

BISFed (Boccia International Sports Federation)



Internationale Boccia-Regeln

2018 – v.3

(Deutsche Übersetzung)

Überarbeitet
von
Margret Kellner & Jana Skripalle
August 2018

Kontakt:

E-Mail: admin@bisfed.com

Homepage: www.bisfed.com

Änderungen für V.3

Änderungen im Regelwerk sind rot markiert. Die meisten Regeländerungen sind hier kurz zusammengefasst:

1. Definitionen – einige Neuerungen in der Tabelle – **mehrere Definitionen sind hinzugefügt, insbesondere die Definition von „Turnier“ und „Wettbewerb“.**
- 3.2 *Gestrichen ist:* Ein BC 3 Paar muss während des gesamten Spiels einen Spieler mit einer CP haben.
Regel 3.4 gestrichen und mit Regel 10.8 kombiniert.
- 3.4.7 Die Begrifflichkeit ist verändert worden, um den elektronischen Spielberichtsbogen zu berücksichtigen.
- 3.5 **keinerlei Berührungen; Regel 15.8.5** hinzugefügt.
4. Ergänzung: Die Notwendigkeit einer **dokumentierten Genehmigung von der Klassifizierung** für Handschuhe. Der Begriff „Wettbewerb“ wird in „Turnier“ geändert. Der Begriff „Rollstühle“ wird hinzugefügt.
- 4.7.2.3 Klarstellung „bis zu drei Versuche“ Rolltestgerät – Verwendung eines Winkelmessers, um einen Winkel von 25 Grad (+/-0,5) zu bestätigen.
- 4.7.2.5 Der Begriff „Wettbewerb“ wird in „Turnier“ geändert.
- 5.2 Ergänzung: **„Eine feste oder temporäre Befestigung von Zubehör für eine Rampe darf nicht zum Anvisieren, Zielen oder zum Ausrichten der Rampe verwendet werden.“**
- 5.4 Ergänzung: **Regel 15.8.4 „Der Pointer (Stab zum Auslösen des Balls) muss direkt am Kopf, Mund oder Arm des Spielers befestigt sein.“**
- 5.5 Umformulierung und Klarstellung: **Schwenken der Rampe** vor den ersten Würfeln und nach dem Zurückkehren vom Spielfeld.
- 5.7 Ergänzung: **„einzig“**
- 8.3 Entsprechende Startnummern zum Anheften
- 8.9 Ergänzung: **„und Klassifizierungsdokument“**
- 9.1 & 9.2 Der Begriff „Wettbewerb“ wird in „Turnier“ geändert.
- 9.2 & 15.9.2 **Beschlagnahme „Extrabälle“, die ansonsten den Kriterien entsprechen, dürfen in den nachfolgenden Wettbewerben desselben Turniers verwendet werden.**
- 9.7 Ergänzung: Regel 15.9.1 & 15.9.2
- 10.2 Ergänzung: **„Bälle und Zubehör/Besitz“**
- 10.7.4 Ergänzung: **„Am Ende des Satzes, wenn der Schiedsrichter beim Aufheben des Jackballs bekannt gibt: „1 Minute!“**
- 10.8 **„15 Sekunden!“** zuvor Bekanntgabe von 10 Sekunden
- 10.10.1 korrigierter Verweis in **Regel 10.10.4 oder Regel 10.11.1**
- 10.16.3 Ergänzung: **„Die Rolle des Kapitäns kann auf einen neu dazukommenden Spieler übertragen werden.“**
- 11 Änderung: „bevor es“ wird zu „und“
- 13.5 Ergänzung: **„Beim Tie-Break ist es erforderlich, die Rampe zu schwenken.“**
- 14.5 & 15.6.7 Ergänzung: Der zurückkehrende (nicht werfende) Spieler muss mit mindestens einem Rollstuhlrad in seiner Wurfbox sein, wenn sein Mitspieler wirft.
15. Gesamter Abschnitt neu verfasst. Einige Punkte sind nun in einer anderen Reihenfolge. **„Ein Spieler und sein eigener Sportassistent werden als Einheit gesehen, wenn ihnen die Gelbe oder Rote Karte gezeigt wird.“**
- 15.3 & 15.9 & 15.10 Gelbe Karten
- 15.4 & 15.11 Rote Karten = sofortige Disqualifikation
- 15.8.10 Versäumnis die Rampe zu schwenken, wird nur mit der Wegnahme des Balls geahndet.
- 15.8.11 Ergänzung: **„vor dem Werfen des eigenen Balls“**
- 15.10 & 15.11 Ergänzung: **„Sportassistent oder Trainer“ in der Überschrift**
- 16.1 Ergänzung: der **Rollstuhl**
- 16.2 **Ergänzung: Wenn während eines Satzes keiner Seite angezeigt worden ist zu werfen, (z.B. beim Messvorgang durch den Schiedsrichter, einer Fehlfunktion der Uhr...) dürfen sich die Spieler beider Seiten leise unterhalten. Die Kommunikation muss aber unterbrochen werden, sobald der gegnerischen Seite angezeigt worden ist zu spielen.“**
- 16.5 Ergänzung: **„oder BC3 Sportassistent“**
- 17.4 Änderung in **„der geworfene Ball“**
- 17.11 **15 Sekunden** während der (1) minütigen Zeit zwischen den Sätzen.
Die Reihenfolge von 18 und 19 ist getauscht worden.
- 18.6 CP-Bestimmung entfernt
- Anhang 1 – die Geste für die Gelbe Karte ist neu entwickelt
- Anhang 4 – der Anhang ist entfernt

Einleitung

Die in diesem Text angeführten Regeln beziehen sich auf das Bocciaspiel.

Diese Spielregeln gelten bei allen internationalen Turnieren, die unter der Schirmherrschaft der **BISFed (Boccia International Sports Federation)** ausgetragen werden.

Diese Turniere umfassen alle Veranstaltungen, die von der BISFed genehmigt worden sind und schließen ein: Regional Championships (z. B. Europameisterschaften), World Open Events, Weltmeisterschaften und Paralympische Spiele.

Ausrichter von Turnieren können mit der Zustimmung des von der BISFed ernannten Technischen Delegierten zum Verständnis beitragende Punkte ergänzen. Jedoch darf der Sinn der Regeln nicht verändert werden. Ergänzungen sollten eindeutig gekennzeichnet sein und auf jedem Sanction Form, welches bei der BISFed eingereicht wird, erkennbar sein.

Der Geist des Spiels

Der Charakter und der Geist des Spiels sind dem Tennisspiel ähnlich. Zuschauer sind erwünscht und willkommen. Jedoch sind Zuschauer und die nicht am Wettbewerb beteiligten Mannschaftsmitglieder angehalten, sich ruhig zu verhalten, während der Spieler einen Ball wirft.

Übersetzungen

Für Mitglieder, die die Regeln in andere Sprachen übersetzen wollen, steht eine bearbeitbare Ausgabe zur Verfügung. Unter der folgenden Mailadresse ist dieses Dokument erhältlich: admin@bisfed.com. BISFed ist bestrebt, Übersetzungen zu veröffentlichen, jedoch gilt die englische Version als maßgebliche Fassung bei Auseinandersetzungen und Einsprüchen.

Fotografie

Blitzlichtaufnahmen sind nicht erlaubt. Videoaufnahmen sind gestattet, jedoch dürfen Stative und Kameras nur mit der Genehmigung des Oberschiedsrichters, des Technischen Delegierten oder des Ausrichters aufgestellt werden.

Inhaltsverzeichnis

1. Definitionen	5
2. Spielberechtigung	7
3. Spielwettbewerbe	7
4. Ausrüstung und Ballüberprüfung	9
5. Hilfsgeräte	12
6. Rollstühle	13
7. Aufwärmen	13
8. Call Room	14
9. Zufällige Überprüfung	16
10. Das Spiel	16
11. Wertung	21
12. Satzabbruch.....	21
13. Tie-Break	22
14. Bewegen auf dem Spielfeld	23
15. Strafen	23
16. Kommunikation	28
17. Zeit pro Satz	30
18. Medizinische Auszeit	31
19. Klarstellung und Protestverfahren	32
Anhang I – Offizielle Gesten und Zeichen des Schiedsrichters	35
Anhang II – Protest	39
Protestverfahren	39
Protest-Richtlinien	42
Protestmitteilung	43
Protestformulare	44
Anhang III – Boccia Spielfeld – einschließlich der Messrichtlinien	46

1. Definitionen

- (classification) Klassifizierung: bezeichnet den Vorgang der Klassifizierung/Einteilung von Sportlern nach den BISFed-Klassifizierungsregeln.
- „CP“ (Cerebral Palsy) bedeutet Zerebralparese.
- Wettbewerb (division) ist ein von mehreren, von der Klassifizierung abhängigen, Spielwettbewerben.
- "Jack" (**jackball**) ist der weiße Zielball.
- "Ball" (**ball**) ist einer der roten oder blauen Bälle.
- "Seite" (**side**) besteht im Einzelwettbewerb aus einem (1) Spieler, im Paarwettbewerb aus zwei (2) und im Mannschaftswettbewerb aus drei (3) Spielern. Ersatzspieler, Sportassistenten und Trainer, sofern zulässig, zählen als Mitglieder einer Seite.
- "Spielfeld" (**court**) ist die von den Begrenzungslinien umschlossene Spielfeldfläche, einschließlich der Wurfboxen.
- "Spiel" (**match**) ist ein einzelnes Spiel zwischen zwei Seiten, bei dem eine festgelegte Anzahl von Sätzen gespielt wird.
- "Satz" (**end**) ist ein Abschnitt eines Spiels, wenn der Jackball und alle anderen Bälle von beiden Seiten gespielt wurden.
- "Hilfsgerät" (**assistive device**) ist die Bezeichnung eines von BC3 Spielern verwendeten Hilfsmittels, zum Beispiel eine Rampe.
- "Regelverstoß" (**violation**) ist jede gegen die Regeln des Spiels verstoßende Handlung durch einen Spieler, Ersatzspieler, Sportassistenten oder Trainer und hat eine Konsequenz zur Folge.
- "Wurf" (**throw**) ist der Ausdruck für das „ins Spiel bringen des Balls“. Dies umfasst Werfen, Stoßen oder Auslassen des Balls, wenn eine Rampe verwendet wird.
- "Toter Ball" (**dead ball**) ist ein Ball, der nach dem Wurf das Spielfeld verlassen hat oder nach einem Verstoß vom Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt wurde oder nach Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit noch nicht von einer Seite geworfen wurde oder ein Ball, den ein Spieler nicht mehr spielen möchte.
- „Strafball“ (**penalty ball**) ist ein zusätzlicher Ball, der am Ende eines Satzes gespielt wird. Dieser Ball wird vom Schiedsrichter zuerkannt, um die gegnerische Seite für einen bestimmten Verstoß zu bestrafen.
- „Nichtgeworfene Bälle“ (**balls not thrown**) sind solche Bälle, die eine Seite während eines Satzes nicht wirft.
- „Rolltestgerät“ (**roll test device**) ist eine Rampe, die dazu verwendet wird, das Rollen der Bälle zu überprüfen.
- „Waage“ (**scale**) wird verwendet, um die Bälle mit einer Genauigkeit von 0.01g zu wiegen.
- „Ballschablone“ (**ball template**) wird verwendet, um den Ballumfang zu bestätigen.
- „Aufwärmbereich“ (**warm up area**) ist ein ausgewiesener Bereich für die Spieler, um sich vor dem Betreten des Call Rooms einzuspielen.
- **Call Room** bezeichnet den Ort/die Räumlichkeit, in dem die Spieler vor jedem Spiel registriert werden.
- "Abgebrochener Satz" (**disrupted end**) erfolgt, wenn die Bälle zufällig oder absichtlich außerhalb der normalen Spielreihenfolge bewegt werden.

- „Gelbe Karte“ (**yellow card**) besteht aus Karton oder Plastik. Abmessungen betragen 7x10cm. Diese Karte wird vom Schiedsrichter gezeigt, um eine Verwarnung auszusprechen.
- „Rote Karte“ (**red card**) besteht aus Karton oder Plastik. Abmessungen betragen 7x10cm. Diese Karte wird vom Schiedsrichter gezeigt, um eine Disqualifikation auszusprechen.
- „Übersetzer“ (**translator**) kann von einem Spieler, einem Team oder einem Paar in Anspruch genommen werden, wenn die Boccia-Regeln dies zulassen. Der Übersetzer muss für die ausgewiesenen Spielbereiche eine Zugangsberechtigung erhalten.
- „Spielfläche“ (**field of play**) ist der Bereich, der alle Spielfelder, inklusive der Zeitnehmertische umfasst.
- „Spielfeld“ (**court**) ist ein von Begrenzungslinien umschlossener Bereich, der die Wurfboxen miteinschließt. Der Bereich ohne die Wurfboxen wird als „Spielbereich“ (**playing area**) bezeichnet.
- „Wurfbox“ (**throwing box**) ist eine von sechs markierten und nummerierten Boxen, aus denen die Spieler werfen. Die Linie auf dem Spielfeld, hinter der die Spieler ihre Bälle werfen, ist die „Wurflinie“ (**throwing line**).
- "V- oder Jacklinie" (**v-line/jack-line**) ist die Linie, die der Jackball passieren muss, um als gültig gewertet zu werden.
- „Kreuz“ (**cross**) ist eine Markierung in der Mitte des Spielfeldes zur Platzierung des Jackballs, wenn dieser aus dem Spielfeld geworfen wurde oder beim Tie-Break.
- „Zielbox“ (**target box**) ist ein 25cm x 25cm großes Quadrat in der Mitte. Die Zielbox umschließt das Kreuz und wird für Strafwürfe benötigt.
- „Turnier“ (**tournament**) bezeichnet einen Wettbewerb inklusive Ausrüstungs- und Ballüberprüfung. Die Abschlussfeier beendet das Turnier. Ein Turnier kann mehr als einen Wettbewerb umfassen.
- „Wettkampf“ (**competition**) sind alle Einzel-, Paar- und Mannschaftsspiele.
- „Ausrüstung“ (**equipment**) umfasst Rollstühle, Rampen, Handschuhe, Schienen und andere Hilfsgeräte wie Pointer.
- „Sportassistent“ (**sport assistant**) ist eine Person, die Spieler in Übereinstimmung mit den Sportassistenten-Regeln unterstützt.
- „Ersatzspieler“ (**substitute**) sind Spieler derselben Seite, die mit anderen Spielern ausgetauscht werden.

2. Spielberechtigung

- 2.1** Die Spielberechtigung ist detailliert in den Klassifizierungsregeln der BISFed beschrieben, welche die Einzelheiten über die Wettkampfklassen und über die Vorgänge bei der Klassifizierung, der Neuklassifizierung und der Proteste enthalten. Weitere Einzelheiten zur Klassifizierung sind im Abschnitt 4 (Klassifizierung und Sportprofile) der Klassifizierungsregeln der BISFed zu finden.
- 2.2** Alle Spieler müssen am 1. Januar des Wettkampfjahres mindestens 15 Jahre alt sein, um bei internationalen Veranstaltungen antreten zu können. Internationale Veranstaltungen schließen Regional Championships (z. B. Europameisterschaften), Weltmeisterschaften und andere von der der BISFed genehmigte Veranstaltungen ein, sind aber nicht auf diese beschränkt.

3. Spielwettbewerbe

Allgemein

Es gibt sieben Wettbewerbe, in denen sowohl (klassifizierte) Männer als auch Frauen zusammenspielen.

3.1 Einzelwettbewerb

Einzel BC 1
Einzel BC 2
Einzel BC 3
Einzel BC 4

Ein Spiel im Einzelwettbewerb besteht aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt abwechselnd mit dem anderen Spieler zwei Sätze mit dem Jackball. Jeder Spieler bekommt sechs (6) farbige Bälle. Der Spieler mit den roten Bällen bekommt die Wurfbox 3, der Spieler mit den blauen Bällen die Wurfbox 4 zugewiesen. Bei Betreten des Call Rooms ist es jedem Spieler gestattet, 6 rote Bälle, 6 blaue Bälle und 1 Jackball mitzubringen.

3.2 Paarwettbewerb

Paar BC3 – für in BC3 klassifizierte Spieler
Paar BC4 – für in BC4 klassifizierte Spieler

Paar BC3

Die Teilnehmer müssen im Einzelwettbewerb BC 3 spielberechtigt sein. Ein BC 3 Paar muss einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen der BISFed, deren Entscheidung endgültig ist. Jeder Spieler darf, wie in den Regeln für das Einzelspiel festgelegt, von einem Sportassistenten unterstützt werden, der die Sportassistenten-Regeln einhalten muss (siehe 3.5). **Es ist nicht mehr erforderlich, einen Spieler mit einer CP auf dem Spielfeld zu haben.**

Paar BC4

Die Teilnehmer müssen im Einzelwettbewerb BC4 spielberechtigt sein. Ein BC4 Paar kann einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen der BISFed, deren Entscheidung endgültig ist. Fußballer dürfen von einem Sportassistenten unterstützt werden, der die Sportassistenten-Regeln einhalten muss (siehe 3.5).

Ein Spiel im Paarwettbewerb BC3 und BC4 besteht aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jackball, beginnend mit der Wurfbox 2, anschließend Wurfbox 3, 4 und 5. Jeder Spieler bekommt drei (3) farbige Bälle. Die Spieler mit den roten Bällen bekommen die Wurfboxen 2 und 4, die mit den blauen Bällen die Wurfboxen 3 und 5 zugewiesen.

3.2.1 Bei Betreten des Call Rooms ist es jedem Spieler gestattet (inklusive Ersatzspieler), 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle und 1 Jackball pro Paar mitzubringen.

3.2.2 Von Ersatzspielern verwendete Bälle werden in einen ausgewiesenen Bereich in der Nähe des Zeitnehmertischs gelegt.

3.3 Mannschaftswettbewerb

Die Teilnehmer müssen in den Einzelwettbewerben BC 1 oder BC 2 spielberechtigt sein. Eine Mannschaft besteht aus drei Spielern und muss während des gesamten Spiels mindestens einen Spieler aus dem Wettbewerb BC 1 auf dem Spielfeld haben. Jede Mannschaft darf einen (1) Sportassistenten haben, der sich an die Sportassistenten-Regeln halten muss (siehe 3.5). Jede Mannschaft darf bis zu zwei Ersatzspieler haben. Falls es zwei Ersatzspieler gibt, muss die Mannschaft zwei BC 1 Spieler aufweisen.

Ein Spiel im Mannschaftswettbewerb besteht aus sechs (6) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jackball, beginnend mit der Wurfbox 1, anschließend Wurfbox 2, 3, 4, 5 und 6. Jeder Spieler bekommt zwei (2) farbige Bälle. Die Spieler mit den roten Bällen bekommen die Wurfboxen 1, 3 und 5, die mit den blauen Bällen die Wurfboxen 2, 4 und 6 zugewiesen.

3.3.1 Bei Betreten des Call Rooms ist es jedem Spieler gestattet (inklusive Ersatzspieler), 2 rote Bälle, 2 blaue Bälle und 1 Jackball pro Mannschaft mitzubringen.

3.3.2 Von Ersatzspielern verwendete Bälle werden in einen ausgewiesenen Bereich in der Nähe des Zeitnehmertischs gelegt.

3.4 Verantwortung des Kapitäns

3.4.1 Im Mannschafts- und Paarwettbewerb wird jede Seite in jedem Spiel von einem Kapitän angeführt. Der Buchstabe „C“, deutlich sichtbar für den Schiedsrichter, muss den Kapitän für den Schiedsrichter erkennbar machen. Jeder Kapitän, Verein oder jedes Land ist für die Bereitstellung der Kennzeichnung „C“ selbst verantwortlich. Der Kapitän agiert als Entscheidungsträger der Mannschaft/des Paares und übernimmt folgende Verantwortungsbereiche:

3.4.2 Er vertritt die Mannschaft/das Paar beim Münzwurf und trifft die Entscheidung für die roten oder blauen Bälle.

3.4.3 Er entscheidet, welches Mannschaftsmitglied/Paarmitglied während des Spiels die Bälle, inklusive der Strafbälle, wirft.

3.4.4 Er beantragt eine technische oder medizinische Auszeit oder eine Auswechslung. Der Trainer kann ebenfalls eine technische oder medizinische Auszeit oder eine Auswechslung beantragen.

3.4.5 Er bestätigt die Entscheidung des Schiedsrichters bei der Wertung.

3.4.6 Er bespricht sich mit dem Schiedsrichter im Falle eines abgebrochenen Satzes oder im Streitfall.

3.4.7 Er unterschreibt den Spielberichtsbogen oder bestimmt jemanden, in seiner Vertretung zu unterschreiben. Diese Person unterschreibt mit ihrem oder seinem eigenen Namen. Wenn ein elektronischer Spielberichtsbogen verwendet wird, muss der Spieler seine Zustimmung durch Anklicken von „OK“ geben oder dem Zeitnehmer oder Schiedsrichter die Zustimmung erteilen, für ihn „OK“ anzuklicken.

3.4.8 Er reicht einen Protest ein. Der Trainer oder Teammanager kann auch einen Protest einreichen.

3.5 Sportassistenten-Regeln

BC1 und BC3 Spieler sowie BC4 Fußballer dürfen von einem Sportassistenten unterstützt werden. Die Sportassistenten der BC1 Spieler und BC4 Fußballer werden hinter der Spielerbox in einer festgelegten Zone positioniert und dürfen die Wurfbox nur nach Anweisung der Spieler betreten. Die Sportassistenten der BC3 Spieler müssen sich innerhalb der Wurfbox ihres Spielers positionieren, und dürfen während des gesamten Satzes nicht auf das Spielfeld blicken. Sportassistenten führen Aufgaben aus, wie:

- Einstellen oder Stabilisieren des Rollstuhls, wenn vom Spieler gebeten.
- Verändern der Position des Spielers, wenn vom Spieler gebeten.
- Zurollen oder Übergeben des Balls, wenn vom Spieler gebeten.
- Ausrichten der Rampe (für BC3 Spieler), wenn vom Spieler gebeten.
- Ausführen von Routinehandlungen vor und nach dem Spielen des Balls.
- Einsammeln der Bälle nach jedem Spiel, wenn der Schiedsrichter dazu auffordert.

Der Sportassistent darf keinen physischen Kontakt mit dem Spieler haben während des Auslassens oder Stoßens des Balles, beim Anschieben oder Ausrichten des Rollstuhls oder des Pointers (**keinerlei Berührung des Spielers, siehe 15.8.5**). Ein BC3 Sportassistent darf während des Satzes nicht auf das Spielfeld blicken (**siehe 15.5.2, 15.6.5**).

3.6 Trainer

Pro Wettbewerb ist es einem Trainer gestattet, den für jeden Wettkampf festgesetzten Aufwärmbereich und Call Room zu betreten (siehe 7.2, 8.2).

Bei Einzelwettbewerben ist es dem Trainer nicht erlaubt, das Spielfeld zu betreten. Nur bei Mannschaft- und Paarwettbewerben ist es dem Trainer gestattet, mit seiner eigenen Mannschaft oder seinem Paar das Spielfeld zu betreten.

4. Ausrüstung und Ballüberprüfung

Alle erforderlichen Gegenstände, die zur Durchführung eines Turniers benötigt werden, müssen von dem Ausrichter zur Verfügung gestellt und durch den Technischen Delegierten der BISFed bei jeder Veranstaltung genehmigt werden.

Die Überprüfung der Ausrüstung (Rollstuhl, Rampen, Pointer, Handschuhe, Schienen etc.) und der Bälle müssen zu Beginn eines Turniers stattfinden. Sie werden vom Oberschiedsrichter und/oder durch von ihm bestimmte Personen geleitet. Den Zeitpunkt bestimmt der Technische Delegierte. Idealerweise sollte diese Überprüfung 48 Stunden vor Beginn der Wettbewerbe stattfinden. Wenn die Bälle nicht die erforderlichen Kriterien

erfüllen, werden sie vom Ausrichter bis zum Ende des Turniers konfisziert. Handschuhe, Schienen und weitere ähnliche Hilfsmittel müssen vom Klassifizierer genehmigt und bei der Ausrüstungsüberprüfung vorgezeigt werden. Schiedsrichter können diese Genehmigung auch während der Zeit im Call Room anfordern. Spieler, die Kommunikationsgeräte verwenden, müssen diese bei der Ausrüstungsüberprüfung genehmigen lassen. Wettbewerbsbälle, die vom Ausrichter gestellt werden, müssen auch bei jedem Turnier überprüft werden.

4.1 Das Spielfeld

Der Boden sollte flach und eben sein (z.B. Kunststoff- oder Parkettboden einer Sporthalle). Die Oberfläche sollte sauber sein. Es sollte nichts auf dem Boden sein, was die Spielfläche beeinträchtigen könnte (z.B. Staub jeder Art).

Die Spielfeldmaße betragen 12,5m x 6m mit einem Wurfbereich, der in sechs Wurfboxen unterteilt ist. Alle Maße der Begrenzungslinie sind von der Innenseite der relevanten Linie aus gemessen. Linien, die die Wurfboxen teilen, und das Kreuz werden mittig vom Klebeband gemessen, wobei das Klebeband anschließend gleichmäßig über beide Seiten dieser Markierung verteilt geklebt wird. Die Wurflinie und die V-Linie sind in dem für den Jackball ungültigen Bereich platziert (siehe Anhang 3 – Boccia Spielfeld – einschließlich der Messrichtlinien).

Alle Spielfeldmarkierungen sollten zwischen 1,9cm und 7cm breit sein und müssen leicht erkennbar sein. Klebeband kann zur Linienmarkierung verwendet werden. Für äußere Begrenzungslinien, die Wurflinie und die V-Linie sollte 4cm - 7cm dickes Klebeband verwendet werden. Für die inneren Linien, die Wurfboxen, die Zielbox und das Kreuz sollte zwischen 1,9cm und 2,6cm dünnes Klebeband verwendet werden. Das Innenmaß der Zielbox beträgt 25cm x 25cm. Dünnes Klebeband wird an der Außenseite des Quadrats der Zielbox geklebt.

4.2 Anzeigetafel

Diese ist so anzuordnen, dass sie für alle Spieler sichtbar ist.

4.3 Zeitmessgeräte

Wenn möglich, sollten Zeitmessgeräte elektronisch sein.

4.4 Tote Bälle

Jeder Ball, der ins Aus geht, muss in einen Behälter für tote Bälle oder außerhalb der Begrenzungslinien etwa 1m vom Spielfeld entfernt platziert werden, sodass jeder Spieler erkennen kann, wie viele Bälle gespielt worden sind.

4.5 Rot/Blau – Farbanzeiger

Der Farbanzeiger ähnelt einem Tischtennisschläger und wird vom Schiedsrichter verwendet, um die Farbe der zu spielenden Seite anzuzeigen. Der Schiedsrichter verwendet den Farbanzeiger und seine Finger, um am Ende jedes Satzes und am Ende des Spiels das Ergebnis anzuzeigen.

4.6 Messgeräte

Schablonen werden verwendet, um den Umfang der Bälle zu messen. Mit Maßbändern, Zirkeln, Taschenlampen und Fühlerlehren etc. wird der Abstand zwischen den Bällen auf dem Spielfeld gemessen.

4.7 Bocciabälle

Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen und einem weißen Jackball. Die bei einem offiziellen Wettkampf verwendeten Bocciabälle müssen den von der BISFed aufgestellten Kriterien entsprechen (siehe 4.7.1, 4.7.2).

Jeder Spieler oder jede Seite darf seine/ihre eigenen farbigen Bocciabälle verwenden. Im Einzelwettbewerb darf jeder Spieler seinen eigenen Jackball benutzen. Bei Paar- und Mannschaftswettbewerben darf jede Seite nur einen Jackball verwenden.

Wettbewerbsbälle dürfen nur von Spielern verwendet werden, die nicht ihre eigenen Bälle in den Call Room mitbringen oder von den Spielern, deren Bälle bei einer zufälligen Überprüfung nicht den Kriterien entsprechen.

4.7.1 Kriterien für den Ball

Gewicht: 275g +/- 12g **Umfang:** 270mm +/- 8mm

Es sind keine Markennamen auf den Bällen notwendig, wenn sie die oben angeführten Kriterien erfüllen. Die Bälle müssen eine deutlich rote, blaue und weiße Farbe aufweisen und müssen in gutem Zustand sein ohne sichtbare Anzeichen für etwaige Manipulation, z.B. sichtbare Schnittstellen. Auf den Bällen sind keine Aufkleber (Flicken) erlaubt. Der Oberschiedsrichter und/oder der Technische Delegierte treffen/trifft die endgültige Entscheidung, ob ein Ball diese Kriterien erfüllt.

4.7.2 Testverfahren der Bälle

4.7.2.1 Das Gewicht der Bälle wird mit einer Waage mit einer Toleranz von 0,01g überprüft.

4.7.2.2 Der Umfang der Bälle wird mit einer festen Schablone mit einer Stärke von 7mm – 7,5mm, welche zwei Öffnungen enthält, überprüft: der Umfang der einen Öffnung beträgt 262mm (das „kleine“ Loch) und der Umfang der anderen Öffnung 278mm (das „große“ Loch). Das Testverfahren läuft wie folgt ab:

4.7.2.2.1 Jeder Ball wird getestet, um zu überprüfen, ob er **nicht** durch das Eigengewicht durch das kleine Loch fällt, wenn er vorsichtig auf die Öffnung des kleinen Loches gelegt wird.

4.7.2.2.2 Jeder Ball wird getestet, um zu überprüfen, ob er durch das große Loch fällt. Jeder Ball wird vorsichtig auf die Öffnung des großen Loches gelegt. Der Ball muss allein durch sein Eigengewicht durch das große Loch fallen (d.h. allein durch die Schwerkraft).

4.7.2.3 Jeder Ball wird unter Verwendung eines standardisierten BISFed-Rolltests getestet, um zu überprüfen, ob dieser beim Loslassen unter dem Einfluss der Schwerkraft eine 290mm lange Aluminiumrampe mit einer Neigung von 25 Grad zur Horizontalen (+/- 0,5 Grad) herunterrollen wird. Jeder Ball muss mindestens 175mm auf der 100mm breiten horizontalen Auslaufplatte des Testgeräts rollen und hat den Test bestanden, wenn dieser

korrekt die horizontale Auslaufplatte entlang rollt und am Ende der Auslaufplatte herunterfällt. Jeder Ball darf höchstens dreimal getestet werden. Ein Ball entspricht nicht den Kriterien, wenn er bei einem von maximal drei Versuchen nicht von der Auslaufplatte herunterfällt. Ein Ball gilt ebenfalls als durchgefallen, wenn er seitlich von der Auslaufplatte herunterfällt. Sollte der Ball beim ersten Versuch bestehen, so sind weitere Versuche nicht erforderlich. Wenn der Ball beim ersten Versuch durchfällt, jedoch den zweiten Versuch besteht, wird der dritte Versuch ebenfalls nicht durchgeführt (bei von BISFed genehmigten Turnieren wird das Testen auf einem Rolltestgerät durchgeführt, welches vom Oberschiedsrichter mit einem Winkelmesser (Winkel zwischen 24,5 und 25,5 Grad) bestätigt worden ist).

4.7.2.4 Der Oberschiedsrichter kann weitere zufällige Überprüfungen gemäß Regel 4.7.2.1 – 4.7.2.3 vor jedem Spiel im Call Room durchführen.

4.7.2.5 Jeder Ball, der nicht den Kriterien der Regeln 4.7.2.1 – 4.7.2.3 entspricht, wird abgelehnt und bis zum Ende des Turniers vom Oberschiedsrichter konfisziert. Ein solcher Ball darf nicht während des Turniers verwendet werden.

5. Kriterien/Regeln für Hilfsgeräte

Hilfsgeräte wie Rampen oder Pointer, die von BC3 Spielern verwendet werden, müssen bei jedem **Turnier** bei der Ausrüstungsüberprüfung genehmigt werden. Handschuhe und/oder Schienen müssen bereits bei der Klassifizierung genehmigt werden und sind zur Ausrüstungsüberprüfung mitzubringen.

- 5.1** Rampen müssen einer Größe entsprechen, die, wenn sie auf ihre Seite gelegt werden, in einen Bereich von 2,5m x 1m passen. Rampen müssen während der Messung auf die größtmögliche Einstellung ausgezogen werden, einschließlich aller Zusatzteile, Verlängerungen und Unterbauten.
- 5.2** Rampen dürfen keine mechanischen Vorrichtungen enthalten, die das Antreiben, oder Beschleunigen/Verlangsamten, oder das Einrichten der Rampe (wie Laser, Wasserwaagen, Bremsen, Sichtgeräte, Zielfernrohre usw.) unterstützen. Solche mechanischen Vorrichtungen sind weder im Call Room noch auf der Spielfläche erlaubt. Ein zum Anvisieren verwendeter Überbau ist ebenfalls nicht erlaubt. **Eine feste oder vorübergehende Befestigung von Zubehörteilen an der Rampe darf nicht zum Anvisieren, Zielen oder Ausrichten der Rampe verwendet werden.** Wenn der Ball einmal vom Spieler losgelassen wird, sollte nichts den Ball in irgendeiner Weise behindern.
- 5.3** Beim Spielen eines Balls darf die Rampe nicht über die Wurflinie ragen.
- 5.4** Es gibt keine Beschränkung für die Länge des Kopf-, Mund- oder Arm-Pointers (**siehe 15.8.4 Der Pointer muss direkt am Kopf, Mund oder Arm des Spielers befestigt sein.**).
- 5.5** Nachdem der Schiedsrichter den **Jackball überreicht** hat und vor dem Werfen des Jackballs, muss der Spieler, der spielt, die Rampe deutlich mindestens 20cm nach links und rechts bewegen (siehe 15.8.10).

Bei einem **Tie-Break-Satz** muss sowohl beim Einzel- als auch beim Paarwettbewerb **jeder Spieler vor seinem ersten Wurf**, aber nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass er an der Reihe ist, **die Rampe deutlich 20cm nach links und nach rechts bewegen (siehe 13.5).**

Auch vor jedem Strafball muss die Rampe 20cm in beide Richtungen bewegt werden. Spieler, die Bälle zum Werfen übrig haben, müssen vor jedem Spiel ihre Rampe durch das 20 cm-Schwenken neu ausrichten, wenn sie oder ein Mitspieler von dem Spielbereich zurückkehren. Spieler, die keine Bälle mehr haben, müssen ihre Rampe nicht bewegen (siehe 15.8.10). Es ist nicht erforderlich, die Rampe zwischen den anderen Würfeln zu schwenken.

- 5.6** Ein Spieler darf während eines Spiels mehr als eine Rampe und/oder Pointer verwenden. Alle Hilfsgeräte müssen während des Satzes in der Spielerbox verbleiben. Wenn der Spieler während eines Satzes weiteres Zubehör wie Trinkflasche, Jacken, Fahnen oder weitere Ausrüstung wie Pointer oder Rampenzubehör benötigt, so muss dieses zu Beginn des Satzes in der Wurfbox sein. Wenn ein Gegenstand während eines Satzes aus der Wurfbox entfernt wird, so agiert der Schiedsrichter gemäß den Regeln 15.6.1 und 15.6.4.
- 5.7** Wenn eine Rampe während eines Satzes in einem Einzel- oder Paarwettbewerb bricht, muss die Zeit angehalten werden und dem Spieler wird eine **einzig**e zehn (10) minütige technische Auszeit gewährt, um die Rampe zu reparieren. Bei einem Paarwettbewerb kann der Spieler eine Rampe mit seinem Mitspieler oder dem Ersatzspieler teilen. Eine Ersatzrampe kann zwischen den Sätzen eingetauscht werden. Der Oberschiedsrichter sollte darüber informiert werden.
- 5.8** Um Handschuhe oder Schienen verwenden zu dürfen, benötigen die Spieler eine dokumentierte Genehmigung von der Klassifizierung.

6. Rollstühle

- 6.1** Wettkampffrollstühle sollten, wenn möglich, Standardrollstühle sein. Es dürfen auch „Scooter“ verwendet werden. Bei BC3 Spielern gibt es keine Beschränkung für die Sitzhöhe, sofern sie sitzen bleiben. Für alle anderen Spieler beträgt die maximale Sitzhöhe 66cm, gemessen vom Boden bis zum niedrigsten Punkt, an dem das Gesäß des Spielers Kontakt mit dem Sitzkissen hat.
- 6.2** Wenn ein Rollstuhl während eines Spiels defekt wird, wird die Zeit gestoppt und dem Spieler wird eine zehn (10) minütige technische Auszeit gegeben, um den Rollstuhl zu reparieren. Wenn der Rollstuhl nicht repariert werden kann, muss der Spieler das Spiel fortsetzen oder er verwirkt das Spiel (siehe 11.8).
- 6.3** Im Zweifelsfall muss der Oberschiedsrichter in Verbindung mit dem Technischen Delegierten eine Entscheidung treffen. Diese ist unumstößlich.

7. Aufwärmverfahren

- 7.1** Vor Beginn jedes Spiels können sich die Spieler in einem speziell gekennzeichneten Aufwämbereich aufwärmen. Dieser Aufwämbereich darf nur von jenen Spielern betreten werden, die unmittelbar vor einem vom Ausrichter auf den Spielplan gesetztem Spiel stehen. Spieler, Trainer und Sportassistenten können in der für sie festgesetzten Zeit den Aufwämbereich und das für sie reservierte Aufwärmfeld betreten.
- 7.2** Spieler können von Begleitpersonen in den Aufwämbereich begleitet werden. Die maximale Anzahl der Begleitpersonen beträgt:

- BC1 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC2 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC4 1 Trainer, 1 Sportassistent
- Paar BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent pro Spieler
- Paar BC4 1 Trainer, 1 Sportassistent
- Mannschaft (BC1/2) 1 Trainer, 1 Sportassistent

7.3 Falls notwendig, können ein Übersetzer und ein Physiotherapeut/Masseur pro Nation den Aufwärbereich betreten. Diese Personen dürfen nicht mit Coaching assistieren.

8. Call Room

8.1 Eine offizielle, eindeutig erkennbare Uhr befindet sich am Eingang des Call Rooms.

8.2 Spieler können in den Call Room begleitet werden. Die maximale Anzahl der Personen beträgt:

- BC1 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC2 1 Trainer
- BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC4 1 Trainer, (1 Sportassistent, wenn der Spieler ein Fußballer ist)
- Paar BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent pro Spieler
- Paar BC4 1 Trainer, (1 Sportassistent, wenn der Spieler ein Fußballer ist)
- Mannschaft (BC1/2) 1 Trainer, 1 Sportassistent

8.3 Vor dem Betreten des Call Rooms müssen jeder Spieler und Sportassistent die **angehefteten Startnummern** und Akkreditierungskarten zeigen. Trainer müssen ihre Akkreditierung vorzeigen. Die Startnummer wird vorne auf der Brust oder am Bein des Spielers befestigt. Sportassistenten tragen ihre Startnummer, die übereinstimmt mit der Nummer des Spielers, dem sie assistieren, auf dem Rücken. Bei Nichtbeachtung wird der Eintritt in den Call Room verweigert.

8.4 Die Registrierung erfolgt am Tisch des Call Rooms, der sich am Eingang befindet. Eine Seite, die nicht rechtzeitig im Call Room anwesend ist, verwirkt das Spiel.

8.4.1 Jeder Spieler eines Einzelwettbewerbes muss sich zwischen 30 und 15 Minuten vor der ausgewiesenen Startzeit seines Spiels registrieren lassen.

8.4.2 In Paar- oder Mannschaftswettbewerben muss sich jeder Spieler zwischen 45 und 20 Minuten vorher registrieren lassen.

8.4.3 Jede Seite (Einzel, Paar oder Mannschaft, einschließlich Trainer und etwaige Sportassistenten) muss sich gemeinsam registrieren lassen und muss die gesamte Ausrüstung und die Bälle mitbringen. Jede Seite bringt nur die für das Spiel erforderlichen Dinge mit in den Call Room.

8.5 Wenn die Seite einmal registriert und im Call Room ist, ist es Spielern, Trainern und Sportassistenten nicht mehr gestattet, den Call Room zu verlassen. Sollten sie dies trotzdem tun, werden ihnen der Wiedereintritt und die weitere Teilnahme am Spiel verweigert

(Ausnahme siehe 8.13). Ausnahmen liegen im Ermessen des Oberschiedsrichters und/oder des Technischen Delegierten.

- 8.6** Alle Seiten müssen direkt nach der Registrierung in dem für sie gekennzeichneten Bereich im Call Room bleiben. Wenn ein Spieler direkt aufeinanderfolgende Spiele hat, darf der Trainer oder Teammanager mit der Erlaubnis des Technischen Delegierten, den Spieler für das darauffolgende Spiel anmelden. Dies schließt auch Playoff-Spiele (Endspiele) ein, wenn das Weiterkommen des Spielers in die nächste Runde ihm nicht ausreichend Zeit lässt, den Zeitbeschränkungen des Call Rooms zu entsprechen.
- 8.7** Zur festgelegten Zeit werden die Türen des Call Rooms geschlossen und es dürfen weder Personen, noch Ausrüstung oder Bälle nachträglich hineingebracht werden. (Ausnahmegenehmigungen können nur durch den Oberschiedsrichter und/oder Technischen Delegierten erteilt werden).
- 8.8** Schiedsrichter betreten als Letzte den Call Room, um das Spiel vorzubereiten, sobald die Tür schließt.
- 8.9** Spieler dürfen von dem Schiedsrichter nach Startnummer, Akkreditierungskarte und Klassifizierungsdokumenten gefragt werden.
- 8.10** Die Überprüfung der Ausrüstung, das Testen der Bälle, die Bestätigung der Zulassungsmarken auf Rampen sowie der Münzwurf sollten im Call Room durchgeführt werden. Jegliche Ausrüstung, die die Kontrolle nicht besteht, ist auf dem Spielfeld nicht zulässig, es sei denn eine zur regelentsprechend führenden Veränderung kann im Call Room durchgeführt werden.
- 8.11** Der Schiedsrichter führt den Münzwurf durch und die Seite, die gewinnt, entscheidet, ob sie mit blauen oder roten Bällen spielt. Sowohl vor oder nach dem Münzwurf dürfen beide Seiten die Bälle der Gegenseite prüfen.
- 8.12** Wettbewerbsbälle dürfen von Spielern, die nicht ihre eigenen Bälle in den Call Room mitgebracht haben oder deren Bälle bei einer zufälligen Überprüfung nicht die Kriterien erfüllt haben, verwendet werden.
- 8.13** Sollte es während der Zeit im Call Room eine Zeitplanverzögerung geben, so können der Oberschiedsrichter oder der Technische Delegierte einer Anfrage, die Toiletten benutzen zu dürfen, unter Berücksichtigung folgender Regeln zustimmen:
- Die Gegenseite des Spiels muss informiert werden.
 - Ein Mitarbeiter des Turniers muss den Spieler begleiten.
 - Der Spieler muss in den Call Room zurückkehren, bevor der Gruppe erlaubt wird, auf das Spielfeld zu gehen. Sollte der Spieler nicht rechtzeitig zurückkehren, so verwirkt er das Spiel, wenn er seine Seite mit einer nicht ausreichenden Anzahl von Spielern zurücklässt.
- 8.14** Regel 8.4 tritt nicht in Kraft, wenn die Verspätung durch den gastgebenden Ausrichter hervorgerufen worden ist. Wenn es sich herausstellen sollte, dass aus irgendeinem Grund Spiele mit Verspätung anfangen werden, so wird der gastgebende Ausrichter so schnell wie möglich alle Teammanager schriftlich informieren. Eine Überarbeitung des Zeitplans wird vorgenommen.

- 8.15** Übersetzer dürfen nur den Call Room betreten, wenn sie vom Schiedsrichter darum gebeten werden. Der Übersetzer muss sich vor dem Beginn des Spiels in dem vorgesehenen Bereich außerhalb des Call Rooms aufhalten, um die Erlaubnis für den Eintritt zu erhalten.

9. Zufällige Überprüfung

- 9.1** Während eines **Turniers** kann die Ausrüstung eines Spielers jederzeit überprüft werden. Eine solche Überprüfung liegt allein im Ermessen des Oberschiedsrichters.
- 9.2** Bälle, die die Kriterien der Regeln 4.7.1 und 4.7.2 nicht erfüllen, werden bis zum Ende des Turniers einbehalten. Der Schiedsrichter notiert dies im Spielberichtsbogen. Den Spielern wird erlaubt, dieses Mal den Ball bzw. die Bälle mit Wettbewerbsbällen zu ersetzen. Nach dem Spiel werden diese Bälle dem Schiedsrichter zurückgegeben. Sollte ein Spieler zu viele Bälle in den Call Room mitbringen, so werden die Extrabälle bis zum Ende des Wettbewerbs konfisziert.
„Extrabälle“, die während des Verlaufs im Call Room einbehalten werden, aber ansonsten den Kriterien entsprechen, dürfen bei diesem Turnier für einen folgenden Wettbewerb zurückgefordert werden. Nach Beendigung des Wettbewerbs darf dies geltend gemacht werden.
- 9.3** Besteht ein Ball oder bestehen mehrere Bälle die zufällig durchgeführte Überprüfung nicht, erhält die betroffene Seite eine Gelbe Karte laut Regel 15.9.3. Wenn bei einem Spieler bei einer Überprüfung mehr als ein Ball nicht den vorgegebenen Kriterien entspricht, wird die Straftat nur mit einer Gelben Karte belegt.
- 9.4** Wenn ein Ball oder die Sportausrüstung (Rollstuhl, Rampe, Handschuh, Schiene und andere Geräte) eines Spielers bei einer zweiten Überprüfung durchfällt, erhält der Spieler eine zweite Gelbe Karte und wird gemäß Regel 15.9.2 und 15.9.3 vom aktuellen Spiel ausgeschlossen.
- 9.5** Wenn ein Ball bei der Überprüfung durchfällt, kann der Spieler um einen Ball seiner Wahl (weich, mittel, hart) bitten, falls dieser vorhanden ist. Ihm werden diese Bälle gegeben, aber er kann die Bälle nicht selbst auswählen.
- 9.6** Spielern und Trainern ist es gestattet, die Überprüfung zu beobachten. Wenn etwas den vorgegebenen Kriterien nicht entspricht, muss der Schiedsrichter den Oberschiedsrichter herbeirufen, um die Überprüfung zu wiederholen. Zufällige Überprüfungen können im Call Room und/oder während des Spiels auf dem Spielfeld erfolgen.
- 9.7** In Paar- und Mannschaftswettbewerben ist es notwendig, die Ausrüstung und die Bälle der Spieler im Call Room zu kennzeichnen, sodass im Fall einer negativ verlaufenden Überprüfung der Gegenstand eindeutig einem Spieler zugeordnet werden kann. Falls kein Spieler den Besitz zugibt, wird dem Kapitän die Gelbe Karte erteilt (siehe 15.9.2).

10. Das Spiel

Die Vorbereitung für ein Spiel beginnt im Call Room.

10.1 Aufwärmälle

Sobald die Spieler auf dem Spielfeld sind, stellen sie sich in ihre zugewiesenen Boxen. Der Schiedsrichter zeigt den Beginn einer zweiminütigen Einspielzeit an. In dieser Zeit darf jede

Seite bis zu sieben (7) Bälle (einschließlich des Jackballs), werfen. Ersatzspieler werfen zu keiner Zeit Aufwärmfälle.

Das Einspielen ist beendet, sobald die zwei Minuten abgelaufen sind oder beide Seiten alle sieben Bälle geworfen haben, je nach dem, was früher eintritt.

10.2 Werfen des Jackballs

Beim Wurf eines Balls (Jackball, roter oder blauer Ball) muss der Spieler seine gesamte Ausrüstung, Bälle und Zubehör/Besitz innerhalb seiner Wurfbox haben. Bei BC3 Spielern schließt dies den Sportassistenten mit ein.

10.2.1 Die Seite mit den roten Bällen beginnt immer den ersten Satz.

10.2.2 Der Spieler darf erst den Jackball spielen, nachdem der Schiedsrichter signalisiert hat, dass er an der Reihe ist.

10.2.3 Der Jackball muss in dem für den Jackball gültigen Bereich zum Ruhen kommen.

10.3 Ungültiger Jackball

10.3.1 Der Wurf des Jackballs ist ungültig, wenn:

- er in dem für den Jackball ungültigen Bereich liegen bleibt, nachdem er gespielt worden ist
- er über die Spielfeldbegrenzungen hinaustreibt
- der Spieler, der den Jackball geworfen hat, eine Regelverletzung begangen hat. Die entsprechende Strafe gemäß den Regeln 15.1 – 15.11 wird ebenfalls erhoben.

10.3.2 Wenn der Jackball ungültig ist, dann wird er von dem Spieler geworfen, der den nächsten Satz begonnen hätte. Wenn der Jackball beim Beginn des letzten Satzes ungültig ist, so wird er vom Spieler in der Wurfbox, aus der der erste Satz begonnen wurde, geworfen. Das wird solange durchgeführt, bis der Jackball gültig ins Spiel gebracht wird.

10.3.3 Wenn der Jackball ungültig war, wird der nächste Satz so begonnen, als hätte dies nicht stattgefunden und der Jackball wird von demjenigen Spieler geworfen, der an der Reihe wäre den Jackball zu werfen.

10.4 Wurf des ersten Balls in das Spielfeld

10.4.1 Der Spieler, der den Jackball wirft, wirft auch den ersten farbigen Ball (siehe 15.8.9).

10.4.1 Wenn ein Ball ins Aus geworfen wird oder wenn ein Ball auf Grund eines Regelverstoßes aus dem Spiel genommen wird, wirft diese Seite solange weiter, bis ein Ball in der gültigen Zone landet oder alle Bälle dieser Seite geworfen wurden. Beim Paar- und Mannschaftswettbewerb kann jeder Spieler der Seite, die zum Werfen an der Reihe ist, den zweiten Ball werfen.

10.5 Wurf des ersten gegnerischen Balls

10.5.1 Anschließend wirft die gegnerische Seite.

10.5.2 Wenn ein Ball ins Aus geworfen wird oder wenn ein Ball auf Grund eines Regelverstoßes aus dem Spiel genommen wird, wirft diese Seite solange weiter, bis ein Ball

in der gültigen Zone landet oder alle Bälle dieser Seite geworfen wurden. Beim Paar- und Mannschaftswettbewerb kann jeder Spieler den zweiten Ball werfen.

10.6 Werfen der restlichen Bälle

10.6.1 Als nächstes wirft die Seite, deren Ball nicht am nächsten beim Jackball liegt. Wenn sie schon alle ihre Bälle geworfen hat, wirft die gegnerische Seite weiter. Dieser Ablauf wird solange fortgesetzt, bis alle Bälle von beiden Seiten geworfen wurden.

10.6.2 Ein Spieler kann entscheiden, die restlichen Bälle des Satzes nicht zu werfen. Nachdem er den Schiedsrichter darauf hingewiesen hat, werden diese Bälle als tote Bälle erklärt. Nicht geworfene Bälle werden im Spielberichtsbogen notiert.

10.7 Beendigung des Satzes

10.7.1 Nachdem alle Bälle gespielt wurden und es keine Strafbälle gibt, verkündet der Schiedsrichter mündlich den Punktestand und anschließend „Satz ist beendet.“ (siehe 11.). BC 3 Sportassistenten dürfen sich umdrehen und auf das Spielfeld schauen.

10.7.2 Im Fall, dass Strafbälle gespielt werden, wird, nachdem das Ergebnis vom Spieler oder Kapitän anerkannt worden ist, das Spielfeld freigeräumt. (Linienrichter dürfen hierbei unterstützen). Die Seite, der ein Strafball zugesprochen wurde, wählt einen (1) beliebigen farbigen Ball aus, der anschließend in die Zielbox am Kreuz platziert werden soll. Der Schiedsrichter verkündet mündlich den zusammengerechneten Punktestand (siehe 11.) und sagt anschließend „Satz ist beendet.“ Die Sportassistenten dürfen erst zu diesem Zeitpunkt auf das Spielfeld blicken. Der Gesamtpunktestand des Satzes wird im Spielberichtsbogen eingetragen.

10.7.3 Falls im letzten Satz eines Spiels der Trainer oder Sportassistent jubelt, obgleich noch nicht alle Bälle gespielt worden sind, der Sieger aber offensichtlich feststeht, wird keine Strafe verhängt. Dies gilt auch beim Spielen von Strafbällen.

10.7.4 Sportassistenten und Trainer dürfen das Spielfeld nur am Ende eines Satzes auf Anweisung des Schiedsrichters betreten (siehe 15.9.7), wenn der Schiedsrichter beim Aufheben des Jackballs verkündet: „Eine Minute!“.

10.8 Vorbereitung der folgenden Sätze aller Wettbewerbe

Der Schiedsrichter lässt maximal eine Zeit von einer Minute zwischen den Sätzen zu. Diese Minute beginnt, sobald der Schiedsrichter den Jackball aufhebt und verkündet: „Eine Minute!“. Sportassistenten und/oder Offizielle und Trainer (nur bei Mannschafts- und Paarwettbewerben) holen die Bälle für den Beginn des nächsten Satzes zurück. Nach 45 Sekunden verkündet der Schiedsrichter: „15 Sekunden“. Nach einer Minute ruft er: „Zeit!“ Alle Handlungen der gegnerischen Seite müssen enden, sobald der Schiedsrichter den Jackball dem Spieler überreicht, der an der Reihe ist zu werfen. Der Schiedsrichter fordert auf: „Jackball!“. Wenn die gegnerische Seite nicht fertig ist, hat sie solange zu warten, bis der Schiedsrichter dieser Seite das Zeichen gibt zu werfen. Zu diesem Zeitpunkt darf sie ihre Vorbereitungen abschließen. Spieler müssen in ihren Wurfboxen sein, Sportassistenten und Trainer (bei Mannschafts- und Paarwettbewerben) sind in ihrem für sie zugewiesenen Bereich, sobald der Schiedsrichter „Zeit!“ verkündet, ansonsten erhalten sie wegen einer Spielverzögerung (siehe 15.9.4) die Gelbe Karte.

10.9 Der Ballwurf

10.9.1 Beim Auslassen des Balls muss der Spieler mit mindestens einer Gesäßhälfte in Kontakt mit der Sitzfläche des Rollstuhls sein. Spieler, die nur auf dem Bauch liegend spielen können, müssen mit dem Bauch in Kontakt des Rollstuhls sein. Diese Spieler benötigen für diese Art des Spiels eine Genehmigung bei der Klassifizierung.

10.9.2 Wenn ein Ball geworfen wurde und vom selben oder gegnerischen Spieler oder deren Ausrüstung abspringt, gilt er als gespielt.

10.9.3 Ein Ball, der geworfen oder gestoßen worden ist oder die Rampe verlassen hat, darf aus der eigenen Wurfbox (in der Luft oder am Boden) und durch die gegnerische Wurfbox rollen, bevor der Ball über die Wurflinie und somit ins Spielfeld gelangt.

10.9.4 Wenn ein Ball im Spiel ohne jegliche Berührung rollt, so wird er in der neuen Position im Spielfeld belassen.

10.10 Bälle außerhalb des Spielfelds

10.10.1 Jeder Ball, der die äußeren Begrenzungslinien berührt oder überquert, wird "Aus" gegeben. Wenn der Ball die Begrenzungslinie berührt und einen anderen Ball stützt, wird der sich auf der Linie befindliche Ball in einer senkrecht zur Begrenzungslinie verlaufenden Bewegung entfernt. Während dieser Bewegung bleibt der Kontakt zwischen Boden und Ball erhalten. Wenn der Ball, der gestützt worden ist, fällt und die Linie berührt, gilt dieser Ball auch als im „Aus“. Mit jedem Ball wird gemäß Regel 10.10.4 oder Regel 10.11.1 verfahren.

10.10.2 Jeder Ball, der die äußeren Begrenzungslinien berührt oder überquert und dann wieder ins Spielfeld rollt, wird "Aus" gegeben.

10.10.3 Ein Ball, der geworfen worden ist, aber das Spielfeld verfehlt, wird "Aus" gegeben (Ausnahme: siehe 10.14).

10.10.4 Jeder ins "Aus" geworfene oder gestoßene farbige Ball ist ein toter Ball und wird in den dafür vorgesehenen Bereich gelegt. Die Entscheidung, welcher Ball tot ist, liegt allein beim Schiedsrichter.

10.11 Jackball aus dem Spielfeld gestoßen

10.11.1 Wenn der Jackball während des Spiels aus dem Spielfeld gestoßen wird oder in der ungültigen Zone für den Jackball gelangt, wird er auf das Kreuz für den Jackball neu platziert.

10.11.2 Wenn dies nicht möglich ist, weil bereits ein Ball auf dem Kreuz liegt, dann wird der Jackball so nah wie möglich vor das Kreuz gesetzt und zwar mittig zwischen den Seitenlinien („vor das Kreuz“ meint den Bereich zwischen der Wurflinie und dem Kreuz).

10.11.3 Wenn der Jackball auf das Kreuz gelegt worden ist, wird die werfende Seite gemäß Regel 10.6.1 bestimmt.

10.11.4 Wenn nach der Neupositionierung des Jackballs keine farbigen Bälle auf dem Spielfeld sind, dann spielt jene Seite, die den Jackball hinaus gestoßen hat.

10.12 Bälle im gleichen Abstand zum Jackball

Wenn zwei oder mehrere verschieden farbige Bälle gleich weit vom Jackball entfernt sind (auch wenn das Ergebnis für eine Seite höher als 1:1 steht), dann muss die Seite, die zuletzt geworfen hat, erneut werfen. Anschließend wird abwechselnd geworfen, solange bis ein Ball näher ist oder eine Seite alle ihre Bälle geworfen hat. Danach wird das Spiel normal fortgesetzt. Wenn bei diesem Vorgang ein neu geworfener Ball die Abstandsgleichheit auflöst, aber dazu führt, dass eine andere Abstandsgleichheit entsteht, dann muss der Spieler mit derselben Farbe erneut werfen.

10.13 Gleichzeitiges Werfen von Bällen

Wenn eine Seite, die an der Reihe ist zu werfen, mehr als einen Ball gleichzeitig wirft, werden beide Bälle weggenommen und gelten als tote Bälle (siehe 15.8.12).

10.14 Fallen gelassener Ball

Wenn ein Spieler einen Ball unabsichtlich fallen lässt, ist es die Aufgabe des Spielers den Schiedsrichter um Erlaubnis zu fragen, den Ball noch einmal werfen zu dürfen. Der Schiedsrichter entscheidet, ob das Fallenlassen unabsichtlich passiert ist oder ob es ein versuchter Wurf war. Die Anzahl der vom Schiedsrichter gegebenen Wiederholungswürfe ist nicht limitiert und die Entscheidung darüber liegt allein beim Schiedsrichter. Die Zeit wird in diesem Fall nicht angehalten.

10.15 Schiedsrichterfehler

Wenn aufgrund eines Fehlers des Schiedsrichters die falsche Seite wirft, so wird der/die geworfene/n Ball/Bälle dem Spieler zurückgegeben. In diesem Fall muss die Zeit überprüft und entsprechend angepasst werden. Wenn Bälle in ihrer Lage verändert worden sind, dann sollte der Satz wie ein abgebrochener Satz behandelt werden (siehe 12, 15.2.4).

10.16 Spielerwechsel

10.16.1 Im Paarwettbewerb BC 3 und BC 4 darf jede Seite einen Spielerwechsel während des Spiels vornehmen (siehe 3.2).

10.16.2 Im Mannschaftswettbewerb darf jede Seite zwei Spieler während des Spiels auswechseln, sofern zwei Ersatzspieler vorhanden sind (siehe 3.3).

10.16.3 Der Spielerwechsel darf nur zwischen den Sätzen stattfinden und der Schiedsrichter muss darüber informiert werden. Wird der Kapitän ausgewechselt, so muss ein anderer Spieler die Rolle des Kapitäns einnehmen. Der Ersatzspieler muss die Wurfbox des herausgenommenen Spielers besetzen. Die Rolle des Kapitäns darf auch auf neu hereinkommende Spieler übertragen werden.

10.16.4 Der Spielerwechsel darf das Spiel aber nicht verzögern. Wenn ein Spieler einmal aus dem Spiel ausgewechselt wurde, ist es nicht möglich ihn wieder einzuwechseln.

10.17 Bereich für Ersatzspieler und Trainer

Trainer und Ersatzspieler müssen sich am Ende des Spielfeldes in der dafür vorgesehenen Zone aufhalten. Dieser Bereich wird vom Ausrichter bestimmt und hängt von der allgemeinen Ausrichtung der Spielfelder ab.

11. Wertung

- 11.1** Die Wertung führt der Schiedsrichter durch, nachdem alle Bälle von beiden Seiten geworfen worden sind. Eingeschlossen sind Strafbälle. Die Punkte von Strafbällen, sofern es welche gibt, werden zum Punktestand hinzugefügt **und** dokumentiert.
- 11.2** Die Seite, deren Ball am nächsten beim Jackball liegt, erhält je einen Punkt für jeden Ball, der näher am Jackball liegt als der nächstgelegene Ball der Gegenseite.
- 11.3** Wenn zwei oder mehrere Bälle verschiedener Farbe den gleichen Abstand zum Jackball aufweisen und kein anderer Ball näher ist, dann bekommt jede Seite einen Punkt für jeden Ball.
- 11.4** Nach Beendigung jedes Satzes überzeugt sich der Schiedsrichter vom richtigen Punktestand an der Anzeigetafel und auf dem Spielberichtsbogen. Die Spieler/Kapitäne sind dafür verantwortlich, dass der Punktestand korrekt eingetragen wird. Bei Strafbällen gibt es für jeden farbigen Ball, der in der Zielbox landet, einen (1) Punkt.
- 11.5** Wenn alle Sätze gespielt sind, werden die in jedem Satz erreichten Punkte addiert und die Seite mit der höheren Gesamtpunktzahl wird zum Sieger erklärt.
- 11.6** Der Schiedsrichter kann die Kapitäne (oder die Spieler bei Einzelwettbewerben) zum Ende eines Satzes nach vorne kommen lassen, wenn eine Messung erforderlich ist oder es am Ende eines Satzes eine enge Entscheidung gibt.
- 11.7** Wenn am Ende der regulär gespielten Sätze die Punktzahl, einschließlich der Punkte für Strafbälle, gleich ist, wird ein Tie-Break gespielt. Die Punkte, die in einem Tie-Break erzielt werden, werden nicht zu der in diesem Spiel erreichten Punktzahl hinzugezählt, sie dienen ausschließlich dazu, den Sieger zu ermitteln.
- 11.8** Wenn eine Seite ein Spiel verwirkt hat, dann wird der gegnerischen Seite das Spiel mit 6-0 zuerkannt oder mit der größten Punktedifferenz, die in einem Spiel dieser Poolebene oder bei einer KO-Runde erzielt worden ist. Die gesperrte Seite erhält null (0) Punkte. Im Fall, dass beide Seiten gesperrt worden sind, verlieren beide Seiten das Spiel mit 6:0 oder mit der größten Punktedifferenz, die in einem Spiel dieser Poolebene oder bei einer KO-Runde erzielt worden ist. Das Ergebnis wird für jede Seite als verloren festgehalten, „verwirkt mit 0-?“.
- Wenn beide Seiten das Spiel verwirkt haben, entscheiden der Technische Delegierte und der Oberschiedsrichter über angemessene Maßnahmen.

12. Satzabbruch

- 12.1** Ein Satz wird abgebrochen, wenn Bälle bewegt werden durch physischen Kontakt mit einem Spieler oder dem Schiedsrichter oder durch einen Ball, der während eines Strafvorgangs geworfen und vom Schiedsrichter nicht mehr angehalten worden ist.
- 12.2** Wird der Satz aufgrund eines Fehlers oder einer Handlung des Schiedsrichters unterbrochen, so wird der Schiedsrichter in Absprache mit dem Linienrichter die veränderten Bälle in ihre vorhergehende Position bringen. (Der Schiedsrichter wird dabei immer den vorherigen Zwischenstand berücksichtigen, auch wenn die Bälle nicht mehr exakt auf ihrer vorherigen Position zu positionieren sind.) Wenn der Schiedsrichter nicht den vorherigen Punktestand kennt, wird der Satz neu begonnen. Der Schiedsrichter hat dabei die letzte Entscheidung.

- 12.3** Wird der Satz auf Grund eines Fehlers oder einer Handlung einer Seite unterbrochen, geht der Schiedsrichter gemäß Punkt 12.2 vor, kann sich aber, um unfaire Entscheidungen zu vermeiden, mit der benachteiligten Seite beraten.
- 12.4** Wenn ein Satz abgebrochen wurde und bereits Strafbälle zugesprochen wurden, so werden diese am Ende des wiederholten Satzes gespielt. Wenn dem Spieler oder der Seite, der/die den abgebrochenen Satz verursacht hat, Strafbälle zugesprochen wurden, darf er/sie diese nicht spielen.
- 12.5** Bei BISFed Weltmeisterschaften und den Paralympischen Spielen muss der Ausrichter eine Overhead-Kamera bereitstellen, die es ermöglicht, Bälle genau in ihre vorherige Position zurückzulegen, damit der Oberschiedsrichter schnell entscheiden kann, was den Abbruch verursacht hat und welche Entscheidung zu treffen ist, um den Fortgang des Wettbewerbs nicht zu verzögern.

13. Tie-Break

- 13.1** Ein Tie-Break entspricht einem zusätzlichen Satz.
- 13.2** Alle Spieler bleiben in ihren ursprünglichen Boxen.
- 13.3** Spätestens eine Minute nach Bekanntgabe des Tie-Breaks erfolgt der Münzwurf. Der Gewinner des Münzwurfes entscheidet, welche Seite den ersten farbigen Ball spielt. Der Jackball der Seite, die beginnt, wird verwendet. Während oder nach dem Münzwurf darf ein BC3 Sportassistent nicht auf das Spielfeld schauen (siehe 15.5.2).
- 13.4** Der Jackball wird auf das Kreuz platziert.
- 13.5** Der Satz wird dann wie ein normaler Satz gespielt. **Im BC3 Einzelwettbewerb muss der Spieler vor dem Wurf seines ersten farbigen Balls (beide: rot und blau) die Rampe schwenken. Im BC3 Paarwettbewerb MÜSSEN ALLE Spieler (beide: rot und blau) ihre Rampe schwenken, nachdem der Schiedsrichter ihre Seite angezeigt hat und vor dem Auslassen des Balls (siehe 5.5, 15.8.10 – Wegnahme des geworfenen Balls).**
- 13.6** Wenn eine Situation wie in 11.3 beschrieben auftaucht, und jede Seite gleich viele Punkte in diesem Satz erhält, werden die Spielstände notiert und ein zweiter Tie-Break gespielt. Dieses Mal beginnt die Gegenseite den Tie-Break. Dieser Ablauf, bei dem der erste Wurf immer zwischen den beiden Seiten wechselt, geht so lange weiter, bis ein Gewinner feststeht.
- 13.7** Wenn es erforderlich sein sollte, einen weiteren Tie-Break zu spielen, um die endgültige Platzierung der Seiten innerhalb des Pools zu ermitteln, treffen sich die Spieler im Call Room und der Schiedsrichter handelt wie folgt:
- Der Münzwurf wird durchgeführt um zu entscheiden, welche Seite die blauen oder die roten Bälle spielt.
 - Ein erneuter Münzwurf wird durchgeführt um zu entscheiden, welche Seite den Satz beginnt.
 - Der Jackball der Seite, die zuerst spielt, wird auf das Kreuz gelegt.
 - Der Tie-Break wird dann wie ein normaler Satz gespielt.
 - Wenn jede Seite gleich viele Punkte in diesem Tie-Break erhält, werden die Spielstände notiert und ein zweiter Tie-Break wird gespielt. Dieses Mal beginnt die Gegenseite den Satz und deren Jackball wird auf das Kreuz platziert.

- Dieser Ablauf, bei dem der erste Wurf immer zwischen den beiden Seiten wechselt, geht so lange weiter, bis ein Gewinner feststeht.

14. Bewegen auf dem Spielfeld

- 14.1** Eine Seite darf nicht ihren nächsten Wurf vorbereiten, den Rollstuhl oder die Rampe ausrichten bzw. den Ball rollen, wenn der gegnerischen Seite das Wurfrecht angezeigt worden ist.
Vor dem Anzeigen der Farbe ist es zulässig, wenn ein Spieler einen Ball aufnimmt, ihn aber nicht wirft. Wenn z.B. die rote Seite einen Ball nimmt und sich ihn in den Schoß legt, bevor der Schiedsrichter der blauen Seite angezeigt hat, dass sie werfen kann, dann ist das zulässig.
Es ist allerdings nicht zulässig, wenn die rote Seite einen Ball nimmt, nachdem der Schiedsrichter der blauen Seite signalisiert hat zu werfen (siehe 15.5.4).
- 14.2** Wenn der Schiedsrichter angegeben hat, welche Seite das Wurfrecht hat, dürfen Spieler dieser Seite auf das Spielfeld oder in jede leere Wurfbox fahren. Spielern ist es gestattet, in ihrer eigenen oder jeder anderen freien Wurfbox die Rampe auszurichten. Spielern ist es jedoch nicht erlaubt, in die Wurfbox des Gegners zu fahren, um den nächsten Wurf vorzubereiten oder die Rampe auszurichten.
- 14.3** Spieler dürfen nicht hinter die Wurfbox gehen, um ihre Würfe auszurichten oder mit den Mitspielern zu kommunizieren. Nur BC3 Spieler dürfen hinter die Wurfbox fahren, um auf das Spielfeld zu gelangen. Wenn Spieler beim BC 3 Paarwettbewerb das Spielfeld betreten wollen, dann müssen sie das tun, ohne hinter ihren Mitspielern vorbeizufahren.
 Wenn ein Spieler diese Bewegungsregel bricht, dann wird ihm mitgeteilt, in dem richtigen Bereich zu bleiben und erneut mit dem Einrichten zu beginnen. Die verstrichene Zeit wird nicht zurückgesetzt.
- 14.4** Wenn ein Spieler Hilfe benötigt, um auf das Spielfeld zu fahren, kann er den Schiedsrichter oder den Linienrichter um Unterstützung bitten.
- 14.5** Wenn ein Spieler in Paar- oder Mannschaftswettbewerben einen Ball wirft, während ein Mitspieler noch in die Wurfbox zurückkehrt, wird der Schiedsrichter dem Spieler den Ball wegnehmen und einen Strafball aussprechen (siehe 15.6.7). **Der zurückkehrende, nicht werfende Spieler, muss mit mindestens einem Rad innerhalb seiner eigenen Wurfbox sein, wenn sein Mitspieler wirft.**
- 14.6.** Routinehandlungen vor oder nach einem Wurf sind ohne vorherige spezielle Anfrage beim Sportassistenten erlaubt.

15. Strafen

Im Falle eines Regelverstoßes kann es eine oder mehrere Konsequenzen geben:

- 1 Strafball
- Wegnahme
- 1 Strafball und Wegnahme
- 1 Strafball und Gelbe Karte
- Gelbe Karte
- Rote Karte (Disqualifikation)

Der Spieler und sein Sportassistent werden als Einheit gesehen. Eine Gelbe oder Rote Karte, die der Sportassistent erhält, wird somit auch dem Spieler gegeben.
Ein Trainer gilt als eigene Einheit. Erhält ein Trainer eine Gelbe oder Rote Karte, so hat dies keine Auswirkung auf die Seite. Bei einer Disqualifikation hat allein der Trainer die Konsequenz zu tragen.

15.1 Strafwurf

15.1.1 Ein Strafball ist die Zuerkennung eines zusätzlichen Balles an die Gegenseite. Dieser wird am Ende des Satzes geworfen. Der Schiedsrichter hält den Punktestand schriftlich fest. Es werden alle Bälle aus dem Spielbereich entfernt und die Seite, der ein Strafball zuerkannt worden ist, wählt irgendeinen beliebigen farbigen Ball aus, um ihn in die Zielbox beim Kreuz zu werfen. Der Schiedsrichter zeigt den Farbanzeiger und ruft: „Eine Minute!“
Der Spieler hat eine Minute um den Strafball zu werfen. Wenn der Ball innerhalb der 25cm Zielbox landet, ohne die Begrenzungslinie zu berühren, wird dieser Seite, die den Strafwurf ausgeführt hat, ein weiterer Punkt zuerkannt und dieser vom Schiedsrichter zum vorherigen Punktestand dazu addiert und auf dem Spielberichtsbogen festgehalten. Die Stoppuhr wird auf 1 Minute eingestellt, nachdem die übrig gebliebene Zeit auf dem Spielberichtsbogen notiert worden ist.

15.1.2 Wenn mehr als ein Regelverstoß von einer Seite in einem Satz begangen wird, kann mehr als eine Strafe verhängt werden. Jeder Strafball wird gesondert geworfen. Der geworfene Ball wird entfernt und notiert (sofern er einen Punkt ergibt) und die Seite kann für den folgenden Strafwurf erneut einen seiner farbigen Bälle auswählen.

15.1.3 Werden Verstöße von beiden Seiten begangen, heben sich diese nicht auf. Jede Seite versucht einen Punkt zu erzielen und wird in der Reihenfolge der erhaltenen Strafe werfen. Der erste Wurf erfolgt von der Seite, die den ersten Strafball erhalten hat. Danach werden abwechselnd alle weiteren Strafbälle geworfen.

15.1.4 Wenn während des Ausführens eines Strafballs ein Verstoß passiert, der ebenfalls zu einem Strafball führt, wird der Gegenseite ein Strafball zugesprochen.

15.2 Wegnahme von Bällen

15.2.1 Bei dieser Strafe wird der Ball vom Spielfeld genommen. Der Ball wird in den Behälter für tote Bälle oder in den dafür vorgesehenen Bereich gelegt.

15.2.2 Eine Ballwegnahme kann nur für einen Verstoß gegeben werden, der während der Wurfhandlung begangen wurde.

15.2.3 Wenn ein Regelverstoß begangen wird, der zu einer Ballwegnahme führt, dann wird der Schiedsrichter immer versuchen, den Ball aufzuhalten, bevor er andere Bälle verschiebt.

15.2.4 Wenn es dem Schiedsrichter nicht gelingt den Ball aufzuhalten, bevor er andere Bälle verschiebt, wird der Satz abgebrochen (siehe 12.1 - 12.4).

15.3 Gelbe Karte

15.3.1 Wenn ein wie in 15.9 aufgeführter Verstoß begangen wird, zeigt der Schiedsrichter die Gelbe Karte und notiert dies im Spielberichtsbogen.

15.3.2 Bei Erhalt einer zweiten Gelben Karte während eines Wettbewerbs, wird der Spieler vom laufenden Spiel **ausgeschlossen**. Das Spiel ist verloren wegen Verwirken im Einzel- und Paarwettbewerb (siehe 11.8). Wenn in einem Mannschaftswettbewerb ein Spieler oder sein Sportassistent eine zweite Gelbe Karte erhält, wird dieser Spieler für das laufende Spiel gesperrt. Das Spiel darf mit den zwei verbleibenden Spielern fortgesetzt werden. Die verbliebenen Bälle des **gesperrten** Spielers kommen in den Bereich für tote Bälle. In einem darauffolgenden Satz spielt die Seite mit insgesamt nur vier Bällen. Wird der Kapitän gesperrt, übernimmt ein Mitspieler die Rolle des Kapitäns. Wenn ein zweiter Spieler der Mannschaft gesperrt wird, dann verwirkt diese Seite das Spiel (siehe 11.8).

Bei der zweiten Gelben Karte oder jeder weiteren Gelben Karte, die eine Person erhält, wird sie für das laufende Spiel gesperrt, kann aber an den darauffolgenden Spielen des Wettbewerbs wiedereingesetzt werden.

15.4 Rote Karte (Disqualifikation)

15.4.1 Wenn ein Spieler, ein Trainer oder ein Sportassistent wegen unsportlichen Verhaltens disqualifiziert wird, zeigt der Schiedsrichter die Rote Karte und notiert dies im Spielberichtsbogen. Eine Rote Karte bedeutet für die Person, die sie erhält, immer eine **sofortige Disqualifikation vom Wettbewerb** (siehe 15.11.4).

15.4.2 Wenn ein Spieler **und/oder sein Sportassistent** im Einzel- oder Paarwettbewerb disqualifiziert werden/wird, verwirkt diese Seite das Spiel (siehe 11.8).

15.4.3 Wenn ein Spieler und/oder Sportassistent im Mannschaftswettbewerb disqualifiziert werden/wird, wird das Spiel mit den zwei verbleibenden Spielern fortgesetzt. Jegliche Bälle des **gesperrten** Spielers, die nicht geworfen worden sind, kommen in den Bereich für tote Bälle. In jedem darauffolgenden Satz spielt die Seite mit insgesamt nur vier Bocciabällen. Wird der Kapitän gesperrt, übernimmt ein Mitspieler die Rolle des Kapitäns. Wenn ein zweiter Spieler innerhalb der Mannschaft disqualifiziert wird, dann verwirkt diese Seite das Spiel (siehe 11.8).

15.4.4 Ein disqualifizierter Spieler darf an den darauffolgenden Wettbewerben desselben Turniers nach Ermessen des Oberschiedsrichters und Technischen Delegierten wiedereingesetzt werden.

15.5 Folgende Aktionen führen zum Strafball (siehe 15.1):

15.5.1 Wenn ein Spieler die Wurfbox verlässt, obgleich der Seite nicht angezeigt wurde, dass sie an der Reihe ist (siehe 14.2).

15.5.2 Wenn ein BC 3 Sportassistent sich während eines Satzes zum Spielfeld dreht, um das Spiel zu beobachten (siehe 3.5, 13.3).

15.5.3 Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters unerlaubte Gespräche zwischen den Spielern, deren Sportassistenten und /oder den Trainern geführt werden (siehe 16.1 – 16.3).

15.5.4 Wenn ein Spieler und/oder sein Sportassistent während der Zeit der gegnerischen Seite seinen nächsten Wurf vorbereiten/vorbereitet, indem er den Rollstuhl und/oder die Rampe ausrichtet oder den Ball rollt (siehe 14.1).

15.5.5 Wenn ein Sportassistent ohne Aufforderung durch den Spieler den Rollstuhl, die Rampe oder den Pointer bewegt oder den Ball überreicht (siehe 3.5).

15.6 Folgende Aktionen führen zum Strafball und der Wegnahme des geworfenen Balls (siehe Regeln 15.1 und 15.2):

15.6.1 Wenn beim Werfen des Jackballs die Spielfeldlinie oder irgendein Teil des Spielfeldes, das nicht zur Wurfbox des Spielers gehört, berührt wird vom Sportassistenten, dem Spieler, einem Teil seiner Ausrüstung, von Bällen oder anderen persönlichen Dingen. Für BC3 Spieler **und deren Sportassistenten** gilt dies auch, wenn sich der Ball noch in der Rampe befindet (siehe 10.2).

15.6.2 Wenn beim Auslassen des Balls die Rampe über die Wurflinie ragt (siehe 5.3).

15.6.3 Wenn beim Auslassen des Balls nicht mindestens ein Gesäßteil (oder in Übereinstimmung mit der Klassifizierung der Bauch) in Kontakt mit der Sitzfläche des Rollstuhls ist (siehe 10.9.1).

15.6.4 Wenn der Ball beim Auslassen einen Teil des Spielfelds außerhalb der Wurfbox des Spielers berührt (siehe 10.2).

15.6.5 Wenn beim Auslassen des Balls der BC 3 Sportassistent auf das Spielfeld blickt (siehe 3.5).

15.6.6 Wenn beim Auslassen des Balls die Sitzhöhe höher ist als maximal 66 cm bei BC1, BC2 und BC4 Spielern (siehe 6.1).

15.6.7 Wenn in einem Paar- oder Mannschaftswettbewerb ein Spieler seinen Ball wirft, während sein Mitspieler noch vom Spielfeld in seine Wurfbox zurückkehrt (siehe 14.5). **Wenn der zurückkehrende, nicht werfende Spieler mit mindestens einem Rad innerhalb seiner eigenen Wurfbox ist, dann gilt er als „in“ seiner Wurfbox.**

15.6.8 Wenn Vorbereitung und anschließender Wurf eines Balls erfolgen, während die gegnerische Seite das Wurfrecht hat (siehe 15.5.4).

15.7 Folgende Aktionen führen zum Strafball und einer Gelben Karte (siehe 15.1, 15.3):

15.7.1 Jede absichtliche Störung oder Ablenkung eines anderen Spielers, sodass dieser in seiner Konzentration oder beim Wurf behindert wird.

15.7.2 Verursachen eines Satzabbruchs.

15.8 Folgende Aktionen führen zur Wegnahme des geworfenen Balls (siehe 15.2):

15.8.1 Wurf eines Balls bevor der Schiedsrichter anzeigt, welche Farbe spielberechtigt ist.

15.8.2 Wenn ein Ball in einer Rampe stecken bleibt, nachdem er ausgelassen worden ist.

15.8.3 Wenn ein BC3 Sportassistent aus irgendeinem Grund den Ball in der Rampe stoppt.

15.8.4 Wenn in einem BC3 Spiel nicht der BC3 Spieler die Person ist, die den Ball losgelassen hat. Während des Auslassens muss der Spieler direkten physischen Kontakt mit dem Ball haben. Direkter physischer Kontakt schließt die Verwendung eines Hilfsgerätes, das an Kopf, Mund oder Arm befestigt ist, mit ein (siehe 5.4).

15.8.5 Wenn ein Sportassistent den Spieler berührt oder den **Rollstuhl zieht/schiebt**, während der Ball geworfen wird (siehe 3.5).

15.8.6 Wenn ein Sportassistent und ein Spieler gleichzeitig den Ball loslassen.

15.8.7 Wenn ein farbiger Ball vor dem Jackball geworfen wird.

15.8.8 Wenn eine Seite den Ball noch nicht losgelassen hat, wenn das Zeitlimit erreicht wurde (siehe 17.5).

15.8.9 Wenn der erste farbige Ball nicht von dem Spieler geworfen wird, der auch den Jackball geworfen hat (siehe 10.4.1).

15.8.10 Wenn **ein BC3 Spieler** seine Rampe nicht mindestens 20cm nach links und rechts schwenkt, **nachdem** ihm der Jackball überreicht wurde und vor dem Werfen des Jackballs, **dem Werfen eines Strafballs oder des ersten Wurfs jedes Spielers beim Tie-Break** (siehe 5.5).

15.8.11 Wenn ein **BC3 Spieler es unterlässt, vor dem Werfen seines Balls, die Rampe neu auszurichten**, indem er das 20cm-Schwenken durchführt, wenn er oder sein Mitspieler vom Spielbereich zurückgekehrt ist (siehe 5.5).

15.8.12 Wenn eine Seite mehr als einen Ball gleichzeitig wirft (siehe 10.13).

15.9 Folgende Aktionen führen bei Spielern, Sportassistenten und/oder Trainern zu einer Gelben Karte (siehe 15.3.):

15.9.1 Ein Spieler bringt in den Aufwärmbereich oder Call Room mehr Personal mit als erlaubt ist (siehe 7.2, 8.2). Diese Aktion hat für den Spieler oder für den Kapitän in Paar- und Mannschaftswettbewerben eine Gelbe Karte zur Folge.

15.9.2 Ein Spieler im Paar- oder Mannschaftswettbewerb bringt in den Call Room mehr als die erlaubten Bälle mit (siehe 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Die überzähligen Bälle werden beschlagnahmt und bis zum Ende des Wettbewerbs einbehalten.

In Paar- und Mannschaftswettbewerben erhält der Spieler die Gelbe Karte, der mehr als die erlaubte Anzahl an Bällen mitbringt. Sollte es nicht möglich sein zu bestimmen, wer dieser Spieler ist, so erhält der Kapitän die Gelbe Karte (siehe 9.7).

„Extrabälle“, die beschlagnahmt wurden, jedoch den Kriterien für Bocciabälle entsprechen, dürfen für den folgenden Wettbewerb desselben Turniers zurückgefordert werden.

15.9.3 Wenn die Bälle eines Spielers bei einer Überprüfung nicht den Kriterien entsprechen (siehe 4.7.1, 4.7.2 und 9.2.). Am Eingang des Call Rooms wird ein Vermerk über nicht regelgerechte Bälle und nicht regelgerechte Ausrüstung angebracht.

15.9.4 Wenn in unangemessener Weise eine Spielverzögerung verursacht wird.

15.9.5 Wenn ein Spieler eine Schiedsrichterentscheidung nicht akzeptiert und/oder er sich in einer für die gegnerische Seite oder für die Offiziellen nachteiligen Weise verhält.

15.9.6 Wenn ein Spieler das Spielfeld während eines Spiels ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt. Selbst wenn dies zwischen Sätzen oder während einer

medizinischen oder technischen Auszeit erfolgt, darf dieser Spieler nicht zum Spiel zurückkehren.

15.9.7 Wenn der Sportassistent oder Trainier ohne Erlaubnis des Schiedsrichters das Spielfeld betritt (siehe 10.7.4).

15.10 Folgende Aktionen führen bei Spielern, Sportassistenten und Trainern zu einer zweiten Gelben Karte und zum Ausschluss für das laufende Spiel (siehe 15.3):

15.10.1 Erhalt einer zweiten Verwarnung während desselben Wettbewerbs. (D. h. Zuvor erhielt die Person bereits eine Gelbe Karte für einen Verstoß wie unter Regel 15.9 aufgeführt.)

15.10.2 Sollte ein Spieler und/oder ein Sportassistent während desselben Wettbewerbs im Aufwämbereich oder im Call Room eine zweite Gelbe Karte erhalten, führt dies zum Ausschluss vom laufenden Spiel. Erfolgt dies bei der Vorbereitung auf einen Einzelwettbewerb, so verliert der Spieler sein Spiel durch Verwirken (siehe 11.8). **Eine zweite Gelbe Karte für den Trainier hat zur Folge, die Spielfläche nicht betreten zu dürfen.**

15.10.3 Eine zweite Gelbe Karte, die während eines Spiels auf dem Spielfeld gegeben wird, **führt zum Ausschluss vom Spiel und kann zum Verwirken eines Spiels führen (siehe 11.8). Sollte dies den Trainer betreffen, so muss dieser das Spielfeld verlassen, aber die Mannschaft bzw. das Paar kann fortfahren.**

15.11 Folgende Aktionen führen bei Spielern, Sportassistenten und Trainern zu einer Roten Karte und sofortigen Disqualifikation (siehe 15.4.):

15.11.1 Unsportliches Verhalten wie z. B. Versuch, einen Schiedsrichter zu täuschen; unzulässige Bemerkungen auf dem Spielfeld

15.11.2 Gewalttätiges Verhalten

15.11.3 Die Verwendung anstößiger, beleidigender oder ausfallender Sprache oder Gesten.

15.11.4 Eine Rote Karte bedeutet immer eine sofortige Disqualifikation vom Wettbewerb. Die Ergebnisse vorheriger Spiele während des Wettbewerbs werden verwirkt und der Spieler/die Seite hat kein Anrecht auf **Teilnahme- oder** Wertungspunkte für den Wettbewerb (siehe 15.4.1).

16. Kommunikation

16.1 Während eines Satzes darf keine Kommunikation zwischen Spieler, Sportassistent, Trainer und Ersatzspieler stattfinden.

Die Ausnahmen sind:

- Wenn ein Spieler seinen Sportassistenten ersucht, eine spezielle Handlung auszuführen, wie z.B. Verändern der Position des Rollstuhls, Bewegen des Hilfsgerätes (Rampe), Rollen des Balls oder Übergabe des Balls an den Spieler. Einige Routinehandlungen sind auch ohne eine spezielle Anfrage an den Sportassistenten erlaubt.

- Wenn Trainer, Sportassistenten und Ersatzspieler ihre Spieler nach dem Werfen und zwischen den Sätzen beglückwünschen und sie aufmuntern.
 - Wenn die Kommunikation zwischen Trainer, Ersatzspieler und Ersatzsportassistent in der Weise erfolgt, dass die Spieler auf dem Spielfeld sie nicht hören können. Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters die Spieler die Kommunikation hören, wird der Schiedsrichter unerlaubte Kommunikation anmerken und mit einem Strafball ahnden (siehe 15.5.3).
- 16.2** Im Paar- und Mannschaftswettbewerb dürfen die Spieler während eines Satzes nur mit **ihren Mitspielern**, die auf dem Spielfeld sind, kommunizieren. Jedoch nur in der Zeit, in der sie durch den Schiedsrichter das Wurfrecht angezeigt bekommen. **Wenn während eines Satzes keine Seite angezeigt wird (z.B. bei der Messung durch den Schiedsrichter oder aufgrund einer Fehlfunktion der Zeituhr), dürfen sich die Spieler beider Seiten leise unterhalten. Diese Kommunikation muss enden, sobald der gegnerischen Seite das Wurfrecht angezeigt wird.**
- 16.3.** Ein Spieler darf dem Sportassistenten des Mitspielers keine Anweisungen geben, sondern darf nur direkt mit dem eigenen Sportassistenten kommunizieren.
- 16.4** Zwischen den Sätzen dürfen die Spieler untereinander, mit ihren Sportassistenten und mit ihrem Trainer kommunizieren. Das muss enden, sobald der Schiedsrichter bereit ist, mit dem Satz zu beginnen. Der Schiedsrichter wird das Spiel nicht für lange Diskussionen verzögern.
- 16.5** Ein Spieler darf einen anderen Spieler **oder den BC3 Sportassistenten** dazu auffordern, Platz zu machen, wenn dieser so positioniert ist, dass es sich auf das Spielen des Wurfs auswirkt. Er kann diesen jedoch nicht bitten, seine Box zu verlassen.
- 16.6** Jeder Spieler darf während seiner eigenen Zeit mit dem Schiedsrichter kommunizieren.
- 16.7** Nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Seite das Wurfrecht hat, darf jeder Spieler dieser Seite nach dem Ergebnis fragen oder um eine Messung bitten. Fragen zu Ballpositionen (z.B. Welcher gegnerische Ball ist näher?) werden nicht beantwortet. Der Spieler darf auf das Spielfeld fahren, um selber die Positionen der Bälle festzustellen.
- 16.8** Wenn während eines Spiels auf dem Spielfeld eine Übersetzung erforderlich ist, hat der Oberschiedsrichter die Berechtigung einen geeigneten Übersetzer auszuwählen. Der Oberschiedsrichter wird entweder versuchen, einen ehrenamtlichen Wettkampfhelfer oder einen anderen Schiedsrichter, der nicht in einem anderen Spiel involviert ist, heranzuziehen. Wenn kein geeigneter Übersetzer vorhanden ist, wählt der Oberschiedsrichter eine Person aus, die aus demselben Land des Sportlers kommt.
- 16.9** Übersetzern wird kein Platz auf dem Spielfeld zugewiesen. Kein Spiel wird dadurch verzögert, dass kein Übersetzer zur Stelle ist.
- 16.10** Alle Kommunikationsgeräte (inklusive des Smartphones), die auf das Spielfeld mitgenommen werden, müssen vom Oberschiedsrichter oder dem Technischen Delegierten genehmigt werden. Jeglicher Missbrauch gilt als unangemessene Kommunikation und rechtfertigt die Verhängung eines Strafballs.
Trainern ist es erlaubt, Tablets oder Smartphones zur Verwendung von Notizen zu benutzen. Spieler und Sportassistenten dürfen auf dem Spielfeld keinerlei Mitteilungen von Trainern oder Ersatzspielern außerhalb der Begrenzungslinien erhalten. Missachtung dieser Regel stellt eine unerlaubte Kommunikation dar und wird mit einem Strafball geahndet.

17. Zeit pro Satz

17.1 Jede Seite hat ein Zeitlimit für das Spielen jedes Satzes, welches vom Zeitnehmer kontrolliert wird. Die Zeiten sind:

BC 1	5 Minuten/Spieler/Satz
BC 2	4 Minuten/Spieler/Satz
BC 3	6 Minuten/Spieler/Satz
BC4	4 Minuten/Spieler/Satz
Mannschaft	6 Minuten/Mannschaft/Satz
Paar BC 3	7 Minuten/Paar/Satz
Paar BC 4	5 Minuten/Paar/Satz

17.2 Das Werfen des Jackballs wird als Teil des Zeitkontingents einer Seite gezählt.

17.3 Die Zeit für eine Seite startet, sobald der Schiedsrichter dem Zeitnehmer anzeigt, welche Seite spielen darf, einschließlich des Jackballs.

17.4 Die Zeit wird in dem Moment angehalten, in dem **jeder geworfene Ball** innerhalb der Spielfeldgrenzen zum Stillstand kommt oder über die Begrenzungslinien rollt.

17.5 Wenn eine Seite den Ball nicht losgelassen hat, wenn das Zeitlimit erreicht ist, werden dieser Ball und andere verbleibende Bälle dieser Seite ungültig und in den Bereich für tote Bälle gelegt. Im Falle eines BC3 Spielers gilt der Ball als losgelassen, sobald er beginnt die Rampe hinunterzurollen.

17.6 Wenn eine Seite einen Ball nach dem Zeitlimit loslässt, stoppt der Schiedsrichter diesen und entfernt ihn vom Spielfeld, bevor er das Spiel durcheinanderbringt. Sollte es dazu kommen, dass der Ball andere Bälle durcheinanderbringt, wird der Satz abgebrochen (siehe 12.).

17.7 Das Zeitlimit für Strafbälle beträgt 1 Minute pro Verstoß (1 Strafball) für alle Wettbewerbe.

17.8 Während jedes Satzes wird die verbleibende Zeit für die beiden Seiten auf der Anzeigetafel angezeigt. Am Ende jedes Satzes wird die verbleibende Zeit beider Seiten auf dem Spielberichtsbogen notiert.

17.9 Wird die Zeit falsch gemessen, während ein Satz gespielt wird, kann der Schiedsrichter die Zeitmessung angleichen, um den Fehler zu kompensieren.

17.10 Während Auseinandersetzungen oder Verwirrungen muss der Schiedsrichter die Zeituhr anhalten lassen. Ist es notwendig, den Satz wegen einer Übersetzung zu unterbrechen, muss die Zeit gestoppt werden. Wenn möglich, sollte der Übersetzer nicht demselben Team/ Land des Spielers angehören (siehe 16.8).

17.11 Der Zeitnehmer soll laut und deutlich die verbleibende Zeit ankündigen: „**1 Minute**“, „**30 Sekunden**“, „**10 Sekunden**“ und „**Zeit**“, wenn die Zeit abgelaufen ist. **Während der einen Minute zwischen den Sätzen soll der Zeitnehmer „15 Sekunden“ und „Zeit“ verkünden.**

18. Medizinische Auszeit

- 18.1** Wenn ein Spieler oder Sportassistent während eines Spieles erkrankt (es muss eine schwerwiegende Situation sein), darf jeder Spieler um eine Auszeit bitten, wenn dies erforderlich sein sollte. Für eine medizinische Auszeit kann ein Spiel für zehn (10) Minuten unterbrochen werden. Während dieser Zeit muss der Schiedsrichter die Zeitmessung des Spiels anhalten. Im BC3 Wettkampf ist es den Sportassistenten während der 10-minütigen Unterbrechung nicht erlaubt, auf das Spielfeld zu blicken.
- 18.2** Jeder Spieler oder Sportassistent darf pro Spiel nur eine (1) medizinische Auszeit nehmen.
- 18.3** Jeder Spieler oder Sportassistent, der um eine medizinische Auszeit bittet, muss auf dem Spielfeld so bald wie möglich von einem Arzt, der dem Veranstaltungsort zugeordnet ist, behandelt werden. Wenn erforderlich, kann der Arzt in der Kommunikation vom Spieler oder Sportassistenten unterstützt werden.
- 18.4** Wenn bei einem Einzelwettbewerb ein Spieler nicht mehr in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, gilt das Spiel als verwirkt (siehe 11.8).
- 18.5** Wenn in einem Mannschaftswettbewerb ein Spieler krankheitsbedingt nicht mehr in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne dessen verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Wenn seine Mitspieler noch zu spielende Bälle haben, können sie die Bälle innerhalb ihrer Zeit spielen. Ein Ersatzspieler darf nur zwischen den Sätzen ins Spiel kommen (siehe 10.16.3).
- 18.6** Wenn in einem BC3 und BC4 Paarwettbewerb ein Spieler krankheitsbedingt nicht mehr in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne dessen verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Wenn sein Mitspieler noch zu spielende Bälle hat, kann er die Bälle innerhalb seiner Zeit spielen. Ein Ersatzspieler darf nur zwischen den Sätzen ins Spiel kommen (siehe 10.16.3).
- 18.7** Wenn in einem Paarwettbewerb ein medizinisches Problem mit einem Sportassistenten auftritt, können sich die Spieler den Sportassistenten für den Rest des Satzes teilen. Ein Wechsel darf nur zwischen den Sätzen stattfinden (siehe 10.16.3). Wenn es auf der Spielfläche keinen Ersatz gibt, müssen sich die Spieler für den restlichen Verlauf des Spiels den einen Sportassistenten teilen. Wenn ein Spieler in einem Einzelwettbewerb während eines Satzes noch zu spielende Bälle hat, diese aber nicht ohne Unterstützung spielen kann, werden diese Bälle als tote Bälle gewertet.
- 18.8** Wenn ein Spieler in einem Mannschaftswettbewerb an der Reihe wäre, den Jackball zu werfen, aber krankheitsbedingt nicht in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, und es keinen Ersatzspieler gibt, wird der Jackball von jener Person geworfen, die in dem darauffolgenden Satz an der Reihe wäre, den Jackball zu werfen.
- 18.9** Wenn in einem Mannschaftswettbewerb ein Spieler nicht mehr in der Lage ist, in den nachfolgenden Spielen zu spielen (nur aus einem medizinischen Grund) und es keinen Ersatzspieler gibt, darf die Mannschaft das Spiel mit zwei Spielern, die dann nur 4 Bälle haben, fortsetzen. Wenn ein BC1 Spieler nicht in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, und es ist kein BC1 Ersatzspieler vorhanden, kann das Spiel ohne einen BC1 Spieler fortgesetzt werden.

18.10 Wenn ein Spieler auch in den darauffolgenden Spielen um eine medizinische Auszeit bittet, wird der Technische Delegierte in Absprache mit einem Arzt und einem Vertreter des Landes des Spielers entscheiden, ob der Spieler vom Rest des Wettkampfes herausgenommen wird. Wenn bei einem Einzelwettbewerb ein Spieler vom Rest des Wettkampfes herausgenommen wird, dann werden die folgenden Spiele, die der Spieler hätte spielen müssen, mit einer Punktzahl gewertet, die der Punktzahl mit der größten Punktedifferenz seines Pools oder der KO-Serie entspricht.

19. Klarstellung und Protestverfahren

19.1 Während eines Spiels kann eine Seite das Gefühl haben, dass der Schiedsrichter einen Vorfall übersehen oder eine unkorrekte Entscheidung getroffen hat, welche das Resultat des Spiels beeinflusst. Zu diesem Zeitpunkt kann der Spieler/Kapitän dieser Seite den Schiedsrichter auf die betreffende Situation hinweisen und um Klarstellung ersuchen. Die Zeit muss angehalten werden (siehe 17.10).

19.2 Während eines Spiels kann ein Spieler/Kapitän den Oberschiedsrichter um eine Entscheidung ersuchen, dessen Urteil endgültig ist.

19.2.1 In Übereinstimmung mit den Regeln 19.1 und 19.2 dürfen die Spieler während eines Spiels den Schiedsrichter auf eine Situation, mit der sie nicht einverstanden sind, aufmerksam machen und um Klarstellung ersuchen. Sie müssen den Oberschiedsrichter um eine Entscheidung bitten, wenn sie mit Regel 19.3 (Protestverfahren) fortfahren möchten.

19.3 Am Ende jedes Spiels werden die konkurrierenden Seiten aufgefordert, den Spielberichtsbogen zu unterschreiben. Wenn eine Seite protestieren möchte oder der Meinung ist, dass der Schiedsrichter nicht im Einklang mit den Regeln gehandelt hat, darf sie den Spielberichtsbogen nicht unterschreiben.

19.4 Der Schiedsrichter notiert die Zeit des Spielendes, nachdem er den Endstand im Spielberichtsbogen eingetragen hat. Innerhalb von 30 Minuten nach Beendigung des Spiels muss ein schriftlicher Protest vorgelegt werden. Geht kein schriftlicher Protest ein, gilt das Ergebnis.

19.5 Das ausgefüllte Protestformular muss von einem Spieler, dem Kapitän oder dem Teammanager beim Wettkampfbüro abgegeben werden. Dem Protestformular müssen 150 Pfund oder eine dieser Summe entsprechende Summe in der Landeswährung des Gastgeberlandes beigelegt werden.

Dieses Protestformular sollte die Umstände, die Rechtfertigung (Verweis auf die entsprechende Regel) und eine Begründung enthalten. Der Oberschiedsrichter oder sein Vertreter wird so schnell wie möglich eine Protestkommission einberufen.

Diese besteht aus:

- dem Oberschiedsrichter oder Assistenz-Oberschiedsrichter
- zwei internationalen Schiedsrichtern, die nicht in das Spiel involviert waren und nicht aus den Ländern kommen, die in dem Protest involviert sind

19.5.1 Wenn die Protestkommission zusammengestellt ist, soll sie den Schiedsrichter des Spieles, auf das sich der Protest bezieht, befragen, bevor eine endgültige Entscheidung getroffen wird. Die Protestkommission soll sich in einem nicht öffentlichen Bereich beraten. Sämtliche Diskussionen bezüglich eines Protests müssen vertraulich behandelt werden.

19.5.2 Die Entscheidung wird so schnell wie möglich von der Kommission gefällt und dem Spieler/Kapitän oder Teammanager und der betroffenen anderen Seite schriftlich mitgeteilt.

19.6 Sollte es notwendig sein, die Entscheidung der Protestkommission anzufechten, wird dies nach Erhalt eines weiteren vollständig ausgefüllten Protestformulars geschehen. Wenn möglich, sollten beide beteiligten Parteien angehört werden. Nach Erhalt dieses Protests, beruft der Technische Delegierte oder sein Vertreter so schnell wie möglich eine Berufungsjury ein, bestehend aus:

- dem Technischen Delegierten
- zwei internationalen Schiedsrichtern, die nicht in dem vorhergehenden Protest involviert waren oder aus den am Protest beteiligten Ländern stammen

19.6.1 Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig.

19.7 Jede Partei, die bei dem angefochtenen Spiel beteiligt war, hat die Möglichkeit gegen die Entscheidung der Protestkommission Berufung einzulegen. Sie muss ein Protestschreiben unter Beigabe von 150 Pfund vorlegen. Dieses Protestschreiben muss innerhalb von 30 Minuten nach Erhalt der ursprünglichen Kommissionsentscheidung eingereicht werden. Die Protestkommission oder deren Vertreter wird die Uhrzeit notieren, sobald der Spieler, die Seite oder eine andere geeignete Person (z. B. Teammanager oder Trainer) die Kommissionsentscheidung erhält. Diese Person muss den Erhalt durch Unterschrift bestätigen. Sämtliche Diskussionen bezüglich eines Protests müssen vertraulich behandelt werden.

19.8 Wenn eine Protestentscheidung dazu führt, dass ein Spiel wiederholt wird, so wird es mit jenem Satz begonnen, in dem die Situation, die zu dem Protest führte, aufgetreten ist.

19.9 Wenn ein Grund für einen Protest bereits vor Spielbeginn bekannt wird, soll der Protest vor Spielbeginn erklärt und innerhalb von 30 Minuten nach Abschluss des Spiels eingereicht werden.

19.10 Wenn ein Grund für einen Protest im Call Room auftritt, ist der Oberschiedsrichter oder Technische Delegierte über die Absicht der Protesteinreichung zu informieren bevor die Seite den Call Room verlässt. Dieser Protest wird nur berücksichtigt, wenn die beschriebene Vorgehensweise eingehalten wurde.

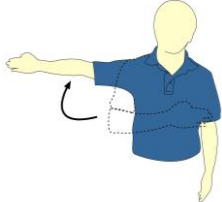

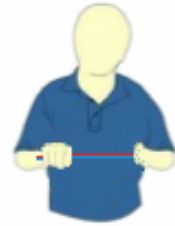


Anhänge

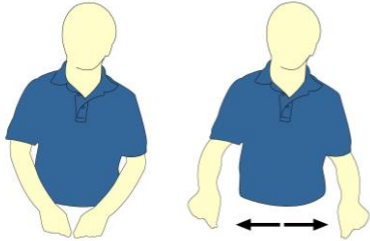
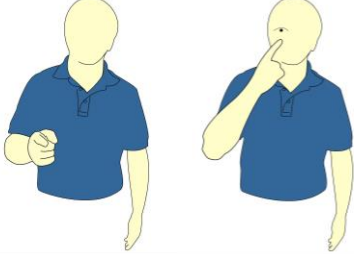
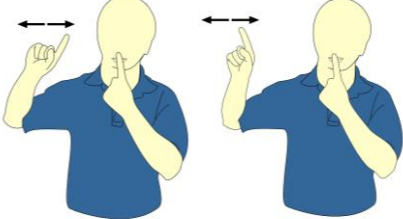
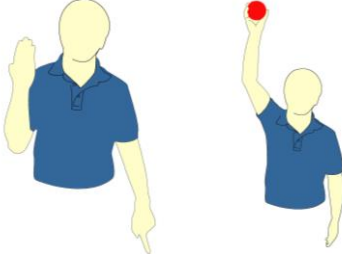
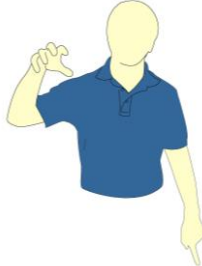

Der BISFed ist bewusst, dass diverse Situationen auftreten können, die nicht in diesem Regelwerk aufgeführt sind. Solche Situationen werden, sollten sie auftreten, unter Einbeziehung des Technischen Delegierten und/oder Oberschiedsrichters entschieden.



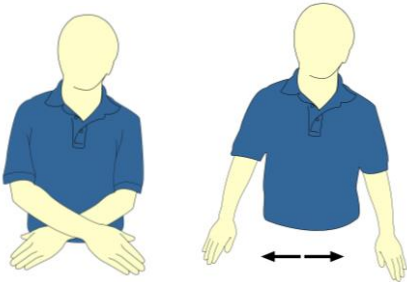

Die folgenden Seiten (Anhang I, II und III) enthalten grafische Darstellungen von Schiedsrichtergesten, eine Erklärung über Protestverfahren und eine Abbildung eines Spielfeldes. Die Gesten wurden entwickelt, um sowohl Schiedsrichtern als auch Spielern zu helfen, gewisse Situationen zu verstehen. Spieler können **nicht** protestieren, wenn ein Schiedsrichter vergisst, eine spezifische Geste zu verwenden.





Anhang I

Offizielle Gesten/Zeichen des Schiedsrichters


Zu signalisierende Situation	Beschreibung der Geste	Schiedsrichtergesten
Zeichen, Aufwärm­bälle oder den Jackball zu werfen (Regel: 10.1; 10.2)	Bewege die Hand, um das Werfen anzuzeigen und sage: „Einspielzeit beginnt“ oder „Jackball“.	
Zeichen, einen farbigen Ball zu werfen (Regel: 10.4; 10.5; 10.6)	Zeige mit dem Farb­anzeiger, welche Farbe laut Spielverlauf zu werfen hat.	
Gleichweit entfernte Bälle: (Regel 10.12)	Anzeiger quer gegen die Handfläche mit zu den Spielern weisendem Rand halten. Farb­anzeiger kippen, um anzuzeigen, welche Seite das Wurfrecht hat (siehe oben).	
Technische oder medizinische Auszeit (Regel: 5.7; 6.2; 18)	Lege die Handfläche über die ausgestreckten Finger der anderen Hand (ein „T“ bilden) und sage, welche Seite die Auszeit verlangt. (Beispiel: Time out für – Spiel­er­name / Mann­schaft / Nation / Ball­farbe)	
Auswechslung (Regel: 10.16)	Rotiere mit dem Unterarm rund um den anderen Unterarm.	

<p>Messung (Regel 4.6; 11.6)</p>	<p>Halte beide Hände zusammen, dann bewege sie auseinander, als würdest du ein Maßband benutzen.</p>	
<p>Frage des Schiedsrichters, ob der Spieler das Spielfeld betreten will (Regel: 11.6)</p>	<p>Zeige auf das Auge des Spielers und dann auf das des Schiedsrichters.</p>	
<p>Unerlaubte Kommunikation (Regel: 15.5.3; 16)</p>	<p>Zeige auf den Mund und bewege den Zeigefinger der anderen Hand seitwärts hin und her.</p>	
<p>Toter Ball / Ball aus (Regel: 10.6.2; 10.10; 10.11)</p>	<p>Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm in einer vertikalen Bewegung mit offener Hand, wobei die Handfläche zum Körper des Schiedsrichters zeigt, und sage: „Aus“ oder „Toter Ball“. Dann hebe den Ball, der „aus“ war, hoch.</p>	
<p>Wegnahme (Regel: 15.2)</p>	<p>Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm mit „offener Greifhand“, bevor du den Ball aufhebst (wenn möglich!).</p>	
<p>1 Strafball (Regel: 15.1)</p>	<p>Hebe einen Finger hoch.</p>	

<p>Gelbe Karte (Regel: 15.3)</p> <p>Zweite Gelbe Karte und Ausschluss vom laufenden Spiel (Regel: 15.10)</p>	<p>Zeige die Gelbe Karte für den Verstoß.</p> <p>Zeige die Gelbe Karte für den zweiten Verstoß. (Beendet im Einzel- und Paarwettbewerb das Spiel.)</p>	
<p>Rote Karte (Disqualifikation) (Regel: 10.4; 11.6)</p>	<p>Zeige die Rote Karte.</p>	
<p>Ende der Abwicklung/ Ende des Spiels (Regel: 10.7)</p>	<p>Kreuze die gestreckten Arme und führe sie auseinander. Sage „Satz beendet“ oder „Spiel beendet“.</p>	
<p>Punkttestand (Regel: 4.5; 11)</p>	<p>Halte die Finger auf die punktende Farbe des Farbanzeigers (Bsp.: 3 Punkte für Rot) und gib den Punkttestand an.</p>	

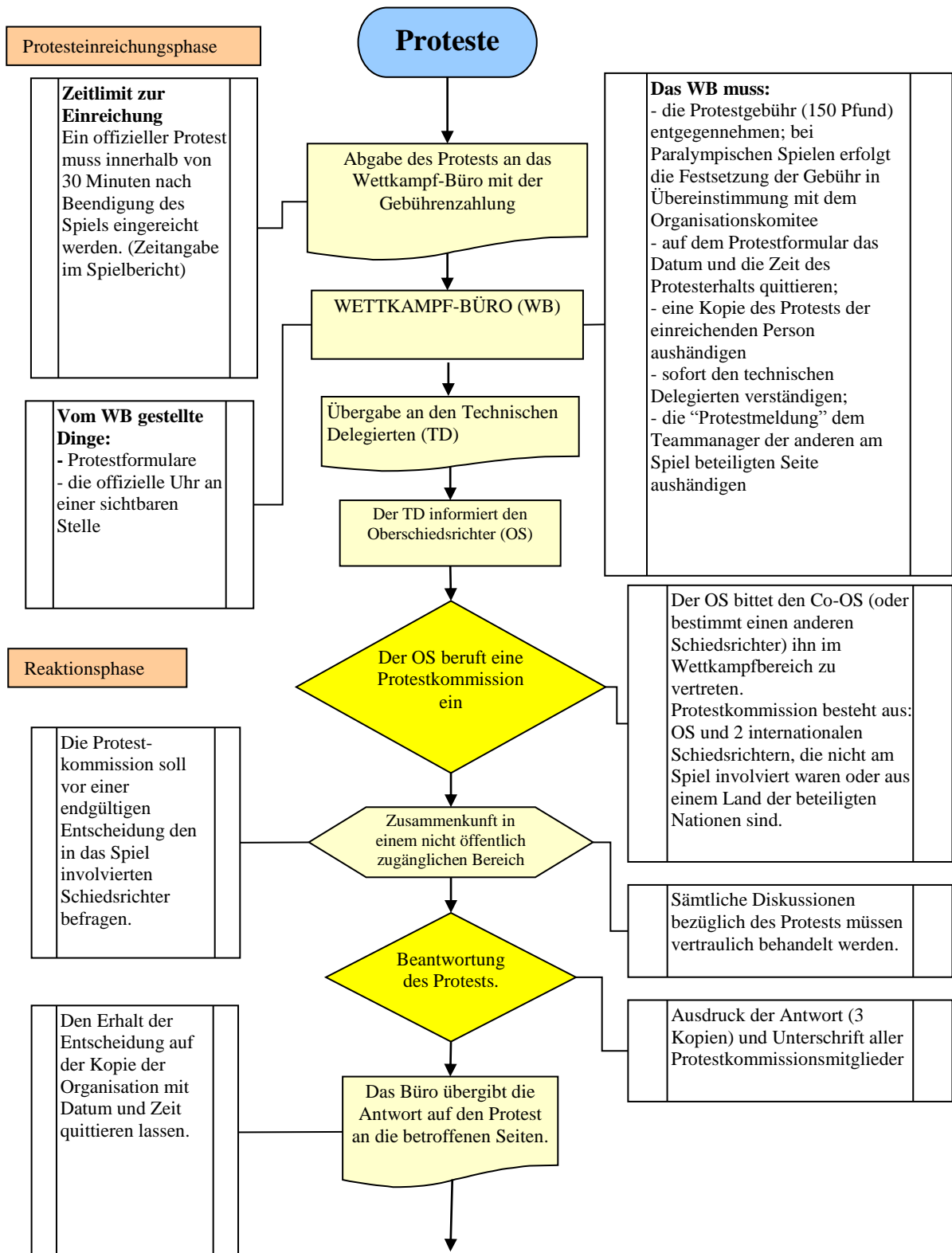
<p align="center">Anzeigen des Spielstandes - Beispiele</p>			
			
<p>3 Punkte für Rot</p>	<p>7 Punkte für Rot</p>	<p>10 Punkte für Rot</p>	<p>12 Punkte für Rot</p>

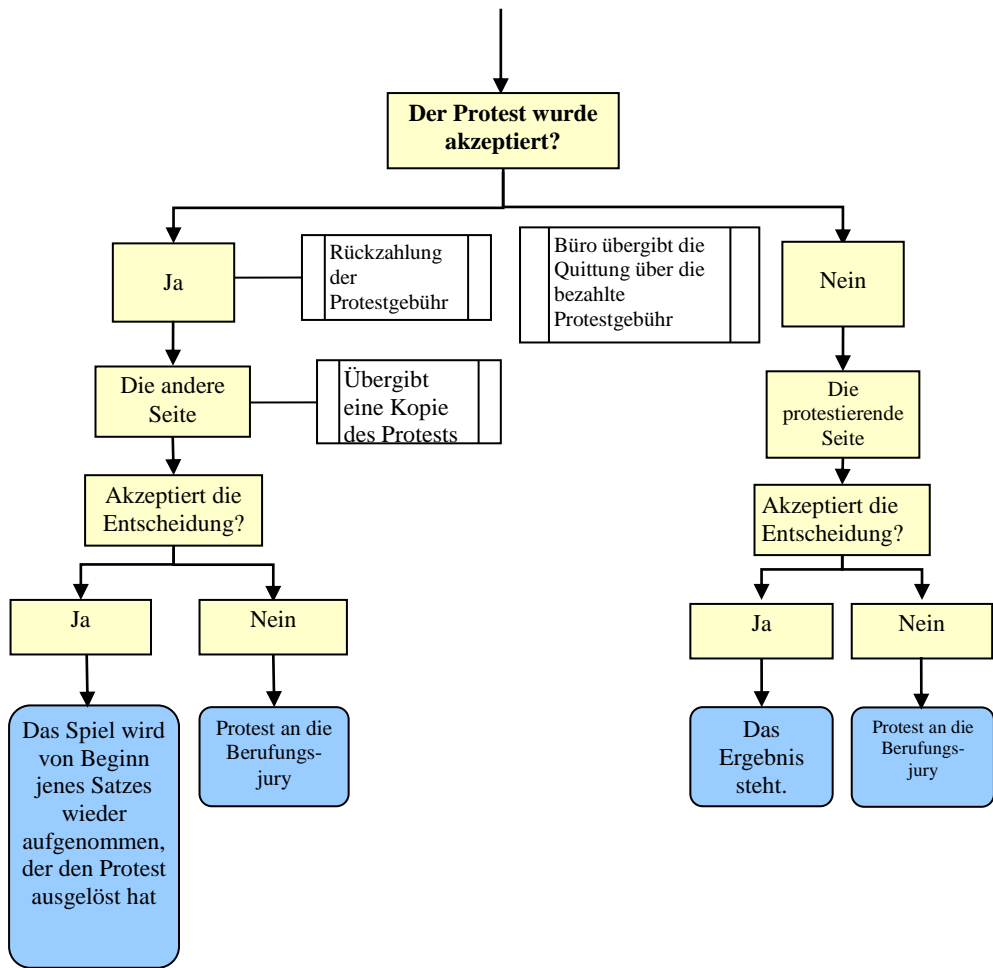
Offizielle Gesten/Zeichen des Linienrichters

Situation um zu zeigen	Beschreibung der Geste	Linienrichtergesten
Um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters zu erhalten	Hebe den Arm.	 An illustration of a person from the waist up, wearing a blue short-sleeved polo shirt. The person's right arm is raised straight up, with the hand open and fingers slightly spread. The person's head is a simple yellow circle, and their left arm is hanging down at their side.

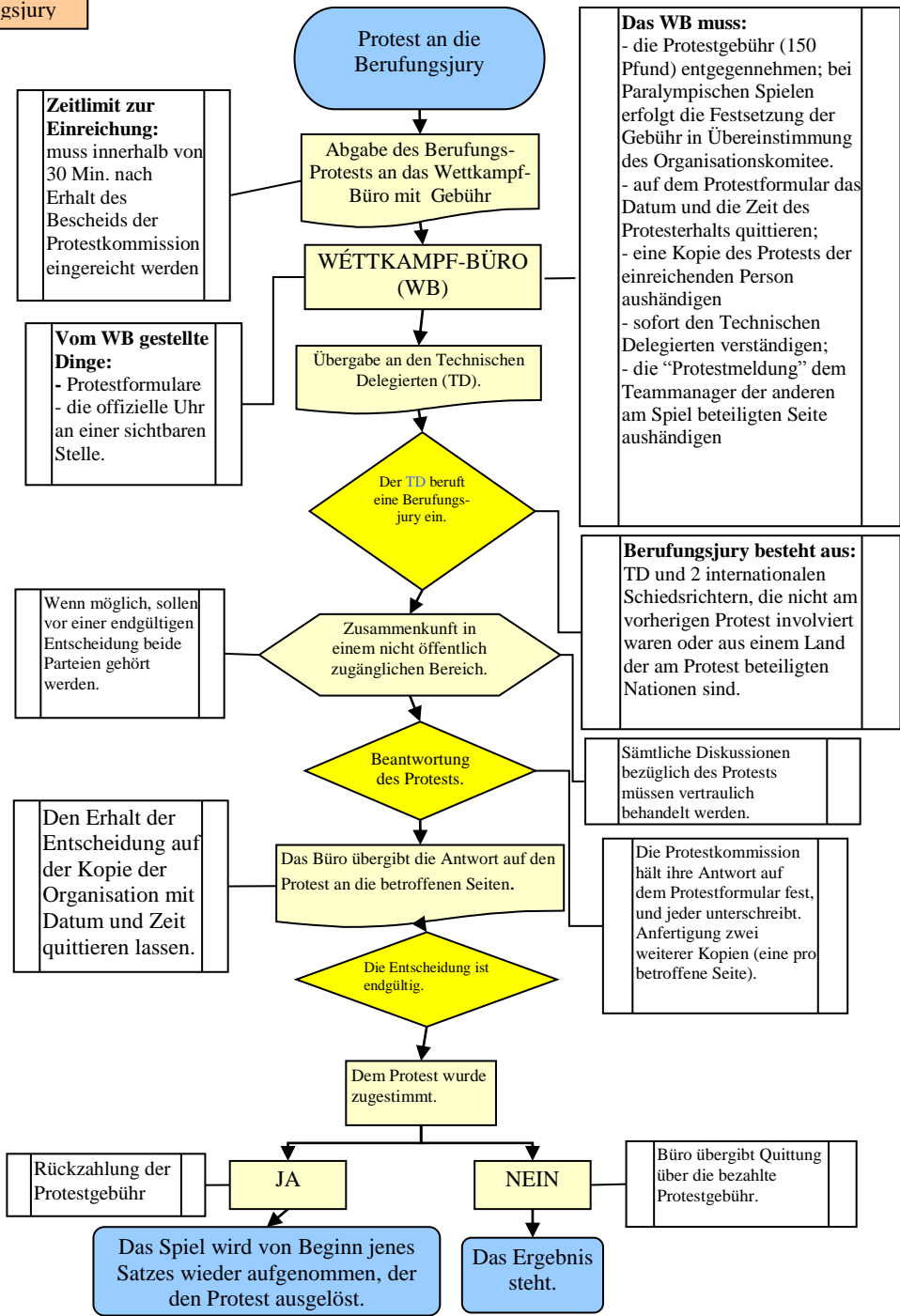
Graphic Designer: *Francisca Sottomayor*

Anhang II - Proteste Protestverfahren





Phase der Berufungsjury



Protest Richtlinien

- Wenn eine Seite einen Protest nach dem Zeitlimit (30 Minuten) einreichen will, wird das Wettkampfbüro sie darüber informieren, dass die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Seite darauf besteht, den Protest zu akzeptieren, wird das Wettkampfbüro dies trotzdem nicht akzeptieren.
- Fotoaufnahmen und/oder Videoaufnahmen zur Unterstützung des Protestes werden nicht akzeptiert.
- Wiederholung eines gesamten Spiels auf Grund eines Protests: Der Schiedsrichter wirft eine Münze und die Gewinnerseite wählt zwischen Rot und Blau. Wenn einer Seite bereits Extra-Bälle zugesprochen wurden, gelten diese als verfallen.
- Wiederholung eines Spiels vom Beginn der Runde, in der die Situation auftrat, die zum Protest führte: Die Spieler kehren in dieselben Wurfboxen zurück und verwenden dieselben farbigen Bälle. Regelverstöße, die in einem Satz begangen wurden, der auf Grund einer Entscheidung der Protestkommunikation wiederholt werden muss, gelten als verfallen. Ausgenommen sind schriftliche Verwarnung oder Disqualifikation.
- Wenn der Protestgrund zwar gerechtfertigt ist, aber nicht ausreichend genug, um das Spiel zu wiederholen (z.B. ein Formalfehler im Call Room), wird die Protestgebühr nicht rückerstattet.
- Sämtliche Protestgebühren, die auf Grund der Entscheidung der Protestkommission oder der Berufungsjury nicht rückerstattet werden, fließen der BISFed zu.

Protestmitteilung

Diese Benachrichtigung dient dazu, dem Team Manager von _____(Name des Landes) mitzuteilen, dass gegen das Spiel zwischen _____ und _____ (Name der Spieler oder Länder) am ___/___/_____ (Datum einfügen), um _____ (Zeit des Spiels) im Wettbewerb _____ von _____ (Name) aus _____ (Land) ein Protest eingereicht wurden ist.

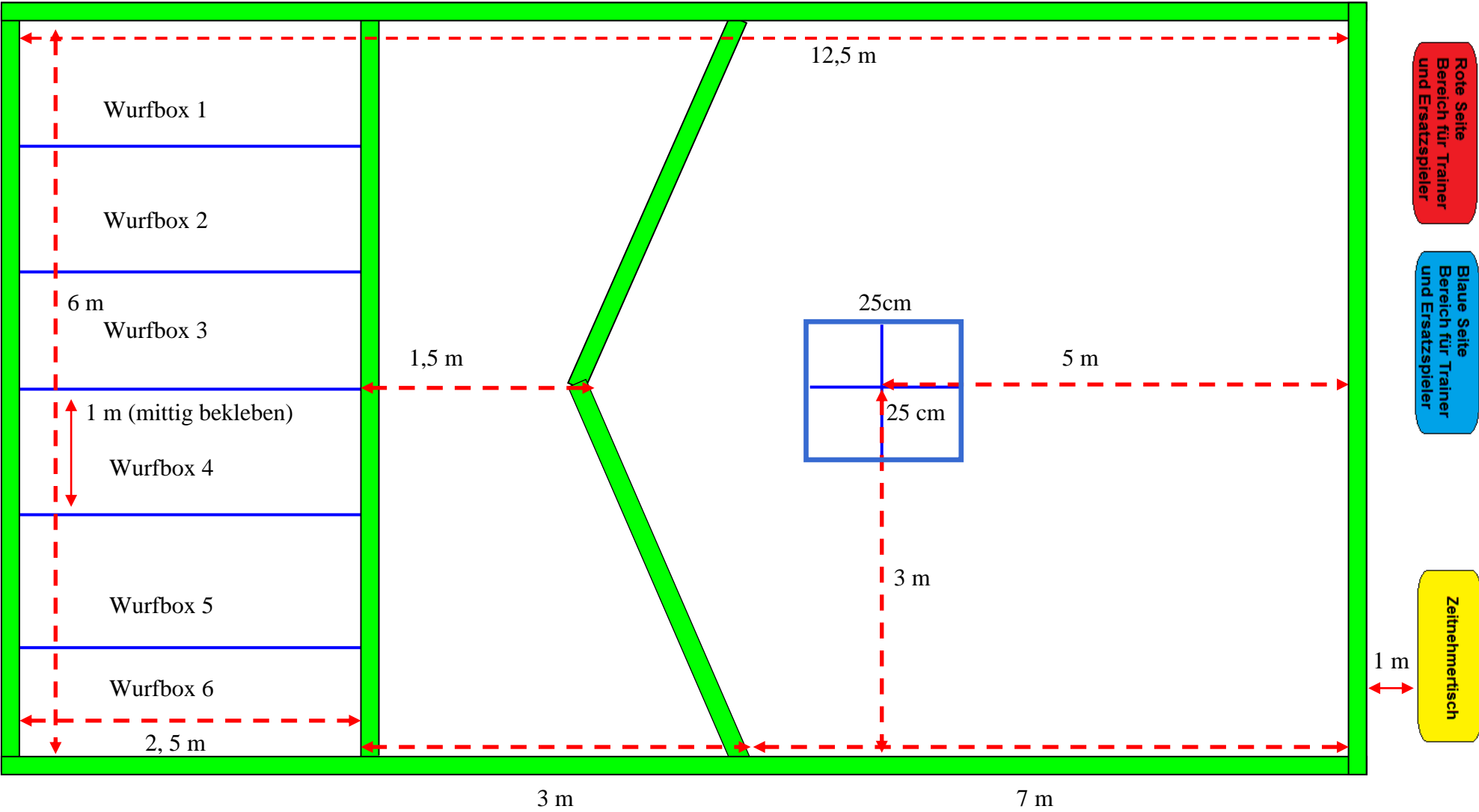
Kurze Erklärung des Protests:

Abgegeben um: ____ Std. ____ Min., am ___/___/_____ (Datum einfügen),

Übergabe durch: _____

Entgegengenommen von: _____

Anhang III Boccia Spielfeld – einschließlich der Messrichtlinien



dickes Klebeband (4-5 cm)
 dünnes Klebeband (2 cm)