



Handleiding Versie 2009-3



BOCCIA



Nederlandse handleiding Boccia regels
volgens 10^e editie CP-ISRA Boccia Rules



A. Algemeen

Deze tekst is gebaseerd op de "CP ISRA International Boccia Rules aangepast januari 2009" aangevuld met afspraken voor de Nederlandse competitie en Nederlands Kampioenschap. Deze handleiding is met nadruk slechts een hulpmiddel bij de interpretatie van de Engelse versie van de boccia regels.

De Engelse tekst is dan ook te allen tijde bepalend bij onduidelijkheden of discussie.

Tekst voorafgegaan door de afkorting "NB" is een op de Nederlandse situatie toegespitste toevoeging onder auspiciën van Gehandicaptensport Nederland (TC Boccia).

B. Spelregel

Inleiding

De reglementen in deze tekst weergegeven behandelen het spel "BOCCIA". De reglementen zijn van toepassing bij alle internationale wedstrijden gehouden onder toezicht van de "CP-ISRA Boccia Committee". Deze wedstrijden omvatten alle gebeurtenissen gehomologeerd als categorie A, B of C, maar zijn niet exclusief voor de "Regional Championships", "World Championships", "World Cup" en "Paralympic Games". Elk bid van een CPISRA Nationaal lid moet 18 maanden voor het jaar dat de competitie gepland wordt, bij CBC aangeboden worden.

Nationale organisaties mogen punten ter verduidelijking toevoegen zonder echter de oorspronkelijke regels te wijzigen. Elke aanpassing dient duidelijk vermeld te worden op de ingezonden formulieren naar CBC.

Geest van het spel

De geest van het spel is vergelijkbaar met die van tennis. Toejuichingen door het publiek worden toegestaan. Van alle aanwezigen wordt echter verwacht dat zij de rust en stilte bewaren tijdens de handelingen van een werpende speler.



1. Terminologie

- 1.1 Jackbal:** de witte doelbal (jack)
- 1.2 Bal:** een rode of blauwe bal
- 1.3 Kamp:** bij boccia individueel bestaat een kamp uit één speler. Bij team en pair boccia bestaat een kamp uit, respectievelijk, drie en twee spelers met de ploeg (team of pair) als eenheid.
- 1.4 Speelveld:** het speelveld is omgeven door de grenslijnen, met inbegrip van de werpvakken voor de spelers.
- 1.5 Wedstrijd:** wedstrijd tussen twee kampen, waarbij een op voorhand bepaald aantal ends gespeeld wordt.
NB: Competitiewedstrijden individueel is aantal ends bepaald op 4 ends.
- 1.6 End:** onderdeel van een wedstrijd, deze duurt tot wanneer de jack en alle gekleurde ballen gespeeld zijn door beide kampen.
- 1.7 Hulpstuk** is het begrip dat een hulpstuk omschrijft dat gebruikt wordt door BC3 spelers, bijvoorbeeld een goot.
- 1.8 Overtreding** is een tijdens de wedstrijd door een speler, team of pair, wisselspeler, sportassistent of coach uitgevoerde actie die volgens het reglement kan worden bestraft.
- 1.9 Worp** is het begrip voor het in het speelveld brengen van de bal. Dit houdt in het gooien, schoppen of vrijgeven van de bal via een hulpstuk.
- 1.10 Dode bal** is een bal: die de grenslijnen raakt of overschreden heeft, nadat hij gespeeld werd; die verwijderd werd door de scheidsrechter na een overtreding; die niet meer mag worden geworpen na het verstrijken van de speeltijd.
- 1.11 Verstoord end** is wanneer bocciaballen verplaatst worden buiten de normale spelsituatie, per ongeluk of met opzet.
- 1.12 V lijn** is de lijn die door de jack overschreden moet worden en overschreden moet blijven om in het spel te blijven. **NB: (zie artikel 2.7.5, 6.5 en 6.6)**
- 1.13 Gele kaart** is gemaakt van hard papier of plastic in de kleur geel. De afmeting is ong. 7 x 10 cm. De scheidsrechter toont deze kaart om een waarschuwing te geven.
- 1.14 Rode kaart** is gemaakt van hard papier of plastic in de kleur rood. De afmeting is ong. 7 x 10 cm. De scheidsrechter toont deze kaart om een speler te diskwalificeren.

2. Uitrusting en inrichting

De controle van de uitrusting dient voorafgaande aan de wedstrijd plaats te vinden. Deze wordt uitgevoerd door de hoofdscheidsrechter en de door hem of haar aangewezen assistenten op een tijdstip dat is bepaald door de Technical Delegate (afgevaardigde van de Head of Technical Control). Bij voorkeur vindt dit 48 uur voor aanvang van de wedstrijd plaats. De uitrusting die dient te worden gecontroleerd, omvat: ballen, rolstoelen, hulpstukken, hoofd-, arm- of mondondersteuning, etc.

De uitrusting is onderhevig aan controles op ieder willekeurig moment tijdens de competitie en uitsluitend onder goedkeuring van de hoofdscheidsrechter. Als een bal/len niet voldoen aan de criteria tijdens een steekproef van een speler of een kamp zal een waarschuwing worden gegeven op grond van artikel 10.4 . De ballen worden bewaard door het HOC tot het einde van de laatste dag van de wedstrijd. De waarschuwing zal worden genoteerd op het wedstrijdformulier en een aankondiging zal worden geplaatst bij de ingang van de callroom.



2.1 Bocciaballen

Een set bocciaballen bestaat uit zes rode, zes blauwe ballen en één witte jack. Bocciaballen die gebruikt worden tijdens officiële wedstrijden moeten voldoen aan de criteria van "CPISRA Boccia Committee".

2.1.1 Criteria bocciaballen

Gewicht 275 gr +/- 12 gr (maximaal 287 gram / minimaal 263 gram)

Omtrek 270 mm +/- 8 mm (maximaal 278 mm / minimaal 262 mm)

Er zijn geen commerciële merktekens vereist.

De ballen moeten enkel aan de bovenstaande criteria voldoen.

2.1.2 Kleur en kwaliteit van de bocciaballen

Ballen moeten een duidelijke rode, blauwe of witte kleur hebben en moeten in goede staat zijn zonder enige zichtbare sporen die erop wijzen dat er met de ballen geknoeid is; zoals zichtbare snijsporen. Er zijn geen stickers op de ballen toegestaan. Ballen waarmee geknoeid is, zullen niet aanvaard worden.

2.2. Meetgereedschap

moet beschikbaar gesteld worden door CBC aan de hoofdscheidsrechter / Technical Delegate van elk gesanctioneerd evenement.

2.3 Scorebord

dient zodanig geplaatst te worden dat alle aan de betrokken wedstrijd deelnemende spelers dit vanuit de werpvakken duidelijk kunnen zien.

2.4. Apparatuur voor tijdsregistratie

is bij voorkeur elektronisch.

NB: In Nederlandse competitie maakt men gebruik van de Di-Gi Blitz klokken.

2.5. Houder voor dode ballen

Deze houder dient zodanig aan het einde van het terrein geplaatst, dat alle aan de betrokken wedstrijd deelnemende spelers het aantal ballen in de houder vanuit de werpvakken duidelijk kunnen zien.

2.6. Rood / blauw aanduiding

In de vorm van een tafeltennisbatje, zodanig dat de spelers duidelijk kunnen zien met welke kleur gespeeld dient te worden.

2.7 Het speelveld

2.7.1 De oppervlakte moet vlak en glad zijn, zoals een houten of betegelde sportzaalvloer. De oppervlakte moet schoon zijn.

2.7.2 De afmetingen zijn 12,5 m x 6 m (zie bijlage Appendix 3: lay-out speelveld)

2.7.3 Alle speelveldbelijning moet tussen 2 cm en 5 cm breed en makkelijk herkenbaar zijn.

Kleefband wordt gebruikt om de lijnen aan te duiden. Brede kleefband van 4 cm tot 5 cm wordt gebruikt voor de grenslijnen, de werplijn, de V lijn en 2 cm brede kleefband voor de binnenlijnen, zoals de lijnen van de werpvakken en het kruis. De afmetingen van het kruis: 25 cm met 2 cm brede kleefband.

2.7.4. Het werpveld wordt verdeeld in zes werpvakken.



- 2.7.5 Het gebied tussen de werplijn en de V lijn markeert het gebied waar de jack niet tot stilstand mag komen. De kleefband zal worden bevestigd aan de kant van de lijn die is vastgesteld als het verboden gebied voor de jack.
- 2.7.6 Het gecentraliseerde \ddagger (= kruis) geeft de vervangende jackpositie aan en is ook de positie waar de jack wordt neergelegd bij het spelen van een tiebreak.
- 2.7.7 Alle metingen van de buitenlijnen gebeuren aan de binnenzijde van de betrokken lijnen. Lijnen binnen het speelveld worden afgemeten met een dunne potloodstreep waarover de kleefband evenredig wordt aangebracht. De voorste werplijn moet worden afgemeten aan de buitenkant van de 2.50 m (zie Appendix 3 lay-out speelveld)

3. Toestemming om te spelen

De toestemming om te spelen is in detail beschreven in de sectie "Classification" van de "CPISRA Rules Manual". Deze handleiding bevat gedetailleerde classificatie profielen alsook de werkwijze voor de spelersclassificatie, herclassificatie en protestprocedure.

4. Spelklassen

4.1 Algemeen

Er zijn 7 klassen waarin gespeeld wordt. In iedere klasse wordt gespeeld door deelnemers van beide seksen:

Individueel BC 1

Individueel BC 2

Individueel BC 3

Individueel BC 4

Pairs voor spelers van klasse BC 3

Pairs voor spelers van klasse BC 4

Team voor spelers van klasse BC 1 en BC 2

NB: Voor de spelers die niet in voorgaande klassen geïclassificeerd kunnen worden, is de klasse BC 5 voorzien. Slechts bij Nederlandse Kampioenschappen wordt er individueel per klasse gespeeld. Nederlandse competitie individueel wordt door alle klassen (van BC 1 t/m BC 5) in twee divisies gespeeld. Voor spelers in klasse BC 5 zijn er echter geen mogelijkheden op internationaal gebied.

4.2 Individueel BC 1

De spelers moeten geïclassificeerd zijn als CP ISRA klasse CP1 of CP2 (voetspeler). Elke speler mag bijgestaan worden door één sportassistent, die zich in het daarvoor aangewezen gebied achter het werpvak van de speler bevindt.

De sportassistent mag taken uitvoeren zoals:

- het verzetten of stabiliseren van de rolstoel;
- het aangeven van een bal aan de speler;
- het rondrollen van een bal.

4.3 Individueel BC 2

De spelers moeten geïclassificeerd zijn als CPISRA klasse CP2 (U).

Het is de spelers niet toegestaan hulp van een sportassistent te gebruiken. Zij kunnen enkel de hulp van de scheidsrechter inroepen om bijvoorbeeld een bal op te rapen of om het speelveld te betreden en dit enkel in hun eigen speeltijd.



4.4 Individueel BC 3 (spelers met hulpstuk)

wordt gespeeld door spelers met een ernstige motorische disfunctie in de vier ledematen van cerebrale of niet-cerebrale oorsprong. De spelers kunnen niet functioneel een rolstoel voortbewegen en zijn inzake voortbeweging afhankelijk van assistentie of een elektrische rolstoel. De spelers hebben geen beheerste grijp- en loslaatfunctie of bewegingsmogelijkheid die het toelaat een bocciabal fysiek voort te bewegen en in het spel te brengen.

Elke speler mag worden bijgestaan door een sportassistent, die in het werpvak blijft, maar met haar / zijn rug naar het speelveld gekeerd zit.

De ogen van de sportassistent mogen niet gericht op het speelveld. (artikel 11.1.3 / 13.1)

4.5 Individueel BC 4

wordt gespeeld door spelers met een ernstige motorische disfunctie van de vier ledematen in combinatie met een weinig dynamische rompcontrole van niet-cerebrale of degeneratieve cerebrale oorsprong.

De speler moet voldoende behendig zijn om een bocciabal te manipuleren en in het speelveld te werpen. Een weinig beheerste grijp- en loslaatfunctie is vanzelfsprekend.

Gebrek aan controle over de soepelheid of snelheid van de beweging en de synchronisatie is merkbaar.

De spelers worden niet bijgestaan door een sportassistent. Zij kunnen enkel de hulp van de scheidsrechter inroepen om bijvoorbeeld een gevallen bal op te rapen of om het speelveld te betreden en dit enkel in hun eigen speeltijd.

4.6 Boccia per pair BC 3

De spelers moeten toegelaten zijn in de individuele klasse BC 3.

Een pair BC 3 moet een vervanger hebben. Uitzondering kan worden toegestaan door CBC, wiens beslissing definitief is. Een pair BC 3 moet minimaal één speler met een letsel van cerebrale oorsprong in het veld plaatsen.

Elke speler mag worden bijgestaan door een sportassistent, zoals beschreven in het reglement voor het individueel spel.

De reglementen van dit onderdeel zijn dezelfde als voor wedstrijden per ploeg, uitgezonderd dat enkel de werpvakken 2 tot en met 5 gebruikt worden in afwisselende kampvolgorde.

4.7 Boccia per pair BC 4

De spelers moeten toegelaten zijn in de individuele klasse BC 4.

Een pair BC 4 moet een vervanger hebben. Uitzondering kan worden toegestaan door CBC, wiens beslissing definitief is.

De reglementen van dit onderdeel zijn dezelfde als voor wedstrijden per ploeg, uitgezonderd dat enkel de werpvakken 2 tot en met 5 gebruikt worden in afwisselende kampvolgorde.

4.8 Boccia per team

De spelers moeten toegelaten zijn in de individuele klasse BC 1 of BC 2.

Een team moet minimaal één klasse BC 1 speler opstellen.

Elk team heeft recht op één sportassistent, die zich moet houden aan de reglementen die gelden bij de individuele klasse BC 1.

Elk team begint de wedstrijd met drie spelers in het speelveld en kan twee reserve spelers hebben. Wanneer er twee reserve spelers zijn, moet het team minimaal twee BC 1 spelers hebben.



4.9 Coach

Per klasse heeft een coach toestemming om de warming-upruimte en de callroom te betreden.

4.10 Classificatie

Voor meer details betreffende classificaties gelieve de CP-ISRA Manual te raadplegen.

5. Wedstrijdopzet

5.1 Individuele wedstrijden

Een individuele wedstrijd bestaat uit vier ends, uitgezonderd bij een gelijke stand (tiebreak). Elke speler mag twee ends beginnen met controle over de jack. De spelers ontvangen afwisselend de jack. Elke speler ontvangt zes rode of zes blauwe ballen. Het kamp met de rode ballen gebruikt werpvak 3 en het kamp met de blauwe ballen gebruikt werpvak 4.

Wanneer men de callroom binnengaat, mag elke speler 6 rode en 6 blauwe ballen en een jack meebrengen.

5.2 Pair

Een pair wedstrijd bestaat uit vier ends, uitgezonderd bij een gelijke stand (tiebreak).

Elke speler begint één spel.

Het werpen van de jack wordt gestart in numerieke volgorde van de werpvakken (van 2 naar 5). Elke speler ontvangt drie ballen.

Het kamp met de rode ballen gebruikt de werpvakken 2 en 4.

Het kamp met de blauwe ballen gebruikt de werpvakken 3 en 5.

5.2.1 Aantal ballen per pair:

Maximum drie gekleurde ballen per speler en één jack per pair. Alle andere ballen van de set(s) en de ballen gebruikt door de reservespelers moeten in een vooraf afgesproken plaats gelegd worden.

5.2.2 Wanneer men de callroom binnengaat, mag elke speler van het pair 3 rode en 3 blauwe ballen meebrengen en per pair één jack.

5.3 Team

Een team wedstrijd bestaat uit 6 ends, uitgezonderd bij een gelijke stand (tiebreak). Elke speler begint één end.

Het werpen van de jack wordt gestart in numerieke volgorde van de werpvakken (van 1 naar 6). Het team met de rode ballen gebruikt de werpvakken 1, 3 en 5.

Het team met de blauwe ballen gebruikt de werpvakken 2, 4 en 6.

NB. Bij teamtoernooien in Nederland bestaat een team uit spelers van alle klassen. Maximaal 5 spelers per team.

5.3.1 Aantal ballen per team:

Maximum twee gekleurde ballen per speler en één jack per team.

Alle andere ballen van de set(s) en de ballen gebruikt door de reservespelers moeten in een vooraf afgesproken plaats gelegd worden.



- 5.3.2 Wanneer men de callroom binnengaat, mag elke speler van het team (incl. reservespelers) 2 rode, 2 blauwe ballen meebrengen en per team één jack.

6. Het spel

Het formele gedeelte van de voorbereiding van een wedstrijd begint in de callroom. De wedstrijd begint met de overhandiging van de jack aan een speler om het eerste end te beginnen.

6.1 Starttijd

Beide partijen krijgen een begintijd. De spelers moeten 15 minuten vooraf aanwezig zijn in de callroom of zoals vastgesteld door het organisatiecomité in een specifiek opgesteld wedstrijdreglement (artikel 20.3).

De officiële klok moet zich buiten de callroom bevinden en duidelijk herkenbaar zijn. Op het afgesproken tijdstip moeten de deuren van de callroom afgesloten worden en mag geen enkele persoon of uitrusting na registratie nog binnenkomen (zie ook artikel 20.5). Het kamp dat zijn / haar eigen bocciaballen de callroom binnenbrengt, moet deze tijdens de wedstrijd ook gebruiken. (Uitzonderingen kunnen worden toegestaan door de hoofdscheidsrechter of de "Technical Delegate"). Een kamp dat niet tijdig aanwezig is, verliest de wedstrijd. (zie artikel 10.4.6)

NB: In Nederland wordt 5 minuten voor aanvang wedstrijd de callroom gesloten.

6.2 Bocciaballen

- 6.2.1 Elke speler mag zijn eigen bocciaballen gebruiken. Men mag ook zijn eigen jack gebruiken. Bij pairs en teams mag elk kamp één jack gebruiken.

- 6.2.2 Het organiserend comité van elke competitie moet sets bocciaballen beschikbaar stellen die voldoen aan de criteria volgens artikel 2.1 en indien mogelijk, 2 sets per speelveld.

- 6.2.3 Elk kamp mag voor het begin van de wedstrijd de bocciaballen inclusief de jack controleren (voor en na de toss).

6.3 Toss

De scheidsrechter zal de winnaar van de toss laten kiezen om met de rode of blauwe ballen te spelen.

6.4 Warming-up ballen

De spelers nemen plaats in de aangewezen werpvakken.

Een kamp mag warming-up ballen werpen op aangeven van de scheidsrechter.

Een kamp mag als opwarming tot zes (6) ballen werpen tijdens de twee (2) voorziene minuten.

Zij mogen de jack niet werpen.

Reservespelers werpen op geen enkel moment warming-up ballen.

6.5 Werpen van de jack

- 6.5.1 Het kamp met de rode ballen begint steeds het eerste end.



6.5.2 De scheidsrechter geeft de jack aan de betreffende speler en geeft een signaal om het end te beginnen door mondeling om de jack te vragen.

6.5.3 De speler moet de jack in de geldige zone van het speelveld werpen.

6.6 Ongeldige jack

6.6.1 De jack is ongeldig indien:

- deze voor of op de V lijn tot stilstand komt;
- deze de V lijn passeert en dan weer terugkeert in het ongeldige gebied voor de jack;
- de grenslijn raakt / overschrijdt;
- de speler een overtreding begaat tijdens het werpen van de jack.

6.6.2 Indien de jack ongeldig geworpen wordt, gaat de jack naar de speler, die de jack voor het volgende end zou krijgen. Indien de jack ongeldig geworpen wordt in het laatste end, gaat de jack naar de speler die de jack geworpen heeft in het eerste end. De jack zal verder in volgorde doorgegeven worden totdat deze geldig in het speelveld geworpen is.

6.6.3 In het volgende end zal de jack geworpen worden door de speler, die in het normale verloop van de wedstrijd de jack zou moeten werpen.

NB: Wanneer bij de start van een end de jack keer op keer ongeldig gespeeld wordt, gaat de jack steeds naar de volgende speler. Wij beperken dit tot tweemaal per speler / kamp. Daarna gaat de jack naar het kruis.

6.7 Het werpen van de eerste bal in het speelveld

6.7.1 De speler die de jack heeft geworpen, werpt eveneens de eerste gekleurde bal.

6.7.2 Indien de bal buiten het speelveld geworpen wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding zal hetzelfde kamp verder spelen, totdat een bal in de geldige zone is geworpen of totdat alle ballen geworpen zijn. Bij pair of team wedstrijden beslist de aanvoerder van het werpende kamp vanaf de tweede bal, welke speler van zijn/haar kamp zal werpen.

6.8 Het werpen van de eerste bal door de tegenstander

6.8.1 Het andere kamp werpt.

6.8.2 Indien de bal buiten het speelveld geworpen wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding zal hetzelfde kamp verder spelen totdat een bal in de geldige zone is geworpen of totdat alle ballen geworpen zijn. Bij pair of team wedstrijden beslist de aanvoerder van het werpende kamp welke speler van zijn/haar kamp zal werpen.

6.9 Het werpen van de resterende ballen

6.9.1 Het kamp dat niet het dichtst bij de jack ligt, dient verder te werpen totdat al hun ballen gespeeld zijn. Vervolgens werpt het andere kamp.

6.9.2 De procedure van 6.9.1 zal doorgaan totdat alle ballen geworpen zijn door beide kampen.



6.10 Eind van het end

- 6.10.1 Na het werpen van alle ballen, de toegekende strafballen inbegrepen, zal de scheidsrechter de score bepalen (artikel 7).
De scheidsrechter zal dan mondeling het einde van het end aankondigen, als alle ballen geworpen zijn, inclusief strafballen aan welke kant dan ook gegeven.
Voordat de ballen van het speelveld verwijderd worden moet de scheidsrechter de BC 3 sportassistent toestemming geven om zich naar het speelveld om te keren.
Als een sportassistent van een BC 3 speler zich omkeert of het speelveld betreedt of communiceert met de speler nadat alle ballen zijn gegooid inclusief de strafballen van beide kampen (maar voordat door de scheidsrechter is gezegd "End finished") zal hij/zij verteld worden dit niet meer te doen en een "vriendelijke waarschuwing" krijgen. Als de speler van deze sportassistent dan om een meting vraagt, zal deze niet meer uitgevoerd worden.

6.11 Voorbereiding van het volgende end

Spelers of hun sportassistenten verzamelen de ballen voor het begin van het volgende end. Officials mogen helpen. Het volgende end kan dan beginnen (artikel 6.5.2).

6.12 Het werpen van de ballen

- 6.12.1 Noch de jack, noch een gekleurde bal mag geworpen worden voordat de scheidsrechter het startsignaal heeft gegeven of de kleur heeft aangeduid van de bal waarmee geworpen moet worden.
- 6.12.2 Bij het loslaten van de bocciabal, mag de speler, zijn sportassistent, de rolstoel of enige uitrusting die in het werpvak gebracht is, noch de lijnen, noch een deel van het speelveld, dat niet tot het werpvak van de speler behoort, raken.
- 6.12.3 Bij het loslaten van de bal, moet de speler met minstens één bil contact hebben met de zitting van de rolstoel.
- 6.12.4 Bij het loslaten van de bal, mag de bal geen enkel deel van het speelveld raken dat buiten het werpvak van de speler gelegen is.
NB: Er mag dus geen fysiek contact zijn tussen speler, bal en speelveld buiten het werpvak.
Als een bal geworpen wordt en deze raakt de speler die werpt, of de tegenstander of de uitrusting wordt deze beschouwd als gespeeld.
Als een bal uit zichzelf wegrolt zonder door iets te zijn aangeraakt blijft de bal op deze nieuwe positie op het speelveld.

6.13 Ballen buiten het speelveld

- 6.13.1 Elke bal inclusief de jack, zal "OUT" worden gegeven, indien deze de grenslijnen raakt of overschrijdt.
- 6.13.2 Een bal die de grenslijnen raakt of overschrijdt en dan in het speelveld terugkeert zal eveneens "OUT" worden gegeven.
- 6.13.3 Een geworpen bal die niet in het speelveld belandt, wordt als "OUT" beschouwd met uitzondering van de situatie voorzien in artikel 6.17.



6.13.4 Elke bal die buiten het speelveld wordt geworpen, is dood en zal in de houder voor dode ballen gelegd worden. De scheidsrechter heeft hierin steeds het laatste woord.

6.14 Jack buiten het speelveld

6.14.1 Als de jack tijdens de wedstrijd, buiten het speelveld is gestoten, zal de jack op het kruis worden gelegd.

6.14.2 Indien deze plaats niet mogelijk is omdat er reeds een bal op het kruis ligt, wordt de jack zo dicht mogelijk voor het kruis gelegd op gelijke afstand van de zijlijnen. ("Voor het kruis" verwijst naar het gebied tussen de werplijn en het kruis)

6.14.3 Als de jack op het kruis is geplaatst, zal op basis van artikel 6.9.1 bepaald worden welk kamp verder dient te werpen.

6.14.4 Indien er geen gekleurde ballen meer in het speelveld liggen nadat de jack geplaatst is, zal het kamp werpen, dat de jack buiten het speelveld gestoten heeft (art 6.15).

6.15 Ballen op gelijke afstand

Als twee of meer ballen van verschillende kleur op dezelfde afstand van de jack liggen en er geen andere ballen dichterbij liggen, zal het kamp dat de laatste bal geworpen heeft, opnieuw werpen. Het kamp dat werpt, zal vanaf dan afwisselen met het andere kamp, totdat de situatie (ballen op gelijke afstand) gewijzigd is of één kamp al zijn ballen heeft geworpen. Het spel zal vervolgens normaal verder verlopen.

6.16 Gelijktijdig geworpen ballen

Als meer dan één bal gelijktijdig wordt geworpen, door hetzelfde kamp dat aan de beurt is, zullen beide ballen geacht worden als gespeeld en op het veld blijven liggen.

Als de scheidsrechter echter van oordeel is dat hier de intentie is om voordeel te halen wegens een gebrek aan tijd dan moeten beide ballen weggenomen worden.

6.17 Gevallen bal

Als een speler, per ongeluk, de bal laat vallen, kan de scheidsrechter die speler toestaan diezelfde bal opnieuw te spelen. Het is aan de scheidsrechter te bepalen of de bal gevallen is door bijvoorbeeld een onvrijwillige beweging, of dat het een bewuste poging was om de bal te gooien of te lanceren.

Er bestaat geen limiet op het aantal herkansingen onder deze omstandigheden en de scheidsrechter is de enige die hierover oordeelt. In dit geval wordt de tijd niet gestopt.

6.18 Fout van de scheidsrechter

Als, door een fout van de scheidsrechter, het verkeerde kamp zijn/haar bal(len) werpt en geen andere ballen verstoort, zullen deze ballen aan de speler teruggegeven worden.

De tijd moet in dit geval gecontroleerd en aangepast worden. Indien echter reeds andere ballen verstoord zijn, wordt dit spel als verstoord beschouwd (artikel 12).



6.19 Vervanging

Bij een pair BC 3 wedstrijd wordt het aan elk kamp toegestaan om één vervanging door te voeren (artikel 4.6).

In een teamwedstrijd zijn er voor ieder kamp twee vervangingen toegestaan.

NB. Zie artikel 5.3 en 4.8

De vervanging moet gebeuren tussen twee ends en dient aan de scheidsrechter medegedeeld te worden.

De vervanging mag de wedstrijd niet vertragen. Als een speler vervangen wordt, kan hij niet tijdens dezelfde wedstrijd, terugkeren. (artikel 4.8)

6.20 Plaats van reservespelers en coach

Coach en reservespelers moeten op het einde van het terrein plaatsnemen in een duidelijk geïdentificeerd gebied.

Dit gebied wordt bepaald door het organiserend comité en hangt af van de totale lay-out van de terreinen.

7. Scoren

7.1 Het bepalen van de score wordt uitgevoerd door de scheidsrechter nadat alle ballen inclusief de strafballen, indien van toepassing, door beide kampen geworpen zijn.

7.2 Elke bal die dicht bij de jack dan de dichtstbijzijnde bal van de tegenpartij ligt, scoort één punt per bal.

7.3 Als twee of meer ballen van verschillende kleur op gelijke afstand van de jack liggen en geen andere bal dichtbij ligt, dan scoort elk kamp één punt per bal.

7.4 Bij het einde van elk end dient de scheidsrechter te controleren dat de score op het wedstrijdformulier en op het scorebord correct genoteerd is. Spelers / aanvoerders zijn ervoor verantwoordelijk dat de score juist genoteerd is.

7.5 Na afloop van alle ends worden de punten van de verschillende ends opgeteld en het kamp met de meeste punten als winnaar aangewezen.

7.6 De scheidsrechter mag de aanvoerders (of de spelers bij individueel spel) op het speelveld roepen voor de meting of wanneer er sprake is van een 'close decision' (moeilijke beslissing) aan het einde van een end.

7.7 Bij gelijke puntenstand wordt er een "tiebreak" gespeeld. Tijdens een poulewedstrijd zullen de punten gescoord in een "tiebreak" niet meetellen in het puntentotaal van een speler. De punten worden enkel gebruikt om uit te maken wie de winnaar is.

NB: In de Nederlandse competitie wordt elke wedstrijd als een poulewedstrijd beschouwd.

8. Tiebreak

8.1 Een "tiebreak" houdt één extra end in.

8.2 De spelers blijven in hun respectievelijke werpvakken.



- 8.3** De winnaar van de toss kiest wie er eerst moet spelen.
De jack van het kamp dat als eerste werpt, wordt gebruikt.
- 8.4** De jack wordt op het kruis gelegd.
- 8.5** De "tiebreak" zal verder gespeeld worden zoals een normaal end.
- 8.6** Als er een situatie besproken in artikel 7.3 voorkomt en ieder kamp heeft hetzelfde aantal punten aan het einde van het end, zal de score worden genoteerd en zal de tweede (2^e) tiebreak gespeeld worden. De tegenpartij zal deze keer het end beginnen. Deze procedure, met afwisseling van de eerste worp tussen de kampen, zal verder gaan totdat er een winnaar is.

9. Bewegen op het speelveld

- 9.1** De toestemming van de scheidsrechter is steeds nodig om het werpvak te mogen verlaten, met uitzondering van het overschrijden van de lijnen van het werpvak bij het verplaatsen van de rolstoel in voorbereiding van de volgende worp.
- 9.2** Spelers blijven in hun werpvak gedurende de gehele wedstrijd.
De toestemming om het werpvak te verlaten kan gevraagd worden aan de scheidsrechter in de volgende situaties:
- 9.2.1 nadat de scheidsrechter de kleur van het kamp dat moet spelen heeft aangeduid, mag elke speler het werpvak verlaten om op het speelveld de positie van de ballen te bekijken;
- 9.2.2 in geval van verwarring of discussie (wordt de tijds klok gestopt);
- 9.2.3 om de score te bekijken na afloop van het end.
- 9.3** De BC 3-spelers kunnen nooit naar een ander werpvak gaan om hun volgende worp voor te bereiden of hun hulpstuk te richten. (artikel 9.1 / 9.2)
Als dit gebeurt zal de scheidsrechter de speler vragen om in zijn werpvak terug te gaan voordat deze zijn goot gaat richten.
- 9.4** Als een speler hulp nodig heeft om het speelveld te betreden, mag hij de assistentie van de scheidsrechter of de lijnrechter vragen.

10. Straffen

10.1 Algemeen

In geval van een overtreding zijn er drie vormen van bestraffing:

- strafballen
- verwijderen van de bal
- waarschuwing en diskwalificatie



10.2 Strafballen

- 10.2.1 Bij een overtreding bestraft met strafballen worden aan het andere kamp steeds twee strafballen toegekend. Deze ballen worden op het einde van het end gespeeld.
- 10.2.2 In eerste instantie zullen de dode ballen van het bevoorrechte kamp als strafballen gebruikt worden. Als er onvoldoende dode ballen aanwezig zijn, worden ballen van het bevoorrechte kamp gebruikt, die het verst verwijderd liggen van de jack.
- 10.2.3 Als er meer dan één bal als strafbal geselecteerd kan worden, zal de speler /kamp kiezen welke bal gebruikt wordt.
- 10.2.4 Indien er toch scorende ballen, als strafballen gebruikt moeten worden, moet de scheidsrechter de score noteren alvorens de scorende ballen te verwijderen. Wanneer de strafballen geworpen zijn, worden de extra punten, indien van toepassing, bij de score opgeteld.
Als tijdens het werpen van de strafballen een speler de positie van de ballen wijzigt, zodat een bal van de tegenpartij dichterbij de jack, zal de scheidsrechter vanuit deze nieuwe positie de score bepalen.
- 10.2.5 Als er meer dan één overtreding door één kamp voorkomt in de loop van een end, moeten de twee strafballen voor elke overtreding afzonderlijk geworpen worden.
Daarom zullen twee strafballen worden genomen en geworpen (voor de eerste overtreding), om dan twee ballen weg te nemen en nogmaals te werpen (voor de tweede overtreding), en zo verder.
- 10.2.6 Overtredingen die door beide kampen begaan zijn, heffen elkaar op. Als tijdens een end het rode kamp twee overtredingen heeft begaan en het blauwe kamp slechts één, zal enkel het blauwe kamp twee strafballen krijgen voor slechts één overtreding.
- 10.2.7 Als er overtredingen tijdens het werpen van strafballen begaan worden, welke bestraft dienen te worden met het toekennen van strafballen, zal de scheidsrechter als volgt en in deze volgorde handelen:
- 10.2.7.1 een stel strafballen terugnemen van het kamp dat de overtreding beging, indien ze meer dan twee stellen strafballen toegekend kregen
of
- 10.2.7.2 strafballen toekennen aan de tegenpartij.
Dit in deze volgorde.

10.3 Verwijdering

- 10.3.1 De straf bestaat uit het verwijderen van de bal, die tijdens de overtreding geworpen werd. De bal wordt verwijderd voor de duur van het end en wordt in de houder voor dode ballen geplaatst.
- 10.3.2 Balverwijdering kan enkel bij een overtreding tijdens het werpen van een bal geschieden.
- 10.3.3 Bij een overtreding die leidt tot balverwijdering zal de scheidsrechter steeds pogen deze bal te stoppen, alvorens deze een of meer andere bocciaballen verlegt.



- 10.3.4 Als de scheidsrechter er niet in slaagt de bal te stoppen, voordat deze een of meerdere bocciaballen raakt, wordt dit als een verstoord spel aangemerkt (artikel 12).
- 10.3.5 Een overtreding, met verwijdering van de bal, moet zich voorgedaan hebben op het moment wanneer de bal losgelaten werd.

10.4 Waarschuwing en diskwalificatie

- 10.4.1 Een waarschuwing aan een speler gegeven (een gele kaart laten zien), wordt door de scheidsrechter genoteerd op het wedstrijdformulier.
- 10.4.2 Bij een tweede waarschuwing (een gele kaart en daarna een rode kaart getoond aan de betreffende speler) wordt de speler gediskwalificeerd (artikel 10.4.6). De scheidsrechter zal dit op het wedstrijdformulier noteren.
- 10.4.3 Indien een speler voor onsportief gedrag wordt gediskwalificeerd zal de scheidsrechter een rode kaart tonen en dit noteren op het wedstrijdformulier.
- 10.4.4 Indien een speler voor onsportief gedrag tijdens een individuele wedstrijd of tijdens een pair wedstrijd gediskwalificeerd wordt, verliest dit kamp de wedstrijd (artikel 10.4.8).
- 10.4.5 Indien een speler tijdens een teamwedstrijd gediskwalificeerd wordt, zal de wedstrijd verder gespeeld worden door de twee resterende spelers.
De nog te werpen ballen van de gediskwalificeerde speler zullen in de houder voor dode ballen gelegd worden.
In elk volgend end speelt dit kamp met vier ballen.
Indien de aanvoerder gediskwalificeerd wordt, neemt een ander lid van het team zijn taak over.
Indien een tweede speler van het team gediskwalificeerd wordt, verliest dit kamp de wedstrijd. (artikel 10.4.8)
- 10.4.6 Een gediskwalificeerde speler mag binnen hetzelfde toernooi weer opgesteld worden voor de volgende wedstrijden.
- 10.4.7 Als een speler voor onsportief gedrag gediskwalificeerd wordt, zal een panel, bestaande uit de Head Referee (hoofdscheidsrechter) en twee internationale scheidsrechters (die niet betrokken zijn in de wedstrijd of van hetzelfde land als de speler), beslissen of de speler nog opgesteld kan worden in volgende wedstrijden. (zie ook artikel 10.4.9)
NB. een panel bij de Nederlandse competitie bestaat uit de hoofdscheidsrechter en twee scheidsrechters die niet betrokken zijn bij de wedstrijd of familie van de speler zijn.
- 10.4.8 Indien een kamp een wedstrijd verliest, wint het andere kamp de wedstrijd met 6-0 tenzij dit kamp reeds meer dan zes punten heeft gescoord.
In dit geval zullen deze punten tellen. Het gediskwalificeerde kamp scoort nul punten.
- 10.4.9 In geval van herhaaldelijke diskwalificatie zal het organiserend comité tezamen met de Technical Delegate een gepaste sanctie overwegen.
NB. zie artikel 10.4.7 de Nederlandse aanvulling.



11. Overtredingen

11.1 De volgende acties leiden tot een overtreding met toekenning van strafballen (artikel 10.2)

- 11.1.1 Geen toestemming gevraagd om het werpvak te verlaten (artikel 9.1);
- 11.1.2 De sportassistent van een BC 3 speler die naar het speelveld kijkt tijdens het end.
- 11.1.3 Indien er volgens de scheidsrechter een ongepaste communicatie ontstaat tussen de spelers, sportassistent en/of coaches. (artikel 13.1)
NB: GSM toestellen dienen afgezet te worden voor de wedstrijd. Indien er een GSM van een speler of zijn begeleider/coach afgaat tijdens een wedstrijd zal dit als ongepaste communicatie beoordeeld worden en bestraft met twee strafballen.
- 11.1.4 Een speler maakt een voorbereiding voor een volgende worp zoals het richten van de rolstoel en/of het hulpstuk, het rondrollen van een bal gedurende de tijd van de tegenpartij. (Als een speler reeds een bal heeft opgeraapt en deze in zijn hand of schoot houdt maar niet wordt gerold, wordt dit aanvaard.) Echter als de scheidsrechter bijvoorbeeld blauw toont en rood neemt een bal wordt dit niet aanvaard. Als rood echter deze bal reeds had opgeraapt, voordat blauw getoond werd door de scheidsrechter en deze in de hand houdt en op de schoot legt, wordt dit aanvaard.)
NB: Als een speler zich duidelijk van kleur vergist heeft en de bal werpt als zou het zijn / haar beurt zijn, treedt artikel 11.4.2 in werking. (Verwijdering van de bal)
- 11.1.5 De sportassistent beweegt de rolstoel, het hulpstuk of rolt een bal rond zonder dat de speler het vraagt.
NB: Coach, spelers en sportassistenten worden aangeraden de scheidsrechter voor het begin van de wedstrijd in te lichten omtrent handelingen die de sportassistent automatisch uitvoert en hoe de communicatie geschiedt.

11.2 Volgende acties leiden tot een overtreding met toekenning van strafballen en verwijdering van de geworpen bal (artikel 10.2 en 10.3)

- 11.2.1 Het loslaten van een bocciabal, als de sportassistent, de speler of zijn materiaal een lijn raakt of een deel van het terreinoppervlak dat geen deel uitmaakt van het werpvak van de speler (artikel 6.12.2). Voor een BC 3-speler geldt dit tevens als de bal zich in het hulpstuk bevindt;
- 11.2.2 Het achterwege laten (verzaken) van het hulpstuk naar links en naar rechts te verplaatsen om de baan van de vorige worp duidelijk te breken;
- 11.2.3 Het loslaten van een bal terwijl het hulpstuk de werplijn overschrijdt;
- 11.2.4 Het loslaten van een bal zonder tenminste met één bil contact te hebben met de zitting van de rolstoel;
- 11.2.5 Het loslaten van een bal terwijl deze een deel van het terrein raakt buiten het werpvak van de speler;
- 11.2.6 Het loslaten van een bal terwijl een BC 3 sportassistent naar het speelveld kijkt.



11.3 De volgende acties leiden tot een overtreding met toekenning van strafballen en een waarschuwing - gele kaart - (artikel 10.2 en 10.4)

- 11.3.1 Elke opzettelijke verstoring van een speler van het andere kamp op een dusdanige manier waardoor bij deze speler zijn/haar concentratie en/of werphandeling wordt beïnvloed.
- 11.3.2 Het opzettelijk veroorzaken van een verstoord end.

11.4 De volgende acties leiden tot verwijdering van de geworpen bal (artikel 10.3)

- 11.4.1 Het werpen van een bal voordat de scheidsrechter heeft aangegeven welke kleur moet spelen. Indien het de jack betreft, wordt deze als ongeldig beschouwd;
- 11.4.2 Het werpen van een bal wanneer het andere kamp aan de beurt is. Niet van toepassing indien de scheidsrechter een fout maakt;
- 11.4.3 Als de bal, nadat deze is losgelaten, in een hulpstuk stopt, wordt deze bal verwijderd;
- 11.4.4 Als een BC 3-sportassistent de bal stopt, om welke reden dan ook, wordt deze bal verwijderd;
- 11.4.5 Als de BC 3 speler **niet** de persoon is die de bal heeft losgelaten (artikel 16.3);
- 11.4.6 Als de sportassistent en de speler tegelijkertijd de bal loslaten;
- 11.4.7 Als een gekleurde bal in plaats van de jack geworpen wordt, zal deze gekleurde bal verwijderd worden (artikel 11.4.1).

11.5 De volgende acties leiden tot een waarschuwing (gele kaart) (artikel 10.4)

- 11.5.1 Het onredelijk vertragen van de wedstrijd;
- 11.5.2 Een speler die de beslissing van de scheidsrechter niet aanvaardt en / of ongewenst gedrag vertoont ten opzichte van de tegenstander of de wedstrijdofficials;
- 11.5.3 Fouten begaan tussen twee ends. Bijvoorbeeld: een speler die het terrein verlaat tussen 2 ends of tijdens een time-out;
- 11.5.4 Als de bocciabal(-len) in de callroom niet aan de "Random-check" voldoen.

11.6 De volgende acties leiden tot een onmiddellijke diskwalificatie - rode kaart - (artikel 10.4)

- 11.6.1 Wanneer een speler tegenover de scheidsrechter of de spelers van het andere kamp een weinig sportief gedrag vertoont, zal een rode kaart getoond worden en dit leidt tot onmiddellijke diskwalificatie.
(artikel 10.4.3 / 10.4.4 / 10.4.5)

**NB: In de Nederlandse competitie heeft deze speler de wedstrijd met 6 - 0 verloren en heeft de eerstvolgende wedstrijd ook met 6-0 verloren.
Indien een speler tijdens een competitiewedstrijd een waarschuwing (gele kaart)**



krijgt toebedeeld, neemt hij deze mee naar de volgende wedstrijden. Deze waarschuwing die vermeld staat op het wedstrijdformulier met een code, wordt door het wedstrijdsecretariaat genoteerd. Indien deze speler in een volgende competitiewedstrijd weer een waarschuwing krijgt, wordt deze waarschuwing op het wedstrijdformulier genoteerd met de code. De speler krijgt van het wedstrijdsecretariaat te horen dat hij de eerstvolgende wedstrijd verloren heeft met een forfait van 6 - 0. Krijgt de speler in de dezelfde wedstrijd een tweede waarschuwing dan volgt onmiddellijke diskwalificatie, verliest de wedstrijd met 6 - 0 en heeft de eerstvolgende wedstrijd ook met 6 - 0 verloren. De eerdere waarschuwing blijft echter genoteerd staan. Een gele kaart tijdens de competitie opgelopen, telt mee voor de wedstrijden tijdens het (O)NK en wordt meegenomen naar de volgende competitiedag.

- 11.7** Indien een overtreding gebeurt bij het werpen van de jack, wordt de jack als "ongeldig geworpen" beschouwd. (artikel 6.6)

12. Verstoord end

- 12.1** Als de scheidsrechter per ongeluk tijdens een end bocciaballen verstoort, legt hij/zij, in samenspraak met zijn/haar lijnrechter, naar best vermogen de verstoorte ballen terug op hun vorige plaatsen. Indien de scheidsrechter oordeelt dat dit niet mogelijk is, wordt het end herstart. De uiteindelijke beslissing ligt steeds bij de scheidsrechter.
- 12.2** Indien een end door de fout van een der kampen verstoord wordt, neemt de scheidsrechter dezelfde actie als onder artikel 12.1. Hij kan overleg plegen met het benadeelde kamp om oneerlijke beslissingen te voorkomen.
- 12.3** Als een verstoord spel wordt veroorzaakt en er waren reeds strafballen toegekend, worden deze strafballen na het beëindigen van het gespeelde end genomen. Indien een kamp die het verstoord spel veroorzaakte, strafballen toegewezen had gekregen, mag dit kamp deze strafballen niet werpen.

13. Communicatie

- 13.1** Tijdens een end mag er geen communicatie zijn tussen speler, sportassistent, coach en reservespelers. De enige uitzondering is wanneer een speler verzoekt aan zijn/haar sportassistent om bepaalde handelingen uit te voeren zoals:
- wijzigen van de positie van de rolstoel
 - bewegen van het hulpstuk
 - rondrollen van een bal
 - doorgeven van de bal aan de speler.

Coaches mogen een speler feliciteren of aanmoedigen na een worp en tussen twee ends.

- 13.2** In team of pair wedstrijden mogen de spelers niet met elkaar communiceren tenzij de scheidsrechter heeft aangeduid dat het hun beurt is om te spelen.
- 13.3** Tussen de ends mag er communicatie zijn tussen de spelers onderling, hun sportassistent en hun coach. Dit moet echter stoppen zodra de scheidsrechter klaar is om het volgende end te beginnen. De scheidsrechter zal het spel niet vertragen om lange discussies toe te laten. Een aanvoerder/speler mag tussen de



ends zijn/haar werpvak niet verlaten. Wel is het verlaten van het werpvak toegestaan bij een vervanging, een time-out of met toestemming van de scheidsrechter (artikel 6.19 / 13.4).

- 13.4** Eén time-out wordt per team / pair per wedstrijd toegestaan. Deze kan gevraagd worden door zowel de coach als de aanvoerder, tussen twee ends. Een time-out duurt twee minuten. Tijdens een time-out mogen de spelers hun werpvak verlaten, doch moeten nadien in hun oorspronkelijk werpvak terugkeren. Als beide kampen naar hun werpvakken terugkeren wordt er verondersteld dat de time-out voorbij is.

Spelers mogen het speelveld tijdens een time-out, zonder toestemming van de scheidsrechter, niet verlaten. Als zij toch het speelveld verlaten, zullen zij een waarschuwing (gele kaart) krijgen, die op het wedstrijdformulier genoteerd wordt. (artikel 11.05.3)

- 13.5** Een speler mag een andere speler verzoeken zich te verplaatsen als hij / zij op een dusdanige plaats staat die het werpen bemoeilijkt. Hij kan echter niet vragen om zijn/haar werpvak te verlaten.
NB. Weigeren wordt gezien als ongepast gedrag – zie 11.5.2 (waarschuwing - gele kaart -) of onsportief gedrag – zie 11.6 (diskwalificatie - rode kaart -). Treuzelen kan worden beoordeeld als opzettelijk vertragen van de wedstrijd – zie 11.5.1 (waarschuwing - gele kaart -).

- 13.6** Niet alleen de aanvoerder maar alle spelers mogen tegen de scheidsrechter praten in hun eigen speeltijd.

14. Tijd

- 14.1** Elk kamp krijgt per end een tijdslimiet. Deze wordt gecontroleerd door de tijdwaarnemer.
- 14.2** Het werpen van de jack wordt niet als onderdeel van deze tijdslimiet gerekend.
- 14.3** De tijd van een kamp begint te lopen op het moment dat de scheidsrechter aan de tijdwaarnemer aangeeft welke kleur moet werpen.
- 14.4** De tijd wordt gestopt op het moment dat :
- de bal stil ligt
 - de grenslijn raakt of overschrijdt
 - op aangeven van de scheidsrechter.
- 14.5** Als een kamp zijn bal niet heeft losgelaten wanneer de tijdslimiet is verstreken, worden deze en alle nog resterende ballen ongeldig en dienen in de houder voor dode ballen te worden gelegd. Bij een BC 3-speler geldt het moment dat de bal begint te rollen in het hulpstuk.
- 14.6** Wanneer een kamp een bal na de tijdslimiet werpt, zal de scheidsrechter deze bal stoppen en uit het speelveld verwijderen voordat deze bal het spel verstoort. Indien de bal andere ballen verstoort, wordt het end een verstoord spel.
- 14.7** Tijdslimiet geldt niet voor strafballen.



- 14.8** Gedurende het end wordt de resterende tijd van elk kamp aangegeven op het scorebord.
Op het einde van het end wordt de gebruikte tijd van beide kampen genoteerd op het wedstrijdformulier.
NB: In de Nederlandse competitie wordt de resterende tijd die op de klok aangegeven wordt, op het wedstrijdformulier genoteerd.
- 14.9** Als gedurende een end de tijd verkeerd berekend werd, kan de scheidsrechter deze aanpassen om de fout te herstellen.
- 14.10** Gedurende discussies of momenten van verwarring moet de scheidsrechter de tijd stoppen. Als het nodig is om tijdens een end voor een vertaling te onderbreken, dient de tijd te worden gestopt. Indien mogelijk zal de vertaler niet tot dezelfde ploeg behoren.
- 14.11 Tijdslimieten:**
- | | |
|-------------------|--|
| BC 1, BC 2 , BC 4 | 5 min. (vijf minuten) per speler per end |
| Team, pair BC 4 | 6 min. (zes minuten) per ploeg per end |
| BC 3 Individueel | 6 min. (zes minuten) per speler per end |
| BC 3 pair | 8 min. (acht minuten) per ploeg per end |
- 14.12** De tijdwaarnemer zal luid en duidelijk aankondigen: 1 minuut, 30 seconden, 10 seconden en "time" wanneer de tijd verstreken is.
- 14.13** Een time-out duurt twee (2) minuten.

15. Vereisten / reglementen voor hulpstukken

- 15.1** Een hulpstuk, inclusief alle losse hulpstukken en de voet gemeten naar maximaal bereik, mag geen groter oppervlak bestrijken dan 2,5 m x 1 m, wanneer het op zijn kant wordt gelegd.
- 15.2** Een hulpstuk mag geen mechanische onderdelen bevatten die een hulp zijn voor de voortstuwing, oriëntatie (zoals laser, waterpas, remmen, enz.), versnelling of vertraging van de bal. Als de bal door de speler losgelaten wordt, mag niets de bal hinderen.
- 15.3** De speler moet rechtstreeks lichamelijk contact met de bocciabal hebben, op het moment dat hij/zij deze in het speelveld brengt.
Een hulpmiddel dat op het hoofd, de arm of de mond van de speler bevestigd is, wordt ook gezien als rechtstreeks lichamelijk contact. De max. lengte van het hulpmiddel is 50 cm.
Als het hulpmiddel aan het hoofd of in de mond van de speler bevestigd is, moet er gemeten worden vanaf zijn/haar voorhoofd of mond. Als het hulpstuk aan de arm van de speler bevestigd is, wordt er gemeten vanaf het midden van de schouder. Gelijktijdig loslaten van de bal door sportassistent en speler is niet toegestaan en als dit wel gebeurt, wordt de bal weggenomen.
- 15.4** Na iedere worp moet het hulpstuk naar links en naar rechts verschoven worden. Als een hulpstuk vast op een onderstel gemonteerd is en niet op het onderstel verplaatst kan worden, moet het gehele onderstel met het hulpstuk verplaatst worden naar links en naar rechts.



- 15.5** Een speler mag gedurende een wedstrijd verschillende hulpstukken gebruiken. Het wisselen van hulpstukken mag echter enkel geschieden nadat de scheidsrechter aangegeven heeft dat het zijn / haar beurt is om te werpen. Alle hulpstukken moeten in het werpvak van de speler blijven (artikel 11.2.1).
- 15.6** Gedurende een end zal de scheidsrechter of lijnrechter de bocciaballen aan spelers met hulpstuk teruggeven om te vermijden dat de sportassistent zich naar het speelveld omdraait.
- 15.7** Een hulpstuk mag tijdens het loslaten van de bal de werplijn niet overschrijden.
- 15.8** Als het hulpstuk tijdens een individuele wedstrijd breekt, wordt de tijd gestopt en krijgt de speler 10 (tien) minuten tijd om het hulpstuk te repareren. In een pair wedstrijd mag het hulpmiddel van de ploegmaat gedeeld worden. Een vervanging van het hulpstuk mag tussen twee ends in plaatsvinden (hoofdscheidsrechter dient hiervan op de hoogte gesteld te zijn).

16. Verduidelijking en protest

- 16.1** Als tijdens een wedstrijd een kamp vindt dat de scheidsrechter iets over het hoofd heeft gezien of een verkeerde beslissing genomen heeft, die het verloop van het spel een andere wending geeft, mag dat kamp er de aandacht van de scheidsrechter op vestigen en om uitleg vragen. De tijd wordt gestopt (artikel 14.10).
- 16.2** Gedurende een wedstrijd mag een speler / aanvoerder bij de hoofdscheidsrechter om verduidelijking vragen, wiens beslissing definitief is.
 - 16.2.1 Volgens artikel 16.1 en 16.2 moeten de spelers de aandacht van de scheidsrechter vestigen op situaties waarmee zij niet akkoord gaan en om opheldering vragen. Spelers moeten eveneens het oordeel van de hoofdscheidsrechter vragen indien zij artikel 16.3 willen toepassen.
- 16.3** Op het einde van de wedstrijd worden beide kampen verzocht het wedstrijdformulier te ondertekenen. Indien een kamp een beslissing of een actie tijdens het spel wil aanvechten dient het wedstrijdformulier niet ondertekend te worden. Als een kamp vindt dat de scheidsrechter niet volgens de spelregels heeft gehandeld, moeten zij het wedstrijdformulier niet ondertekenen (zie artikel 16.2.1).
- 16.4** De tijdwaarnemer zal de eindtijd van de wedstrijd noteren (na het noteren van de score). Een kamp moet zijn protest formeel indienen binnen dertig (30) minuten na het einde van de wedstrijd. Als er geen protestformulier ontvangen is, zal de uitslag op het scoreformulier definitief worden.
- 16.5** Een volledig protestformulier dient overhandigd te worden door speler, coach, aanvoerder of teammanager aan de wedstrijdleiding tezamen met 150 euro. Dit protestformulier dient detail te geven van de omstandigheden en de verantwoording van het protest met verwijzing naar de betreffende artikelen van het reglement. De hoofdscheidsrechter of zijn vervanger organiseert zo snel mogelijk een protestpanel. **NB: In Nederland betaalt men 60 euro.**

Dit protestpanel bestaat uit:

- De hoofdscheidsrechter;
- Twee internationale scheidsrechters die niet betrokken zijn bij de wedstrijd en van een andere nationaliteit dan de betrokken kampen zijn.

NB. een panel bij de Nederlandse competitie en (O)NK bestaat uit de hoofdscheidsrechter en twee scheidsrechters die niet betrokken zijn bij de wedstrijd of familie van de speler zijn. (artikel 10.4.7)

16.5.1 Het protestpanel dient de scheidsrechter die betrokken is bij de wedstrijd waarvan het protest is ingediend, te horen, voordat ze een definitieve beslissing neemt. Het protestpanel moet bijeenkomen in een afzonderlijke ruimte.

Alle discussie in verband met een protest blijft vertrouwelijk.

16.5.2 De beslissing van het protestpanel wordt schriftelijk en zo spoedig mogelijk bezorgd aan de speler of aanvoerder die het protest aantekende en aan het andere kamp.

16.6 Indien het nodig is om de beslissing van het protestpanel te herzien, gebeurt dit na ontvangst van een verder aangevuld protestformulier.

Indien nodig worden beide partijen gehoord. Bij ontvangst van dit protest wordt door de wedstrijdleiding een beroepscommissie gevormd bestaande uit:

- Technical Delegate
- Twee scheidsrechters die niet betrokken waren in het vorige protest of van landen die betrokken zijn in het protest.

NB. een beroepscommissie bij de Nederlandse competitie en (O)NK bestaat uit competitieleider en twee scheidsrechters die niet betrokken zijn bij de wedstrijd of familie van de speler zijn en niet betrokken zijn geweest bij het vorige protest.

16.6.1 De beslissing van deze beroepscommissie is definitief.

16.7 Elk kamp, die betrokken is in een protestprocedure mag een herziening van de beslissing van het protestpanel aanvragen. Zij moeten een protestformulier indienen en 150 euro betalen.

Een protest moet binnen dertig (30) minuten aangeleverd worden na ontvangst van de beslissing van het protestpanel. Het protestpanel of hun afgevaardigde noteert de tijd dat de speler, kamp / teammanager het antwoord ontvangt. De verantwoordelijke moet het blad aftekenen voor ontvangst.

Alle discussie in verband met een protest blijft vertrouwelijk.

NB: In Nederland betaalt men 60 euro.

16.8 Indien na een protest beslist wordt dat een wedstrijd moet worden overgespeeld, wordt de wedstrijd hervat bij het begin van het end waarin de oorzaak van het protest ontstaan is.

16.9 Als er, voordat de wedstrijd begint, een reden voor een protest bekend is moet dit voor aanvang van de wedstrijd kenbaar gemaakt worden. (artikel 11.5.4)

De hoofdscheidsrechter / Technical Delegate moet worden ingelicht omtrent het indienen van een protest. Het protest zal niet in behandeling worden genomen als men niet de procedure, genoemd in deze regel, heeft gevolgd.



17. Rolstoelen

- 17.1** Rolstoelen voor de competitie dienen zo gestandaardiseerd mogelijk te zijn. Aanpassingen voor dagelijks gebruik zijn toegestaan in de competitie. Zo mogen ook scootmobiel gebruikt worden.
- 17.2** De maximale zithoogte, zitkussen of ondersteuningsrand inbegrepen is 66 centimeter vanaf de vloer tot het hoogste punt vanwaar het zitvlak of de bil het kussen raakt.
- 17.3** In geval van onenigheid zal de Head Referee (hoofdscheidsrechter) in samenspraak met de Technical Delegate (technisch afgevaardigde) een beslissing nemen. Deze beslissing is bindend.

18. Verantwoordelijkheid van de aanvoerder

- 18.1** In een team/pair wordt elk kamp geleid door een aanvoerder, die duidelijk voorgesteld wordt aan de scheidsrechter. De aanvoerder treedt op als leider van het team/pair en draagt de volgende verantwoordelijkheid:
- 18.1.1 vertegenwoordigt het team/pair bij het tossen en kiest of het team/pair met rood of blauw speelt;
- 18.1.2 beslist welke speler van zijn / haar kamp moet werpen tijdens de wedstrijd;
- 18.1.3 beslist wie van het team/pair de strafballen moet werpen;
- 18.1.4 verzoekt om een time-out;
- 18.1.5 bevestigt de beslissing van de scheidsrechter bij de toekenning van de punten;
- 18.1.6 overlegt met de scheidsrechter bij verstoord spel of bij discussie;
- 18.1.7 tekent het wedstrijdformulier of wijst iemand in zijn plaats daarvoor aan;
- 18.1.8 tekent protest aan;
- 18.1.9 de aanvoerder vertegenwoordigt het team/pair, maar iedere speler mag vragen stellen aan de scheidsrechter, inclusief vragen voor toestemming om het speelveld te mogen betreden.

NB: De aanvoerder is steeds een speler van het kamp. Hij / zij dient steeds actief deel te nemen aan de wedstrijd. Bij vervanging van de aanvoerder zal een andere actieve speler de taak van aanvoerder overnemen.

19. Warming-up

- 19.1** Voorafgaand aan iedere wedstrijd mogen de spelers opwarmen in het daarvoor aangewezen gebied. Het warming-up gebied mag alleen gebruikt worden door de spelers die daartoe aangewezen zijn door de organisatie voor de voor hen geplande wedstrijd. Spelers, coaches en sportassistenten (en één vertaler per land) mogen het warming-up gebied betreden en naar het toegewezen gebied gaan binnen de hun toegewezen tijd.



19.2 Spelers mogen vergezeld worden in het warming-up gebied door een beperkt aantal mensen, nl.:

- BC 1 - 1 coach, 1 sportassistent
- BC 2 - 1 coach
- BC 3 - 1 coach, 1 sportassistent
- BC 4 - 1 coach
- Pairs BC 3 - 1 coach, 1 sportassistent per speler
- Pairs BC 4 - 1 coach
- Team(BC1/2) – 1 coach, 1 sportassistent

19.3 Indien noodzakelijk mag één vertaler per land het warming-up gebied betreden.

20. Callroom

20.1 Een officiële klok zal buiten de callroom, duidelijk te onderscheiden, geplaatst worden.

20.2 Voorafgaande aan het betreden van de callroom moet elke speler zichzelf ervan verzekeren dat zijn wedstrijdnummer en zijn/haar identificatiekaart duidelijk zichtbaar zijn. Dit geldt ook voor coaches en sportassistenten m.b.t. hun identificatiekaart. Nalatigheid zal resulteren in het weigeren van de toegang tot de callroom.

20.3 Registratie vindt plaats bij de callroomtafel. Alle spelers moeten geregistreerd zijn binnen 30 en 15 minuten voor de officiële aanvang van een wedstrijd.

NB. In de Nederlandse competitie is dit binnen 20 en 5 minuten voor aanvang van een wedstrijd.

20.4 Een coach mag alleen een individuele speler registreren als die zich in de callroom bevindt. Alle kampen moeten in de callroom zijn en wachten in het daarvoor aangewezen gebied op het begin van de wedstrijd.

20.5 Artikel 6.1 wordt niet toegepast als vertraging optreedt die veroorzaakt is door het organiserend comité. Als er om welke reden dan ook wedstrijden zijn vertraagd zal het organiserend comité alle teammanagers zo snel mogelijk daarvan op de hoogte brengen.

20.6 Op het afgesproken tijdstip zullen de deuren van het callroom gesloten worden en mag geen enkel persoon of hulpstuk de ruimte meer betreden. Uitzonderingen mogen door de hoofdscheidsrechter of de Technical Delegate overwogen worden.

20.7 Vertalers mogen alleen de callroom betreden op verzoek van de scheidsrechter.

20.8 Spelers mogen in de callroom door een beperkt aantal mensen vergezeld worden, nl.:

- BC 1 - 1 coach, 1 sportassistent
- BC 2 - 1 coach
- BC 3 - 1 coach, 1 sportassistent
- BC 4 - 1 coach
- Pairs BC 3 - 1 coach, 1 sportassistent per speler
- Pairs BC 4 - 1 coach
- Team(BC1/2) – 1 coach, 1 sportassistent



- 20.9** Scheidsrechters zullen 15 minuten voor het afgesproken tijdstip van aanvang van de wedstrijden de callroom betreden om zich voor te bereiden op de wedstrijd.
NB. In de Nederlandse competitie is dit 5 minuten voor aanvang van een wedstrijd.
- 20.10** Spelers kan gevraagd worden om hun wedstrijdnummers en identificatiekaart aan de scheidsrechter te tonen om hun identiteit te bevestigen.
NB. De scheidsrechter vraagt naar een geldige spelerspas.
- 20.11** Eenmaal geregistreerd en in de callroom mogen de spelers, coaches en sportassistenten de callroom niet meer verlaten. Doen zij dat wel dan worden zij niet opnieuw toegelaten en nemen geen deel meer aan de wedstrijd.
Uitzonderingen mogen door de hoofdscheidsrechter of de Technical Delegate overwogen worden.
- 20.12** Het beoordelen van al het sportmateriaal en de toss (art. 6.3) vindt in de callroom plaats.
- 20.12.1 Willekeurige beoordeling **Random Checking:**
- 20.12.1.1 Ballen die niet aan de eisen voldoen zullen worden ingenomen tot aan de laatste dag van de competitie. De spelers wordt toegestaan deze ballen te vervangen met competitieballen van de organisatie. Na de wedstrijd worden deze competitieballen teruggegeven aan de scheidsrechter.
- 20.12.1.2. Als een bal niet door de beoordeling heen komt, zal het desbetreffende kamp een waarschuwing krijgen (Artikel 10.4.1).
- 20.12.1.3 Als een speler met een bal voor een tweede maal niet door de beoordeling heen komt, zal de speler worden gediskwalificeerd (Artikel 10.4.2).
- 20.12.1.4 Spelers en coaches mogen aanwezig zijn bij de willekeurige beoordeling. Als iets niet klopt moet de scheidsrechter de hoofdscheidsrechter erbij roepen om de beoordeling te herhalen.
- 20.13** Aantal toegestane ballen in de callroom:
- 20.13.1 In de individuele competitie mag iedere speler zes rode en zes blauwe ballen en één jack meebrengen (artikel 5.1).
- 20.13.2 Elk lid van een pair, inclusief de reservespeler, mag drie rode en drie blauwe ballen en één jack per pair in de callroom meebrengen (artikel 5.2.1).
- 20.13.3 Elk lid van een team, inclusief een of twee reservespelers, mag twee rode en twee blauwe ballen en per team één jack in de callroom meebrengen (artikel 5.3.1).
- 20.14** Wedstrijdballen (verstreckt door de organisatie) mogen alleen gebruikt worden door spelers die niet hun eigen ballen mee de callroom hebben ingenomen of door spelers van wie de ballen niet door de beoordeling zijn gekomen.



21. Specifieke situaties

- 21.1** Als een speler tijdens een end ziek wordt (ernstige situatie) kan de wedstrijd onderbroken worden gedurende maximaal tien (10) minuten, zodat medische verzorging mogelijk is. De tijd wordt gestopt.
- 21.2** Als een speler tijdens een individuele wedstrijd niet verder kan spelen, wordt de wedstrijd beëindigd met forfait (artikel 10.4.8).
- 21.3** Gedurende de limiet van tien minuten mogen in een BC 3-wedstrijd de sportassistenten geen enkel moment naar het speelveld kijken. De speler moet verzorgd worden door een arts, die indien nodig inzake communicatie, door de sportassistent mag worden bijgestaan.
- 21.4** Indien een speler tijdens een teamwedstrijd niet verder kan spelen wordt het begonnen end voortgezet zonder de resterende ballen van deze speler. Een reservespeler mag enkel ingeschakeld worden tussen twee ends in (artikel 6.19 en 10.4.5). Als de volgende speler die aan de beurt is om de jack te werpen en deze speler is gediskwalificeerd of ziek en niet in staat om te spelen, zal de speler werpen die in het volgende end aan de beurt is.
- 21.5** Indien een speler tijdens een pairwedstrijd niet verder kan spelen wordt het begonnen end voortgezet zonder de resterende ballen van deze speler. De medespeler die nog over ballen beschikt mag deze werpen tijdens hun tijd. Een reservespeler mag enkel ingeschakeld worden tussen twee ends in (artikel 6.19). Als er geen reservespeler beschikbaar is wordt de wedstrijd beëindigd met forfait (artikel 10.4.8).
- 21.6** Als tijdens een pairwedstrijd een medisch probleem met een sportassistent ontstaat, mogen de spelers de andere sportassistent delen voor het resterende gedeelte van het end. Een vervanging van een sportassistent moet geschieden tussen twee ends in.

21.7 Extra afspraken

NB: Nog te spelen ballen

De nog te spelen ballen dienen bewaard:

- in een bakje
- in een hulpstuk
- op de grond

Deze ballen op de schoot laten liggen kan niet tijdens de wedstrijden.

Taal Engels voor de terminologie zoals: out, violation, end of the end

Nederlands voor conversatie met de spelers



CBC erkent dat er situaties kunnen voorkomen die niet voorzien zijn in deze handleiding. Deze situaties worden dan beoordeeld op het tijdstip dat ze voorkomen door de Technical Delegate en/of de hoofdscheidsrechter.

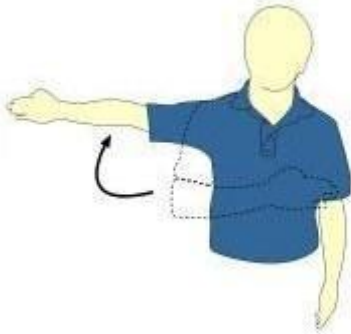
De volgende pagina's bevatten gebaren (Appendix 1) en diagrammen (Appendix 2) die gebruikt worden door scheidsrechters en lijnrechters en de afbeelding van een speelveld (Appendix 3) met de te gebruiken maten.

De gebaren (Appendix 1) zijn ontwikkeld om de scheidsrechters, lijnrechters en de spelers de diverse situaties beter te kunnen laten begrijpen. Spelers kunnen **geen** protest aantekenen als een scheidsrechter of lijnrechter een specifiek gebaar vergeet te gebruiken.



Appendix 1

De officiële gebaren of seinen voor de scheidsrechter



Uitnodiging om de jack te werpen

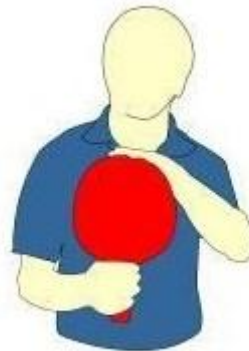
Artikel : 6.4 / 6.5

Beweeg je onderarm zijwaarts

Kleur tonen

Artikel : 6.7 / 6.8 / 6.9

Toon de kleur van het kleurenbatje die overeen komt met de kleur van de partij die moet werpen



Time Out

Artikel : 13.4 / 14.13

Zet de palm van je hand op de vingertoppen van de andere hand (vorm zo een T) en zeg welke kant een "Time Out" gevraagd heeft

Voorbeeld : "Time Out voor ... (naam van de speler / land / team / kleur)....."

Wisselspeler

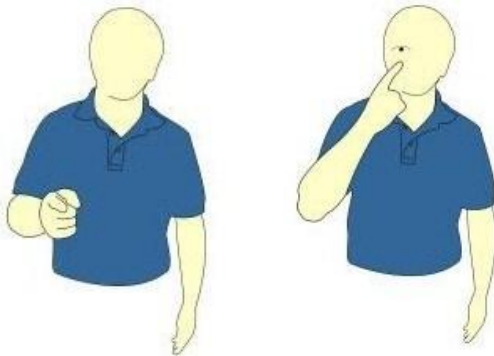
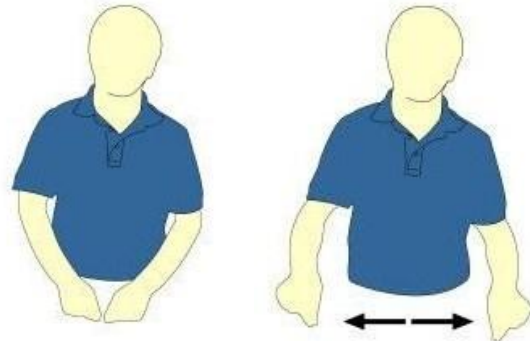
Artikel : 6.19

Draai je onderarmen over elkaar



Meten

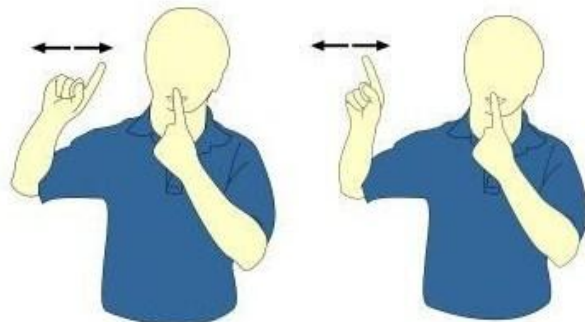
Zet de ene hand naast de andere en haal ze dan uit elkaar als bij een rolmaat



Vragen of een speler wil kijken

Artikel : 7.6

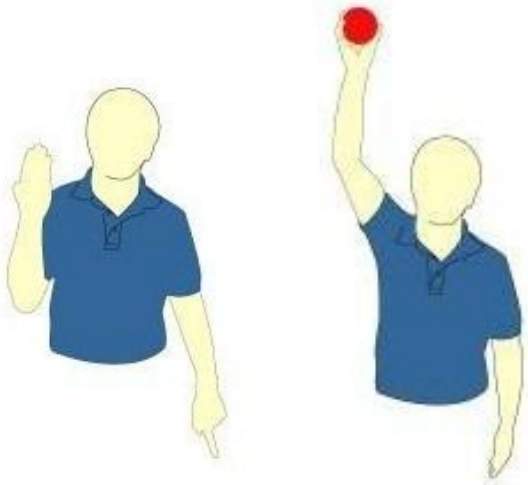
Wijs een speler aan en daarna je rechteroog



Ongepaste communicatie

Artikel : 11.1.3 / 13

Leg je linker wijsvinger op je mond en beweeg je rechter wijsvinger heen en weer



Dode bal / bal "Out"

Artikel : 6.13

Wijs de bal aan en til je arm met open handpalm naar je lichaam en zeg "Out"
Dan pak je de bal op en laat deze duidelijk zien.

Bal verwijderen

Artikel : 10.3 / 11.2 / 11.4

Wijs naar de bal en til je arm op met grijpende hand voordat je de bal oppakt (als dat mogelijk is)



Twee strafballen

Artikel : 10.2 / 11.1 / 11.2 / 11.3

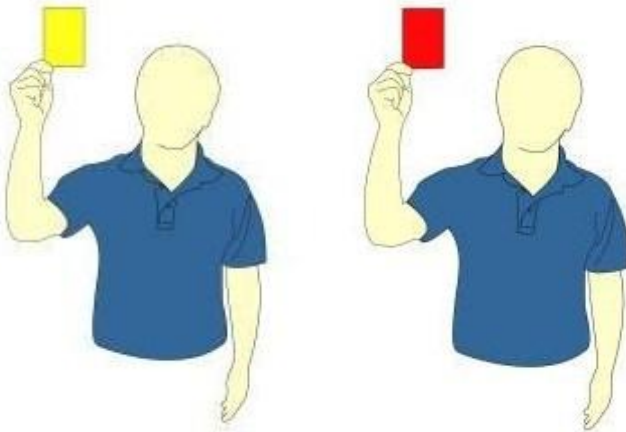
Steek 2 vingers de lucht in, in een V-vorm

Waarschuwing

Artikel : 10.4 / 11.3

Toon de speler de gele kaart





2^e waarschuwing en diskwalificatie
Artikel : 10.4

Toon de gele kaart
en daarna de rode kaart

Diskwalificatie
Artikel : 10.4 / 11.6

Toon de rode kaart

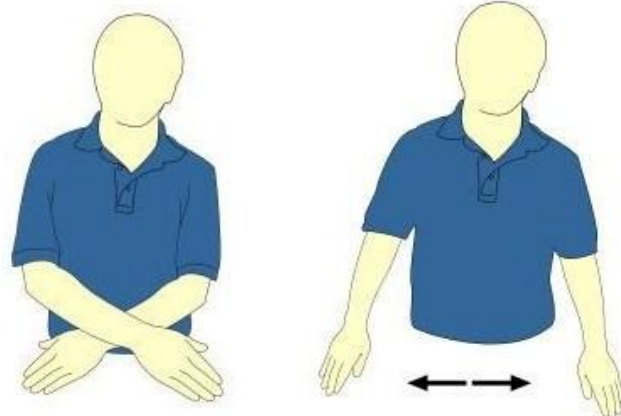


Strafballen die elkaar opheffen
Artikel : 10.2.6

Hef beide duimen vertikaal voor je lichaam omhoog
op borsthoogte

“End Finished”
“End of the game”
Artikel : 6.10

Kruis je armen gestrekt voor je
En haal ze zijwaarts uit elkaar



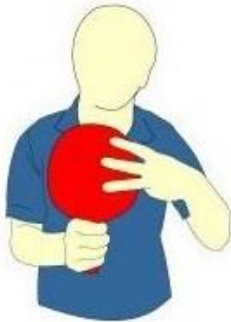
Score (art. 7) 3 punten rood

Leg het aantal vingers over de corresponderende kleur op het kleurenbatje om de score te laten zien

Bijvoorbeeld 3 punten voor rood



Score voorbeelden



3 punten rood



7 punten rood



10 punten rood



12 punten rood

Gebaar voor de lijnrechter

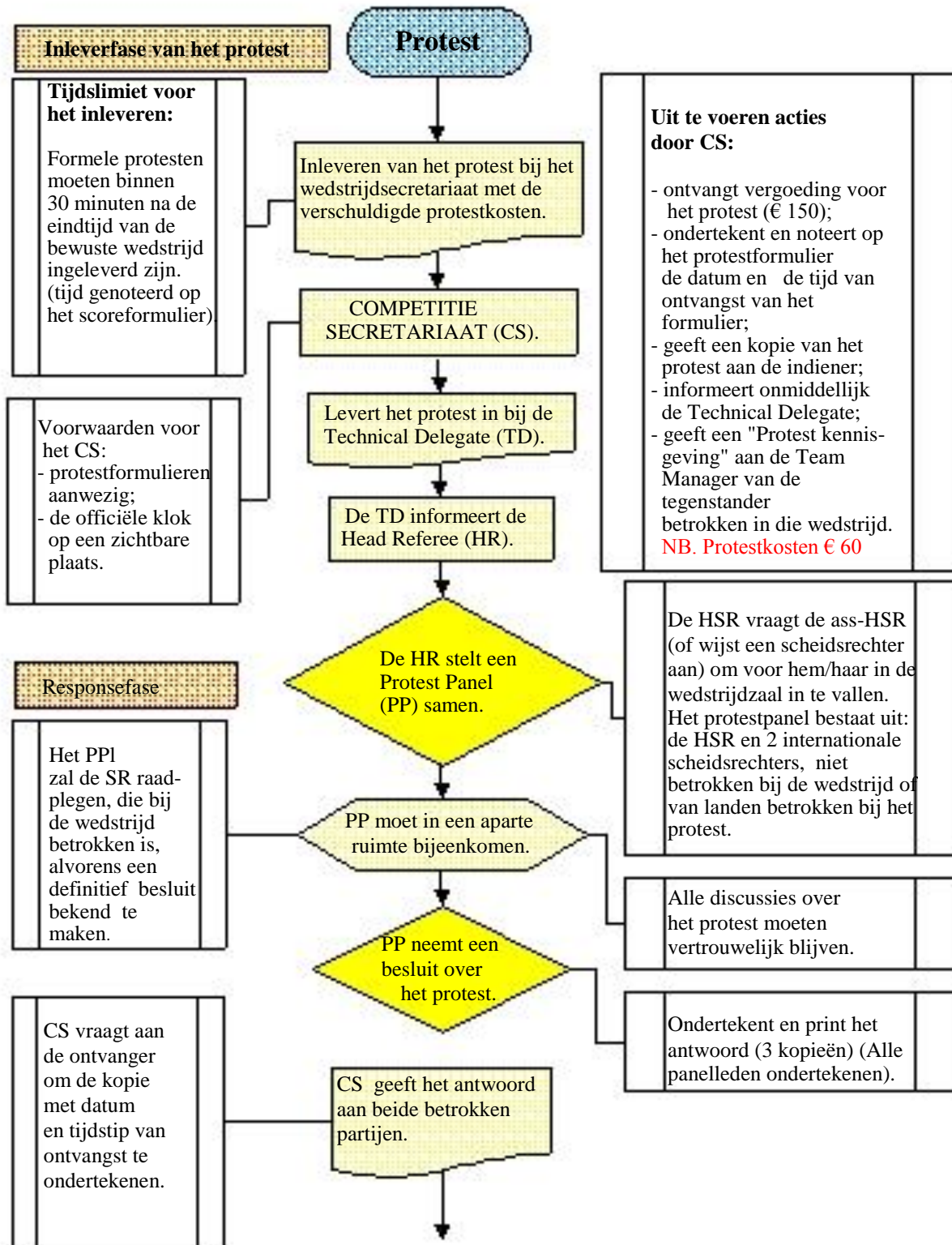
Om de aandacht van de scheidsrechter te trekken hef je de rechterarm omhoog



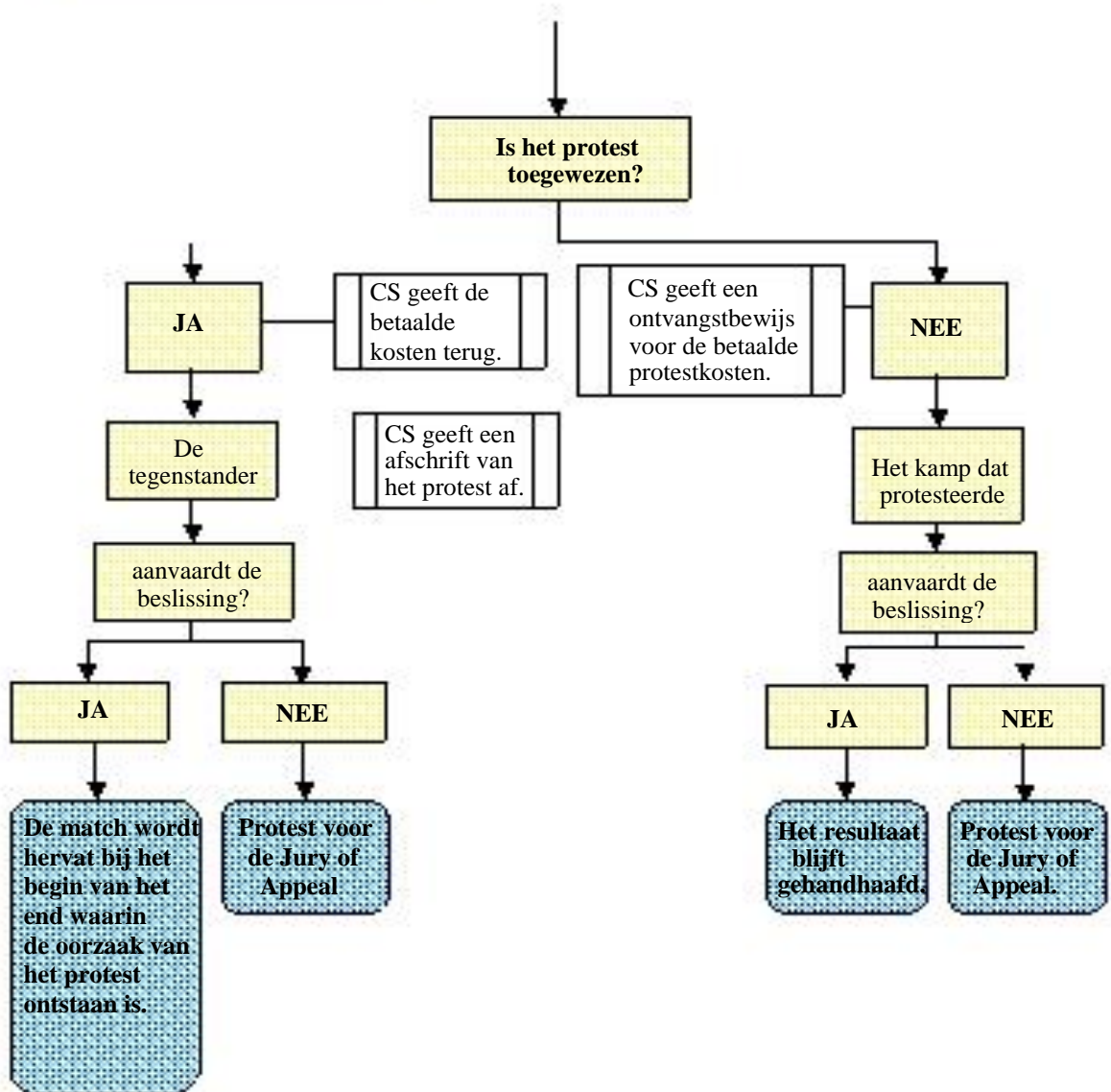
Gebaar voor de lijnrechter

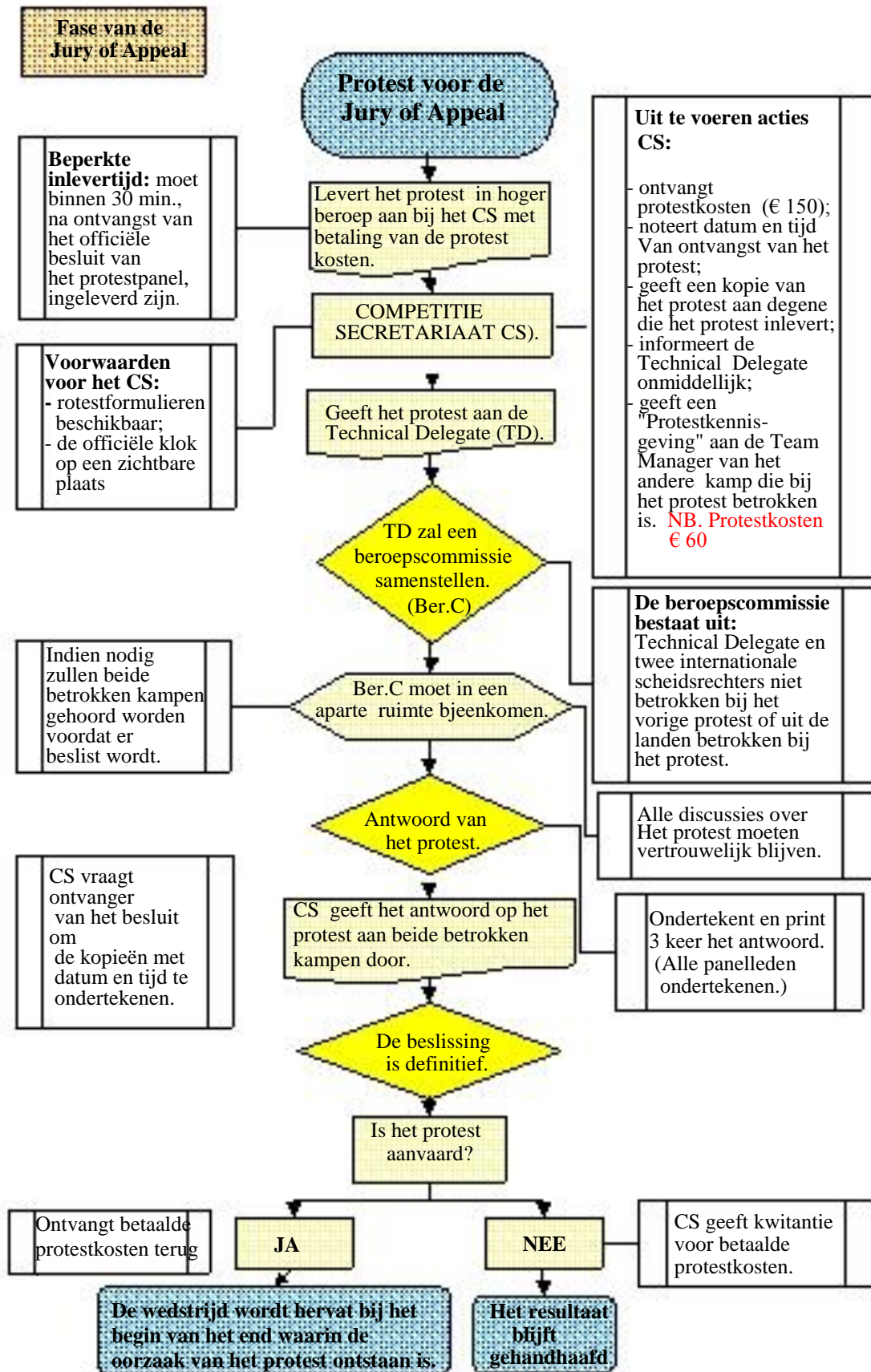


Appendix 2



Fase van de responsetijd







Begeleidend schrijven bij een protest

- Als een kamp een protest buiten de termijn (30 minuten) wil indienen, moet het secretariaat hen informeren dat de termijn verstreken is. Als dit kamp benadrukt dat het protest aanvaard moet worden, zal het secretariaat dit niet accepteren;
- Foto's en / of video-opnamen ter ondersteuning van het ingediende protest worden niet geaccepteerd;
- Als vanwege een protest, een wedstrijd opnieuw moet worden gespeeld, zal de scheidsrechter met een muntstuk opnieuw tossen en het winnende kamp kiest of het met rood of blauw begint. Als een kamp strafballen waren toegewezen, zullen ze deze strafballen niet mogen spelen;
- Bij het opnieuw gespeelde end, waarin de situatie van het protest zich heeft voorgedaan, moeten als gevolg van het protestbesluit: de spelers in dezelfde werpvakken blijven en moeten ze gebruik maken van dezelfde kleur ballen.
- Straffen die werden uitgereikt in dat end, zijn vanwege het besluit van het Protestpanel niet langer geldig, of het moet om een schriftelijke waarschuwing of een diskwalificatie gaan;
- Als de reden voor het protest correct is, maar niet voldoende om de wedstrijd opnieuw te spelen (bijvoorbeeld door een procedurele fout in de callroom), zullen de protestkosten niet worden geretourneerd.
- Alle niet teruggegeven protestkosten, vanwege de beslissingen van de protestpanels of door de beroepscommissies komen ten goede van de CBC. **NB: In Nederlandse competitie naar reguliere rekening boccia Gehandicaptensport Nederland rekening NDCA te Bunnik.**



APPENDIX 3

BOCCIA COURT LAYOUT

