



ALÞJÓÐLEGAR BOCCIA REGLUR (CS-ISRA)

Inngangur

Reglurnar, sem kynntar eru í þessum texta, eiga við um íþróttina boccia.

Reglurnar um íþróttina gilda um allar alþjóðlegar keppnir sem haldnar eru á vegum Alþjóðaboccianefndarinnar (International Boccia Commission - IBC). Slík keppni nær til allra viðburða í flokkunum A, B og C og er fölginn í, en takmarkast þó ekki við, svæðakeppni (Regional Championships), heimsmeistarakeppni (World Championships), heimsbikarkeppni (World Cup) og Ólympíuleika fatlaðra (Paralympic Games). Umsóknir verða að berast IBC frá CP-ISRA-félögum innan hvers lands 18 mánuðum fyrir upphaf þess árs þegar halda á keppnina.

Landssamtökum er heimilt að bæta skýringum við reglurnar. Þær mega þó ekki breyta merkingu reglnanna og þær verða að vera skýrt afmarkaðar á hvers konar viðurkenningarblöðum (Sanction Forms) sem send eru IBC.

Andi íþróttarinnar

Siðfræði og andi íþróttarinnar er svipaður og það sem gildir um tennis. Þátttaka áhorfenda er vel séð og er hvatt til hennar. Hins vegar eru áhorfendur, þ.m.t. leikmenn sem eru ekki að keppa, hvattir til að hafa hljóð á meðan leikmaður er að kasta kúlunni.

1. SKILGREININGAR

KÚLA	Hvít kúla sem menn reyna að hæfa.
KÚLA	Ein af rauðu eða bláu kúlunum.
LIÐ	Í einstaklingsboccia telst liðið vera einn (1) keppandi. Í sveitakeppni telst lið vera þrír (3) keppendur. Í parakeppni telst lið vera tveir (2) keppendur.
VÖLLUR	Svæðið, sem leikið er á, takmarkast af markalínunum. Innan þeirra eru kastreitirnir.
LEIKUR	Keppni milli tveggja liða þegar tiltekinn fjöldi lotna er leikinn.
LOTA	Hluti leiks þegar lið hefur leikið markkúlunni og bæði liðin leikið öllum sínum kúlum.
STOÐTÆKI	Hjálpartæki sem BC3-leikmenn nota í leiknum, t.d. skábraut eða renna.
VILLA	Aðgerð leikmanns, liðs, varamanns, aðstoðarmanns eða þjálfara sem brýtur í bága við reglurnar um íþróttina.

KAST	Hugtakið sem notað er um það að senda kúluna út á völlinn, þ.m.t. að kasta, sparka eða sleppa kúlunni þegar stoðtæki er notað.
DAUÐ KÚLA	Kúla sem lendir út fyrir völlinn eftir að henni hefur verið kastað, kúla sem dómari hefur fjarlægt af vellinum eftir villu eða kúla sem ekki hefur verið kastað eftir að tími liðsins er útrunninn.
ROFIN LOTA	Þegar kúlum er beitt með óeðlilegum hætti í leiknum, hvort sem það er gert viljandi eða óviljandi.
V-LÍNAN / MARKLÍNAN	Línan sem markkúlan verður að fara yfir til að teljast hluti af leiknum.

2. TÆKI OG AÐSTAÐA

2.1 **Boccia kúlur** – í setti af boccia kúlum eru sex rauðar kúlur, sex bláar kúlur og ein hvít markkúla.

Boccia kúlur, sem notaðar eru í keppni, verða að uppfylla reglur sem Alþjóðaboccíanefndin (IBC) hefur sett.

Mælikvarðar á boccíakúlur: - Þyngd: 275 g +/- 12 g. Ummál: 270 mm +/- 8 mm. Ekki er krafist sérstaks vörumerki á boccíakúlum, ef þær uppfylla ofangreind skilyrði. Opinber stimpill hvers móts er sönnun þess að boltarnir hafi verið skoðaðir og uppfyllt skilyrðin.

2.2 **Mælitæki** – Verður að hljóta samþykki yfirdómara (Head Referee)/tæknifulltrúa (Technical Delegate) í hverri samþykkttri keppni.

2.3 **Stigatafla** – á að vera staðsett þannig að allir leikmenn geti séð hana .

2.4 **Tímamælar** – Nota ber rafeindatímamæla þar sem því verður við komið.

2.5 **Dauðkúlukassi** – á að vera við enda vallarins svo að leikmenn geti séð hve margar kúlur eru í kassanum.

2.6 **Rautt/blátt litarmerki** – má vera með ýmsu móti, svo fremi leikmenn geri sér auðveldlega grein fyrir því hvort liðið á að leika.

2.7 Völlurinn

2.7.1 Yfirborðið á að vera flatt og slétt, t.d. íþróttavallargólf með flisum eða parketi. Yfirborðið má ekki vera kámugt.

2.7.2 Málin eiga að vera 12,5 m x 6 m (sjá viðauka 1: Útlit vallar).

2.7.3 Allar merkingar á vellinum eiga að vera 2-5 sm á breidd og auðsjáanlegar. Nota ber límband til að afmarka línur. Nota ber 4-5 sm límband til að afmarka ytri

markalínurnar, kastlínuna, V-línuna (markkúlulínuna) og 2 sm límband fyrir innri línur, svo sem línuna til að afmarka kastreitina og krossinn.

Skilgreind krossstærð: 25 sm úr 2 sm límbandi.

- 2.7.4 Kastsvæðinu er skipt í sex kastreiti.
- 2.7.5 V-línan afmarkar tiltekið svæði: kúlan er ógild ef hún lendir þar.
- 2.7.6 Miðlægt X markar staðinn þar sem setja á markkúluna aftur.
- 2.7.7 Allar mælingar á ytri línu miðast við innri flöt viðkomandi línu. Línur innan vallarins miðast við mjótt blýantsstrik þannig að límbandið liggi jafnt öðruhvora megin við merkinguna (sjá viðauka 1: Útlit vallarins).

3. HÆFNI TIL ÞÁTTTÖKU

Hæfni til þátttöku í keppni er lýst nákvæmlega í flokkunarkaflanum í Tæknihandbók (Technical Manual) IBC. Í handbókinni er nákvæm lýsing á flokkum, svo og reglur um flokkun leikmanna, endurflokkun og kvartanir.

4. FLOKKASKIPTING

4.1 Almenn atriði

Um er að ræða sjö flokka. Í hverjum flokki eru þátttakendur af báðum kynjum. Deildirnar eru:

Einstaklingur (Individual) BC1.

Einstaklingur (Individual) BC2.

Einstaklingur (Individual) BC3.

Einstaklingur (Individual) BC4.

Pör – fyrir leikmenn sem flokkaðir eru BC3.

Pör – fyrir leikmenn sem flokkaðir eru BC4

Lið - fyrir leikmenn sem flokkaðir eru BC1 og BC2.

- 4.2 **Einstaklingur (Individual) BC1** – miðast við leikmenn sem samkvæmt CP-ISRA-flokkunarkerfinu flokkast sem CP.1., eða CP.2. (fótleikmenn). Leikmenn mega hafa einn aðstoðarmann sem verður að sitja a.m.k. tveim metrum fyrir aftan leikreitinn - ef því verður við komið - á tilgreindu svæði. Aðstoðarmaðurinn má því aðeins koma til hjálpar að leikmaður óski augljóslega eftir því. Aðstoðarmenn framkvæma aðgerðir svo sem:

- að stilla leikstólinn eða gera hann stöðugan
- að rétta leikmanninum kúlu
- að velta kúlunni (hnoða kúlunna)

(Aðstoðarmaðurinn má aðeins vera á kastreitnum þegar leikmaðurinn er að kasta svo fremi hann sé að halda hjólastólnum stöðugum.)

- 4.3 **Einstaklingur (Individual) BC2** – miðast við leikmenn sem samkvæmt CP-ISRA-flokkunarkerfinu flokkast sem CP.2.(U). Þessir leikmenn eiga ekki rétt á hjálp aðstoðarmanns. Þeim er aðeins heimilt að óska eftir aðstoð dómara, innan síns tímaramma, til að taka upp kúluna eða fara inn á völlinn.
- 4.4 **Einstaklingur (Individual) BC3 (leikmenn sem nota stoðtæki)** – miðast við leikmenn sem eru haldnir alvarlegri hreyfihömlun á öllum fjórum útlimum af völdum heilalömunar eða af öðrum orsökum. Slíkir leikmenn geta ekki knúið kúluna og þarfnast aðstoðar eða þess að hafa rafknúinn hjólastól. Þessir leikmenn eru ekki færir um að viðhalda gripi eða sleppa kúlunni með góðu móti, kunna að hafa handleggshreyfingu en hafa þó að jafnaði ekki nægilegt athafnasvið til að senda bocciakúlu eftir vellinum. Sérhver slíkur leikmaður hefur rétt til að hafa hjá sér aðstoðarmann sem er inni á kastreitnum en verður þó að snúa baki við vellinum og forðast að horfa á kastið (sjá 11.1.3/13/1).
- 4.5 **Einstaklingur (Individual) BC4** – miðast við leikmenn með alvarlega hreyfihömlun allra fjögurra útlíma ásamt lélegri stjórn á búknum, ef orsökina er ekki af völdum heilalömunar eða hrörmunarskaða í heila. Slíkur leikmaður hefur nægilega færni að jafnaði til að handleika og kasta bocciakúlu eftir vellinum. Lélegt grip og léleg slepping er augljós, svo og léleg tímasetning og eftirfylgd. Skortur á stjórn á finhreyfingum og hreyfingahraða getur einnig verið augljós. Leikmenn eiga ekki rétt á hjálp aðstoðarmanns. Þeir mega aðeins óska eftir aðstoð dómara – innan síns tíma – til að taka upp kúlu eða fara inn á völlinn.
- 4.6 **Þör BC3** – Leikmenn ber að flokka til þátttöku sem einstaklinga í BC3-flokki. Með BC3-pari skal hafa varamann. IBC getur veitt undanþágur og er ákvörðun þess endanleg. Tveir leikmannanna skulu koma úr hópi heilalamaðra. Þriðji skráði leikmaðurinn má koma úr hópi þeirra sem ekki eru heilalamaðir. Sérhver leikmaður á rétt á hjálp aðstoðarmanns samkvæmt reglum um einstaklingskeppni. Leikreglur í þessum kafla eru hinar sömu og fyrir liðakeppni, nema að því leyti að reitir 2-5 eru notaðir í viðeigandi röð.
- 4.7 **Þör BC4** – Þátttakendur skal flokka til þátttöku sem einstaklinga í BC4-flokknum. Leikreglur í þessum kafla eru hinar sömu og fyrir liðakeppni, nema að því leyti að reitir 2-5 eru notaðir í viðeigandi röð.
- 4.8 **Lið** - Þátttakendur skal flokka til þátttöku sem einstaklinga í BC1- eða BC2-flokki. Í liði skal vera a.m.k. einn BC1-leikmaður á vellinum. Hvert lið á rétt á að fá einn (1) aðstoðarmann fyrir liðið og skal hann hlíta þeim reglum sem settar eru um keppni í einstaklingsflokki BC1. Í hverju liði skulu vera þrír leikmenn á vellinum og á liðið rétt á einum varamanni, eða tveim ef leikmenn eru í mismunandi flokkum (Einn BC1 og einn BC2).

4.9 **Þjálfari** – Einum þjálfara í hverju flokki er heimilt að fara inn í upphitunarherbergið og viðbragðsherbergið sem ætluð eru fyrir hverja keppni.

4.10 Nánari reglur um flokkun eru í CP-ISRA-handbókinni (CP-ISRA Manual).

5. TILHÖGUN KEPPNI

5.1 Einstaklingskeppni

Í einstaklingskeppni fer leikurinn fram í fjórum (4) lotum nema um sé að ræða jafntefli. Hver leikmaður byrjar tvær lotur og skiptast leikmenn á að stjórna markkúlunni. Sérhver leikmaður fær sex (6) litaðar kúlur. Einstaklingur, sem kastar rauðum kúlum, er í kastreit 3 og einstaklingur, sem kastar bláum kúlum, er í kastreit 4.

5.2 Parakeppni

Í parakeppni felst hver leikur í fjórum (4) lotum nema um jafntefli sé að ræða. Hver leikmaður byrjar eina lotu og flyst stjórn markkúlunnar í réttri númeraröð frá kastreit 2 til kastreits 5. Hver leikmaður fær þrjár kúlur. Liðið, sem kastar rauðum kúlum, er í kastreitum 2 og 4, og liðið, sem kastar bláum kúlum, er í kastreitum 3 og 5.

Fjöldi kúlna fyrir pör: Hámarksfjöldinn er 3 kúlur handa hverjum leikmanni og ein markkúla. Öllum kúlum, sem eftir eru í setti/settum, og kúlum, sem varamenn nota, skal komið fyrir á tilteknu svæði.

5.3 Sveitakeppni

Í sveitakeppni er hver leikur fölginn í sex (6) lotum nema um jafntefli sé að ræða. Hver leikmaður byrjar eina lotu og flyst stjórn markkúlunnar í réttri númeraröð frá kastreit 1 til kastreits 6. Hver leikmaður fær tvær kúlur. Liðið, sem kastar rauðum kúlum, er í kastreitum 1, 3 og 5, og liðið, sem kastar bláum kúlum, er í kastreitum 2, 4 og 6.

Fjöldi kúlna fyrir sveitir: Hámarksfjöldinn er 2 kúlur handa hverjum leikmanni og ein markkúla. Öllum kúlum, sem eftir eru í setti/settum, og kúlum, sem varamenn nota, skal komið fyrir á tilteknu svæði.

6 LEIKURINN

Við undirbúning leiks hefst formlegt ferli í viðbragðsherberginu. Leikurinn hefst á því að markkúlan er afhent þeim leikmanni sem byrjar fyrstu lotu.

6.1 Byrjunartími

Bæði liðin fá byrjunartíma. Leikmenn/fyrirliðar (sjá gr. 19.1.1), samkvæmt reglum þess flokks sem keppt er í, skulu vera til staðar í viðbragðsherberginu 15 mínútum fyrir slíkan byrjunartíma

eða samkvæmt fyrirmælum undirbúningsnefndar (Organising Committee) í sérstökum Keppnisreglum (Rules of Competition) sem kunna að hafa verið gefnar út. Opinber tímamælingaklukka er höfð fyrir utan viðbragðsherbergið og er hún sérstaklega tilgreind sem slík. Á tilsettum tíma skal loka dyrum viðbragðsherbergisins og engir aðrir mega fara inn í það eftir að skráningu er lokið. Lið, sem er ekki til staðar við upphaf leiks, telst hafa tapað leiknum (sjá gr. 10.4.6).

6.2 Boccia kúlur

- 6.2.1 Sérhverju/m liði/leikmanni er heimilt að nota eigin kúlur sem IBC hefur samþykkt – og er andstæðingunum heimilt að skoða þær í viðbragðsherberginu.

Þegar leikmaður eða lið hefur unnið hlutkesti (við snúning smápenings) og velur t.d. rauðar kúlur er andstæðingi/andstæðingum heimilt að skoða kúlurnar.

- 6.2.2 Hvoru liði er heimilt að nota sína eigin markkúlu.
- 6.2.3 Kúlurnar skulu skoðaðar a.m.k. 48 klst. fyrir keppni af tæknifulltrúa (Technical Delegate og/eða yfirdómara (Head Referee).
- 6.2.4 Undirbúningsnefnd gestgjafanna á hverju móti ber að hafa til reiðu tvær samþykktar boccia kúlur fyrir hvern leikvöll ef því verður við komið.
- 6.2.5 Liði skal gert kleift að skoða boccíakúlur fyrir leik, fyrir og eftir hlutkesti, og – ef beiðnin er talin sanngjörn – er heimilt að nota aðra/r kúlu/r. A.m.k. eitt sett af varakúlum skal vera til reiðu á hverjum velli og má aðeins nota það/þau sett til að skipta um kúlur. Á meðan á leik stendur er dómara heimilt að skipta um kúlur.

Aðeins er heimilt að skipta um kúlur á meðan á leik stendur ef þær hafa skemmst.

6.3 Hlutkesti

Dómarinn lætur smápening snúast og skal vinningsliðið velja hvort það vill fá rauðar kúlur eða bláar.

6.4 Upphitunarkúlur

Leikmenn skulu koma sér fyrir á tilteknum reitum. Hvoru liði er heimilt að kasta upphitunarkúlum innan tveggja mínútna þegar dómari gefur til kynna að slíkt sé heimilt.

Upphitunarkúlur: Leikmanni eða liði er heimilt að kasta allt að sex (6) upphitunarkúlum á tveim (2) mínútum. Þeim er ekki heimilt að kasta markkúlu. Varamönnum er aldrei heimilt að kasta upphitunarkúlum.

6.5 Að kasta markkúlu

6.5.1 Það lið, sem hefur rauðar kúlur, byrjar alltaf fyrstu lotu.

6.5.2 Dómari afhendir viðkomandi leikmanni markkúlu og gefur til kynna að lotan sé hafin.

6.5.3 Leikmanni ber að kasta markkúlunni inn á gilt svæði vallarins.

6.6 Markkúluvilla

6.6.1 Það telst markkúluvilla:

- ef markkúlan fer ekki yfir markkúlulínuna/V-línuna
- ef markkúlunni er kastað út fyrir völlinn
- ef leikmaðurinn, sem kastar markkúlunni, gerist sekur um villu

6.6.2 Ef um markkúluvillu er að ræða skal sá leikmaðurinn kasta markkúlunni sem á að kasta henni í næstu lotu. Ef markkúluvillan er gerð í lokalotu skal sá leikmaður kasta henni sem kastaði henni í fyrstu lotu. Markkúlan heldur áfram á leið sinni í röð þangað til henni er kastað inn á völlinn

6.6.3 Ef um markkúluvillu er að ræða ber þeim leikmanni, sem var næstur í röðinni til að kasta markkúlunni, að kasta henni ef ekki hefði verið um markkúluvillu að ræða.

6.7 Að kasta fyrstu kúlunni inn á völlinn

- 6.7.1 Sá leikmaður, sem kastar markkúlunni, á einnig að kasta fyrstu lituðu kúlunni.
- 6.7.2 Ef kúlunni er kastað út af vellinum, eða ef náð er í hana eftir villu, ber því sama liði að halda áfram að kasta þangað til kúlan lendir á gildu svæði á vellinum eða það hefur kastað öllum sínum kúlum. Ef um para- eða sveitakeppni er að ræða getur hvaða leikmaður sem er frá viðkomandi liði kastað annarri kúlu inn á völinn. Fyrirliðinn skal ákveða það.

6.8 Fyrsta kast andstæðinganna.

- 6.8.1 Þá er komið að andstæðingunum að kasta.
- 6.8.2 Ef kúlu er kastað út af vellinum, eða hún er sótt eftir villu, skal sama liðið halda áfram að kasta þangað til kúla lendir á gildu svæði á vellinum eða það hefur kasta öllum sínum kúlum. Ef um para- eða sveitakeppni er að ræða getur hvaða leikmaður sem er kastað kúlunni samkvæmt fyrirmælum fyrirliðans.

6.9 Að kasta þeim kúlum sem eftir eru

- 6.9.1 Liðið, sem kastar næst, er það lið sem á ekki næstu kúlu við markkúluna, nema það hafi kastað öllum sínum kúlum, en þá á hitt liðið að kasta næst.
- 6.9.2 Aðgerðin í lið 6.9.1. heldur áfram þangað til bæði liðin hafa kastað öllum sínum kúlum.

6.10 Lokið við lotuna

Þegar öllum kúlunum hefur verið kastað, ásamt refsikúlum handa hvoru liði ef einhverjar eru gefur dómariinn stig fyrir lotuna (sjá 7). Þá tilkynnir dómari lok lotunnar. Síðan ber dómara að heimila BC3-aðstoðarmönnum að snúa sér að vellinum.

Ef aðstoðarmaður BC3-leikmanns snýr sér við eftir að dómariinn hefur staðfest stigin, en áður en dómariinn segir „Lotunni er lokið“, verður honum sagt að snúa aftur að reitnum og gera það ekki aftur (sem er vinsamleg viðvörðun). Þótt leikmaður hjá slíkum aðstoðarmanni biðji dómara um mælingu sinnir dómariinn því ekki.

6.11 Undirbúningur síðari lotu

Leikmenn eða aðstoðarmenn þeirra sækja kúlurnar við upphaf næstu lotu. Embættismenn mega hjálpa til. Þá hefst næsta lota (sjá 6.5.2).

6.12 Að kasta kúlu

- 6.12.1 Ekki er heimilt að kasta markkúlu eða litaðri kúlu fyrr en dómariinn hefur gefið merki eða gefið til kynna hvaða lituðu kúlu skuli kastað.

- 6.12.2 Þegar leikmaður kastar kúlu má hann ekki snerta vallarmerkingar eða neinn flöt á yfirborði vallarins sem telst ekki vera hluti af kastreit leikmannsins. Þetta á einnig við um aðstoðarmann, leikmann, hjólastól og hvers konar hluti sem færðir hafa verið inn á reitinn.
- 6.12.3 Þegar leikmaður kastar kúlu verður a.m.k. annar þjóhnappur hans að snerta kaststólinn.
- 6.12.4 Þegar leikmaður sleppir kúlunni má hún ekki snerta neinn hluta vallarins sem er utan kastreits leikmannsins.

Þótt kúlu hafi verið kastað og hún skoppar af leikmanninum, sem kastaði henni, eða af andstæðingi eða tækjum þeirra telst hún enn vera gild í leiknum.

Ef kúla veltur sjálfkrafa án þess að nokkuð snerti hana skal hún látin liggja kyrr þar sem hún staðnæmist á vellinum.

6.13 **Kúlur út af vellinum**

- 6.13.1 Sérhver kúla, þ.m.t. markkúlan, telst vera utan vallar ef hún snertir eða fer yfir markalínurnar.
- 6.13.2 Kúla, sem snertir eða fer yfir línuna og kemur síðan aftur inn á völlinn, telst vera utan vallar.
- 6.13.3 Kúla, sem kastað hefur verið og fer ekki inn á völlinn, telst vera utan vallar, nema í þeim tilvikum sem tilgreind eru í gr. 6.17.
- 6.13.4 Sérhver kúla, sem kastað er út af vellinum, telst vera dauð kúla og er sett í dauðkúlukassann. Dómarinn sker endanlega úr um slíkt.

6.14 **Markkúla sem berst út af vellinum**

- 6.14.1 Ef markkúlan berst út af vellinum í leik á að setja hana aftur á „kross fyrir endurstíllta markkúlu“.
- 6.14.2 Ef slíkt er ekki mögulegt vegna þess að kúla er þegar komin ofan á krossinn á að setja markkúluna eins nærri og mögulegt er fyrir framan krossinn þannig að hún sé mitt á milli hliðarlínanna.

„Fyrir framan krossinn“ merkir svæðið milli fremri kastlínunnar og krossins fyrir endurstílltar markkúlur.

- 6.14.3 Þegar búið er að setja markkúluna á sinn stað er það ákveðið samkvæmt reglu 6.9.1 hvaða lið á að kasta næst.

- 6.14.3 Ef engar litaðar kúlur eru á vellinum eftir að skipt hefur verið um markkúluna þá á það lið, sem kom markkúlunni út fyrir, að gera næst.

Ef markkúlan er eina kúlan, sem er eftir á vellinum, á að halda áfram samkvæmt ákvæðum í gr. 6.15 (Liðið, sem kastaði síðustu kúlunni og skapaði ástandið, á að kasta aftur. Og liðin skiptast síðan á um að kasta þangað til ástandið hefur breyst eða annað liðið hefur kastað öllum sínum kúlum).

6.15 Jafnfjarlæggar kúlur

Þegar ákvarða skal hvort liðið eigi að kasta næst, ef tvær eða fleiri mismunandi litar kúlur eru jafnlangt frá markkúlunni og engar kúlur eru nær á liðið, sem kastaði síðast, að kasta aftur. Síðan skiptast liðin á að kasta þangað til kúlur liðanna eru ekki jafnlangt frá markkúlunni eða annað liðið hefur kastað öllum sínum kúlum. Leikurinn heldur þá áfram með eðlilegum hætti.

6.16 Kúlur sem kastað er samtímis

Ef lið kastar fleiri en einni kúlu í einu, þegar komið er að því að kasta, teljast báðar kúlurnar gildar og eiga að vera áfram á vellinum. Ef dómari er hins vegar þeirrar skoðunar að ætlunin sé að ná forskoti vegna þess að tíminn er að verða búinn þá verður að taka báðar kúlurnar til baka (Ákvæði 11.3.2 kunna þá að gilda).

6.17 Misst kúla

Ef leikmaður missir kúlu óvart er dómara heimilt að leyfa honum að kasta kúlunni aftur. Dómari úrskurðar hvort kúlan datt t.d. vegna óviljandi hreyfingar eða um var að ræða viljandi tilraun til að kasta eða senda kúluna áfram. Engin takmörkun er fyrir því hve oft má kasta kúlu aftur og sker dómari einn úr um það. Í slíkum tilvikum er klukkan ekki stöðvuð.

6.18 Mistök dómara

Ef dómara verða á þau mistök að láta rangt lið kasta skal leikmaðurinn fá kúluna/kúlurnar í hendur aftur. Í slíkum tilvikum skal stöðva klukkuna og bæta mönnum upp tapaðan tíma eftir því sem við á. Ef kúlur hafa færst úr stað ber að telja lotuna vera rofna lotu (sjá 12).

6.19 Varamenn

Í BC3-parakeppni er hvoru liði heimilt að hafa einn leikmann sem varamann á meðan á leik stendur (sjá 4.6.). Í sveitakeppni er hvoru liði heimilt að hafa tvo leikmenn sem varamenn á meðan á leik stendur. Val varamanna skal fara fram milli lotna og tilkynna verður dómara um tilnefningu varamanna. Val varamanna má ekki hefja leikinn. Þegar leikmaður hefur verið tekinn úr leik er ekki hægt að setja hann inn í liðið aftur sem varamann (sjá 4.8).

6.20 Staðsetning varamanna og þjálfara

Þjálfarar og varamenn eiga að vera við endann á vellinum á afmörkuðu svæði. Skilgreining slíks svæðis er hins vegar í höndum undirbúningsnefndar (Organising Committee) og miðast við almennar aðstæður á vellinum.

7. STIGAGJÖF

- 7.1 Dómari sér um stigagjöf eftir að öllum kúlum hefur verið kastað, þ.m.t. víti ef við á.
- 7.2 Það lið, sem á kúlu næst markkúlunni, fær eitt stig fyrir hverja kúlu sem er nær markkúlunni en sú kúla andstæðingsins sem er næst markkúlunni.
- 7.3 Ef tvær eða fleiri mismunandi litar kúlur eru jafnlangt frá markkúlunni og engar aðrar kúlur eru nær henni þá fær hvort lið eitt stig fyrir hverja kúlu.
- 7.4 Í lok hvernar lotu ber dómara að ganga úr skugga um að stigin séu rétt á stigablaði og stigatöflu. Leikmenn/fyrirliði ber/a ábyrgð á því að stig séu skráð með réttum hætti.
- 7.5 Þegar lotunum er lokið eru stig hvors liðs úr öllum lotum lögð saman og er það lið, sem hefur hærri heildarstigafjölda, lýst sigurvegari.
- 7.6 Dómara er heimilt að kalla til fyrirliða (eða leikmenn í einstaklingsflokkum) ef mælingar eiga að fara fram eða úrslitin eru nærri jöfn
- 7.7 Ef stigafjöldinn er jafn er leikinn „bráðabani“. Í riðlakeppni gilda stigin, sem fengin eru í bráðabana, ekki sem viðbótarstig leikmanns í leiknum, heldur gilda þau aðeins til að ákvarða sigurvegarann.

8. BRÁÐABANI

- 8.1 Bráðabani jafngildir einni aukalotu.
- 8.2 Allir leikmenn skulu vera á sínum reitum
- 8.3 Markkúlunni skal komið fyrir á “krossi endurstilltrar markkúlu”.

- 8.4 Með hlutkesti (því að kasta upp peningi) er ákveðið hvort liðið velur markkúluna og kastar fyrstu kúlunni.

Í bráðabana: Sá sem vinnur hlutkestið ræður hvort liðið leikur á undan. Markkúlu þess, liðs sem leikur fyrst, skal komið fyrir á krossinum í þessari lotu.

- 8.5 Lotan er síðan leikin eins og venjuleg lota.
- 8.6 Ef sú aðstaða, sem lýst er í 7.3, kemur upp og hvort lið fær jafnmörg stig í þessari lotu þá skulu stigin skráð og annar „bráðabani“ leikinn. Í þetta skipti skal hitt liðið hefja lotuna. Þessu skal haldið áfram þannig að liðin skiptist á um „fyrsta kast“ þangað til sigurvegari er fenginn.

9. MANNAFERÐIR UM VÖLLINN

- 9.1 Ávallt verður að óska leyfis dómara til að fara út úr leikreitnum nema um sé að ræða að hjólastóll fari yfir kastreitslínurnar þegar leikmaður er að búa sig undir næsta kast.
- 9.2 Leikmenn eiga að vera kyrrir á tilteknum kastreit í öllum leiknum. Hins vegar getur leikmaður óskað eftir að fara út úr reitnum við eftirfarandi aðstæður:

- 9.2.1 Eftir að dómari hefur tilkynnt hvort liðið eigi að kasta þá má leikmaður og/eða fyrirliði fara út fyrir kastreitinn til að ganga úr skugga um staðsetningu kúlnanna á vellinum.

Ef leikmaður óskar eftir að fá að fara út fyrir kastreitinn er honum aðeins heimilt að fara út á völlinn. Hann má ekki fara aftur fyrir reitina.

- 9.2.2 Ef um ágreining eða vafa er að ræða skal stöðva klukkuna.

- 9.2.3 Stigaútreikningur fer fram í lok lotu.

- 9.2.4 BC3-leikmönnum er aldrei heimilt að fara inn á aðra reiti til að undirbúa næsta kast eða snúa skábrautinni (sjá 9.1/9.2).

Ef leikmaður þarfnast hjálpar til að fara inn á völlinn má hann óska eftir aðstoð dómara eða línuvarðar.

10. VÍTI

- 10.1 Almenn atriði

Ef um er að ræða villu getur verið um þrenns konar víti að ræða:

- víti
- afturköllun
- áminningu og ógildingu

10.2 Víti

- 10.2.1 Ef um víti er að ræða fá andstæðingarnir tvær aukakúlur sem skal kastað í lok lotunnar.
- 10.2.2 Notaðar eru dauðar kúlur þess liðs sem fær úthlutað vítakúlum. Ef dauðu kúlurnar eru ekki nógu margar þá skal notuð kúla/skulu notaðar kúlur þessa liðs sem eru lengst frá markkúlunni.
- 10.2.3 Ef fleiri en ein kúla kemur til greina sem „vítakúla“ þá velur liðið hvor þeirra skal notuð.
- 10.2.4 Ef kúlur, sem fengið hafa stig, eru notaðar sem „vítakúlur“ á dómari að skrifa hjá sér stigin áður en kúlurnar eru fjarlægðar. Eftir að „vítakúlum“ hefur verið kastað er aukastigum bætt við heildarstig. Ef leikmaður breytir stöðu kúlnanna þegar hann kastar vítakúlum, þannig að kúla andstæðings er nær markkúlunni skal dómari miða við þá nýju stöðu þegar hann gefur stig fyrir lotuna.
- 10.2.5 Ef annað liðið gerir fleiri en eina villu í lotu þá skal kasta „vítakúlunum tveim“ sérstaklega. Því skal sækja tvær „vítakúlur“ (fyrir fyrstu villuna) og leika þeim og síðan skal sækja „vítakúlurnar“ tvær (fyrir aðra villuna) og leika þeim, o.s.frv.
- 10.2.6 Villur, sem bæði liðin gera, upphefja hvor aðra. Til dæmis: Ef rauða liðið gerir tvær villur í lotu og bláa liðið gerir aðeins eins villu þá fær bláa liðið aðeins „vítakúlur“ fyrir eina villu.
- 10.2.7 Ef gerð er villa, sem hefur í för með sér úthlutun „vítakúlna“, á meðan verið er að kasta „vítakúlum“ þá skal dómari:
- 10.2.7.1 taka aftur eitt sett af vítakúlum fyrir hverja villu af því liði sem á hlut að máli ef því hefur þegar verið úthlutað fleiri en einu setti af „vítakúlum“, eða
- 10.2.7.2 úthluta hinu liðinu „vítakúlum“, í þessari röð.

- 10.3 Afturköllun
- 10.3.1 Víti er fólgið í því að fjarlægja þá kúlu af vellinum sem var tilefni villunnar. Kúlan skal fjarlægð það sem eftir er lotunnar og henni komið fyrir í dauðkúlukassanum.
- 10.3.2 Afturköllunarvilla telst aðeins gerð á meðan leikmaður kastar kúlu.
- 10.3.3 Ef gerð er villa, sem leiðir til afturköllunar, skal dómari ávallt reyna að stöðva kúluna áður en kúlan hefur fært aðrar kúlur úr stað.
- 10.3.4 Ef dómara tekst ekki að stöðva kúluna áður en hún færir aðrar kúlur úr stað þá telst lotan vera rofin lota (sjá 12).
- 10.3.5 Villa, sem leiðir til afturköllunar, telst gerð um leið og kúlunni er sleppt.
- 10.4 Viðvörðun og brottvísun
- 10.4.1 Þegar leikmanni er veitt áminning skal dómari skrá það á stigablaðið.
- 10.4.2 Ef leikmaður fær aðra áminningu skal vísa honum vísað úr leik (sjá 10.4.6).
- 10.4.3 Ef leikmaður gerir sig sekan um óíþróttamannslega hegðun gagnvart dómara eða leikmönnum í liði andstæðinganna á að vísa honum úr leik án tafar (sjá 10.4.6)
- 10.4.4 Ef leikmanni í einstaklingskeppni eða parakeppni er vísað úr leik telst lið hans hafa tapað leiknum (sjá 10.4.6).
- 10.4.5 Ef leikmanni í svetakeppni er vísa úr leik skal keppninni haldið áfram með þeim tveim leikmönnum sem eftir eru. Þeim kúlum, sem leikmaður sem vísað er úr leik á eftir að kasta, skal komið fyrir í dauðkúlukassanum. Ef fleiri lotur eru eftir skal liðið halda áfram með fjórum kúlum. Ef fyrirlíða er vísað úr leik tekur annar leikmaður við hlutverki hans. Ef öðrum leikmanni úr sveitinni er vísað úr leik telst liðið hafa tapað leiknum (sjá 10.4.6.).
- 10.4.6 Þótt leikmanni hafi verið vísað úr leik er honum heimilt að taka þátt í fleiri leikjum á sama móti
- Ef leikmanni hefur verið vísað úr leik fyrir óíþróttamannslega framkomu skal nefnd, sem skipuð er yfirdómara (Head Referee) og tveim alþjóðlegum dómurum (International Referees) sem taka ekki þátt í mótinu og eru ekki frá sama landi og leikmaðurinn, ákveða hvort hlutaðeigandi leikmanni verði leyft að taka þátt í leikjum í framtíðinni (sjá 10.4.8).*
- 10.4.7 Ef liði er vísað úr leik fá andstæðingarnir stigið 6-0, nema þeir hafi þegar fengið fleiri en sex stig, en þá gilda þau stig. Liðið, sem vísað var úr leik, fær 0 stig.

- 10.4.8 Við endurteknar brottvísanir ber undirbúningsefndinni (Organising Committee), í samráði við tilnefndan tæknifulltrúa (Technical Delegate), að fjalla um málið og ákveða viðeigandi viðurlög.

11. VILLUR

- 11.1 Eftirtaldar villur leiða til úthlutunar vítakúlna (sjá 10.2):
- 11.1.1 Ef leikmaður fer út af kastreitnum án þess að biðja leyfis (sjá 9.1).
- 11.1.2 Ef aðstoðarmaður í BC3-keppni eða BC3-parakeppni snýr sér að vellingum til að sjá kast á meðan á lotu stendur og áður en dómari tilkynnir munnlega að lotunni sé lokið og heimilar aðstoðarmönnum að snúa sér að vellingum.
- 11.1.3 Ef dómari telur að um sé að ræða óviðeigandi boðskipti milli leikmanns/leikmanna, aðstoðarmanna þeirra og/eða þjálfara (sjá 13.1).
- 11.1.4 Ef leikmaður undirbýr næsta kast og kemur hjólastól sínum eða skábraut í rétta stöðu og/eða sendir boltann á tíma andstæðinganna.
- Ef leikmaður hefur tekið upp kúlu og heldur á henni eða lætur hana hvíla í kjöltu sinni þá er það í lagi (þ.e. ef dómari hefur gefið bláa liðinu merki um að það eigi að leika og rauða liðið tekur upp kúlu þá er það ekki í lagi. Ef rauða liðið tekur upp kúlur sínar áður en dómari hefur gefið bláa liðinu merki um að leika og afhendir því kúluna er það í lagi).*
- 11.1.5 Ef aðstoðarmaður færir hjólastólinn eða skábrautina til eða veltir kúlunni án þess að leikmaður hafi beðið um það.
- 11.2 Eftirtaldar aðgerðir leiða til úthlutunar vítakúlna og afturköllunar kastaðrar kúlu (sjá 10.2/10.3):
- 11.2.1 Ef kúlu er sleppt á meðan aðstoðarmaður, leikmaður eða einhver tæki, sem hann beitir, snerta vallarmerkinguna eða þann hluta yfirborðs vallarins sem telst ekki hluti af kastreit leikmannsins (sjá 6.12.2).
- 11.2.2 Ef hjálpertæki hefur ekki verið fært til í því skyni að brjóta augljóslega láréttan og lóðréttan flöt fyrra kasts.
- 11.2.3 Ef kúlunni er sleppt á meðan hjálpertækið stendur út yfir kastlínuna.
- 11.2.4 Ef kúlunni er sleppt á meðan a.m.k. annar þjóhnappurinn er ekki í snertingu við kaststólinn.
- 11.2.5 Ef kúlunni er sleppt á meðan hún snertir hluta af vellingum sem er utan við kastreit leikmannsins.

- 11.2.6 Ef kúlunni er sleppt á meðan BC3-aðstoðarmaðurinn horfir til baka eftir vellinum.
- 11.3 Eftirtaldar aðgerðir leiða til úthlutunar vítakúlna og áminningar (sjá 10.2/10.4):
- 11.3.1 Hvers konar vísitandi truflun varðandi annan leikmann með þeim hætti að það hafi áhrif á einbeitingu hans eða kastaðgerð.
- 11.3.2 Ef leikmaður stuðlar viljandi af rofinni lotu.
- 11.4 Eftirtaldar aðgerðir leiða til afturköllunar kastaðrar kúlu (sjá 10.3):
- 11.4.1 Ef kúlu er kastað áður en dómari tilkynnir hvor litur eigi að leika. Ef um er að ræða markkúlu telst slíkt villa.
- 11.4.2 Að kasta kúlu þegar andstæðingarnir eiga að kasta, nema dómara hafi orðið á mistök.
- Ef kúla stöðvast á skábraut eftir að henni hefur verið sleppt er hún afturkölluð.*
- Ef BC3-aðstoðarmaður stöðvar kúluna á skábrautinni af einhverri ástæðu er hún afturkölluð.*
- Ef BC3-leikmaður er ekki síðasti maður sem kemst í snertingu við kúluna er hún afturkölluð (sjá 16.3).*
- Ef litaðri kúlu er kastað á undan markkúlu er litaða kúlan afturkölluð (sjá 11.4.1).*
- 11.5 Eftirtaldar aðgerðir valda því að lið fær áminningu (sjá 10.4.):
- 11.5.1 Ef liðið tefur leikinn að ástæðulausu.
- 11.5.2 Ef leikmaður sættir sig ekki við ákvörðun dómara og/eða gerir sig sekan um atferli sem skaðar andstæðing eða starfsmenn mótsins.
- 11.5.3 Villur sem gerðar eru milli lotna. *Dæmi um „villur milli lotna“ er ef leikmaður fer út af vellinum milli lotna eða í hléum.*
- 11.6 Ef villa er gerð þegar markkúlu er kastað telst kastið ógilt (sjá 6.6).

12. ROFIN LOTA

- 12.1 Ef lota er rofin sökum mistaka eða aðgerðar dómara skal dómari, í samráði við línuvörð, koma tilfærðum kúlum á upphaflega staði eða, ef slíku verður ekki við komið skal hefja lotuna á ný. Dómari tekur endanlega ákvörðun um slíkt.
- 12.2 Ef lota er rofin sökum mistaka eða aðgerðar annars liðsins skal dómari grípa til aðgerða samkvæmt 12.1, en honum er heimilt að hafa samráð við illa stadda liðið þegar hann tekur ákvörðun.

Ef lota hefur verið rofin og vítakúlum úthlutað skal leika vítakúlunum í lok endurtekinnar lotu. Þótt leikmanni eða liði, sem olli rofinni lotu, hafi verið úthlutað vítakúlum hefur hann/það ekki rétt til að leika slíkum kúlum.

13. BOÐSKIPTI

- 13.1 Engin boðskipti mega fara fram milli leikmanns og aðstoðarmanns á meðan á lotu stendur. Undantekning frá þessu er þegar leikmaður biður aðstoðarmann sinn að framkvæma tiltekna aðgerð, t.d. að breyta stöðu stólsins, færa til hjálpartækið, velta kúlunni eða rétta leikmanninum kúlu.
- 13.2 Í parakeppni og sveitakeppni mega leikmenn ekki hafa boðskipti hver við annan innan síns liðs á meðan á lotu stendur fyrr en dómari hefur tilkynnt að komið sé að þeim að kasta.
- 13.3 Milli lotna er leikmönnum heimilt að hafa boðskipti sín í milli og við aðstoðarmenn sína. Boðskipti verður að ljúka þegar dómari tilkynnir upphaf lotu. Dómari tefur ekki leikinn til að leyfa langar viðræður. Fyrirliða/leikmanni er ekki heimilt að yfirgefa reitinn sinn milli lotna - nema annar varamaður komi í hans stað - í hléum eða að gefnu leyfi dómara (sjá 6.19/13.4).
- 13.4 Hvort lið getur fengið eitt hlé í sveitakeppni eða parakeppni samkvæmt beiðni annaðhvort þjálfara eða fyrirliða og þá á milli lotna. Hvert hlé varir í þrjár mínútur. Leikmönnum er heimilt að fara út af reit sínum í hléi en þeir verða að fara aftur inn á sama kastreit.

Leikmönnum er ekki heimilt að fara út af vellinum í hléum. Ef þeir fara út af vellinum af einhverri ástæðu verður þeim veitt skrifleg áminning sem skráð verður á stigablaðinu.

- 13.5 Leikmanni er heimilt að biðja annan leikmann að hreyfa sig um set ef hann er staðsettur þannig að hann hafi neikvæð áhrif á kastið, en hann getur þó ekki óskað eftir því að hann fari út fyrir reitinn.

14 SKÝRINGAR OG KVARTANIR

- 14.1 Á meðan á leik stendur getur verið að lið telji að dómari hafi ekki tekið eftir einhverri aðgerð eða komist að rangri niðurstöðu sem hefur áhrif á útkomu leiksins. Ef svo er getur leikmaður/fyrirliði þess liðs vakið athygli dómarans á slíku og óskað skýringar. Þá verður að stöðva klukkuna (sjá 15.10).
- 14.2 Á meðan á leik stendur getur leikmaður/fyrirliði óskað eftir úrskurði yfirdómara (Head Referee) og er úrskurður hans endanlegur.
- 14.2.1 Samkvæmt ákvæðum 14.1 og 14.2 ber leikmönnum, á meðan á leik stendur, að vekja athygli dómara á því ástandi sem þeir sætta sig ekki við og óska skýringar á. Þeir verða að óska eftir úrskurði yfirdómara ef þeir hyggjast vísa til ákvæða 14.3.
- 14.3 Ef lið telur að dómari hafi ekki farið að reglum má það ekki undirrita úrslitablað dómarans. Skrifleg mótmæli verða að berast keppnisstjórn (Competition Secretariat) innan 30 mínútna til umfjöllunar og úrskurðar. Ef skrifleg mótmæli hafa ekki borist innan þess tíma eru úrslitin óbreytt (sjá 17).

15. TÍMI

- 15.1 Hvort lið fær úthlutað tilteknum tíma til að leika hverja lotu og sér dómari og/eða tímavörður um útreikning tímans.
- 15.2 Sending markkúlu telst ekki hluti af úthlutaðum tíma liðs.
- 15.3 Úthlutaður tími liðs hefst þegar dómari tilkynnir hvort liðið skuli byrja.
- 15.4 Tími liðs stöðvast þegar sérhver kúla, sem kastað hefur verið, stöðvast innan markanna eða fer yfir þau.
- 15.5 Ef lið hefur ekki sleppt kúlu þegar tími þess er liðinn telst slík kúla og aðrar kúlur, sem eftir eru hjá því liði, ógildar og verða settar í dauðkúlukassann.
- 15.6 Ef lið sleppir kúlu eftir að tími þess er liðinn stöðvar dómari kúluna og fjarlægir hana af vellinum áður en hún truflar leikinn. Ef kúlan færir aðrar kúlur úr stað telst lotan rofin.
- 15.7 Tímamörk ná ekki til vítakúlna.
- 15.8 Á meðan á lotu stendur kemur fram á stigatöflunni hve mikinn tíma hvort lið á eftir. Í lok hversrar lotu er tíminn, sem hvort liðið hefur notað, skráður á stigablað.

- 15.9 Á meðan á lotu stendur, ef tíminn hefur verið ranglega reiknaður, getur dómari lagfært tímann til að bæta fyrir mistökin.
- 15.10 Á meðan á ágreiningi eða truflun stendur getur dómari stöðvað klukkurnar.

Ef nauðsynlegt reynist að stöðva leik á meðan á lotu stendur vegna túlkunar ætti að stöðva klukkuna (sjá 15.10). Ef því verður við komið ætti túlkurinn ekki að koma úr sama liði og hlutaðeigandi leikmaður.

- 15.11 Eftirtalin tímamörk skulu gilda:

BC1	5 mínútur á leikmann á lotu
BC2, BC4	5 mínútur á leikmann á lotu
BC3	6 mínútur á leikmann á lotu
Pör BC3	8 mínútur á leikmann á lotu
Pör BC4	6 mínútur á leikmann á lotu
Sveit	6 mínútur á leikmann á lotu

- 15.12 Tímavörður á að tilkynna, þegar tíminn er búinn, hátt og snjallt þegar eftir eru 1 mínúta, 30 sekúndur, 10 sekúndur og tíminn búinn.

16 VIÐMIÐANIR/REGLUR UM HJÁLPARTÆKI

- 16.1 Hjál á hliðina.
- 16.2 Í hjálpartækjum má ekki vera neinn vélrænn búnaður sem gæti knúið kúluna áfram eða flýtt för hennar partæki mega ekki vera stærri en svo að þau rúmist á svæði sem er 2,5 m x 1 m þegar þau eru lögð eða hamlað henni. Þegar leikmaður hefur sleppt kúlunni má ekkert hindra för hennar með neinu móti. Ekki má hafa í hjálpartæki neins konar föður.

- 16.2.1. Á skábrautinni má ekki vera neins konar vélbúnaður eða annars konar tæki til að stilla halla hennar, auka eða draga úr hraða kúlunnar, svo sem leysir, armar, hemlar o.s.frv.).

Skábrautir 16.2.1 Umsögn um skábrautir skal vera sem hér segir:

Á skábrautum með hrevfanlegri undirstöðu mega hvorki vera tappa- eða hakakerfi. Til dæmi: tappi er fjarlægður úr gati eða stoð er fjarlægð úr skoru til að draga úr halla og síðan komið fyrir aftur á sama stað.

Ef útdraganlegt eða svipað tæki er notað til að hækka eða lækka skábrautina verður það að vera einlitt.

- 16.3 Leikmaður verður að snerta kúluna um leið og henni er sleppt út á völlinn. Með því er m.a. átt við að notað sé hjálpertæki sem er tengt beint við höfuð, handlegg eða munn leikmanns. Fjarlægðin milli ennis leikmanns, framhandleggs (mælt frá öxl hans) eða munns fram á enda hjálpertækisins má ekki vera meiri en 50 sm.
- 16.4 Tæknifulltrúi (Technical Delegate) og/eða yfirdómari (Head Referee) skulu skal hjálpertækin a.m.k. 48 klst. áður en keppni hefst og, ef því verður við komið, í samræmi við flokkun íþróttarinnar.
- 16.5 Eftir hvert kast verður augljóslega að færa hjálpertæki leikmanns til að breyta lóðréttum og láréttum flötum fyrra skotsins.
- 16.6 Leikmanni er heimilt að nota fleiri en eitt hjálpertæki í leik. Leikmanni er aðeins heimilt að gera breytinguna eftir að dómari hefur tilkynnt að hann eigi að kasta. Öll hjálpertæki verða að vera innan reits leikmannsins (sjá 11.2.1).
- 16.7 Á meðan á lotu stendur mun dómari/línuvörður sækja kúlur fyrir leikmenn með hjálpertæki til að koma í veg fyrir að aðstoðarmaður snúi sér að leikvellingum.
- 16.8 Hjálpertæki má ekki ná út yfir fremri kastlínu þegar kúlu er sleppt.

Ef skábraut brotnar á meðan á lotu stendur í einstaklingskeppni verður að stöðva klukkuna og gefa leikmanni tíu (10) mínútur til að finna aðra skábraut í staðinn. Í parakeppni má leikmaður nota sömu skábraut og félagi hans. Skipta má um skábraut milli lotna (og ber að tilkynna yfirdómara um það).

17. KVARTANIR BORNAR FRAM

- 17.1 Í lok hvers leiks eru bæði liðin beðin um að undirrita stigablaðið. Ef lið óskar eftir að kvarta yfir ákvörðun eða aðgerð, sem varð í leiknum, ætti liðið ekki að undirrita stigablaðið.
- 17.2 Embættismaður á vellingum (court official) skrifar niður tímamann þegar leiknum lauk (eftir að hann hefur skráð niðurstöðuna á stigablaðið). Formleg kvörtun verður að koma fram innan 30 mínútna frá því að leik lauk.
- 17.3 Útfyllt kvörtunareyðublað skal leikmaður/fyrirliði afhenda á tiltekinni skrifstofu ásamt 50 bandaríkjadöllum (nú u.þ.b. 3.800 kr.). Á Ólympíuleikum fatlaðra (Paralympic Games) ákveður undirbúningsnefndin (Organizing Committee) fjárhæð gjaldsins. Á kvörtunarblaðinu skal tilgreina nákvæmlega bæði aðstæður og rökin fyrir því að kvörtunin er borin fram og vísa til viðeigandi reglna. Undirbúningsnefndinni, eða þeim aðila sem hún ákveður, er skylt að kalla saman kvörtunarnefnd (Protest Panel) svo skjótt sem auðið er. Í slíkri nefnd skulu sitja:

- yfirdómari
- tveir alþjóðlegir dómarar sem störfuðu ekki við keppnina og eru ekki frá því landi sem kvörtunin kom frá

Niðurstaða kvörtunarnefndar (Protest Panel) skal ákveðin svo skjótt sem auðið er og afhent skriflega viðkomandi leikmanni/fyrirliða og hinu liðinu sem málið snertir.

Þegar kvörtunarnefndin (Protest Panel) hefur verið skipuð ber henni að hafa samráð við hlutaðeigandi dómara í leiknum sem kvartað er yfir áður en hún kemst að endanlegri niðurstöðu.

Kvörtunarnefndin á að koma saman í einrúmi. Allar umræður um kvörtunina skulu liggja í þagnargildi.

17.4 Ef nauðsynlegt reynist að endurskoða niðurstöðu kvörtunarnefndar (Protest Panel) ber að gera slíkt eftir móttöku annars útfyllts kvörtunarblaðs. Ef það á við skal rætt við báða aðila. Við móttöku slíkrar kvörtunar ber undirbúningsnefndinni (Organizing Committee), eða þeim aðila sem hún tilnefnir, að kalla saman áfrýjunarnefnd (Jury of Appeal), sem í skulu sitja:

- tilnefndur tæknifulltrúi (Technical Delegate)
- einn dómari sem átti ekki aðild að fyrri kvörtun
- aðalframkvæmdastjóri keppinnar (Head Competition Manager)

Úrskurður áfrýjunarnefndar (Jury of Appeal) er endanlegur.

Hvorum aðila, sem á hlut að leiknum sem kvartað var yfir, er heimilt að óska eftir endurskoðun niðurstöðu kvörtunarnefndar (Protest Panel). Slíkur aðili verður að leggja fram kvörtunarblað ásamt 50 bandaríkjadöllum (nú u.þ.b. 3.800 kr.).

Kvartanir verður að leggja fram innan þrjátíu (30) mínútna frá móttöku upphaflegrar niðurstöðu kvörtunarnefndar. Kvörtunarnefndin, eða sá aðili sem hún tilnefnir, skráir tímann þegar leikmaður eða lið, eða hlutaðeigandi persóna (þ.e. fyrirliði eða þjálfari) tekur við upphaflegri niðurstöðu og ber slíkri persónu að undirrita blaðið. Allar umræður varðandi kvartanir skulu liggja í þagnargildi.

18. HJÓLASTÓLAR

- 18.1 Hjólastólar, sem notaðir eru í keppni, skulu vera eins staðlaðir og unnt er. Hins vegar er heimilt að nota hjólastóla sem breytt hefur verið til daglegra nota.
- 18.2 Hámarkshæð sætis, að meðtalinni sessu eða stuðningsplötu, skal vera 66 sm.
- 18.3 Ef um ágreining er a ræða kveður yfirdómari (Head Referee) upp úrskurð í samráði við tilnefndan tæknifulltrúa (Technical Delegate). Úrskurðurinn er endanlegur.

19. HLUTVERK FYRIRLIÐA

19.1. Í sveita- og parakeppni fer fyrirliði fyrir hvoru liði. Dómara verður að vera fullljóst hver fyrirliðinn er. Fyrirliðinn kemur fram sem framkvæmdastjóri liðsins og er hlutverk hans sem hér segir:

- 19.1.1 Hann tryggir að allir liðsmenn/öll pör séu viðstaddir/viðstödd á tilsettum byrjunartíma.
- 19.1.2 Hann er fulltrúi liðsins/parsins við hlutkesti (snúning penings) og ákveður hvort leikið sé með rauðum eða bláum kúlum.
- 19.1.3 Hann ákveður hvaða liðsmaður kastar í leiknum.
- 19.1.4 Hann ákveður hvaða liðsmaður kastar vítakúlum.
- 19.1.5 Hann ákveður hlétíma.
- 19.1.6 Hann samþykkir ákvörðun dómara við stigagjöf.
- 19.1.7 Hann hefur samráð við dómara þegar lota er rofin eða ef um ágreining er að ræða.
- 19.1.8 Hann undirritar stigablaðið.
- 19.1.9 Hann kemur kvörtun á framfæri.
- 19.1.10 Hann óskar leyfis dómara fyrir því að liðsmaður komi inn á völlinn ef nauðsyn krefur.

NOKKRAR SKÝRINGAR Á REGLUM

Ef leikmaður veikist á meðan á lotu stendur (alvarlegt ástand) er unnt að stöðva leikinn í allt að tíu (10) mínútur svo að hann geti notið læknishjálpar. Klukkan er stöðvuð á meðan.

Ef leikmaður getur ekki haldið áfram í einstaklingskeppni telst leikur hans tapaður (sjá 10.4.7).

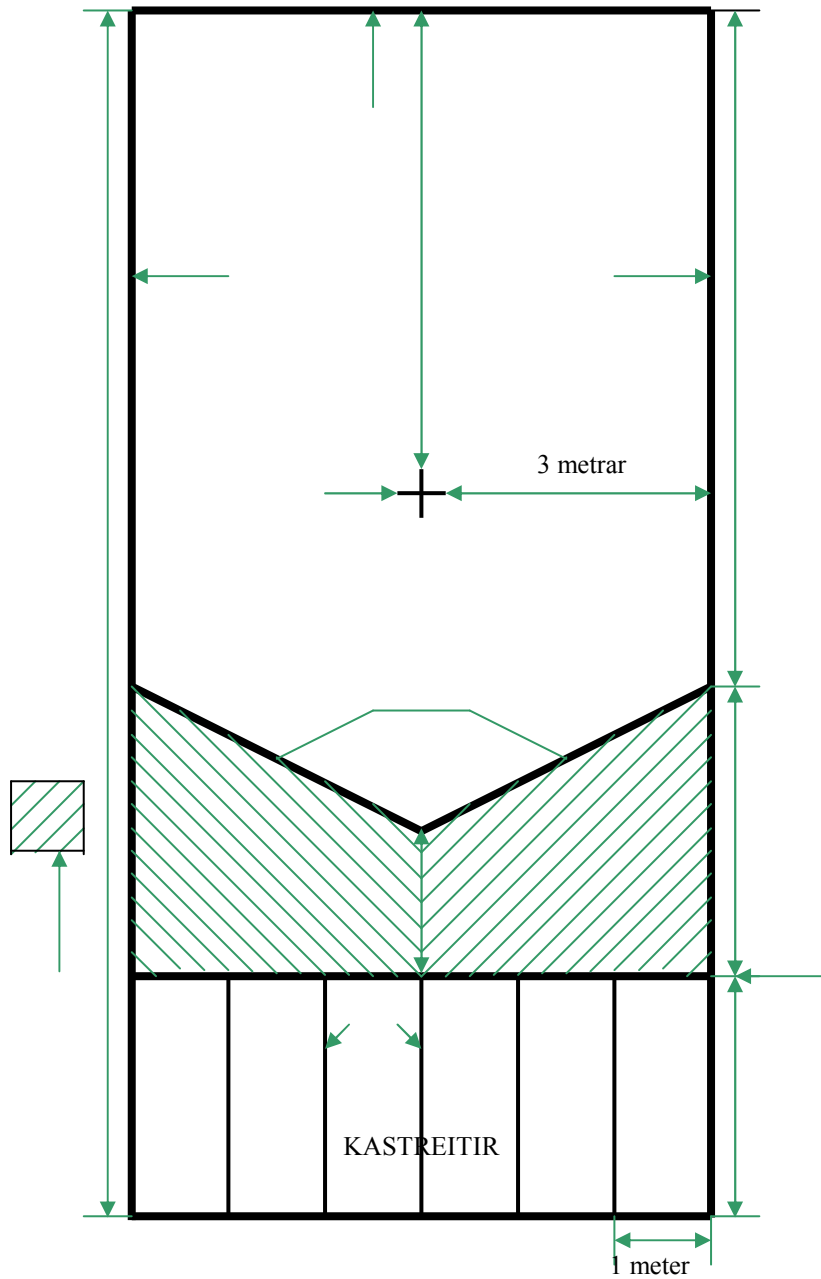
Ef um er að ræða BC3-leik mega aðstoðarmenn ekki horfa inn á völlinn í þær tíu mínútur sem leikurinn er stöðvaður. Leikmaðurinn skal njóta aðstoðar læknis eða hjúkrunarfræðings og þeir mega njóta hjálpar aðstoðarmanns leikmannsins ef nauðsyn krefur.

Ef um lið er að ræða og leikmaður getur ekki haldið áfram verður að ljúka lotunni án þess að kúla/ kúlur hans, sem hann á eftir, sé/ notuð/notaðar í leiknum. Gripa má til varamanns en þó aðeins milli lotna (sjá 6.19 og 10.4.5).

Ef um parakeppni er að ræða og leikmaður getur ekki haldið áfram verður að ljúka yfirstandandi lotu án þess að ónotuð/ónotaðar kúla/kúlur hans séu notaðar. Ef félagi hans hefur kúlur, sem eftir er að kasta, er honum heimilt að kasta á tíma hans. Varamaður getur aðeins komið til leiks milli lotna (sjá 6.19). Ef varamaður er ekki til reiðu telst leikurinn tapaður (sjá 10.4.7).

Ef um paraheppni er að ræða og aðstoðarmaður veikist er leikmönnum heimilt að nota sama aðstoðarmanninn til loka lotunnar.

Bocciavöllur



Undantekningar frá reglum:

Grein 6.11 er ekki notuð á Íslandsmótum að keppendur nái sjálfir í kúluna.
Heldur safna línuvörður og dómari saman kúlum og afhendir leikmönnum.

Grein 6.12.13 gildir eingöngu um þá sem eru flokkaðir sem BC1 til BC4, en aðra ekki.

Grein 15. Tímataka verður ekki notuð að sinni, en vreður tekin upp síðar