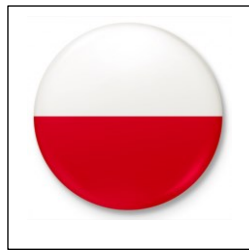


Międzynarodowe Przepisy Boccia

2018 – v.3

Wersja polska przepisów obowiązujących w zawodach sankcjonowanych przez BISFed



BISFed

Boccia International Sports Federation



BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Zmiany w wersji V.3

Zmiany dokonane w przepisach są oznaczone czerwonym kolorem. Większość, ale nie koniecznie wszystkie ze zmian są podsumowane poniżej.

1. Definicje – niektóre zostały zaktualizowane w wykazie – **dodano nowe definicje. Konkretnie zdefiniowano “turniej” i “zawody”.**

3.2 Usunięto zapis “W meczu w Parach BC3 na Boisku przez cały czas musi grać co najmniej jeden Zawodnik z CP”

Usunięto zapis 3.4 i połączono go z przepisem 10.8

3.4.7 papierowy protokół został zmieniony na **elektroniczny**

3.5 **zakaz jakiegokolwiek dotykania**; dodanie pkt 15.8.5

4 **dodano potrzebę posiadania udokumentowanego zatwierdzenia na używanie rękawiczek uzyskanego w procesie klasyfikacji**

Zamieniono “zawody” na **“turniej”**. Dodano **“wózki inwalidzkie”**.

4.7.2.3 wyjaśniono pojęcie **“do trzech prób”**. Test Toczenia Bil- użycie miernika kąta nachylenia, aby potwierdzić kąt 25 stopni (+/- 0.5)

4.7.2.5 zamieniono “zawody” na **“turniej”**

5.2 **dodano “Dodatkowe akcesoria rampy umiejscowione na niej na stałe lub tymczasowo nie mogą być używane do namierzania/celowania/kierunkowego ustawiania rampy.”**

5.4 **dodano “(p.: 15.8.4 pointer musi być umiejscowiony bezpośrednio na głowie, w ustach lub w ręce zawodnika)”**.

5.5 **wyjaśniono pojęcie ruchu wahadłowego rampy przed wyrzuceniem pierwszej bili i kiedy zawodnik wraca z Pola Gry**

5.7 **dodano słowo “jednorazowo”**

8.3 odpowiedni numer zawodnika **„bib”**

8.9 **dodano “i dokumentów uzyskanych podczas klasyfikacji”**.

9.1 i 9.2 zamieniono “zawody” na **“turniej”**

9.2 i 15.9.2 **“Dodatkowe bile” które zostały zabrane, ale poza tym są legalne (prawidłowe), mogą być odzyskane na następne mecze podczas tego samego turnieju.**

9.7 **dodano p.: 15.9.1 i 15.9.2**

10.2 **dodano “bile i wszystkie należące do zawodnika rzeczy”**

10.7.4 **dodano “na koniec Rundy, kiedy sędzia ogłosi “Jedna minuta!” i podniesie Jacka.”**

10.8 **„10 sekund poprawione na 15 sekund”**

10.10.1 **poprawiono odnośniki na “10.10.4 lub 10.11.1”**

10.16.3 **dodano “Rola kapitana może zostać przekazana nowemu zawodnikowi wchodzącemu na boisko”**.

11 **zamieniono, “zanim zostanie” na “i”**

13.5 **dodano wymagania dotyczące ruchu wahadłowego (resetowania) rampy podczas dogrywki**

14.5 i 15.6.7 **dodano zawodnik wracający (nie-rzucający) musi mieć przynajmniej jedno koło swojego wózka umieszczone w środku swojego pola rzutu (boxu) kiedy osoba z jego drużyny wykonuje rzut.**

15 **przerobiono całą tę sekcję. Niektóre pozycje są teraz w innej kolejności.**

W momencie otrzymania żółtej lub czerwonej kartki zawodnik i jego sportowy asystent są brani pod uwagę jako wspólna jednostka.

15.3, 15.9 i 15.10 **żółte kartki**

15.4 i 15.11 **czerwona kartka= natychmiastowa dyskwalifikacja**

Punkt ~~15.5.2~~ w wersji przepisów V2, w wersji V3 jest punktem 15.8.10- **brak zresetowania rampy, jak wspomniano w przepisach oznacza teraz tylko wycofanie wyrzucanej bili.**

15.8.11 **dodano “przed wyrzuceniem ich własnej bili”**.

15.10 i 15.11 **dodano “Sportowy asystent lub trener” do tytułu**

16.1 **dodano wózek inwalidzki**

16.2 **dodano “Podczas Rundy, kiedy Strona nie otrzymała prawa do rzutu (np. podczas pomiaru przez sędziego; awarii w pomiarze czasu...) zawodnicy obu Stron mogą prowadzić cichą konwersację ale muszą ją przerwać w momencie gdy Strona przeciwna otrzyma prawo do rzutu”**.

16.5 **dodano “lub Sportowego Asystenta zawodnika BC3”**.

17.4 **zamieniono na bila, która została wyrzucona**

17.11 **15 sekund** podczas jednej minuty pomiędzy rundami

18 i 19 zostały zamienione kolejnością

18.6 **usunięto zapis o zawodnikach z CP**

Załącznik 1- **przerobiono gesty dotyczące żółtej kartki**

Załącznik 4 **został usunięty**

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Wstęp

Boccia

Poniższy tekst opisuje reguły gry w Boccie.

Przedstawione przepisy odnoszą się do wszystkich oficjalnych międzynarodowych zawodów pod auspicjami BISFed (Boccia International Sport Federation). Obejmują one wszystkie zawody sankcjonowane przez BISFed włączając zawody regionalne, World Open Events, Regional and World Championships and Paralympic Games.

Komitety Organizacyjne Zawodów mogą dodawać wyjaśnienia zgodne z ustaleniami Delegata Technicznego wskazanego przez BISFed, jednak nie wolno zmieniać samych reguł gry i powinny one być przedłożone w formie pisemnej i zaaprobowane przez BISFed.

Duch gry

Etyka i atmosfera gry są podobne do tych, które panują podczas gry w tenisa. Publiczność jest mile widziana, jednak widzowie oraz zawodnicy nie biorący udziału w grze powinni zachować ciszę w momencie, w którym zawodnik wykonuje rzut bilą.

Fotografowanie

Zabrania się fotografowania z użyciem lampy błyskowej w czasie meczów. Nagrywanie filmów jest dozwolone, jednak statywy, kamery itp. muszą być ustawione w miejscu wyznaczonym przez Sędziego, Sędziego Głównego, Delegata Technicznego, lub Komitet Organizacyjny.

Spis treści

1. Definicje	5
2. Kryteria Kwalifikacji Zawodników	6
3. Rodzaje Rozgrywek	6
4. Kontrola bil i sprzętu	8
5. Sprzęt wspomagający	11
6. Wózki	11
7. Rozgrzewka	12
8. Call Room	12
9. Kontrola wyrywkowa (Random Check)	14
10. Gra	14
11. Punktacja	18
12. Przerwana Runda	18
13. Dogrywka	19
14. Poruszanie się na Boisku	20
15. Przewinienia	20
16. Porozumiewanie się	24
17. Czas, limity	26
18. Medical Time Out	26
19. Wyjaśnienia i postępowanie odwoławcze	27
Załączniki	29
Załącznik nr 1 – Oficjalne gesty/znaki	30
Załącznik nr 2 Protesty	34
Załącznik 3 – Układ boiska do gry w boccie	40

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

1. Definicje

Klasyfikacja	Proces klasyfikacji zawodników zgodnie z Zasadami Klasyfikacji BISFed.
CP	Mózgowe Porażenie Dziecięce (ang. Cerebral Palsy)
Rozgrywki	Jeden z kilku poziomów współzawodnictwa zależny od klasyfikacji.
Bila	Jedna z czerwonych lub niebieskich bil lub Jack (p.4.7)
Jack	Biała Bila – cel
Bila nieważna (Dead Ball)	Czerwona lub niebieska bila, która została wyrzucona poza obszar boiska; bila usunięta z boiska przez Sędziego w konsekwencji złamania reguł gry; bila, która nie została wyrzucona przed upływem limitu czasu przysługującego stronie; bila, której zawodnik zdecydował się nie wyrzucać
Bila karna	Dodatkowa bila rzucana na zakończenie Rundy przyznana Stronie przez Sędziego w celu ukarania strony przeciwnej za określone naruszenie przepisów.
Rzut	Jest to termin oznaczający wprawienie w ruch bili w kierunku Boiska. Obejmuje to: wyrzucenie, kopnięcie lub wypuszczenie bili przy pomocy sprzętu wspomagającego.
Bile Niewyrzucone (BNT)	(BNT) To bile, których Strona nie wyrzuciła w danej rundzie.
Sprzęt do testowania toczenia się bil	Mała rampa używana do sprawdzenia czy bile toczą się prawidłowo.
Szablon do bil	Szablon używany do sprawdzenia czy obwód bil spełnia kryteria.
Waga	Używana do ważenia bil z dokładnością 0,01g.
Warm up Area	Boisko rozgrzewkowe; Obszar przeznaczony dla zawodników do rozgrzewki przed wejściem do Call Room
Call Room	Miejsce do rejestracji przed każdym meczem.
Strefa Gier (FOP)	Obszar, który obejmuje wszystkie boiska, włącznie ze stanowiskiem sędziego mierzącego czas.
Boisko	Wyznaczony liniami obszar, na którym rozgrywany jest mecz, obejmujący również pola rzutu.
Pole Gry	Boisko bez Pól Rzutu.
Pole Rzutu	Jedno z sześciu oznaczonych i ponumerowanych pól z którego Zawodnik wyrzuca bile
Linia Rzutu	Linia na boisku zza której zawodnicy wyrzucają bile.
Linia V	Linia V, którą całkowicie musi przekroczyć Jack, aby uznany został za bilę ważną.
Krzyż	Znak w centrum pola gry, w którym umieszcza się Jacka: w dogrywce lub kiedy wyjdzie poza granice pola gry lub gdy znajdzie się w polu nieważnym dla Jacka (po pierwszym rzucie kolorową bilą).
Kwadrat Karny	Kwadrat na krzyżu o wymiarach 25 cm x 25 cm przeznaczony do wykonywania Rzutów Karnych.
Turniej	Całe zawody lub zawody wraz z kontrolą sprzętu i bil. Ceremonia Zakończenia zamyka Turniej. Turniej może zawierać więcej niż jedno zawody.
Zawody	Wszystkie indywidualne mecze stanowią jedno zawody. Wszystkie mecze drużynowe oraz rozgrywki w parach stanowią jedno zawody.
Mecz	Jedna rozgrówka między dwoma Stronami.
Runda	Jedna część meczu, w której wszystkie bile zostały wyrzucone przez obie strony.
Przerwana Runda	Runda uznana jest za Przerwaną, gdy układ bil na boisku został celowo lub przypadkowo zakłócony (zmieniony).
Przewinienie	Każde działanie Zawodnika i/lub Sportowego Asystenta, Strony lub Trenera, które jest niezgodne z przepisami, w wyniku którego Strona ponosi konsekwencje.
Żółta Kartka	Żółta kartka o wymiarach ok.7 x 10 cm pokazywana przez Sędziego w celu udzielenia ostrzeżenia.
Czerwona Kartka	Czerwona kartka o wymiarach ok.7 x 10 cm pokazywana przez Sędziego w celu udzielenia dyskwalifikacji.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Sprzęt	Wózki inwalidzkie, rampy, rękawiczki, szyny (mocowane do kończyn) i inny sprzęt wspomagający jak na przykład pointer (dawniej wskaźnik).
HOC	Komitet Organizacyjny Zawodów
HR, AHR, TD, ATD	HR- Sędzia Główny; AHR- Asystent Sędziego Głównego ; TD- Delegat Techniczny ATD- Asystent Delegata Technicznego
Strona	W rozgrywkach indywidualnych Stroną jest jeden (1) Zawodnik. W parach Stroną określa się dwóch (2) Zawodników. W Drużynach Stroną jest trzech (3) Zawodników. W rozgrywkach, w których jest to dozwolone, Zawodnicy Rezerwowi, Sportowi Asystenci i Trenerzy są również członkami strony.
Sportowy Asystent	(SA) Osoba, która asystuje Zawodnikowi zgodnie z przepisami dot. Sportowego Asystenta.
Zawodnik Rezerwowi	Zastępuje Zawodnika tej samej Strony.

2. Kryteria Kwalifikacji Zawodników

2.1 Kryteria kwalifikacji Zawodników znajdują się w Zasadach klasyfikacji BISFed, określających szczegółowo profile poszczególnych klas sportowych oraz szczegóły procesu klasyfikacji Zawodnika, powtórnej klasyfikacji i protestów. Szczegółowe informacje: w rozdziale 4 w najnowszych Zasadach Klasyfikacji BISFed, opublikowanych na [www. BISFed.com](http://www.BISFed.com)

2.2 Aby startować w międzynarodowych zawodach Zawodnik musi mieć ukończone 15 lat przed 1 stycznia roku, w którym odbędą się zawody. Międzynarodowe zawody obejmują (ale nie są do nich ograniczone): Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa Świata, inne zawody sankcjonowane przez BISFed oraz Igrzyska Paraolimpijskie.

3. Rodzaje Rozgrywek

Zasady Ogólne

Istnieje podział na siedem kategorii. W każdej z nich grają sklasyfikowani zawodnicy obu płci.

Kategorie:

3.1 Rozgrywki indywidualne

- Indywidualne BC1
- Indywidualne BC2
- Indywidualne BC3
- Indywidualne BC4

W rozgrywkach indywidualnych, mecz składa się z czterech (4) Rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna dwie Rundy z zachowaniem kolejności rzutów Jackiem w poszczególnych Rundach. Każdy Zawodnik ma sześć (6) kolorowych bil. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje Pole Rzutu nr 3, natomiast Strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje Pole Rzutu nr 4. Do Call Roomu każdy Zawodnik może wnieść 6 czerwonych bil, 6 niebieskich bil i 1 Jacka.

3.2 Rozgrywki w Parach

- Pary BC3 - dla Zawodników sklasyfikowanych jako BC3
- Pary BC4 - dla Zawodników sklasyfikowanych jako BC4

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Pary BC3

Zawodnicy muszą posiadać klasę BC3. Para BC3 może mieć jednego Zawodnika Rezerwowego. Wyjątki są do rozważenia przez BISFed, której decyzja jest ostateczna. Każdemu Zawodnikowi towarzyszy Sportowy Asystent, który musi przestrzegać Przepisów dla Asystentów Sportowych (p. 3.6). ~~W meczu w Parach BC3 na Boisku przez cały czas musi grać co najmniej jeden Zawodnik z CP.~~ **Posiadanie zawodnika z CP na boisku nie jest dłużej wymagane.**

Pary BC4

Zawodnicy muszą posiadać klasę BC4. Para BC4 może mieć jednego Zawodnika Rezerwowego. Wyjątki są do rozważenia przez BISFed, której decyzja jest ostateczna. Zawodnikowi grającemu nogą może asystować Sportowy Asystent, który musi przestrzegać Przepisów dla Sportowych Asystentów (p. 3.5).

W parach BC3 i BC4 mecz składa się z czterech (4) Rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną Rundę z zachowaniem kolejności wyrzucania Jacka w porządku numerycznym (z Pola Rzutu nr 2 do pola nr 5). Każdy Zawodnik ma trzy kolorowe bile. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje Pola Rzutu 2 i 4, natomiast Strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje Pola Rzutu 3 i 5.

3.2.1 Do Call Roomu każdy Zawodnik z Pary (także Rezerwowi) może wziąć ze sobą 3 czerwone bile, 3 niebieskie bile i 1 Jacka na Parę.

3.2.2 Bile używane przez Zawodnika Rezerwowego są umieszczone w wyznaczonym miejscu obok sędziego mierzącego czas. (Sędziego stolikowego).

3.3 Drużyna

Zawodnicy muszą posiadać klasę BC1 lub BC2. Drużyna musi składać się z 3 Zawodników, w tym min. jednego Zawodnika BC1. Na Boisku musi przez cały czas grać przynajmniej 1 Zawodnik BC1. Każda Drużyna ma jednego Sportowego Asystenta, który musi przestrzegać przepisów dla Asystentów Sportowych (p.3.5). Drużyna może mieć do dwóch zawodników rezerwowych. Jeżeli drużyna ma dwóch rezerwowych, musi mieć co najmniej dwóch Zawodników BC1.

W Drużynach mecz składa się z sześciu (6) Rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną Rundę z zachowaniem kolejności wyrzucania Jacka w porządku numerycznym z Pola Rzutu nr1 do pola nr 6. Każdy Zawodnik ma dwie kolorowe bile. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje pola rzutu 1, 3 i 5, natomiast Strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje Pola Rzutu 2, 4 i 6.

3.3.1 Do Call Roomu każdy Zawodnik z Drużyny (także rezerwowi) może wziąć ze sobą 2 czerwone bile, 2 niebieskie bile i 1 Jacka na Drużynę.

3.3.2 Bile używane przez Zawodników rezerwowych są umieszczone w wyznaczonym miejscu obok Sędziego stolikowego.

3.4 Odpowiedzialność Kapitana

3.4.1 W Rozgrywkach Drużynowych i w Parach w każdym meczu każdej Stronie przewodzi Kapitan. Musi go identyfikować Litera „C” widoczna dla Sędziego. Odpowiedzialny za zapewnienie napisu „C” jest Kapitan, Klub lub kraj. Kapitan jest kierownikiem Drużyny, reprezentuje Stronę i jest odpowiedzialny za:

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

3.4.2 Reprezentowanie Drużyny/ Pary podczas rzutu monetą i dokonanie wyboru koloru bil (czerwony lub niebieski).

3.4.3 Decydowanie który z Zawodników ma wykonać poszczególne rzuty, włącznie z Rzutami Karnymi.

3.4.4 Zwracanie się do Sędziego o Czas Techniczny, Czas Medyczny lub zmianę Zawodnika. Może o to zwrócić się także Trener.

3.4.5 Potwierdzenie decyzji Sędziego podczas podliczania punktów.

3.4.6 Konsultacje z Sędzią w przypadku Przerwanej Rundy lub w razie wątpliwości.

3.4.7 Podpisanie protokołu lub wyznaczenie kogoś do podpisania. Osoba podpisująca musi podpisać się swoim imieniem i nazwiskiem. **Kiedy używany jest protokół w formie elektornicznej, zawodnik może go potwierdzić, samemu klikając "OK" lub dać pozwolenie sędziemu mierzącemu czas lub sędziemu boiskowemu na zatwierdzenie go (kliknięcie "OK") w jego imieniu.**

3.4.8 Złożenie protestu – może to zrobić także Trener lub Kierownik Drużyny.

3.5 Przepisy dla Asystentów Sportowych

Zawodnicy BC1, BC3 i BC4 grający nogą mogą posiadać **Sportowego Asystenta – (SA)**. Sportowy Asystent Zawodników BC1 i BC4 kąpiących nogą powinien być ustawiony za Polem Rzutu swojego Zawodnika ale może wejść w Pole Rzutu na jego polecenie. Sportowy Asystent BC3 musi być ustawiony wewnątrz Pola Rzutu Zawodnika i nie może patrzeć na Pole Gry podczas Rundy. Sportowy Asystent wykonuje zadania takie jak:

- ustawianie lub stabilizowanie wózka– na prośbę Zawodnika
- regulowanie pozycji Zawodnika - na prośbę Zawodnika
- rolowanie i/lub podawanie bil Zawodnikowi - na prośbę Zawodnika
- ustawianie rampy (dla BC3) - na prośbę Zawodnika
- wykonywanie rutynowych czynności przed lub po rzucie
- zbieranie bil po każdej Rundzie po zezwoleniu Sędziego

Sportowy Asystent nie może mieć bezpośredniego kontaktu fizycznego (**nie może jakkolwiek dotykać Zawodnika p.: 15.8.5**) z Zawodnikiem podczas wykonywania rzutu, nie może pomagać Zawodnikowi poprzez popchnięcie lub regulowanie wózka, czy pointera. Sportowy Asystent BC 3 nie może patrzeć, spoglądać na Pole Gry podczas trwania Rundy (**p.: 15.5.2, 15.6.5**)

3.6 Trener

Przed każdym meczem w Call Roomie i w Strefie Rozgrzewki może przebywać jeden Trener na Stronę (p.7.2, 8.2)

W rozgrywkach indywidualnych Trener nie może wejść na Pole Gry. Trener może wejść na Pole Gry ze swoją własną Drużyną lub Parą tylko w Rozgrywkach Drużynowych i w Parach .

4. Kontrola bil i sprzętu

Na każdych oficjalnych zawodach cały sprzęt niezbędny do przeprowadzenia **turnieju** musi być zapewniony przez Komitet Organizacyjny Zawodów i zatwierdzony przez Delegata Technicznego BISFed.

Kontrola sprzętu (**wózków inwalidzkich, ramp, pointerów, rękawiczek, szyn, itd.**) i bil musi odbyć się **na początku turnieju**. Sędzia Główny i/lub osoby przez niego wyznaczone przeprowadzają kontrolę w czasie

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

określonym przez Delegata Technicznego. Powinno się to odbyć 48 godzin przed rozpoczęciem zawodów. Bile które nie spełnią kryteriów będą zatrzymane przez organizatora do końca **turnieju**. Rękawiczki, szyny lub inne **podobne** urządzenia, których zawodnik używa na boisku potrzebują **udokumentowanego zatwierdzenia uzyskanego w procesie klasyfikacji** i muszą zostać dostarczone na kontrolę sprzętu. **Sędziowie mogą także prosić o to zatwierdzenie podczas procedur w Call Roomie. Zawodnicy używający urządzeń do komunikacji muszą mieć je zatwierdzone podczas kontroli sprzętu.**

Bile, które dostarczył Komitet Organizacyjny Zawodów- (HOC), także muszą zostać poddane kontroli na każdym **turnieju**.

4.1 Boisko

Powierzchnia Boiska powinna być płaska i gładka jak na przykład: wypolerowany beton, drewniana podłoga, naturalna lub syntetyczna wykładzina. Powierzchnia powinna być czysta. Nie można używać żadnych środków zmieniających powierzchnię podłoża (np. różnego rodzaju proszku itp.)

Wymiary Boiska to 12.5m x 6m wraz ze strefą rzutu podzieloną na sześć pól. Wszystkie pomiary granicznych linii boiska odnoszą się do wnętrza odpowiednich linii. Linie dzielące Pola Rzutu i Krzyż są mierzone od cienkiej linii (zrobionej ołówkiem) na taśmie, od której taśma równomiernie rozchodzi się na obie strony. Linia rzutu i linia „V” są umieszczone wewnątrz obszaru nieważnego dla Jacka (p. załącznik 3 – Układ Boiska Bocci).

Wszystkie linie boiska powinny mieć szerokość od 1.9 cm do 7 cm i muszą być dobrze widoczne. Powinna to być taśma łatwo przylepna. Gruba taśma, 4 - 7 cm jest używana do zewnętrznych linii granicznych, linii rzutu, linii „V”. Cienka taśma, 1,9 – 2,6 cm szerokości, powinna być używana do wewnętrznych linii - linii dzielących Pola Rzutu, wyznaczających Kwadrat Karny i Krzyż. Wewnętrzne wymiary Kwadratu Karnego wynoszą 25 cm x 25 cm. Cienka taśma jest umieszczona na zewnątrz tego 25 centymetrowego kwadratu.

4.2 Tablica wyników

Powinna być umieszczona w miejscu, widocznym dla wszystkich Zawodników rozgrywających mecz.

4.3 Sprzęt do pomiaru czasu

O ile to możliwe należy używać elektronicznego pomiaru czasu.

4.4 Nieważne bile (Dead Balls)

Bila będąca poza granicami boiska musi zostać umieszczona w Pojemniku na Nieważne Bile lub poza linią graniczną boiska około 1 m od Pola Gry, w takim miejscu, aby wszyscy Zawodnicy widzieli ile bil zostało rozegranych.

4.5 Sygnalizator czerwono/niebieski

Podobny do rakiетки używanej w tenisie stołowym, wyraźnie wskazujący, na którą ze stron (czerwoną czy niebieską) przypada kolej rzutu. Sędzia używa sygnalizatora i palców aby pokazać wynik na koniec każdej Rundy i na koniec meczu.

4.6 Urządzenia pomiarowe

Szablony używane są do pomiaru obwodu bil. Miary, cyrkiel, szczelinomierz, latarka są używane przez Sędziego do pomiarów odległości na Boisku.

4.7 Bile do Bocci

Zestaw bil do Bocci składa się z 6 bil czerwonych, 6 niebieskich i jednej białej zwanej **Jackiem**. Bile używane podczas oficjalnych zawodów muszą spełniać kryteria ustalone przez BISFed. (p. 4.7.1, 4.7.2)

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Każdy Zawodnik lub Strona może używać własnych kolorowych bil. W indywidualnych rozgrywkach każdy Zawodnik może używać swojego Jacka; w rozgrywkach Drużyn i Par, przysługuje jeden Jack na Stronę.

Bile zapewnione przez organizatora mogą być użyte tylko przez Zawodników, **którzy nie przynieśli swoich bil do Call Roomu** lub przez Zawodników, których bile nie spełniły kryteriów podczas wrywkowej kontroli sprzętu (Equipment check).

4.7.1 Wymagania dotyczące bili

Waga: 275 g +/- 12 g

Obwód: 270 mm +/- 8mm

Nie jest wymagane umieszczanie na bilach oznaczenia zaświadczonego, że bile spełniają powyższe kryteria. Bile muszą być w określonym czerwonym, niebieskim i białym kolorze. Bile muszą być w dobrym stanie, nie mogą posiadać żadnych widocznych nacięć, śladów, które wskazywałyby, że zostały one w jakiś sposób zmodyfikowane. Niedozwolone jest stosowanie naklejek na bilach. Sędzia Główny i Delegat Techniczny podejmują ostateczną decyzję co do tego czy poszczególne bile mogą być używane.

4.7.2 Sprawdzanie bil

4.7.2.1 Waga każdej bili jest sprawdzana przy użyciu wagi z dokładnością do 0,01 g.

4.7.2.2 Obwód bili jest sprawdzany za pomocą sztywnego szablonu o grubości 7-7,5 mm, który posiada dwa otwory: jeden o obwodzie 262 mm ("mały" otwór) i drugi o obwodzie 278 mm („duży” otwór).

Procedura testowa:

4.7.2.2.1 Każdą bilę umieszcza się delikatnie na szczycie małego otworu i sprawdza czy **nie przejdzie** przez ten otwór pod wpływem własnego ciężaru. (Bila nie może przejść).

4.7.2.2.2 Każdą bilę umieszcza się delikatnie na szczycie dużego otworu i sprawdza czy **przejdzie** przez ten otwór pod wpływem własnego ciężaru. (Bila musi przejść)

4.7.2.3 Każda bila będzie testowana przy użyciu standardowego Testu Toczenia Bil BISFed, w celu sprawdzenia toczenia się pod wpływem grawitacji. Sprawdzian polega na wypuszczeniu bili po aluminiowej rampie o długości 290 mm ustawionej horyzontalnie pod kątem 25 stopni (**plus/minus 0,5 stopnia**). Testowana bila musi przetoczyć się po aluminiowej płycie wylotowej o szerokości 100 mm na odcinku o długości co najmniej 175 mm. Test uznaje się za zaliczony jeśli bila przetoczy się dokładnie wzdłuż płyty wylotowej i spadnie z jej **krawędzi końcowej**. Każda bila może być testowana maksymalnie 3 razy i będzie uznana za nieważną jeśli nie spadnie z płyty wylotowej przy jednej **do** trzech prób. Bila, która spadnie z bocznej krawędzi płyty wylotowej **nie spełnia kryteriów**. **Jeżeli bila przejdzie pozytywnie pierwszą próbę, próba druga i trzecia nie są wymagane.** Podobnie, jeśli bila nie zaliczy pierwszej próby, ale przejdzie pozytywnie drugie podejście, trzecia próba nie jest wykonywana (na turniejach pod patronatem BISFed, testowanie bil odbywać się będzie na urządzeniu do Testu Toczenia, na którym przy użyciu miernika kąta nachylenia został potwierdzony przez Sędziego Głównego **kąt nachylenia pomiędzy 24.5 a 25.5 stopnia**).

4.7.2.4 Sędzia Główny może przeprowadzić dodatkowe wrywkowe testy według zasad 4.7.2.1 -4.7.2.3 w Call Roomie przed każdym meczem.

4.7.2.5 Każda bila, która nie spełnia wymogów według zasady 4.7.2.1- 4.7.2.3 zostanie wycofana i zatrzymana przez Sędziego Głównego do czasu zakończenia **turnieju**; taka bila nie może być używana podczas **turnieju**.

5. Sprzęt wspomagający

Sprzęt wspomagający taki jak rampy i pointery używane przez Zawodników klasy BC3 **muszą być** zatwierdzone podczas kontroli sprzętu na każdym **turnieju**. Rękawiczki i/lub szyny używane przez jakiegokolwiek z zawodników muszą zostać zatwierdzone podczas klasyfikacji oraz przyniesione na kontrolę sprzętu (Equipment Check).

5.1 Rampa położona na boku musi mieścić się w obszarze o wymiarach 2,5 m x 1 m. Rampa, zawierająca jakiegokolwiek dodatkowe części, przedłużenia i podstawy, podczas mierzenia musi być rozciągnięta do swojej maksymalnej długości.

5.2 Rampa nie może posiadać żadnego mechanicznego urządzenia wspomagającego napędu; przyspieszającego lub spowalniającego ruch bili lub pomagającego w kierunkowym ustawieniu rampy (np. lasery, poziomice, hamulce, urządzenia namierzające, wizjery itp.). Takie mechaniczne urządzenia są niedozwolone w Call Roomie ani na Polu Gry. Umieszczanie innych urządzeń (np. podnoszenie szczytu rampy) polepszających obserwację na rampie jest niedozwolone. **Dodatkowe akcesoria rampy umiejscowione na niej na stałe lub tymczasowo nie mogą być używane do obserwacji/celowania/kierunkowego ustawiania rampy.** W momencie gdy zawodnik wypuści bilę, nic nie może zakłócić jej ruchu.

5.3 Podczas wypuszczania bili, rampa nie może przekraczać w powietrzu linii rzutu.

5.4 Nie ma ograniczeń dotyczących długości pointera trzymanego w ustach, w ręce bądź przymocowanego do głowy (**p. 15.8.4 pointer musi być umiejscowiony bezpośrednio na głowie, w ustach lub w ręce zawodnika**).

5.5 Po wręczeniu przez sędziego Jacka **i przed** wyrzuceniem Jacka, zawodnik **rzucający** musi wyraźnie przesunąć rampę co najmniej 20 cm w lewą i 20 cm w prawą stronę („**zresetować** „) (**p.15.8.10**)

W dogrywkach, w grach indywidualnych i w parach, **każdy zawodnik musi „zresetować” rampę przed wyrzuceniem pierwszej bili, ale po wskazaniu przez sędziego prawa do rzutu (p.:13.5).** Rampa musi również zostać zresetowana przed każdym **Rzutem Karnym**.

Zawodnicy **którzy posiadają bile do wyrzucenia** muszą zresetować rampę **przed wykonaniem swojego rzutu** kiedy oni sami lub zawodnik z ich pary **powróci z Pola Gry**. Zawodnik nie musi resetować rampy jeżeli **jeżeli nie ma już żądanych bil do wyrzucenia**.(p.: 15.8.10).

Nie jest wymagana zmiana pozycji rampy pomiędzy innymi rzutami.

5.6 Zawodnik może użyć więcej niż jednej rampy i/lub pointera podczas meczu. Cały sprzęt wspomagający musi pozostawać w Polu Rzutu Zawodnika (boxie) podczas całej Rundy. Jeżeli Zawodnik chce użyć jakiejś rzeczy (butelek, nakrycia, znaczków, flag ...) lub innego sprzętu (pointera, rampy lub jej przedłużenia) podczas Rundy, wszystkie te rzeczy muszą znajdować się wewnątrz Pola Rzutu Zawodnika(boxu) od początku Rundy. Jeżeli rzecz ta zostanie zabrana z Pola Rzutu Zawodnika (boxu) podczas Rundy, Sędzia postępuje według przepisu 15.6.1.,

5.7 Jeśli rampa ulegnie uszkodzeniu podczas meczu, wówczas czas zostaje zatrzymany a Zawodnikowi **jednorazowo** przysługuje dziesięć (10) minut Czasu Technicznego na jej naprawę. W Rozgrywkach Parami, Zawodnicy mogą używać tej samej rampy lub /i rampy Zawodnika Rezerwowego. Rampa może zostać wymieniona tylko pomiędzy Rundami. (musi być o tym powiadomiony Sędzia Główny.)

5.8 Zawodnicy, którzy wymagają używania rękawiczek i/lub szyn muszą posiadać dokument uzyskany podczas Klasyfikacji, zezwalający na używanie tych przedmiotów.

6. Wózki

6.1 Wózki używane na zawodach powinny być na tyle standardowe jak to możliwe. Skutery elektryczne mogą być także używane. Nie ma ograniczeń dotyczących wysokości siedziska dla Zawodników BC3, pod warunkiem, że Zawodnik pozostaje w pozycji siedzącej. Dla wszystkich pozostałych Zawodników maksymalna wysokość

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

siedziska wynosi 66 cm od ziemi do najniższego punktu gdzie pośladki Zawodnika stykają się z poduszką siedziska.

6.2 Jeżeli wózek zepsuje się w trakcie meczu, czas musi zostać zatrzymany i Zawodnikowi przysługuje 10 min Czasu Technicznego na naprawę. Jeżeli wózek nie może zostać naprawiony, Zawodnik musi kontynuować grę. Jeżeli jest to niemożliwe, przegrywa mecz walkowerem. (p.11.8)

6.3 W razie wątpliwości ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny w porozumieniu z Delegatem Technicznym. Ich decyzja jest ostateczna.

7. Rozgrzewka

7.1 Przed rozpoczęciem każdego meczu Zawodnicy mogą rozgrzewać się na wyznaczonej Strefie Rozgrzewki, przeznaczonej wyłącznie dla Zawodników którzy, według programu rozgrywek sporządzonym przez Komitet Organizacyjny zawodów (HOC) będą grali następne mecze. Zawodnicy, trenerzy i Sportowi Asystenci mogą wejść na wyznaczone Boisko i rozpocząć rozgrzewkę tylko w wyznaczonym dla nich czasie.

7.2 Maksymalna liczba osób mogąca towarzyszyć Zawodnikom w Strefie Rozgrzewki:

- BC1 - 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC2 - 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC3 - 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC4 - 1 Trener, 1 Asystent Sportowy
- Pary BC3 - 1 Trener, 1 Sportowy Asystent na Zawodnika
- Pary BC4 - 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- Drużyna (BC1/2) - 1 Trener, 1 Sportowy Asystent

7.3 Jeżeli to konieczne, jeden tłumacz i jeden fizjoterapeuta/masażysta na kraj mogą wejść do Strefy Rozgrzewki. Osoby te nie mogą asystować w treningu.

8. Call Room

8.1 Przy wejściu do Call Roomu- w wyraźnie widocznym miejscu zostaje umieszczony Zegar z Oficjalnym Czasem.

8.2 Maksymalna liczba osób mogąca towarzyszyć Zawodnikom w Call Room:

- BC1: Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC2: 1 Trener
- BC3: 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC4: 1 Trener (1 Sportowy Asystent jeżeli Zawodnik jest Footplayerem)
- Pary BC3: 1 Trener, 1 Sportowy Asystent na Zawodnika
- Pary BC4: 1 Trener (1 Sportowy Asystent jeżeli Zawodnik jest Footplayerem)
- Drużyna (BC1/2): 1 Trener, 1 Sportowy Asystent

8.3 Przed wejściem do Call Room każdy Zawodnik i Sportowy Asystent muszą pokazać swój **BIB** - numer startowy i identyfikator akredytacyjny. Trenerzy muszą pokazać swój identyfikator akredytacyjny. Numer Zawodnika musi być umieszczony (z przodu): na klatce piersiowej lub na nogach.

Wszyscy Sportowi asystenci muszą mieć właściwy **BIB** - numer (Zawodnika) na plecach **który odpowiada numerowi Zawodnika, któremu asystują**. Zaniedbanie tego skutkuje zakazem wstępu do Call Roomu.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

8.4 Rejestracja dokonywana jest w biurze Call Roomu, które mieści się przy wejściu. Strona która nie jest obecna w Call Roomie w wyznaczonym czasie, przegrywa mecz walkowerem.

8.4.1 W Rozgrywkach Indywidualnych wszyscy Zawodnicy muszą być zarejestrowani między trzydzieści **(30)** a piętnaście **(15)** minut przed wyznaczonym czasem rozpoczęcia konkretnego meczu.

8.4.2 W Rozgrywkach w Parach i Drużynach wszyscy Zawodnicy muszą być zarejestrowani pomiędzy czterdzieści pięć **(45)** a dwadzieścia **(20)** min przed wyznaczonym czasem rozpoczęcia konkretnego meczu.

8.4.3 Każda Strona (Zawodnicy Indywidualni, Pary, Drużyny, wraz z Trenerem i Sportowym Asystentem w składzie) musi rejestrować się razem przy wejściu do Call Roomu (w tym samym czasie) z całym swoim sprzętem sportowym i bilami. Każda Strona powinna wziąć do Call Roomu tylko te rzeczy, które są niezbędne do rozegrania meczu.

8.5 Po zarejestrowaniu się w Call Roomie, Zawodnicy, Trenerzy i Sportowi Asystenci nie mogą opuścić Call Roomu. Jeśli to zrobią, nie uzyskają pozwolenia na powtórne wejście i nie wezmą udziału w meczu. (p.8.13 jest wyjątkiem). Inne przypadki będą rozpatrzone przez Sędziego Głównego/lub Delegata Technicznego.

8.6 Natychmiast po zarejestrowaniu, Wszystkie Strony muszą udać się do specjalnie wyznaczonego miejsca w Call Roomie (ponumerowanego zgodnie z numerem boiska na którym rozegrany zostanie mecz). Jeżeli Zawodnik musi zagrać jeden mecz po drugim, Trener lub Kierownik Drużyny może za pozwoleniem Delegata Technicznego, zarejestrować Zawodnika do kolejnej gry. Dotyczy to także fazy meczów rozgrywanych systemem pucharowym kiedy Zawodnik (który awansował do kolejnego etapu) nie ma wystarczająco dużo czasu aby zdążyć do Call Roomu w określonym przez HOC czasie.

8.7 O określonej godzinie, wejście do Call Roomu zostaje zamknięte i już żadna osoba nie może wejść i ani sprzęt sportowy, ani bile nie mogą być wniesione do Call Roomu i nie mogą zostać użyte w meczu (wyjątki mogą być rozpatrywane przez Sędziego Głównego i/lub Delegata Technicznego).

8.8 Sędziowie wchodzą do Call Roomu aby przygotować się do meczu jako ostatni, kiedy drzwi są zamykane.

8.9 Sędzia może poprosić Zawodników o pokazanie swoich numerów, identyfikatorów akredytacyjnych i **dokumentów uzyskanych podczas klasyfikacji.**

8.10 W Call Roomie przeprowadzana jest Kontrola Sprzętu Sportowego, testowanie bil, sprawdzenie zatwierdzonych pieczętek na rampach i losowanie - rzut monetą. Każdy, sprzęt, który nie spełni wymogów, nie może być użyty na Boisku, chyba że Strona natychmiast może poprawić go tak, aby spełniał wymogi.

8.11 Rzut monetą - Sędzia rzuca monetą, a wygrywająca Strona wybiera kolor bil, którymi będzie grała, czerwony lub niebieski. Dozwolone jest sprawdzanie bil Strony przeciwnej, przed lub po rzucie monetą.

8.12 Bile Organizatora zawodów mogą być używane tylko przez Zawodników, którzy nie dostarczyli swoich bil do Call Roomu, lub których bile nie spełniały kryteriów, podczas kontroli wyrzykowej.

8.13 Jeżeli nastąpiło opóźnienie w planie minutowym, podczas gdy trwają już procedury Call Roomu, Sędzia Główny lub Delegat Techniczny mogą wyrazić zgodę na skorzystanie z toalety zgodnie z poniższymi wytycznymi:

- Strona przeciwna danego meczu musi zostać poinformowana
- Zawodnikowi musi towarzyszyć Członek jego zespołu.
- Zawodnik musi powrócić do Call Roomu, zanim grupa zacznie wychodzić na Pole Gry; Jeżeli Zawodnik nie wróci pozostawiając stronę z niewystarczającą liczbą Zawodników, wówczas Strona przegrywa mecz walkowerem.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

8.14 Przepis 8.4 nie obowiązuje jeżeli opóźnienie jest spowodowane przez Organizatorów. Jeśli z jakiegoś powodu mecze zostaną opóźnione to HOC (Organizator) powiadamia pisemnie kierowników wszystkich drużyn, najszybciej jak to możliwe i wprowadza poprawiony plan rozgrywek.

8.15 Tłumacze mogą wejść do Call Roomu tylko wtedy, gdy zostaną o to poproszeni przez Sędziego. Przed rozpoczęciem każdego meczu tłumacz musi być obecny w wyznaczonym miejscu na zewnątrz Call Roomu - w gotowości do wejścia w razie potrzeby.

9. Kontrola wyrywkowa (Random Check)

9.1 Sprzęt może zostać wyrywkowo skontrolowany w dowolnym czasie podczas turnieju, o czym decyduje wyłącznie Sędzia Główny.

9.2 Bile, które nie spełniają kryteriów 4.7.1, 4.7.2 zostają skonfiskowane aż do zakończenia turnieju. Sędzia zapisuje liczbę wycofanych bil w protokole. Zawodnicy w tym czasie mogą zastąpić je bilami przygotowanymi przez Organizatora zawodów. Po zakończeniu meczu, bile te zostają zwrócone Sędziemu. Jeśli Zawodnik przyniesie do Call Roomu za dużo bil, to dodatkowe bile zostaną skonfiskowane do zakończenia meczu.

“Dodatkowe bile” które zostały zabrane podczas kontroli w Call Roomie, ale poza tym są legalne (prawidłowe), mogą być odzyskane na następne zawody podczas tego samego turnieju. Zawodnik może tego zażądać po zakończeniu Zawodów .

9.3 W przypadku gdy jedna lub więcej bil zostaje wycofana z powodu nie spełnienia kryteriów podczas kontroli wyrywkowej. Zawodnik otrzymuje Żółtą Kartkę i ostrzeżenie zgodnie z przepisem 15.9.3. Jeżeli jeden Zawodnik ma więcej bil wycofanych podczas tej samej kontroli wyrywkowej, otrzymuje tylko jedną Żółtą Kartkę.

9.4 Jeżeli bile lub sprzęt Zawodnika (wózek inwalidzki, rampa, rękawiczki, szyny i inny sprzęt wspomagający) nie spełni kryteriów podczas drugiej kontroli wyrywkowej, Zawodnik ten otrzymuje drugą żółtą kartkę i *nie zostaje dopuszczony do aktualnego meczu* zgodnie z przepisami 15.9.2 i 15.9.3

9.5 Kiedy bila /e zostają wycofane, Zawodnik ten, jeżeli jest to możliwe, może poprosić Organizatora o preferowany przez siebie rodzaj bil (twarde, średnie czy miękkie) - Otrzymuje adekwatną liczbę bil danego rodzaju ale nie może dokonywać wyboru pojedynczych bil z zestawu.

9.6 Zawodnicy i Trenerzy mogą obserwować kontrolę wyrywkową. Jeśli jakiś sprzęt nie spełni kryteriów kontroli, Sędzia musi wezwać Sędziego Głównego by powtórzyć kontrolę. Kontrole wyrywkowe mogą być przeprowadzane w Call Roomie i/lub na Boisku podczas meczu.

9.7 W Rozgrywkach Drużynowych i Parach konieczne jest zidentyfikowanie w Call Roomie sprzętu i bil każdego Zawodnika, aby w sytuacji gdy jakiś sprzęt nie „przejdzie „ kontroli wyrywkowej można było ten fakt odnieść do właściwego Zawodnika. *Jeżeli własność nie została przypisana, żółtą kartkę otrzymuje kapitan (p. 15.9.2).*

10. Gra

Przygotowania do meczu rozpoczynają się w Call Roomie.

10.1 Rozgrzewka na boisku

Kiedy Zawodnicy pojawią się na Boisku, ustawiają się w wyznaczonych Polach Rzutu (boxach) . Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie 2 minutowej Rozgrzewki, podczas której Strony mogą wyrzucić do siedmiu (7) bil w tym Jacka. Zawodnicy Rezerwowi nie mogą w ogóle wyrzucać swoich bil.

Rozgrzewka uważana jest za zakończoną, kiedy obydwie Strony wyrzucą wszystkie 7 bil lub po upływie 2 minut – w zależności od tego co wystąpi wcześniej.

10.2 Rzut Jackiem

Podczas wyrzucania jakiegokolwiek bili (Jack, czerwona czy niebieska), cały sprzęt, *bile i wszystkie należące do zawodnika rzeczy* muszą znajdować się wewnątrz jego Pola Rzutu (boxu). Dla Zawodników BC3 zasada ta dotyczy również Sportowych Asystentów.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.2.1 Pierwszą rundę zawsze rozpoczyna Strona grająca czerwonymi bilami.

10.2.2 Zawodnik może wyrzucić Jacka tylko wtedy gdy Sędzia pokaże jego Stronie sygnał do wykonania rzutu.

10.2.3 Jack musi znaleźć się w obszarze ważnym dla Jacka.

10.3 Nieważny Jack

10.3.1 Jack jest uznany za bilę nieważną, jeśli:

- zatrzyma się w strefie nieważnej dla Jacka
- zostanie wyrzucony poza granice Boiska,
- Zawodnik wyrzucając Jacka złamie przepisy – otrzyma właściwą karę za przewinienie (p.15.1-15.11)

10.3.2 Jeśli Jack uznany zostanie za bilę nieważną, prawo do rzutu Jackiem otrzymuje Zawodnik, który powinien rzucać w następnej Rundzie. Jeśli Jack rzucony w ostatniej Rundzie zostanie uznany za bilę nieważną, prawo do rzutu otrzymuje Zawodnik, który znajduje się w Polu Rzutu, z którego rozpoczynała się pierwsza Runda. Rzuty Jackiem wykonywane są na zmianę tak długo, aż Jack jednej ze Stron zostanie prawidłowo wyrzucony: na obszar Boiska - ważny dla Jacka.

10.3.3 W momencie gdy Jack został uznany za bilę nieważną, w kolejnej Rundzie nie bierze się pod uwagę tego błędu. Rozpoczyna tę Rundę Zawodnik, który powinien ją rozpoczynać tak jakgdyby żaden błąd w wyrzucaniu Jacka się nie wydarzył.

10.4 Rzut pierwszą bilą na boisko

10.4.1 Zawodnik, który wyrzucał Jacka, wyrzuca również pierwszą bilę kolorową (p.15.8.9)

10.4.2 Jeśli bila zostanie wyrzucona poza granice boiska lub zostanie usunięta wskutek złamania reguł gry, Strona kontynuuje rzuty do momentu, aż bila wyląduje w Polu Gry na Boisku, lub wszystkie bile zostaną wyrzucone. W rozgrywkach Drużynowych i w Parach każdy Zawodnik Strony, która ma prawo do rzutu może wyrzucić drugą bilę na Pole Gry.

10.5 Rzut pierwszą bilą Strony przeciwnej

10.5.1 Następnie Strona przeciwna wykonuje rzut.

10.5.2 Jeśli bila zostanie wyrzucona poza granice Pola Gry lub zostanie usunięta wskutek złamania reguł gry, Strona kontynuuje rzuty do momentu aż bila wyląduje w Polu Gry lub wszystkie bile zostaną wyrzucone. W rozgrywkach Drużynowych i w Parach każdy Zawodnik strony, która ma prawo do rzutu może wyrzucić drugą bilę na Pole Gry.

10.6 Rzuty pozostałymi bilami

10.6.1 Stroną, która będzie rzucać następna, jest ta, której bila znajduje się w większej odległości od Jacka, chyba że ta Strona wyrzuciła już wszystkie swoje bile. Wówczas rzucać będzie Strona przeciwna. Ta procedura jest kontynuowana, aż wszystkie bile zostaną wyrzucone przez obie Strony.

10.6.2 Jeżeli któryś z Zawodników zdecyduje się nie wyrzucać pozostałych bil, to może poinformować Sędziego, że nie chce wyrzucać więcej bil podczas tej Rundy. Pozostała bila/e uznane zostają za bile nieważne. W protokole Bile te zostaną zapisane jako: bile niewyrzucone: „Balls Not Thrown (BNT)”.

10.7 Zakończenie rundy

10.7.1 Gdy wszystkie bile obu stron zostaną wyrzucone i nie ma żadnych Rzutów Karnych Sędzia słownie ogłasza wynik a następnie: „Koniec Rundy” (p.11)

W tym czasie Sportowi Asystenci BC3 mogą odwrócić się w stronę Pola Gry.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.7.2 Jeżeli przyznane zostały Rzuty Karne, to po potwierdzeniu końcowego wyniku przez Zawodników lub Kapitanów, Pole Gry zostaje sprzątnięte przez Sędziego (Sędzia liniowy może pomagać). Strona, której przyznano Rzuty Karne wybiera jakąkolwiek kolorową bilę, która będzie rzucana do „**Kwadratu Karnego**” na Krzyżu. Sędzia ustnie ogłasza podliczony wynik (p.11) a następnie „Koniec Rundy”.

W tym czasie, Sportowi Asystenci BC3 mogą odwrócić się twarzą do Pola Gry. Całkowity końcowy wynik Rundy zostaje odnotowany w protokole.

10.7.3 W ostatniej Rudzie meczu, jeśli nie zostały wyrzucone wszystkie bile ale zwycięzca jest oczywisty, to nie przyznaje się Rzutów Karnych za to, że Sportowy Asystent lub Trener będą wiwatować. Dotyczy to również Rzutów Karnych.

10.7.4 Sportowi Asystenci i Trenerzy mogą wejść na Pole Gry tylko po zezwoleniu Sędziego (p. 15.9.7) **na koniec Rundy, kiedy sędzia ogłosi „Jedna minuta!” i podniesie Jacka.**

10.8 Przygotowania do kolejnych Rund dla Wszystkich kategorii

Sędzia dopuszcza maksymalnie jedną minutę pomiędzy Rundami. „**Jedna Minuta**” rozpoczyna się kiedy Sędzia podnosi Jacka z podłogi i ogłasza: „**Jedna Minuta**”. Sportowi Asystenci i/lub Sędziowie, **Trenerzy (tylko w rozgrywkach Drużynowych i Parach)** zbierają bile na rozpoczęcie następnej Rundy. **Po upływie 45 sekund** Sędzia ogłasza: „**15 sekund**”. Po upływie minuty Sędzia ogłasza: „**Czas!**”. Sędzia podaje Jacka Zawodnikowi, który będzie wykonywał rzut i wtedy wszystkie czynności Strony przeciwnej muszą zostać zatrzymane. Następnie Sędzia ogłasza: „**Jack**” (tzn. Jack na Boisko). Jeśli w tym momencie Strona przeciwna nie jest jeszcze gotowa, to musi czekać, dopóki Sędzia pokaże jej kolej do rzutu. Dopiero wtedy może zakończyć swoje przygotowania.

Zawodnicy muszą być w swoich Polach Rzutu; Sportowi Asystenci i Trenerzy (w rozgrywkach Drużynowych i w Parach) muszą być w wyznaczonym obszarze kiedy sędzia ogłosi „Czas!” lub otrzymają żółtą kartkę za opóźnianie meczu (p. 15.9.4).

10.9 Wykonywanie rzutów

10.9.1 W momencie wypuszczania bili, co najmniej jeden pośladek Zawodnika musi pozostawać w kontakcie z siedzeniem wózka/skutera. Zawodnicy grający w pozycji na brzuchu, muszą mieć swój brzuch w kontakcie z siedziskiem z którego rzucają. (p. 15.6.3). Zawodnicy ci muszą podczas Klasyfikacji otrzymać zgodę na taką metodę gry.

10.9.2 Jeśli bila zostanie wyrzucona i odbije się od rzucającego Zawodnika, od innego Zawodnika, lub jego sprzętu, to pozostaje w grze.

10.9.3 Bila po wyrzuceniu, wykopnięciu lub opuszczeniu rampy może wytoczyć się z Pola Rzutu Zawodnika (w powietrzu lub po podłodze) i poprzez Pole Rzutu Strony przeciwnej, zanim przekroczy linię rzutu i znajdzie się na Polu Gry.

10.9.4 Jeśli bila w grze potoczy się samoistnie przez nic nie dotknięta - pozostaje na boisku w tej pozycji, w której się zatrzyma.

10.10 Bile poza granicami boiska

10.10.1 Każda bila, zostaje uznana za bilę autową, jeżeli dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię Pola Gry. Jeżeli bila dotyka linii i równocześnie podpira inną bilę, wtedy bila będąca na linii zostaje delikatnie usunięta na zewnątrz, prostopadłe do linii granicznej: jednym ruchem z zachowaniem kontaktu bili z podłogą. Jeżeli bila, która była podparta spadnie i dotknie linii, także będzie uznana za bilę autową. Każda z tych bil będzie traktowana zgodnie z przepisami **10.10.4 lub 10.11.1.**

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.10.2 Bila, która dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię Pola Gry, a następnie powtórnie się na nie wtoczy, zostaje uznana za bilę autową.

10.10.3 Bila, która nie trafiła na Pole Gry, z wyjątkiem przypadku opisanego w poz. 10.14 jest uznana za bilę autową.

10.10.4 Każda kolorowa bila, która zostanie wyrzucona lub wykopnięta poza granice Pola Gry jest uznana za nieważną (Dead Ball) i zostaje umieszczona we właściwym miejscu.. Sędzia jest jedyną osobą, która podejmuje ostateczną decyzję w tej kwestii.

10.11 Jack wyrzucony poza granice boiska

10.11.1 Jeśli podczas meczu Jack zostaje wyrzucony poza Pole Gry lub w pole nieważne dla Jacka, zostaje umieszczony na Krzyżu.

10.11.2 Jeżeli to nie jest możliwe, bo inna bila znajduje się już w centrum "Krzyża", należy umieścić Jacka możliwie jak najbliżej tego miejsca, w przedniej części "Krzyża" między jego ramionami (za przednią część "Krzyża" uznaje się jego część od strony linii rzutu).

10.11.3 Kiedy Jack zostaje umieszczony na "Krzyżu", reguła opisana w p. 10.6.1. decyduje, która Strona ma prawo do rzutu.

10.11.4 Jeśli nie ma bil kolorowych na Polu Gry, po tym kiedy Jack został umieszczony na "Krzyżu", Strona, która wybiła Jacka poza Pole Gry, kontynuuje grę.

10.12 Bile w równej odległości od Jacka

Jeśli dwie lub więcej punktujących bil w różnym kolorze znajdują się w takiej samej odległości od Jacka (nawet jeżeli punktacja wynosi więcej niż 1:1 dla jednej ze Stron), wówczas ta Strona, która rzucała ostatnia ma prawo do kolejnego rzutu. Strony będą rzucać na zmianę, aż do momentu, gdy bila jednej ze Stron zmieni ten układ, lub jedna ze Stron wyrzuci wszystkie swoje bile. Dalej gra toczy się normalnym trybem. Jeśli nowo wyrzucona bila zaburzyła w/w relację bil równej odległości, lecz pozostaje w innej ale ciągle równej odległości od Jacka jak bila przeciwnika, to ta Strona musi rzucać ponownie.

10.13 Bile rzucone jednocześnie

Jeśli Strona, która ma prawo do rzutu wyrzuci więcej niż jedną bilę w tym swoim czasie, obie bile zostają wycofane i uznane za bile nieważne. (p. 15.8.12)

10.14 Upuszczona bila

Jeśli Zawodnik upuści bilę przypadkowo, to obowiązkiem Zawodnika jest poproszenie Sędziego o wyrażenie zgody na powtórzenie rzutu. Sędzia decyduje o tym, czy bila była upuszczona przypadkowo, czy też była to próba rzutu. Nie ma ograniczonej liczby ponownych rzutów i decyduje o tym jedynie Sędzia. W tym przypadku odmierzanie czasu nie zostaje wstrzymane.

10.15 Błędy sędziego

Jeśli w wyniku błędu sędziowskiego niewłaściwa Strona wykonała rzut/rzuty, bila/bile zostaje zwrócona rzucającemu Zawodnikowi. W tym przypadku należy zatrzymać odmierzanie czasu i odpowiednio skorygować stracony czas. Jeśli został zmieniony układ bil na boisku, wówczas należy tę rundę uznać za „Rundę Przerwaną” (p.12 i 15.2.4)

10.16 Zawodnicy rezerwowi

10.16.1 W klasach BC3 i BC4 w rozgrywkach w Parach każda Strona może dokonać zmiany jednego Zawodnika Rezerwowego podczas meczu (p.3.2).

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.16.2 W rozgrywkach Drużynowych każda Strona może dokonać zmiany dwóch Zawodników w ciągu jednego meczu - jeśli mają dwóch Zawodników rezerwowych (p.3.3)

10.16.3 Zmiana może nastąpić tylko pomiędzy Rundami i należy o niej powiadomić Sędziego. Jeśli Kapitan jest zmieniany, inny członek zespołu musi zostać Kapitanem. Zawodnik Rezerwowy musi zająć miejsce Zawodnika, którego zmienia. **Rola kapitana może zostać przekazana nowemu zawodnikowi wchodzącemu na boisko.**

10.16.4 Zmiana Zawodników nie może opóźnić gry. Jeśli Zawodnik został zastąpiony Zawodnikiem Rezerwowym, nie może powrócić do gry podczas tego samego meczu.

10.17 Miejsce dla Zawodników rezerwowych i Trenerów

Trenerzy i zawodnicy rezerwowi powinni pozostawać na końcu Boiska w wyznaczonym miejscu, którego wyznaczenie należy do obowiązków organizatora zawodów (HOC) i zależy od układu Boisk.

11. Punktacja

11.1 Gdy obie strony wyrzucą wszystkie swoje bile łącznie z Rzutami Karnymi, Sędzia podlicza punkty. Punkty z Rzutów Karnych, zostają dodane do wyniku i zapisane.

11.2 Strona, której bila znajduje się bliżej Jacka otrzymuje jeden punkt za tę bilę i każdą inną, która znajduje się bliżej Jacka, niż najbliższa bila Strony przeciwnej.

11.3 Jeśli dwie lub więcej bil różnego koloru znajdują się w równej odległości od Jacka i żadne inne bile nie znajdują się bliżej Jacka, każda Strona otrzymuje po jednym punkcie za każdą z tych bil.

11.4 Po zakończeniu każdej Rundy Sędzia powinien upewnić się, że wynik jest prawidłowo zapisany w protokole i na tablicy wyników. Zawodnicy/ Kapitanowie są odpowiedzialni za sprawdzanie czy wyniki są zapisane prawidłowo. W każdym Rzucie Karnym, kolorowa bila, która zatrzyma się w „**Kwadracie Karnym**”, otrzymuje 1 punkt.

11.5 Po zakończeniu meczu dodaje się punkty z każdej Rundy i Strona, która zdobyła większą ich liczbę wygrywa mecz.

11.6 Sędzia może wezwać Kapitanów (lub Zawodników w rozgrywkach Indywidualnych) do podjęcia decyzji czy werdykt Sędziego został zaakceptowany i następuje koniec Rundy, czy należy dokonać pomiaru.

11.7 Jeśli po rozegraniu wszystkich Rund, włącznie z Rzutami Karnymi mecz zakończył się remisem, konieczna jest Dogrywka. Punkty z Dogrywki nie są doliczane do punktów z meczu, wskazują jedynie, która Strona wygrywa mecz.

11.8 Jeśli Strona przegrywa mecz walkowerem, to Strona przeciwna wygrywa ten mecz 6:0 lub liczbą punktów, stanowiącą największą różnicę punktów w danej grupie, lub różnicę w następnych etapach rozgrywanych systemem pucharowym. Strona **wycofana z meczu** otrzymuje 0 punktów. Jeżeli obydwie Strony są **wycofane z meczu** - przegrywają mecz walkowerem 6:0 lub liczbą punktów, stanowiącą największą różnicę punktów w danej grupie lub różnicę w następnych etapach rozgrywanych systemem pucharowym, co powinno być zapisane: „walkower 0 - (?)”.

Gdy obydwie strony przegrywają mecz walkowerem, wyznaczony Delegat Techniczny i Sędzia Główny zobowiązani są zastosować odpowiednie działania.

12. Przerwana Runda

12.1 Runda zostaje uznana za „Przerwaną Rundę” jeżeli bile zostały poruszone w wyniku kontaktu z Zawodnikiem, kontaktu z Sędzią, lub przez bilę wyrzuconą z naruszeniem przepisów, i której Sędzia nie zdołał zatrzymać.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

12.2 Jeżeli Runda została przerwana w wyniku błędu, działania Sędziego, wtedy Sędzia po konsultacji z sędzią liniowym przywraca poprzedni układ bil (Sędzia zawsze stara się zachować poprzednią punktację, nawet jeżeli bile nie są dokładnie w identycznej pozycji jak poprzednio) Jeśli Sędzia nie zna poprzedniego wyniku, wtedy Runda musi zostać powtórzona. W tej kwestii decyzja ostateczna należy do Sędziego.

12.3 Jeśli Runda została przerwana w wyniku błędu lub działania jednej ze Stron, Sędzia podejmuje decyzję (p.12.2), może jednak zasięgnąć opinii strony poszkodowanej, w celu uniknięcia niesprawiedliwej decyzji.

12.4 Jeśli Runda została Przerwana i przyznane zostały Rzuty Karne, to wykonywane są one na końcu powtórzonej Rundy. Jeśli Zawodnikowi lub Stronie, która spowodowała przerwanie Rundy przyznano Rzuty Karne - Zawodnik/Strona traci te Rzuty Karne.

12.5 W trakcie Mistrzostw Świata BISFed lub Igrzysk Paraolimpijskich Komitet Organizacyjny Zawodów (HOC) musi zapewnić kamerę (z góry), co umożliwi odtworzenie poprzedniego układu bil i Sędzia będzie mógł podjąć błyskawiczną decyzję, sprawdzić jak Runda została przerwana i jakie działanie podjąć, żeby nie opóźniać rozgrywek.

13. Dogrywka

13.1 Dogrywka polega na rozegraniu dodatkowej Rundy.

13.2 Zawodnicy pozostają w swoich Polach Rzutu.

13.3 Po upływie maksymalnie jednej minuty, kiedy Dogrywka została ogłoszona, Sędzia dokonuje losowania monetą. Zwycięzca losowania decyduje, która Strona będzie wyrzucała kolorową bilę jako pierwsza. W tej grze będzie użyty Jack Strony, która wyrzuca pierwsza. Podczas losowania i po losowaniu monetą Sportowi Asystenci nie mogą patrzeć na Pole Gry (p. 15.5.2).

13.4 Jack zostaje położony na „Krzyżu”.

13.5 Dogrywka rozgrywana jest jak normalna Runda. **W indywidualnych rozgrywkach BC3, przed wyrzuceniem pierwszej kolorowej bili (zarówno czerwonej, jak i niebieskiej), zawodnik MUSI „zresetować rampę”. W parach BC3, WSZYSCY zawodnicy (zarówno grający bilami czerwonymi, jak i niebieskimi), MUSZĄ „zresetować rampę” po otrzymaniu od sędziego sygnału - prawa do rzutu i przed wypuszczeniem swojej pierwszej bili (p.: 5.5, 15.8.10 – wycofanie wyrzuconej bili).**

13.6 Jeżeli sytuacja opisana w p. 11.3 powtórzy się i każda ze Stron zdobędzie taką samą liczbę punktów, rozgrywa się kolejną Dogrywkę. Tym razem druga Strona rozpoczyna Rundę. Procedura jest kontynuowana naprzemiennie do momentu, w którym wyłoniony zostanie zwycięzca.

13.7 Jeżeli trzeba rozegrać dodatkową Dogrywkę, żeby wyłonić zwycięzcę w fazie grupowej, zawodnicy spotykają się Call Romie i Sędzia:

- Dokonuje losowania monetą w celu wybrania, która Strona będzie grała czerwonymi a która niebieskimi bilami
- Dokonuje losowania monetą jeszcze raz w celu wybrania, która Strona rozpocznie Rundę. Jack strony, rozpoczynającej Rundę zostaje położony na Krzyżu.
- Ta Dogrywka rozgrywana jest jak normalna Runda.
- Jeżeli obie strony zdobędą równą liczbę punktów, wynik jest zapisywany w protokole i rozgrywa się kolejną Dogrywkę. Teraz druga Strona rozpoczyna Rundę ze swoim Jackiem na Krzyżu.
- Procedura jest kontynuowana naprzemiennie do momentu, w którym wyłoniony zostanie zwycięzca.

14. Poruszanie się na Boisku

14.1 Strona nie może przygotowywać się do rzutu, ustawiać rampy, ustawiać wózka czy rolować bil w czasie Strony przeciwnej. (Zanim Sędzia pokaże sygnał do rzutu, jest dozwolone aby Zawodnicy podnosili bile, ale bez wykonywania rzutu: np. Strona „czerwona” może podnieść swoje bile - położyć na udach lub rękach-, zanim Sędzia pokaże Stronie „niebieskiej” sygnał do wykonania rzutu. Nie może jednak tego uczynić po wskazaniu Stronie niebieskiej sygnału do rzutu), p.:15.5.4.

14.2 Gdy Sędzia wskaże, która Strona ma wykonać rzut, zawodnicy tej Strony mogą wejść na Pole Gry i do każdego pustego Pola Rzutu. Zawodnicy mogą ustawiać, przygotowywać rampę w swoim lub jakimkolwiek pustym Polu Rzutu. Jednak w trakcie tych czynności, Zawodnicy nie mogą wejść do Pola Rzutu Strony przeciwnej.

14.3 Zawodnicy nie mogą wychodzić za Pole Rzutu w celu przygotowanie się do rzutu ani w celu rozmowy z Zawodnikiem swojej Drużyny. Przestrzeń za Polami Rzutu może być używana tylko przez Zawodników BC3 do wejścia na Pole Gry. Jeżeli zawodnicy Par BC3 chcą wejść na Boisko. Muszą jednak robić tak aby nie przechodzić za Polem Rzutu Zawodnika swojej Pary.

Zawodnicy łamiący te zasady poruszania się na boisku będą musieli wrócić do swojego pola i rozpocząć procedurę od początku – ich stracony czas nie zostanie przywrócony.

14.4 Jeżeli jakiś Zawodnik potrzebuje pomocy przy wejściu na Boisko, może poprosić o pomoc Sędziego, lub Sędziego liniowego.

14.5 W meczach Drużynowych lub w Parach, jeżeli Zawodnik wyrzuci bilę a Zawodnik jego Pary/Drużyny jeszcze nie powrócił do swojego Pola Rzutu, Sędzia wycofuje wyrzuconą bilę i przyznaje 1 Rzut Karny Stronie przeciwnej. (p.15.6.7). **Przynajmniej jedno koło Zawodnika powracającego (nie-rzucającego) musi znajdować się w środku jego (boxu) kiedy osoba z jego drużyny wykonuje rzut.**

14.6 Sportowy Asystent może wykonywać rutynowe czynności przed i po rzucie bez specjalnej instrukcji Zawodnika.

15. Przewinienia

Za złamanie reguł stosuje się różne konsekwencje:

- jeden rzut karny
- wycofanie bili
- jeden rzut karny plus wycofanie bili
- jeden rzut karny plus żółtą kartkę
- Żółtą kartkę
- Czerwoną kartkę (dyskwalifikację)

Zawodnik i jego sportowy asystent są brani pod uwagę jako jedna jednostka – jakkolwiek żółta lub czerwona kartka otrzymana przez Sportowego Asystenta odnosi się **również do zawodnika.**

Trener jest brany pod uwagę jako odrębna jednostka, jeżeli trener otrzyma żółtą lub czerwoną kartkę, nie wpływa ona na zawodnika/Stronę. Jeżeli trener zostaje zdyskwalifikowany jest to konsekwencja, która dotyczy tylko jego osoby.

15.1 Jeden Rzut Karny (1 bila karna)

15.1.1 Jeden Rzut Karny oznacza przyznanie jednego dodatkowego rzutu Stronie przeciwnej. Rzut będzie wykonywany wtedy, kiedy wszystkie bile zostały już w tej Rundzie wyrzucone (na koniec Rundy). Sędzia

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

podlicza punkty, wszystkie bile zostają usunięte z Pola Gry. Strona, której został przyznany Rzut Karny, wybiera jedną ze swoich kolorowych bil, którą będzie wrzucać do wyznaczonego Pola Karnego na Krzyżu.

Sędzia pokazuje odpowiedni kolor (Strony rzucającej) i ogłasza: „Jedna Minuta”. Zawodnik ma 1 minutę, na wykonanie Rzutu Karnego. Jeśli bila zatrzyma się w wyznaczonym „Kwadracie Karnym” (25 cm pole) bez dotyknięcia linii zewnętrznej, to Strona ta otrzymuje jeden dodatkowy punkt. Sędzia dodaje ten punkt do punktów z Rundy i uzyskany wynik jest zapisywany w protokole. Przy wykonywaniu Rzutu Karnego, zapisuje się w protokole czas, który pozostał Stronom na koniec Rundy i nastawia zegar na 1 minutę do wykonania Rzutu Karnego.

15.1.2 W przypadku gdy jedna ze Stron złamie przepisy więcej niż jeden raz w ciągu Rundy, to Stronie przeciwnej przyznaje się więcej niż 1 Rzut Karny (adekwatną liczbę rzutów) Każda z karnych bil wyrzucana jest osobno. Wyrzucona bila zostaje usunięta z boiska, a wynik zapisany w protokole (jeśli jest punktowana). Następnie Strona rzucająca wybiera kolejną z sześciu kolorowych bil i wykonuje następny Rzut Karny.

15.1.3 Wykroczenia popełnione przez obie Strony nie anulują się. Każda ze stron ma możliwość uzyskania punktu. Strony wyrzucają zgodnie z tym jak zostały przyznane Rzuty Karne. Pierwszą ze stron, która wykonuje Rzut Karny jest ta, której jako pierwszej przyznano Rzut Karny. Następne rzuty wykonywane są naprzemiennie.

15.1.4 Jeśli dojdzie do złamania reguł gry (za które otrzymuje się Rzut Karny) podczas wykonywania Rzutu Karnego, wówczas Sędzia przyznaje Rzut Karny Stronie przeciwnej.

15.2 Usunięcie bili z Boiska – wycofanie

15.2.1 Wycofanie oznacza usunięcie bili z boiska. Wycofana bila jest umieszczana w pojemnikach na nieważne bile lub w wyznaczonym do tego miejscu.

15.2.2 Bila może zostać wycofana tylko wtedy, jeżeli doszło do przewinienia podczas wykonywanego rzutu.

15.2.3 Jeśli konsekwencją złamania reguł gry byłoby wycofanie bili, Sędzia zawsze powinien starać się zatrzymać ją zanim zetknie się ona z innymi bilami i zmieni ich układ.

15.2.4 Jeśli Sędzia nie zdąży zatrzymać bili i zmieni ona układ innych bil na boisku, wówczas Runda będzie uznana za Rundę Przerwaną (p. 12.1-12.4)

15.3 Żółta kartka

15.3.1 W przypadku popełnienia przewinienia wymienionego w punkcie 15.9 zostaje pokazana żółta kartka a sędzia zapisuje przewinienie w protokole.

15.3.2 W momencie otrzymania dwóch (2) żółtych kartek podczas zawodów, zawodnik zostaje **wykluczony** z aktualnego meczu. W rozgrywkach indywidualnych oraz w parach mecz ten zostaje przegrany walkowerem (ref.: 11.8).

Jeżeli zawodnik i/lub jego/jej Sportowy Asystent w rozgrywkach drużynowych otrzyma drugą żółtą kartkę, zawodnik ten zostaje **wykluczony** z bieżącego meczu. Mecz może być kontynuowany z dwoma pozostałymi zawodnikami. Wszystkie bile, które zostały niewyrzucone przez tego zawodnika, który otrzymał drugą żółtą kartkę, zostają umieszczone w pojemniku na nieważne bile. W każdej kolejnej rundzie, Strona kontynuuje grę z 4 bilami. Jeżeli zawodnikiem **wykluczonym** z meczu, był kapitan, inny zawodnik z drużyny przejmuje rolę kapitana. Jeżeli kolejny zawodnik z tej samej drużyny zostanie zdyskwalifikowany, Strona przegrywa mecz walkowerem (ref.: 11.8).

Zawodnik zostaje wykluczony z aktualnego meczu po otrzymaniu drugiej i każdej kolejnej żółtej kartki, ale jest on uprawniony do gry w każdym kolejnym meczu w zawodach.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.4 Czerwona kartka (dyskwalifikacja)

15.4.1 Kiedy Zawodnik, trener lub Sportowy Asystent zostaje zdyskwalifikowany - Sędzia pokazuje mu Czerwoną Kartkę, co zostaje zapisane w protokole. Czerwona kartka zawsze oznacza **natychmiastową dyskwalifikację z zawodów** dla osoby, która ją otrzymała (ref.: 15.11.4).

15.4.2 Jeśli Zawodnik **i/lub jego Sportowy Asystent** w rozgrywkach Indywidualnych lub w Parach zostanie zdyskwalifikowany, wówczas Strona przegrywa mecz walkowerem (ref.: 11.8).

15.4.3 Jeżeli zawodnik **i/lub jego Sportowy Asystent** w Rozgrywkach Drużynowych zostanie zdyskwalifikowany, mecz jest kontynuowany przez dwóch pozostałych Zawodników. Wszystkie niewyrzucone przez zdyskwalifikowanego Zawodnika bile zostają umieszczone w pojemnikach na nieważne bile, lub w wyznaczonym do tego miejscu. W każdej następnej Rundzie, Strona kontynuuje grę z czterema bilami. Jeżeli zostaje zdyskwalifikowany Kapitan, inny Zawodnik z drużyny przejmuje jego rolę. Jeśli drugi Zawodnik tej samej Drużyny zostanie zdyskwalifikowany, wówczas Strona przegrywa mecz walkowerem.

15.4.4 Zdyskwalifikowany zawodnik może zostać przywrócony do gry w następnych meczach podczas tego samego turnieju za zgodą Sędziego Głównego i Delegata Technicznego.

15.5 Rzut Karny przyznaje się w następujących sytuacjach (p. 15.1):

15.5.1 jeśli Zawodnik opuści swoje Pole Rzutu nie w swoim czasie. (Ref 14.2)

15.5.2 . jeśli Sportowy Asystent BC3, odwróci się w stronę Pola Gry podczas rozgrywanej Rundy, żeby zobaczyć grę (p.: 3.5, 13.3)

15.5.3 jeśli według Sędziego komunikacja między Zawodnikiem/Zawodnikami, ich Sportowymi Asystentami i/lub Trenerami jest niewłaściwa (p.: 16.1-16.3)

15.5.4 jeśli Zawodnik i/lub Asystent Sportowy przygotowuje swój rzut ustawia wózek i/lub rampę, czy roluje bile w czasie przysługującym Stronie przeciwnej. (p.: 14.1).

15.5.5 Jeśli Sportowy Asystent przesunie wózek, rampę, pointer lub poda bilę Zawodnikowi nie poproszony przez Zawodnika (p.: 3.5).

15.6 Rzuty karne oraz wycofanie (usunięcie) bili przyznaje się w następujących sytuacjach (p. 15.1 / 15.2):

15.6.1 wyrzucenie Jacka lub bili kolorowej gdy Sportowy Asystent, Zawodnik, ich sprzęt, **bile lub własność zawodnika** dotyka linii boiska lub części Boiska innej niż Pole Rzutu Zawodnika. Dla Zawodników **BC3 i ich Sportowych Asystentów** dotyczy to również momentu, gdy bila jest jeszcze w rampie. (p.: 10.2).

15.6.2 wyrzucenie bili, gdy rampa, przekracza linię rzutu (także w powietrzu) (p.: 5.3).

15.6.3 wyrzucenie bili w pozycji, w której Zawodnik nie ma bezpośredniego kontaktu przynajmniej jednym pośladkiem (lub brzuchem jeśli zostało uzgodnione w procesie klasyfikacji) z siedziskiem wózka. (p.10.9.1)

15.6.4 wyrzucenie bili, w momencie gdy dotyka ona części boiska, znajdującej się poza Polem Rzutu zawodnika (p. 10.2).

15.6.5 wyrzucenie bili, gdy Sportowy Asystent Zawodnika BC3 patrzy w kierunku Pola Gry (p.: 3.5).

15.6.6 wyrzucenie bili, kiedy wysokość siedziska jest wyższa niż. 66 cm dla BC1, BC2, BC4. (p.6.1)

15.6.7 jeśli w meczach Drużynowych lub w Parach, Zawodnik wyrzuca bile podczas gdy Zawodnik z Drużyny nie powrócił jeszcze do swojego Pola Rzutu (p. 14.5).

Jeżeli nie rzucający zawodnik co najmniej jednym kołem dotyka wnętrza swojego pola rzutu, to jest to uznane jako „zawodnik w swoim polu rzutu.”

15.6.8 Przygotowywanie i wyrzucenie bili w czasie Strony przeciwnej (p. 15.5.4).

15.7 Sytuacje w jakich Zawodnik otrzymuje jeden Rzut Karny oraz Żółtą Kartkę (p.: 15.1, 15.3):

15.7.1 każde celowe działanie, które doprowadzi do rozproszenia koncentracji innego Zawodnika lub wpłynie jego na jakość rzutu.

15.7.2 spowodowanie przerwania Rundy.

15.8 Sytuacje prowadzące do Wycofania (usunięcia) wyrzucanej bili:

15.8.1 wyrzucenie bili przed sygnałem Sędziego.

15.8.2 jeśli bila po wypuszczeniu zatrzyma się w rampie

15.8.3 jeśli Sportowy Asystent Zawodnika BC3 zatrzyma bilę w rampie z jakiegokolwiek powodu.

15.8.4 jeżeli osobą, która wypuszcza bilę w meczach BC3 nie jest Zawodnik. Zawodnik musi mieć bezpośredni kontakt z bilą w momencie jej wypuszczania. W bezpośredni fizyczny kontakt wlicza się urządzenia wspomagające przymocowane bezpośrednio do głowy, ust lub ramion Zawodnika (p.:5.4).

15.8.5 jeśli Asystent Sportowy dotyka Zawodnika **lub popycha/przyciąga wózek** podczas wyrzucania bili. (p. 3.5).

15.8.6. jeśli sportowy asystent i zawodnik wypuszczą bilę równocześnie.

15.8.7 jeśli bila kolorowa została wyrzucona przed Jackiem.

15.8.8 jeśli Strona nie wyrzuciła swojej bili przed zakończeniem swojego czasu (p.17.5)

15.8.9 jeśli pierwsza z kolorowych bil nie została wyrzucona przez zawodnika, który wyrzucił Jacka (p.10.4.1)

15.8.10 jeśli **zawodnik BC3** nie zresetował rampy po otrzymaniu Jacka i przed jego **wyrzuceniem lub przed wykonaniem rzutu karnego lub przed pierwszym rzutem każdego zawodnika w dogrywce** (p.5.5)

15.8.11. jeżeli **zawodnik BC3 przed wyrzuceniem swojej bili** nie zresetował rampy kiedy on lub drugi zawodnik jego strony powrócił z pola gry, (p.5.5)

15.8.12 jeśli któraś ze stron wyrzuci więcej niż jedną bilę w tym samym czasie (p.10.13)

15.9 Zawodnik, Sportowy Asystent i/lub trener, który popełni jakiegokolwiek z poniższych przewinień otrzyma żółtą kartkę (p.: 15.3):

15.9.1 Wprowadzenie przez zawodnika do Strefy Rozgrzewki lub Call Roomu większej niż dozwolona liczba osób z personelu (p. 7.2, 8.2). Skutkuje to otrzymaniem Żółtej Kartki przez Zawodnika, lub Kapitana w przypadku rozgrywek Drużynowych lub w Parach.

15.9.2 Wniesienie do Call Roomu przez zawodnika, parę lub drużynę większej niż dozwolona liczba bil (p. 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Dodatkowe bile zostaną zabrane i zatrzymane do końca zawodów.

W Rozgrywkach Drużynowych i w Parach żółtą kartkę otrzymuje Zawodnik, który wniósł do Call Roomu większą niż dozwolona liczba bil. Jeżeli nie wiadomo który to Zawodnik, wówczas żółtą kartkę otrzymuje kapitan (ref.:

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

9.7). "Dodatkowe bile" które zostały zabrane, ale poza tym są legalne (prawidłowe), mogą być odzyskane na następne zawody podczas tego samego turnieju.

15.9.3 jeśli bila/e zawodnika nie spełniają kryteriów podczas wyrównkowej kontroli (p. 4. 7.1 - 4.7.2.4 i 9.2.) Odpowiednia informacja dot. nieprawidłowych bil lub sprzętu zostaje umieszczona przy wejściu do Call Roomu.

15.9.4 nieuzasadnione spowodowanie opóźnienia meczu

15.9.5 nie zaakceptowanie przez zawodnika decyzji Sędziego i/lub działanie na niekorzyść Strony przeciwnej lub obsługi zawodów.

15.9.6 opuszczenie obszaru Boiska podczas trwania meczu bez zezwolenia Sędziego, nawet pomiędzy Rundami, lub podczas Czasu Medycznego lub Czasu Technicznego - ta osoba nie może już powrócić do gry.

15.9.7 wejście na boisko bez pozwolenia sędziego przez Sportowego Asystenta lub Trenera (p. 10.7.4).

15.10 Zawodnik, Sportowy Asystent i/lub trener, który popełni jakiegokolwiek z poniższych przewinień otrzyma drugą żółtą kartkę i zostanie zdyskwalifikowany z aktualnego meczu (p.: 15.3):

15.10.1 otrzymanie drugiego ostrzeżenia podczas tych samych zawodów (np. otrzymanie poprzednio żółtej kartki za jakiegokolwiek przewinienie wymienione w pkt 15.9).

15.10.2 Otrzymanie drugiej żółtej kartki w Strefie Rozgrzewki lub w Call Roomie przez zawodnika i/lub Sportowego Asystenta podczas tych samych zawodów skutkuje dyskwalifikacją z bieżącego meczu. Jeżeli ma to miejsce w trakcie przygotowań do rozgrywek indywidualnych, zawodnik przegrywa mecz walkowerem (p. 11.8).

Druga żółta kartka dla trenera uniemożliwia mu wejście na teren Strefy Gier (FOP) podczas bieżącego meczu.

15.10.3 otrzymanie drugiej żółtej kartki na boisku podczas trwania meczu skutkuje dyskwalifikacją z meczu i może skutkować przegraną walkowerem (ref.: 11.8).

Jeżeli osobą zdyskwalifikowaną jest trener, jest on zmuszony do opuszczenia Strefy Gier (FOP), ale drużyna/para może kontynuować grę.

15.11 Zawodnik, Sportowy Asystent i/lub trener, który popełni jakiegokolwiek z poniższych przewinień otrzyma czerwoną kartkę i zostanie natychmiast zdyskwalifikowany (pkt.: 15.4):

15.11.1 niesportowe zachowanie takie jak: próba oszukania sędziego lub wykonywanie niedozwolonych oznaczeń w obszarze Strefy Gier (FOP)

15.11.2 agresywne zachowanie

15.11.3 używanie agresywnego, obraźliwego lub znieważającego języka lub gestów

15.11.4 Otrzymanie czerwonej kartki w którymkolwiek momencie skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją z zawodów. Wyniki z wcześniejszych meczów podczas zawodów zostają unieważnione (przegrywa się je walkowerem), a zawodnik lub strona nie będzie uprawniony do otrzymania punktów za uczestnictwo lub punktów rankingowych za te zawody (pkt.: 15.4.1).

16. Porozumiewanie się

16.1 Podczas Rundy komunikacja pomiędzy Zawodnikiem, Sportowym Asystentem, Trenerem i Zawodnikami Rezerwowymi jest niedozwolona.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Wyjątkiem są sytuacje:

- gdy Zawodnik prosi o pomoc swojego Sportowego Asystenta, o wykonanie specyficznej czynności np. ustawienie **wózka inwalidzkiego**, sprzętu wspomagającego, rolowanie lub podanie bili. Rutynowe działania wykonywane przez Sportowego Asystenta są dozwolone bez specjalnej prośby, instrukcji zawodnika.
- gdy Trenerzy, Sportowi Asystenci lub Zawodnicy Rezerwowi wyrażają gratulacje lub wsparcie Zawodnikowi po wykonaniu rzutu i pomiędzy Rundami.
- komunikacja pomiędzy Trenerami Zawodnikami Rezerwowymi i ich Sportowymi Rezerwowymi Asystentami ale w taki sposób, żeby zawodnicy na Boisku nie mogli ich usłyszeć. Jeżeli w opinii Sędziego Zawodnicy na Boisku mogą ich usłyszeć, to Sędzia traktuje to jako niewłaściwą komunikację i przyznaje Rzut Karny (p. 15.5.3).

16.2 W rozgrywkach w Parach i Rozgrywkach Drużynowych Zawodnicy Strony mogą porozumiewać się z zawodnikami ze swojej drużyny którzy są na boisku tylko w „swoim” czasie. Podczas Rundy kiedy Stronie nie zakomunikowano prawa do rzutu (np. Podczas mierzenia przez sędziego; awarii w pomiarze czasu...) zawodnicy obu Stron mogą prowadzić cichą konwersację ale muszą przerwać w momencie gdy Strona przeciwna otrzyma prawo do rzutu.

16.3 Zawodnik nie może instruować Sportowego Asystenta swojego Partnera. Każdy Zawodnik może komunikować się tylko ze swoim Sportowym Asystentem.

16.4 Pomiędzy Rundami Zawodnicy mogą porozumiewać się ze sobą, z Trenerem i ze swoimi Sportowymi Asystentami, ale jedynie do momentu, gdy Sędzia ogłosi początek kolejnej Rundy. Sędzia nie pozwala na dyskusje, powodujące wydłużenie gry.

16.5 Zawodnik może poprosić innego Zawodnika lub **Sportowego Asystenta zawodnika BC3**, o przesunięcie się, jeśli znajduje się na jego torze rzutu. Nie może jednak prosić Zawodnika o wyjście poza Pole Rzutu.

16.6 Każdy Zawodnik może rozmawiać z Sędzią w swoim czasie.

16.7 Po wskazaniu przez Sędziego sygnału do rzutu, każdy z Zawodników tej Strony może poprosić o podanie wyniku lub wykonane pomiaru. Jednak prośba dot. pozycji bili (np. która bila przeciwnika jest bliżej?) nie zostanie uwzględniona. Zawodnicy mogą osobiście wejść na Boisko, żeby zobaczyć układ bil.

16.8 Jeżeli podczas meczu konieczne jest tłumaczenie, Sędzia Główny jest w pełni odpowiedzialny za wybór właściwego tłumacza. Najpierw spróbuje skorzystać z wolontariusza lub Sędziego nie zaangażowanego w inny mecz. Jeżeli żaden z tłumaczy nie jest dostępny, Sędzia może wybrać jakąś osobę, która jest członkiem ekipy z kraju danego Zawodnika.

16.9 Tłumacze nie mogą siedzieć na Polu Gry. Żaden mecz nie może być opóźniony z powodu nieobecności tłumacza (kiedy jest potrzebny).

16.10 Jakikolwiek sprzęt do komunikacji (włącznie ze smartfonami) wniesiony na Pole Gry musi zostać zaaprobowany przez Sędziego Głównego lub Delegata Technicznego, bez czego każde wykorzystanie takiego sprzętu skutkować będzie przyznaniem Rzutu Karnego Stronie przeciwnej.

Trenerzy mają prawo korzystać z tabletów oraz smartfonów w celu robienia notatek. Zawodnicy i Asystenci Sportowi znajdujący się na Boisku nie mogą jednak otrzymać żadnej informacji spoza Boiska. Jakiegokolwiek naruszenie tych zasad będzie oznaczać niewłaściwą komunikacją co skutkuje przyznaniem Rzutu Karnego.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

17. Czas, limity

17.1 Każdej Stronie przysługuje limit czasu na rozegranie każdej Rundy. Czas odmierza jest przez sędziego mierzącego czas. Obowiązujące limity czasu:

- BC1 - 5 minut /Zawodnik/Runda
- BC2 - 4 minuty /Zawodnik/Runda
- BC3 - 6 minut /Zawodnik/Runda
- BC4 - 4 minuty /Zawodnik/Runda
- Drużyna - 6 minut /Drużyna/Runda
- Pary BC3 - 7 minut /Para/Runda
- Pary BC4 - 5 minut /Para/Runda

17.2 Czas wykorzystany na wyrzucenie Jacka jest wliczany do limitu czasu przysługującego Stronie.

17.3 Odmierzanie czasu dla Strony rozpoczyna się w momencie, w którym Sędzia boiskowy wskaże sędziemu mierzącemu czas, która Strona ma wykonać rzut (włącznie z Jackiem).

17.4 Czas Strony jest liczony do momentu, aż **bila, która została wyrzucona** zatrzyma się na Boisku lub przekroczy zewnętrzną linię boiska.

17.5 Jeśli Strona nie wyrzuciła bili w swoim limicie czasowym, ta bila oraz pozostałe niewykorzystane bile tej Strony stają się bilami nieważnymi i zostają umieszczone w pojemniku na stracone bile lub wyznaczonym miejscu. W przypadku Zawodników BC3 bilę uważa się za wyrzuconą w momencie rozpoczęcia toczenia się po rampie.

17.6 Jeśli Strona wyrzuci bilę po upływie swojego czasu, Sędzia zatrzymuje ją i usuwa tę bilę z Boiska, zanim zmieni ona układ bil. Jeśli jednak ta bila zmieniła układ, wówczas Runda zostaje uznana za Rundę Przerwaną. (p.12)

17.7 Czas na wykonie Rzutu Karnego wynosi 1 minutę za każde przewinienie (Jeden Rzut Karny) dla wszystkich rodzajów rozgrywek.

17.8 Podczas każdej Rundy pozostały czas dla każdej Strony jest wyświetlany na tablicy wyników a po zakończeniu każdej Rundy - zapisany w protokole.

17.9 Jeśli podczas Rundy czas został błędnie wyliczony, Sędzia naprawia błąd korygując czas tej Stronie.

17.10 W przypadku sytuacji konfliktowych Sędzia musi wstrzymać odmierzanie czasu. Jeśli w czasie gry jest konieczne tłumaczenie, należy zatrzymać odmierzanie. Jeżeli tylko to możliwe to tłumacz nie powinien pochodzić z tej samej ekipy/kraju, co Zawodnik. (p. 16.8)

17.11 Sędzia mierzący czas oznajmia głośno i wyraźnie pozostały czas zaczynając od ostatniej minuty: "1 minuta", "30 sekund", "10 sekund" oraz „Czas” gdy minie czas przysługujący Stronie. **Podczas "jednej minuty" pomiędzy Rundami sędzia mierzący czas powinien oznajmić „15 sekund!” i „Czas!”**

18. Medical Time Out

18.1 Jeśli Zawodnik bądź asystent sportowy (SA) dozna poważnej niedyspozycji zdrowotnej podczas meczu (musi to być poważna sytuacja) może poprosić o czas medyczny-Medical Time Out, jeżeli jest to konieczne. Mecz zostaje przerwany w ramach Medical Time out na 10 minut, podczas których odliczanie czasu musi

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

zostać wstrzymane. W rozgrywkach BC3 podczas Medical Time Out Sportowy Asystent nie może patrzeć na Boisko.

18.2 Zawodnik lub SA może otrzymać tylko jeden Medical Time Out w ciągu meczu.

18.3 Każdego Zawodnika lub Sportowego Asystenta, który otrzymał Medical Time Out musi zbadać na Boisku lekarz zawodów (przypisany do danej hali sportowej) tak szybko jak to tylko możliwe. Jeśli to konieczne to lekarz może korzystać z pomocy w komunikacji z Zawodnikiem lub SA.

18.4 W Rozgrywkach Indywidualnych, jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, przegrywa mecz walkowerem (p. 11.8).

18.5 W Rozgrywkach Drużynowych, jeśli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry z powodu niedyspozycji zdrowotnej, aktualna Runda musi zostać dokończona bez pozostałych bil tego Zawodnika. Jeśli pozostali Zawodnicy z Drużyny mają niewykorzystane bile, mogą oni wyrzucić te bile w swoim czasie. Zawodnik Rezerwowy może przystąpić do gry tylko w przerwie między Rundami (p. 10.16.3).

18.6 W Parach BC3 i BC4 jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry z powodu niedyspozycji zdrowotnej, aktualna Runda musi zostać dokończona bez pozostałych bil tego Zawodnika. Jeżeli jego partner posiada jeszcze niewyrzucone bile, muszą one zostać wyrzucone w swoim czasie. **Zamiana zawodników w meczu może być dokonana tylko pomiędzy Rundami (p.: 10.16.3).**

18.7 Jeżeli Medical Time-Out dotyczy Sportowego Asystenta, obaj Zawodnicy z Pary mogą korzystać z pomocy jednego wspólnego Sportowego Asystenta do końca rozgrywanej Rundy. Sportowy Asystent rezerwowy może przystąpić do gry tylko w przerwie między Rundami (p.: 10.16.3). Jeżeli nie ma rezerwowego Sportowego Asystenta na Polu Gry, Zawodnicy muszą korzystać z tego jednego Sportowego Asystenta do końca meczu. W przypadku gdy sytuacja ma miejsce w rozgrywkach Indywidualnych i Zawodnik nie jest w stanie wyrzucić bil bez pomocy asystenta, wówczas jego bile uznane zostają za Nieważne.

18.8 W Rozgrywkach Drużynowych, jeżeli Zawodnik, który jako następny miał wyrzucać Jacka zachorował i nie może kontynuować gry i nie ma Zawodnika Rezerwowego, Jacka wyrzuca Zawodnik, który powinien go wyrzucać w następnej Rundzie.

18.9 W Rozgrywkach Drużynowych jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry w następnych meczach (tylko z powodów medycznych) i nie ma Zawodnika Rezerwowego, Drużyna może kontynuować grę z dwoma (2) Zawodnikami, którzy używają tylko czterech (4) bil. Jeżeli tym, który nie może kontynuować gry jest Zawodnik BC1, mecz może być rozgrywany bez Zawodnika BC1.

18.10 Jeżeli Zawodnik prosi o Medical Time Out w kolejnych meczach, Delegat Techniczny w konsultacji z lekarzem i przedstawicielem kraju tego Zawodnika decydują czy Zawodnik powinien zostać wycofany z pozostałej części zawodów.

W Rozgrywkach Indywidualnych, jeżeli Zawodnik zostaje usunięty z pozostałej części zawodów, wszystkie kolejne mecze, które miałyby rozegrać będą miały wynik odpowiadający wynikowi meczu z największą różnicą punktów w tej grupie lub w grupie rozgrywanej systemem pucharowym.

19. Wyjaśnienia i postępowanie odwoławcze

19.1 Podczas meczu Strona może odnieść wrażenie, że Sędzia coś przeoczył lub podjął niewłaściwą decyzję, która miała bezpośredni wpływ na wynik meczu. W takiej sytuacji, Zawodnik /Kapitan Strony może zwrócić się do Sędziego z prośbą o wyjaśnienie tej sytuacji. Czas musi zostać zatrzymany.(p. 17.10).

19.2 W czasie meczu, Zawodnik / Kapitan może poprosić o interpretację decyzji Sędziego Głównego. Jego werdykt jest ostateczny.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

19.2.1 Zgodnie z przepisem **19.1** i **19.2** zawodnicy muszą zwrócić uwagę Sędziemu podczas meczu na sytuację, z której interpretacją się nie zgadzają i proszą o wyjaśnienie. Zawodnicy muszą także poprosić o werdykt Sędziego Głównego, jeżeli chcą postępować zgodnie z przepisem **19.3**. (procedury złożenia protestu).

19.3 Po zakończeniu każdego meczu, Strony biorące w nim udział zostają poproszone o podpisanie protokołu. Jeżeli Strona nie zgadza się z postępowaniem lub decyzją Sędziego w tym meczu lub sądzi, że podczas meczu postępował on niezgodnie z przepisami, wówczas nie może podpisać protokołu.

19.4 Po zapisaniu wyniku meczu w protokole, Sędzia zapisuje też czas zakończenia meczu. Formalny pisemny protest musi zostać złożony w ciągu 30 min. od zakończenia meczu. Jeżeli pisemny protest w tym czasie nie zostanie złożony, wówczas wynik pozostaje utrzymany.

19.5 Wypełniony Formularz Odwoławczy musi zostać dostarczony do Sekretariatu Zawodów przez Zawodnika/Kapitana lub kierownika drużyny wraz z **kwotą 300,- PLN** (dot. zawodów krajowych w Polsce, w zawodach BISFed kwota wynosi 150 Funtów Brytyjskich). Protest powinien zawierać szczegółowy opis okoliczności, uzasadnienie i zacytowany przepis, na który Strona się powołuje składając protest. Sędzia Główny lub osoby przez niego wyznaczone zwołują Zespół ds. Protestu (Protest Panel) tak szybko jak to możliwe. W skład zespołu wchodzi:

- Sędzia Główny lub Asystent Sędziego Głównego
- Dwóch niezaangażowanych w meczu Sędziów Międzynarodowych i nie pochodzących z krajów stron zaangażowanych w protest.

19.5.1 Zwołany Panel - Zespół ds. Protestu, zanim wyda decyzję, powinien skonsultować się z Sędzią, który prowadził oprotestowany mecz. Zespół powinien obradować na niejawnym spotkaniu i cała dyskusja powinna pozostać poufna.

19.5.2 Decyzja Zespołu ds. Protestu zostaje podjęta najszybciej jak to możliwe i przekazana na piśmie Zawodnikowi/ Kapitanowi/Kierownikowi drużyny odwołującej się Strony i Strony przeciwnej.

19.6 Może się zdarzyć, że zaistnieje konieczność złożenia apelacji od decyzji Zespołu ds. Protestu. Zostanie ona rozpatrywana po złożeniu kolejnego wniosku odwoławczego. W takim przypadku obie zaangażowane Strony powinny zostać wysłuchane. Natychmiast po otrzymaniu Protestu, Delegat Techniczny lub osoba przez niego wyznaczona zwołuje tak szybko jak to tylko możliwe Komisję Apelacyjną (Jury of Appeal), w której skład wchodzi:

- Delegat Techniczny,
- Dwóch Międzynarodowych Sędziów pochodzących z innych krajów niż strony i niezaangażowanych w poprzedni protest.

19.6.1 Decyzja Komisji Apelacyjnej jest ostateczna.

19.7 Każda Strona oprotestowanego meczu może poprosić o wgląd do decyzji Zespołu ds. Protestu i złożyć odwołanie – apelację od decyzji. Wraz z odwołaniem należy wnieść opłatę w wysokości 150 £ (300 zł – dot. Zawodów krajowych w Polsce). Odwołanie musi zostać złożone w ciągu 30 minut od otrzymania decyzji Zespołu ds. Protestu. Zespół lub osoba wyznaczona przez Zespół ds. Protestu odnotowuje dokładną godzinę, o której decyzja w oryginale została dostarczona Zawodnikowi, lub innej właściwej osobie (kierownikowi lub Trenerowi). Ta osoba musi swoim podpisem potwierdzić otrzymanie decyzji. Wszelkie dyskusje dotyczące protestu pozostają poufne.

19.8 Jeśli decyzją w/w Zespołu mecz powinien zostać rozegrany ponownie, zostaje on rozgrywany od początku tej Rundy, w której zaistniała sytuacja konfliktowa prowadząca do odwołania.

19.9 Jeżeli przyczyna protestu jest już znana przed rozpoczęciem meczu, Strona musi zadeklarować złożenie protestu przed meczem i złożyć protest w czasie 30 minut od zakończenia meczu.

19.10 Jeżeli przyczyna protestu zdarzy się w Call Roomie, Sędzia Główny lub Delegat Techniczny muszą zostać powiadomieni o zamiarze złożenia protestu zanim Strona opuści Call Room. Protest zostanie rozpatrzony przy zachowaniu w/w procedur.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

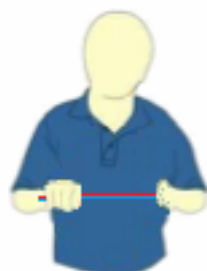
Załączniki

BISFed zdaje sobie sprawę z faktu, że w czasie zawodów mogą zaistnieć sytuacje, które nie zostały wymienione w powyższych przepisach. Sytuacje te należy rozwiązywać na bieżąco w konsultacji z Delegatem Technicznym i/lub z Sędzią Głównym.

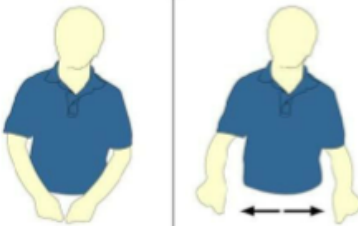
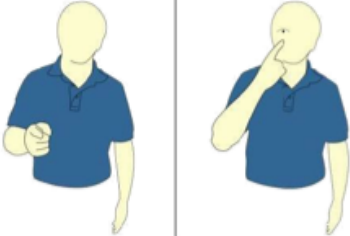
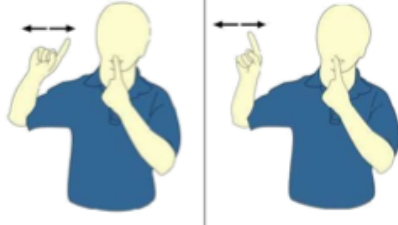
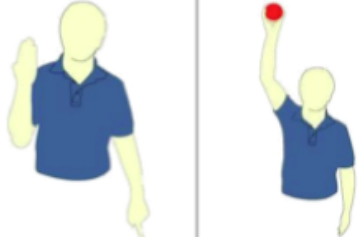
(Załączniki nr 1, 2 i 3) zawierają schematy gestów Sędziego, wyjaśnienie procedur protestu i schemat boiska. Gesty Sędziego zostały opracowane w celu ułatwienia komunikacji pomiędzy Sędziami i Zawodnikami, dla ułatwienia Zawodnikom interpretacji pewnych sytuacji. Zawodnicy nie mogą złożyć protestu, jeżeli Sędzia zapomni użyć odpowiedniego gestu

Załącznik nr 1 – Oficjalne gesty/znaki

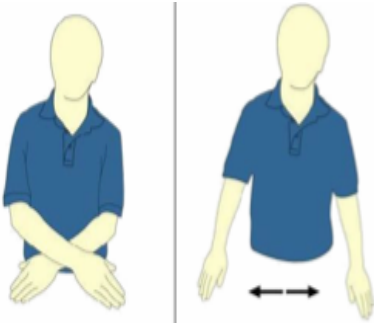
Sędziowie

Sytuacja sygnalizowana	Opis gestu	Gest jaki wykona sędzia
Sygnal do rzutu Jackiem lub bilami w czasie Rozgrzewki - przepis 10.1 - przepis 10.2	Ruch ręki: sygnał do rzutu ogłoszenie: „Rozpoczęcie Rozgrzewki” lub “Jack na Boisko „	
Sygnal do wyrzutu bili kolorowej: - przepis 10.4 - przepis 10.5 - przepis 10.6	Pokazanie koloru zgodnego z kolorem rzucającej Strony .	
Bile w równej odległości: przepis 10.12	Trzymanie wskaźnika, krawędziami skierowanymi w kierunku zawodników. Wysunięcie krawędzi danego koloru wskazuje, która strona ma wykonać rzut.	
Czas Techniczny lub Czas Medyczny - Przepis 5.7 - Przepis 6.2 - Przepis 18	Położenie dłoni nad palcami drugiej dłoni skierowanej pionowo ku górze (szkic T) i informacja ustna, która strona prosi o czas (przykład: „czas dla.. imię Zawodnika/nazwa drużyny / kraj/ kolor bil)	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Zmiana • przepis 10.16	Obrót przedramienia ręki wokół przedramienia drugiej ręki.	
Mierzenie • przepis 4.6 • przepis 11.6	Ręce znajdują się obok siebie i zostają odsunięte od siebie, jak przy użyciu miarki.	
Pytanie czy Zawodnicy chcą wejść na boisko • przepis 11.6	Wskazanie na Zawodników a następnie na oczy Sędziego.	
Niewłaściwy sposób komunikacji Przepisy: • 15.5.3 • 16	Wskazanie ust i ruch w bok palcem wskazującym drugiej ręki	
Bila nieważna/ bila autowa przepisy: • 10.6.2 • 10.10 • 10.11	Wskazanie bili i podniesienie przedramienia pionowo z otwartą dłoń z słowami „aut” lub ”nieważna bila” i podniesienie bili	
Wycofanie: • przepis 15.2	Wskazanie bili i podniesienie przedramienia z dłoń markującą chwyt bili - przed podniesieniem bili (jeśli jest to możliwe)	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Jeden Rzut Karny • przepis 15.1	Podniesienie jednego palca.	
Żółta kartka: • przepis 15.3 Druaga żółta kartka i w konsekwencji dyskwalifikacja z bieżącego meczu • przepis 15.10	Pokazanie żółtej kartki za naruszenie przepisu. Pokazanie żółtej kartki za drugie przewinienie (koniec meczu w rozgrywkach indywidualnych i parach)	
Czerwona kartka (dyskwalifikacja) • przepis 15.4	Pokazanie czerwonej kartki	
Zakończenie rundy/ zakończenie meczu Przepis: • przepis 10.7	Skrzyżowanie opuszczonych rąk i odsunięcie ich na zewnątrz wraz ze słowami: "Koniec Rundy" lub „Koniec Mecz”	

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Wynik: • przepis 4.5 • przepis 11	Ułożenie palców na odpowiednim kolorze sygnalizatora pokazując wynik Strony ze słowami: „Wynik”	
---	---	--

Wyniki

Przykłady wyników:			
			
3 punkty dla czerwonych	7 punktów dla czerwonych	10 punktów dla czerwonych	12 punktów dla czerwonych

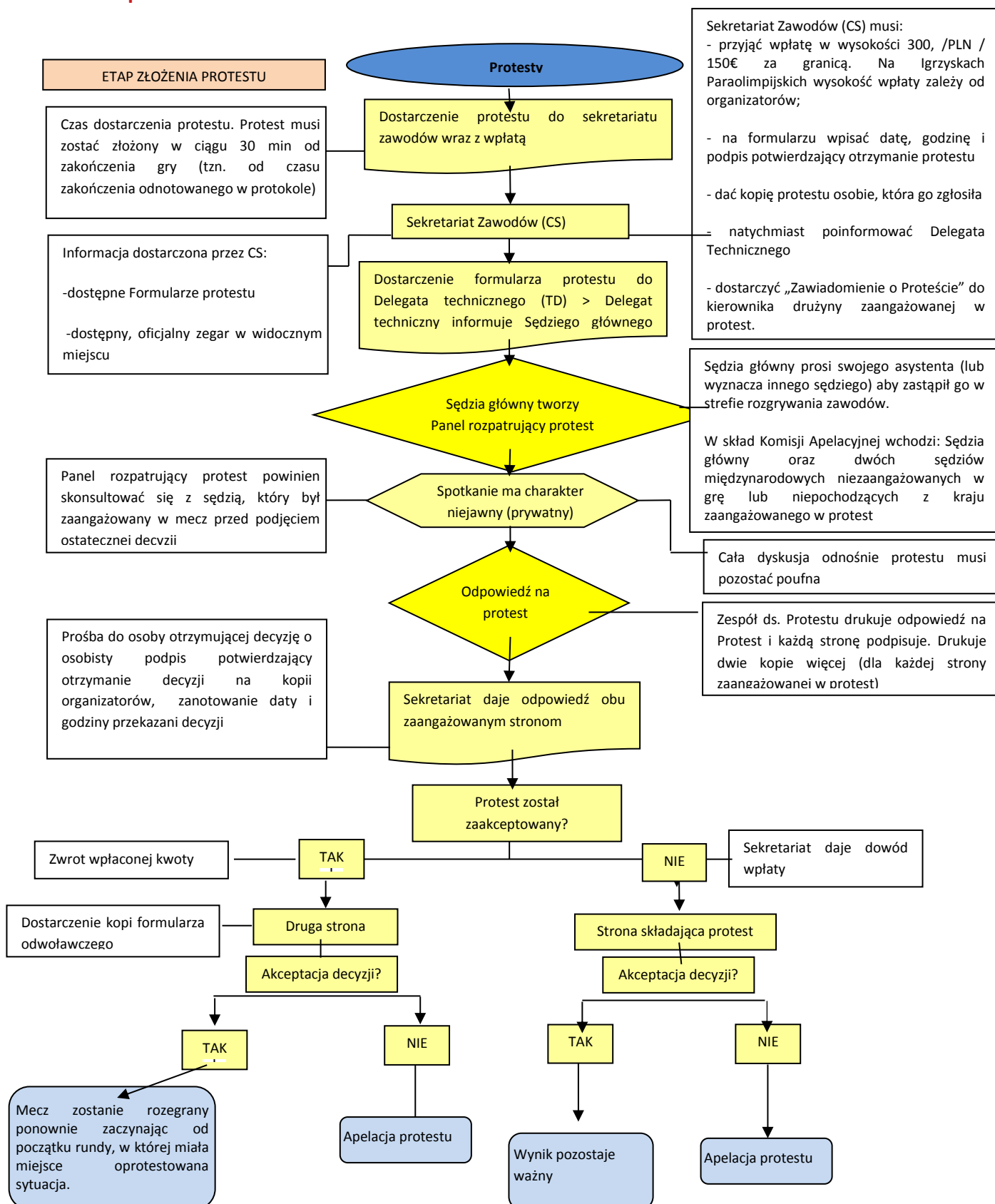
Sędzia liniowy

Sygnalizowana sytuacja	Opis gestu	Wykonywany gest
Zwrócenie uwagi sędziego	Podniesienie ręki	

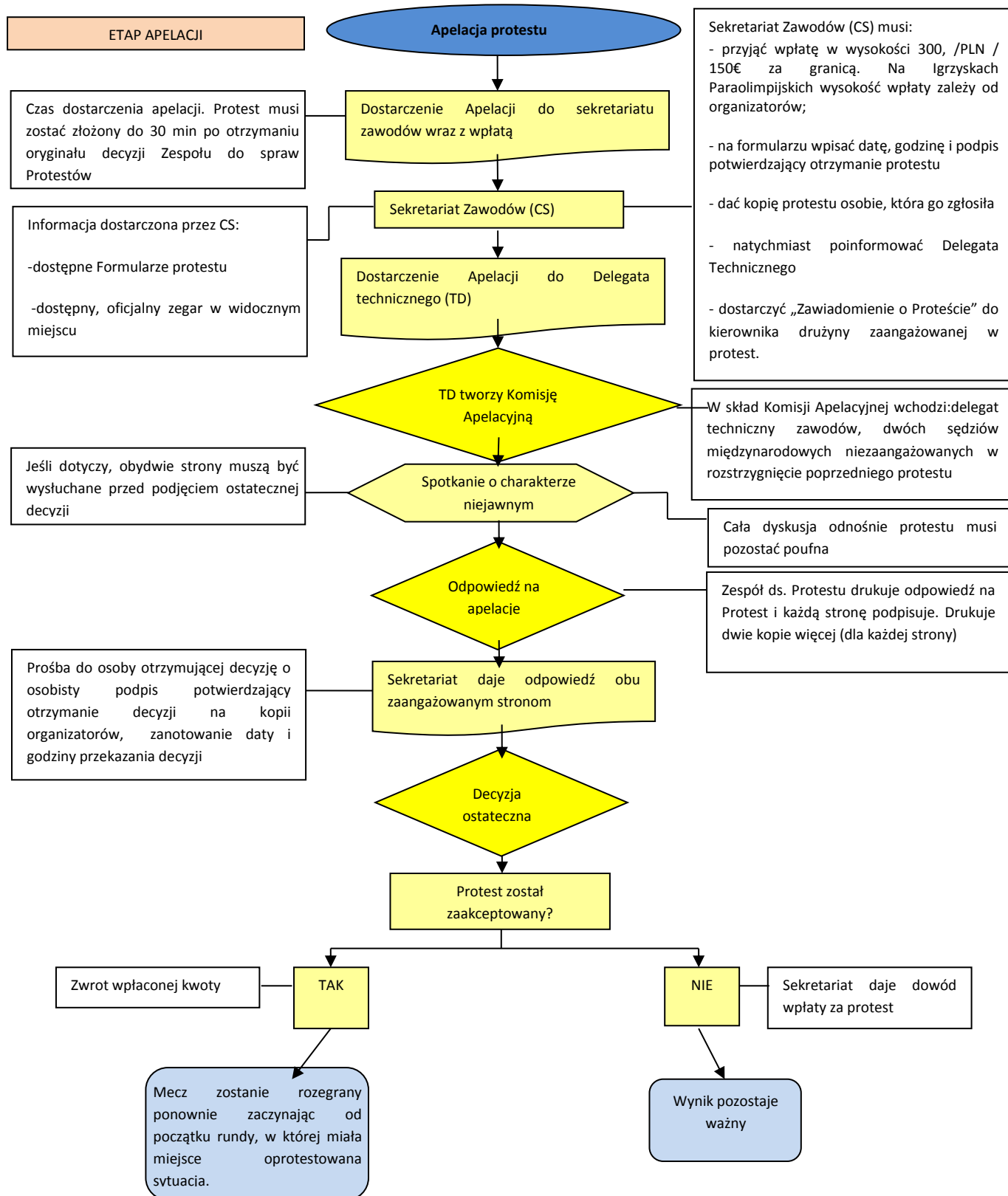
GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor

Załącznik nr 2 Protesty

Procedura protestu



Apelacja protestu



WSKAZÓWKI dot. PROTESTÓW

- Jeśli strona chce zgłosić protest poza limitem czasu (30 minut) sekretariat powinien informować, że limit czasu upłynął. Jeśli strona nalega by protest był przyjęty sekretariat go nie przyjmie;
- Zdjęcia i/lub nagrania wideo nie są uwzględniane do poparcia protestu;
- Powtórzenie meczu z powodu protestu: Sędzia rzuca monetą i strona, która wygrała wybiera kolor bil. Jeśli stronie zostały przyznane bile karne, nie będą mogły być rozegrane.
- Ponowne rozpoczęcie rundy, w której miała miejsce sytuacja, która była powodem protestu: Gracze pozostają w tych samych Polach Rzutu i używają bil tego samego koloru. W czasie rundy która jest powtarzana, kary przyznane podczas tej rundy nie są dalej ważne chyba, że były to ostrzeżenia w formie pisemnej lub dyskwalifikacja.
- Jeśli powód protestu jest właściwy, ale nie jest wystarczający aby powtórzyć mecz (na przykład, proceduralny błąd w Call Roomie), opłata protestacyjna nie zostaje zwrócona;
- Opłaty protestacyjne nie zwrócone decyzją Zespołu ds. Protestu lub Komisji Odwoławczej zostają zatrzymane przez PZBocci/BISFed.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Nota protestacyjna

Zawiadomienie dla kierownika drużyny z _____ (nazwa kraju), że mecz
rozegrany pomiędzy _____ i _____ (nazwiska
zawodników lub nazwy krajów) w dniu ____/____/____ (wpisać datę), o
godzinie _____ (godzina meczu) w kategorii _____, został oprotestowany
przez _____ (nazwisko) z _____ (kraj).

Krótkie wyjaśnienie protestu:

Dostarczony o godz: _____, w dniu ____/____/____ (wpisać datę),

Dostarczony przez: _____

Odebrany przez: _____

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Formularz odwoławczy (1/2)

(Dane osoby składającej protest)

IMIĘ I NAZWISKO: _____ (Kraj): _____

FUNKCJA PEŁNIONA W DRUŻYNIE (kierownik drużyny, trener, zawodnik/kapitan...):

(Szczegóły oprotestowanego meczu)

NAZWA WYDARZENIA:

SPORT: BOCCIA

GRA NR. _____ BOISKO NR. _____

FAZA ROZGRYWEK (faza grupowa, 1/2 finału...)

ZAPLANOWANY NA (data i czas): / / :

RODZAJ ROZGRYWKI (Indywidualne BC1, BC2... Pary BC3...):

MECZ POMIĘDZY (numer lub nazwisko przeciwnika/ów i kraj):

PROTEST (podaj szczegółowy opis okoliczności, uzasadnienie i zacytuj przepis, na który Strona powołuje się składając protest. Jeżeli to konieczne, można użyć drugiej strony):

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

(Wypełnia Sekretariat Zawodów)

DATA I CZAS OTRZYMANIA: / / :

OPŁATA PROTESTACYJNA (300zł): TAK/NIE

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Formularz odwoławczy (2/2)

DECYZJA ZESPOŁU DS. PROTESTU (jeżeli jest to konieczne, można użyć drugiej strony):

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

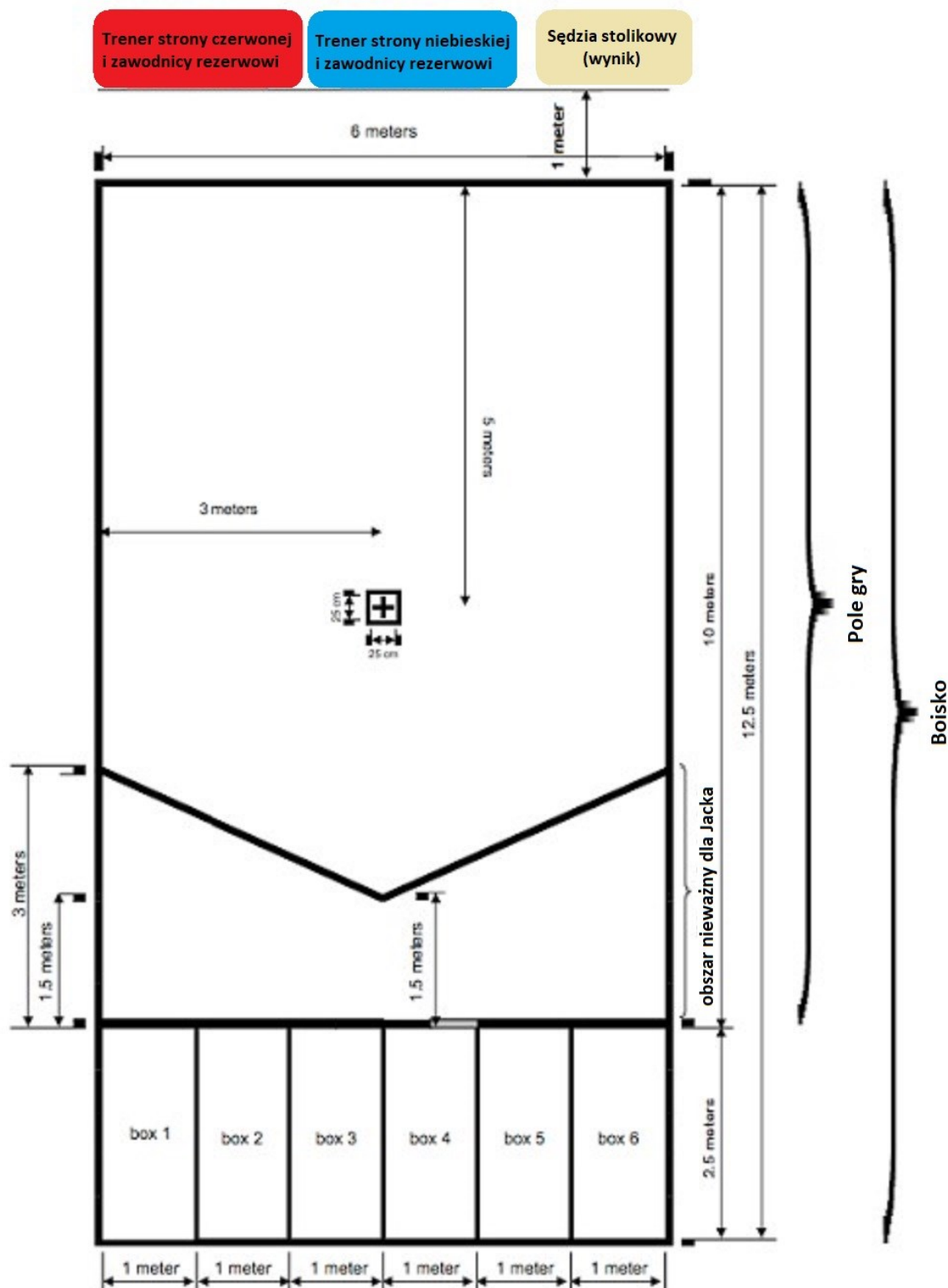
DATA I CZAS: / / :

PODPISY CZŁONKÓW ZESPOŁU DS. PROTESTU:

ZWROT OPŁATY PROTESTACYJNEJ: TAK NIE

	Data i czas	Podpis
Odpowiedź na protest otrzymana	____/____/____ : ____	
Odpowiedź na protest otrzymana	____/____/____ : ____	

Załącznik 3 – Układ boiska do gry w boccie



BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Opis wykonywania pomiarów

Szeroka taśma dla wyznaczania linii zewnętrznych, linii rzutu i linii „V”

Wąska taśma dla wyznaczania linii oddzielających pola rzutu - boxy oraz wyznaczania „krzyża” o wymiarach 25 cm x 25 cm

6 metrów – mierzone od wewnętrznych krawędzi linii bocznych

12,5 m metrów - mierzone od wewnętrznej krawędzi linii górnej boiska do wewnętrznej krawędzi linii dolnej boiska

10 metrów: mierzone od wewnętrznej krawędzi linii górnej boiska do wewnętrznej krawędzi linii rzutu

5 metrów - mierzone od wewnętrznej krawędzi linii górnej boiska do środka „krzyża”

3 metry - mierzone od wewnętrznej krawędzi linii bocznej do środka „krzyża”

3 metry - do wewnętrznej krawędzi linii rzutu do górnej krawędzi linii „V” (w miejscu stykania się z linią boczną)

1,5 metra - od wewnętrznej krawędzi linii rzutu do wnętrza wierzchołka linii „V”

2,5 metra - od wewnętrznej krawędzi linii tylnej do wewnętrznej krawędzi linii rzutu

1 metr - wyznaczanie pól rzutu o szerokości 1 metra: taśmę umieszcza się równomiernie po obydwu stronach osi dzielących boisko na 6 pól i wyznaczanych cienkim pisakiem

BOCCIA ZOSTAŁA WPROWADZONA W POLSCE PRZEZ
STOWARZYSZENIE „START” W POZNANIU W 1992 roku



Od 2013 do czerwca 2015 dyscyplina była zarządzana przez:



Od 15 czerwca 2015 roku dyscyplina jest zarządzana przez Polski Związek Bocci posiadający status polskiego związku sportowego działającego zgodnie z Ustawą o Sporcie:



Związek jest członkiem:

