

# SVENSKA BOCCIAREGLER

Uppdaterade 2023-01-01



## Inledning

I samband med det nordiska mötet den 10–11 maj 2019 beslutades det om att ändra de nordiska reglerna och mötet enades enhälligt om att använda delar av BISFeds regler i alla klasser.

Parasport Sveriges bocciakommitté har anpassat reglerna till de nordiska klasserna och reglerna trädde i kraft vid Nordiska mästerskapet 2020.

## Boccia

Detta dokument presenterar och förklarar hur man spelar boccia.

Tävlingsreglerna gäller nordiska mästerskap som hålls under ledning av de nordiska länderna, Danmark, Finland, Färöarna, Island, Sverige och Norge.

BISFeds regler är anpassade till de nordiska klasserna med nödvändiga justeringar.

## Spirit of the Game

Spelets etik och anda liknar tennis. Publikmedverkan är välkommen och uppmuntras. Åskådare, inklusive lagmedlemmar som inte deltar i tävlingar uppmuntras dock att vara tysta när en spelare kastar bollen.



## Innehållsförteckning

1. Definitioner.....	4
2. Kvalificering för spel .....	5
3. Indelning av spel i Sverige Individuellt.....	5
4. Utrustning och bollkontroll.....	9
5. Hjälpmedel.....	12
6. Rullstolar .....	13
7. Slumpmässig kontroll .....	13
8.Tid per omgång. (gäller endast på NM).....	14
9. Turneringskläder.....	15
10. Spel .....	15
10.7.....	17
11.Poängsättning.....	20
12.Avbruten omgång.....	21
13. Tie-Break (gäller endast för klass 1 och i NM).....	21
14. Rörelse på banan .....	22
15. Regelbrott / överträdelse .....	23
16. Kommunikation .....	28
17. Medicinsk Time Out.....	30
18. Protest .....	31
19 Tävlingsjury.....	31
Bilagor.....	32

## 1. Definitioner

Klassificering	Processen för klassificering av utövare i enlighet med svenska klassningsregler (BISFed- och Nord HIF:s -klassningsregler gäller på NM).
CP	Cerebral pares
Indelning	En av flera klasser i turneringen beror på klassificering.
Boll	En av de röda eller blå bollarna eller målbollen (ref 4.7)
Målbollen	Den vita målbollen
Död boll	En röd eller blå boll som går ut ur banan efter att ha kastats, en boll som tas bort av en domare efter regelöverträdelse, eller en boll som inte kastats på grund av att tiden har gått ut eller eftersom idrottaren väljer att inte kasta.
Straffboll	En extra boll som spelas i slutet av en match. Som tilldelas av domaren för att straffa den andra spelaren för en angiven regelöverträdelse.
Bollar som inte spelas	(BNT) De bollar som spelare väljer att inte spela under en omgång.
Bollmall	En mall som används för att bekräfta bollens omkrets.
Våg	En våg som används att väga bocciabollarna med en noggrannhet av 0,01g.
Spelplan (FOP)	Området som innehåller banorna (Field of play). Detta inkluderar också tidtagarnas platser.
Banan	Området omslutet av linjer. Detta inkludera också utkastfälten.
Spelområdet	Bana minus utkastfälten.
Utkastfält	En av sex utkastfält som en spelare kaster ifrån.
Kastlinje	Linjen framför spelaren.
V-linje	V-markering på banan som målbollen måste passera för att vara i spel.
Kryss	Markeringen i mitten av banan för målbollplacering i tie-break, eller när målbollen går ut från banan eller går in i det icke spelbara området efter att den första färgade bollen är kastad.
Straffruta	35 cm x 35 cm markerad ruta på krysset för straffkast.
Match	En tävling mellan två spelare eller lag.
Slut	En del av en match när alla bollar har spelats.
Avbruten omgång	När bollar har flyttats ur normal ordning, antingen av misstag eller med avsikt.
Bruten omgång	Alla åtgärder som strider mot reglerna och utförs av en idrottare, spelare, reserv, spelande assistent eller tränare ska ha ett straff.
Gult kort	Ett gult kort som är ungefär 7 cm x 10 cm som ska visas vid en varning.
Rött kort	Ett rött kort som är ungefär 7 cm x 10 cm som måste visas när en spelare diskvalificeras.
Utrustning	Rännor, handskar, skena och andra hjälpmedel så som pekpinnar.
HOC	Värdorganisationskommitté
SA, HD, AHD, TD, ATD	Spelassistent, huvuddomare, assisterande huvuddomare, teknisk delegat, biträdande teknisk delegat.

Spelare	I den individuella klassen består den av en (1) spelare. I Pairs-/2-manna klassen består ett lag av två (2) spelare. I Team-/lag klassen består ett lag av tre (3) spelare. Kan också bestå av reserver, spelassistenter och tränare när det är tillåtet i respektive klass.
Spelassistent (SA)	En person som hjälper en spelare i enlighet med reglerna för spelassistenten.
Reserv	Är en reservspelare från samma lag.
Spela	Är termen som används för att spela en boll på spelplanen. Det inkluderar att kasta, sparka eller rulla en boll med ränna.
Uppvärmningsområde	Ett särskilt område för idrottare att värma upp innan de går in på banan.

## 2. Kvalificering för spel

### 2.1 Vem är kvalificerad att tävla.

I Sverige följer vi de svenska klassningsreglerna, se bilaga 5.

De nordiska länderna väljer spelare enligt de nordiska klassningsreglerna. Alla måste ha gått igenom en klassificering innan de registreras. Spelare måste ta med klassificeringskort till turneringen.

Endast godkända klassificerare kan göra klassificeringar i boccia.

**2.2 Alla idrottare måste vara 15 år gamla** före den 1 januari det år då de ska tävla i nordiska mästerskapen.

## 3. Indelning av spel i Sverige

### Individuellt

- Klass 1 Kastare (BC 1/BC2).
- Klass 1 Ränna (BC 3).
- Klass 2 (klass I med spelassistent och andra).
- Klass 3.
- Klass 4. (Öppen klass)

### Lag

- Klass 1: (2 spelare)
- Klass 1R: (2 spelare)
- Klass 2: (2 spelare)
- Klass 3: (3 spelare)
- Klass 4: (3 spelare)

Alla lag kan ha en reserv. Insatt reserv skall betraktas som spelare i det laget. Spelare anmäld till individuell tävling får ej ersättas.

### 3.1 Individuella klasser

- Alla spelare måste klassificeras innan turneringen startar.
- Alla måste spela med ett godkänt klassificeringskort.

#### Individuella klasser

- Klass 1 (BC 1 / BC2). Klass 1 kan flyttas upp i en klass om det är för lite deltagande.
- Klass 1R (BC 3)
- Klass 2. Kan spela sittande eller stående.
- Klass 3. Kan spela sittande eller stående. • Klass 4. Kan spela sittande eller stående.

### 3.2 Individuellt

- I den individuella klassen består en match av fyra (4) omgångar.
- Varje spelare har två (2) utkast där målbollen växlar mellan spelarna.
- Varje spelare har sex (6) färgade bollar.
- Spelare som har röda bollar kastar in från utkastfält 3 och motståndare som har blå bollar kastar in från utkastfält 4.
- När spelare går till planen kan båda ha med sig 6 röda bollar, 6 blå bollar och 1 målboll.

### 3.3 Lag

#### Klass 1:

- En match består av fyra (4) omgångar.
- Varje spelare kommer att ha ett utkast med målboll i ordningen på utkastfält 2 till 5.
- Varje spelare har tre färgade bollar vardera.
- Spelare som har rött kommer att ha utkastfält 2 och 4.
- Spelare med blå bollar har utkastfält 3 och 5.
- Laget kan ha 1 reserv.

#### Klass 1 R (ränna):

- En match består av fyra (4) omgångar.
- Varje spelare kommer att ha ett utkast med målboll i ordningen på utkastfält 2 till 5.
- Varje spelare har tre färgade bollar vardera.
- Spelare som har rött kommer att ha utkastfält 2 och 4.
- Spelare med blå bollar har utkastfält 3 och 5.
- Laget kan ha 1 reserv.

#### Klass 2:

- En match består av fyra (4) omgångar.
- Varje spelare kommer att ha ett utkast med målboll i ordningen på utkastfält 2 till 5.
- Varje spelare har tre färgade bollar vardera.
- Spelare som har rött kommer att ha utkastfält 2 och 4.
- Spelare med blå bollar har utkastfält 3 och 5.

**Klass 3:**

- En match består av sex (6) omgångar.
- Varje spelare kommer att ha ett utkast med målboll i ordningen på utkastfält 1 till 6.
- Varje spelare har två färgade bollar vardera.
- Spelare som har rött har utkastfält 1, 3 och 5.
- Spelare med blå bollar har utkastfält 2, 4 och 6.

**Klass 4:**

- En match består av sex (6) omgångar.
- Varje spelare kommer att ha ett utkast med målboll i ordningen på utkastfält 1 till 6.
- Varje spelare har två färgade bollar vardera.
- Spelare som har rött har utkastfält 1, 3 och 5.
- Spelare med blå bollar har utkastfält 2, 4 och 6.

**3.3.1 2-manna lag**

**2-manna lag:**

- En match består av fyra (4) omgångar.
- Varje spelare kommer att ha ett utkast med målboll i ordningen på utkastfält 2 till 5.
- Varje spelare har tre färgade bollar vardera.
- Spelare som har rött kommer att ha utkastfält 2 och 4.
- Spelare med blå bollar har utkastfält 3 och 5.

**3.4 Kaptensens ansvar**

**3.4.1** I klassen Lag och par leds varje lag av en kaptän för varje match. Ett märke med bokstaven "C" måste tydligt visas för domaren vem som är kaptän. Varje kaptän, klubb eller land ansvarar för att C-märket är ett tydligt. "C". Kaptänen kommer att fungera som ledare för laget och ta på sig följande ansvarsområden:

**3.4.2** Representerar laget / paret vid lottningen och bestämmer om det ska spelas med röda eller blå bollar. (gäller endast klass 1 och på NM)

**3.4.3** Bestäm i vilken ordning lagmedlemmarna ska spela under matchen, inklusive straffbollar.

**3.4.4** Begär en teknisk timeout eller låt en spelare byta. (reservspelare).

**3.4.5** Att godkänna domarens beslut i samband med poängsättning.

**3.4.6** Dialog med domaren i en situation med en avbruten omgång eller där det finns en tvist.

**3.4.7** Underteckna ett matchprotokoll eller utse någon att underteckna. Personen måste underteckna med sitt eget namn. När du använder ett elektroniskt matchningsformulär kan spelaren bekräfta genom att trycka på "OK" eller ge tillstånd till protokollföraren eller domaren att klicka på hans eller hennes resultat.

**3.4.8** Lämna in protest. Tränaren eller lagledaren kan också lämna in en protest.

### 3.5 Spelassistent regler

Klass 1 (BC1) får spelare ha en spelassistent. Klass 1 (BC1) spelares spelassistent måste placeras bakom kastfältet och kan komma in i kastfältet när deras idrottsman säger till om det.

Klass 1R (BC3) Spelassistenter måste placeras i spelarens kastruta och inte titta in i spelområdet under omgångarna.

Spelassistenter utför uppgifter som:

- Justering eller stabilisering av spelarens stol - när spelaren säger till om det.
- Rullar och / eller levererar en boll till spelaren - när spelaren säger till om det.
- Placering av rännan (för klass 1R (BC3)) - när spelaren säger till om det.
- Plocka upp bollarna efter varje omgång - när domaren ger besked.

Spelassistenten får inte ha direkt fysisk kontakt (får inte röra vid spelaren) ref.: 15.8.5) med spelaren under kastet, eller hjälpa spelaren genom att trycka på eller justera rullstolen eller pekpinnen. En spelassistent i klass 1R (BC3) får inte komma in i spelbart område/banan under en match. (ref.: 15.5.2, 15.6.5)

Spelassistent Klass 2 Spelare med synnedsättning

- Kan gå ut på banan och ge en signal med t.ex. klocka
- Kan flytta spelare i utkastfältet i rätt riktning
- Ange på spelarens rygg hur många bollar som är på banan.

Spelassistent Klass 2 Spelare med intellektuell funktionsnedsättning

”Spelare med intellektuell funktionsnedsättning som har behov av hjälp för att genomföra spelet och/eller har påtaglig rörelsenedsättning. Bedömningen om vem som har behov av hjälp för att genomföra spelet i form av coachning görs av Bocciakommittén, som sedan meddelar Parasport Sveriges kansli sitt beslut.”

Assistenten kan stå i spelarens utkastfält och gör följande:

- a) Kan meddela spelaren när det är spelarens tur att kasta.
- b) Kan flytta spelaren i utkastfältet i rätt riktning.

Assistenten kan inte göra mer eller ge mer råd än de två punkter som nämns ovan.

### 3.6 Tränare (gäller endast på NM)

En tränare för varje klass får komma in i uppvärmningsområdet och banan före varje match. I den individuella klassen har tränaren inte tillgång till spelområdet (banan). För klassen lag och par kan tränaren komma in i spelområdet (banan) med sitt eget lag eller par (gäller endast på NM).



## 4. Utrustning och bollkontroll

Denna punkt gäller endast på NM i Sverige utför vi bolltester vid behov och enligt ett schema för slumpmässiga kontroller under mästerskap.

Allt som krävs för att utföra en turnering måste ta fram av värdorganisationskommittén.

Utrustning (rullstolar, rännor, pekare, handskar, skenor etc.) och bollkontroll måste äga rum i början av en turnering.

Huvuddomare och / eller deras assisterande huvuddomare kommer att utföra kontroll av bollar och rännor vid den tidpunkt som den tekniska delegaten bestämmer.

Bollar som underkänns återlämnas vid slutet av turneringen.

Handskar, skenor eller andra liknande anordningar som används av idrottaren på banan behöver dokumenterat godkännande från klassificeringen och måste tas med vid kontroll av utrustning.

Domare kan också begära information om detta godkännande innan matchen.

Spelare som använder kommunikationsutrustning måste ha dessa godkända vid utrustningskontroll.

Tävlingsbollar, som är bollar som tillhandahålls av värdsorganisationskommittén (HOC), måste också kontrolleras för varje turnering.

### 4.1 Banan

Ytan måste vara plan och slät (t.ex. polerad betong, trä, naturligt eller syntetiskt gummi.) Ytan måste vara ren. Ingenting kan användas för att påverka spelytan (till exempel pulver av vilken form som helst).

Banstorleken är 12,5 x 6 m med spelområdet uppdelat i sex utkastfält. Alla mätningar av gränslinjerna mäts i mitten av den relevanta linjen. Linjer som delar utkastfältet och krysset mäts i en tunn blyertslinje med bandet jämnt fördelat över var sida om märket. Kastlinjen och V-linjen kommer att placeras i det ogiltiga området för målbollen (ref. Bilaga 3 - Boccia Court Layout.).

Alla linjer måste vara mellan 1,9 cm och 5 cm breda och måste vara lätta att se. Tejp kan användas för att markera linjer. Tjock tejp, 4 cm - 5 cm brett, kommer att användas för yttre gränser, kastlinje och V-linje. Tunn tejp, 1,9 till 2,6 cm bred, bör användas för inre linjer; linjerna delar utkastfältet, målrutan och krysset.

Målrutans innerdimension är 35 cm x 35 cm. Tunn tejp ska placeras på utsidan av målrutan på 35 cm.

### 4.2 Resultattavla

Resultattavlan ska placeras så att alla spelare som tävlar i matchen kan se den.

### 4.3 Tidtagarutrustning (gäller endast på NM)

Där det är möjligt ska timerutrustningen vara elektronisk.

#### 4.4 Döda bollar

En bocciaboll som är utanför banan måste placeras i en död bolls-behållare, den placeras utanför banans linjer ca. 1 m från spelområdet, så att alla spelare kan se hur många bollar som har spelats.

#### 4.5 Röd / Blå Färgindikator

Indikatorn är en färgad racketplatta (bordtennisracket) eller en mätpinne där ena sidan är röd och den andra är blå och används av domaren för att visa vilken spelare (röd eller blå) som ska kasta.

Domaren använder denna och hans eller hennes fingrar för att visa resultatet i slutet av varje omgång och i slutet av matchen.

#### 4.6 Mätutrustning

Mätplatta används för att mäta omkretsen på en boccia-boll. Måttband (ej tumstock), mätpinne, bladmått, ficklampa används av domarna för att mäta avstånd på banan.

#### 4.7 Bocciabollar

En uppsättning bocciabollar består av sex röda, sex blå och en vit målboll. Boccia-bollar som används i godkända turneringar måste uppfylla de kriterier som BISFed ställer (ref 4.7.1, 4.7.2).

Varje spelare kan använda sina egna färgade bollar. I enskilda klasser kan varje spelare använda sin egen målboll; I lagklasserna kan varje lag bara använda en målboll.

Tävlingsbollar som tillhanda hålls av arrangören kan endast användas av spelare som inte tar med sina egna bollar till banan / Call Room, eller av spelare som har bollar som inte uppfyller kriterierna i en slumpmässig kontroll.

Vid utomhusspel ersätts de gula av på marknaden tillgänglig färg, dock måste 6 bollar vara röda.

##### 4.7.1 Bocciabollkriterier

Vikt: 275 g. +/- 12 g.

Omkrets: 270 mm +/- 8mm

Ingen märkning krävs på bollarna, förutsatt att de uppfyller ovanstående kriterier

Bollarna måste ha en definierad färg röd, blå och vit, och de måste vara i gott skick utan synliga skärmärken. Inga klistermärken är tillåtna på bollar. Det är huvuddomaren och den tekniska delegaten som eventuellt kommer att fatta det slutliga beslutet om några speciella bollar kan användas.

För utomhusboll gäller:

Vikt: 265 g. +/- 15 g.

Omkrets: 265 mm. +/- 6mm

Bollarna ska vara massivt och enhetligt material.

##### 4.7.2 Bollprovning

**4.7.2.1** Vikten på varje boll testas med en våg med exakthet på 0,01 g.

**4.7.2.2** Bollens omkrets testas med en korrekt mätplatta med en tjocklek på 7 - 7,5 mm som innehåller två hål: ett hål med en omkrets på 262 mm (det lilla hålet) och ett med en omkrets på 278 mm (det stora hålet.)

Testförfarandet kommer att vara:

**4.7.2.2.1** Varje boll testas för att kontrollera att den inte passerar genom det lilla hålet under sin egen tyngdkraft genom att försiktigt placera bollen ovanpå det lilla hålet.

**4.7.2.2.2** Varje boll testas för att kontrollera att den passerar genom det stora hålet. Varje boll placeras försiktigt ovanpå det stora hålet. Bollen måste passera genom det stora hålet under sin egen vikt (dvs. bara under tyngdkraften).

**4.7.2.3** Varje boll testas med ett standardtest (BISFed Roll Test) för att kontrollera att den kommer att rulla under påverkan av sin egen tyngdkraft genom att släppa bollen ner i en aluminiumram som är 290 mm lång och en stigning på 25 grader till horisontellt. (+ - 0,5 grader).

Varje boll måste rulla minst 175 mm på den 100 mm breda horisontella plattan på testenheten och anses ha klarat testet om den rullar längs den horisontella plattan och faller av änden av den. Varje boll kan testas maximalt tre gånger och kommer att anses misslyckas om den inte faller av den horisontella utmatningsplattan i ett av upp till tre försök.

Om bollen passerar vid första försöket är det andra det tredje försöket är inte nödvändigt. På samma sätt, om det misslyckas vid första försöket men vidarebefordrar det andra försöket, är det tredje försöket inte nödvändigt.

(vid BISFed-sanktionerade turneringar kommer testning att göras på en rulltestapparat som har bekräftats av Chief Referee (HR) med en vinkelmätare att vinkeln är mellan 24,5 och 25,5 grader)

**4.7.2.4** Huvuddomaren kan utföra flera slumpmässiga tester (Regler 4.7.2.1 - 4.7.2.3) på banan före en match.

**4.7.2.5** Varje boll som misslyckas enligt reglerna 4.7.2.1 - 4.7.2.3 kommer att avvisas och behållas av huvuddomaren till slutet av turneringen; en sådan boll kan inte användas under turneringen.

## 5. Hjälpmedel

Hjälpmedel, som ränna och pekpinne som används av spelare i klass 1R (BC3), är föremål som skall godkännas vid utrustningskontroll före varje turnering. Handskar och skenor som används av spelare måste ha godkännande från klassificering och tas med till utrustningskontrollen.

**5.1** En ränna placerad på sidan måste passa in i ett område som mäter 2,5m x 1m. Rännan, inklusive tillbehör, förlängare och måste läggas till sin fulla position under en mätning.

**5.2** En ränna får inte innehålla någon mekanisk anordning som hjälper till att driva fram; Påskynda eller sänka bollen; eller hjälpa till med rännans orientering (dvs. laser, nivåer, bromsar, sikte, t.ex.). Sådana mekaniska anordningar är inte tillåtna på banan.

En upphöjd topp som används för observation är inte tillåten. Ett fast eller temporärt tillbehörsfäste på rännan kan inte användas för att rikta eller orientera rännan. När spelaren släpper bollen ska inget stoppa bollen.

**5.3** När du spelar en boll kan rännan inte hänga över kastlinjen.

**5.4** Det finns inga restriktioner för längden på huvudet-, munnen- eller armpekpinne (ref: 15.8.4 pekpinnen måste fästas direkt på utövarens huvud, mun eller arm).

**5.5** Efter att domaren har lämnat över målboll och innan han spelar målbollen måste spelaren tydligt svänga sin ränna minst 20 cm åt vänster och 20 cm till höger (ref: 15.8.10). För "Tie Break", i både individuella och par-matcher efter att domaren anger att det är deras tur, måste varje spelare svänga springan 20 cm åt vänster och 20 cm åt höger innan han kastar sin första boll. Rännan måste också svängas 20 cm varje väg före varje straffkast.

Spelare som har bollar kvar att kasta måste omdirigera (svänga) rännan innan de spelar genom att göra en 20 cm sväng när de eller deras lagkamrater återvänder från banan. Om spelaren inte har några bollar kvar behöver han / hon inte göra denna svängning (ref: 15.8.10). Det är inte nödvändigt att svänga rännan mellan de andra kasten.

**5.6** En spelare får använda mer än en ränna och / eller pekpinne under en match. Alla hjälpmedel måste finnas kvar i spelarens utkastfält under hela matchen. Om spelaren vill använda föremål (flaskor, jackor, pins, flaggor) eller annan utrustning (pekpinne, ränna eller rännförlängare) under matchen måste dessa föremål vara inne i spelarens utkastfält i början av matchen. Om utrustningen tas ut ur utkastfältet av spelaren i matchen, ska domaren bedöma i enlighet med reglerna 15.6.1, 15.6.4.

**5.7** Om en ränna går sönder under matchen måste tiden stoppas och spelaren ges en teknisk time out på tio (10) minuter för att reparera rännan. I en parmatch kan en spelare dela ränna med sin lagkamrat och eller ta in en ersättningsränna. En ersättningsränna kan bytas in mellan omgångarna (huvuddomaren måste meddelas om detta).

**5.8** Spelare som behöver handskar och/eller skenor måste ha ett dokumenterat godkännande för användning av detta från klassificeringen.

## 6. Rullstolar

**6.1** Tävlingsrullstolar ska vara så standard som möjligt. Sparkcyklar (trehjulingar) kan också användas. Det finns inga begränsningar för sitthöjd för spelare i klass 1R (BC3), så länge de förblir sittande.

För alla andra spelare är den maximala sitthöjden 66 cm från marken till den lägsta punkten där idrottarens skinka är i kontakt med sittdynan.

**6.2** Om en rullstol går sönder under matchen måste tiden stoppas och spelaren får en tio (10) minuters teknisk time-out för reparationer. Om rullstolen inte kan repareras måste spelaren fortsätta spela eller ge upp matchen.

**6.3** I händelse av tvist ska huvuddomare (HD) tillkallas i samband med tekniska time-out. Dennes beslut är slutgiltigt.

## 7. Slumpmässig kontroll

**7.1** Utrustningen är föremål för slumpmässig provtagning när som helst under turneringen enligt domarens eget godtycke.

**7.2** Bollar som inte tillåts i enlighet med reglerna kommer att konfiskeras fram till slutet av turneringen. Domaren registrerar de avvisade bollarna i matchformuläret. Spelaren har rätt att byta ut boll (ar) med turneringsboll (ar) vid denna tidpunkt. Efter matchen kommer dessa tävlingsbollar att returneras till domaren. Om en spelare tar med sig för många bollar på banan, konfiskeras de extra bollarna till slutet av turneringen.

"Extra bollar" som konfiskeras på banan, men som annars är godkända, kan återlämnas till match i samma turnering. Dessa kan krävas tillbaka när turneringen är över.

**7.3** När en eller flera bollar underkänns i en slumpmässig kontroll, får spelaren ett gult kort. Om en spelare har mer än en boll som avvisas av samma slumpmässiga kontroll, ger brottet bara ett gult kort.

**7.4** Om en spelares bollar eller utrustning (rullstol, ränna, handskar, skena och andra hjälpmedel) inte uppfyller kriterierna vid en annan slumpmässig kontroll, och att spelare får sitt andra gula kort, kommer spelaren att diskvalificeras från den aktuella matchen.

**7.5** När en eller flera bollar avvisas kan spelaren begära vilken typ av tävlingsbollar de vill ha (hård, medium eller mjuk) om de är tillgängliga. Det kommer att ges rätt bollar, men spelaren kan inte välja bollar för sig själva.

**7.6** Spelare och tränare kan titta på när slumpmässiga utrustningskontroller utförs. Om ett spelhjälpmedel underkänns måste domaren kontakta huvuddomaren för att upprepa testet. Slumpmässiga kontroller kan förekomma på banan under matchen.

**7.7** För lagklassen måste spelarna identifiera sin utrustning och bollar på banan så att om ett objekt underkänns vid en slumpmässig kontroll måste det vara ordentligt kopplat till rätt spelare. Om äganderätt inte bevisas kommer det gula kortet att ges till kaptenen (ref.: 15.9.2).

## 8. Tid per omgång. (gäller endast på NM)

**8.1** Varje spelare har en tidsgräns för att spela varje omgång och kommer att övervakas av en tidtagare.

Tider för individuellt:

- Klass 1 (BC1/BC2) 5 minuter per spelare per omgång
- Klass 1R (BC3) 6 minuter per spelare per omgång
- Klass 2 4 minuter per spelare per omgång
- Klass 3 4 minuter per spelare per omgång
- Klass 4 4 minuter per spelare per omgång

Tider per par/lag:

- Klass 1 (BC1/BC2) 6 minuter per lag per omgång
- Klass 1R (BC3) 7 minuter per lag per omgång
- Klass 2 5 minuter per lag per omgång
- Klass 3 5 minuter per lag per omgång
- Klass 4 5 minuter per lag per omgång

**8.2** Att spela målbollen betraktas som en del av en spelares tidstilldelning.

**8.3** En spelares tid ska börja när domaren ger tidtagaren tecken för vilken spelare/färg som ska spela, inklusive målboll.

**8.4** Spelarens tid stannar i det ögonblick varje spelad boll stannar på banan eller korsar banans ytterlinjer.

- 8.5** Om en spelare inte har spelat bollen när tidsgränsen har uppnåtts blir den bollen och andra kvarvarande bollar för den spelaren/laget har kvar ogiltiga och måste placeras i området för dödboll. För klass 1R-spelare spelas bollen när den börjar rulla ner i rännan.
- 8.6** Om en spelare släpper en boll efter att tiden tagit slut kommer domaren att stoppa bollen och ta bort den från banan innan den stör spelet. Om bollen stör andra bollar avbryts omgången.
- 8.7** Tidsgränsen för straffbollarna är en minut för varje straffboll (1 boll) och gäller för alla klasser.
- 8.8** Under varje omgång visas återstående tid för båda spelarna på resultatavlan. I slutet av varje omgång registreras återstående tid för båda spelarna i matchprotokollet.
- 8.9** Om tiden anges felaktigt under spelet, kommer domaren att justera tiden för att kompensera för felet.
- 8.10** I situationer av oenighet eller diskussion måste domaren stanna klockan. Om det är nödvändigt att stoppa under en översättningssession måste tiden stoppas. När det är möjligt bör översättaren inte vara från samma team som spelaren.
- 8.11** Tidtagaren ska meddela högt och tydligt när återstående tid är "1 minut", "30 sekunder", "10 sekunder"; och "tid", när tiden har gått. Under "en minut" måste timern meddela "15 sekunder!" och "tid!"

## 9. Turneringskläder

Deltagare från samma klubb (samma nation vid spel i landslaget) måste ha samma tävlingskläder (klubbmärke).

Det kan inkludera:

- Jacka
- T-shirt
- Kjol / byxor/ shorts av sportklädesmodell.

Om en jacka inte används måste en klubbtröja (eller nationströja vid spel i landslaget) bäras.

Om denna regel inte följs har man inte rätt att delta i tävlingen. I speciella fall kan dispens sökas hos Parasport Sverige bocciakommitté.

## 10. Spel

Förberedelserna inför en match börjar på planen.

- Myntkast/lottning, spelaren kan välja om de vill kontrollera bollarna före eller efter lottningen. (gäller förnärvarande endast klass 1 och vid NM)

- Vinnaren av lottningen väljer färgen. (gäller förnärvarande endast klass 1 och vid NM)
- Domaren kommer att hänvisa utövare till rätt utkastfält.
- Spelare / lag, det är bara tillåtet att ta 6 röda, 6 blå och en vit målboll till matchbanan. Bollar som inte ska användas placeras vid tidtagarutrustningen/Resultattavlan.

### **10.1. Uppvärmning på banan (gäller förnärvarande endast klass 1 och vid NM)**

På banan kommer spelarna att placera sig i sitt utsedda utkastfält. Domaren kommer att ange början på en uppvärmningsperiod på två minuter där varje spelare kan spela upp till sju bollar (inklusive målboll). Ersättare spelar inte värmebollar.

Uppvärmningen är klar när båda spelarna har kastat alla sina 7 bollar före eller upp till 2 minuter; beroende på vilket som är tidigast.

### **10.2 Kast av målboll.**

När du spelar en boll (målboll, röd eller blå) måste spelaren ha all utrustning, bollar och tillhörigheter inom sitt eget utkastfält. För spelare i klass 1R (BC3) inkluderar detta också en spelassistent.

**10.2.1** En spelare som spelar med rätt startar alltid första omgången.

**10.2.2** Spelaren kan bara kasta målboll när domaren har gett signalen för spelaren att kasta.

**10.2.3** Målboll måste vara i det giltiga området för målboll.

### **10.3 Fel målboll**

**10.3.1** Målbollen bedöms fel om:

- när den spelas och hamnar i ett ogiltigt område för målboll.
- när den spelas utanför banan.
- regelöverträdelse begått av spelaren som kastar målboll. I enlighet med regel 15.1 - 15.11 tilldelas.

**10.3.2** Om utspelet av målboll inte godkänns, spelar spelaren som ska kasta målbollen nästa omgång. Om det är i den sista omgången, kommer spelaren som hade det första utkastet att spela målbollen. Målboll fortsätter att kastas i den ordningen tills den landar på det giltiga området på banan.

**10.3.3** När målbollen misslyckades kommer nästa omgång att spelas som om felet inte hade inträffat, och målbollen spelas av spelaren som ska kasta målbollen nästa omgång.

### **10.4 Spela ut den första bollen på planen**

**10.4.1** Spelaren som spelar ut målboll kommer också att kasta den första färgade boll. (ref 15.8.9)

**10.4.2** Om bollen spelas ut från planen eller dras tillbaka efter ett regelbrott, kommer spelaren att fortsätta spela tills en boll landar på banan eller fortsätter tills alla bollar



har spelats. I klassen Lag och kan alla spelare från samma lag eller par spela ut den andra (2) färgade bollen på planen.

## 10.5 Spela den första motståndarbollen.

**10.5.1** Den motsatta spelaren spelar sedan.

**10.5.2** Om bollen spelas ut från banan eller tas bort efter ett regelbrott, kommer spelaren att fortsätta spela tills en boll landar på banan eller fortsätter tills alla bollar har spelats, i lag-klassen alla spelare från samma lag eller par, spela den andra (2) färgade bollen i banan.

## 10.6 Spela de kvarvarande bollarna.

**10.6.1** Den spelare som spelar nästa boll är den spelare som inte är närmast målbollen, såvida de inte har kastat alla sina bollar, i vilket fall den andra spelaren spela nästa gång. Denna procedur fortsätter tills båda spelarna har spelat alla bollar.

**10.6.2** Om en spelare beslutar att inte spela någon av de återstående bollarna, kan de indikera för domaren att de inte vill spela fler bollar under den omgången, och de återstående bollarna kommer att förklaras som döda bollar.

## 10.7 Avslutad omgång

**10.7.1** När alla bollar har spelats och det inte finns några straffbollar, kommer domaren att rapportera resultatet muntligt och säga, "omgången är färdig". Klass 1R (BC3) Spelassistenter kan vända sig mot banan efter att domaren sagt detta.

**10.7.2** Om det finns straffbollar att spela, efter att ha bekräftat det slutliga resultatet med spelare eller kaptener, rensas banan av domaren (linjedomare kan hjälpa till). En spelare som har tilldelats en straffboll väljer en (1) av sina färgade bollar, som spelas i målrutan vid krysset. Domaren kommer muntligen att meddela poängen och sedan säga "omgången är färdig." Klass 1R (BC3) Spelassistenter kan vända sig mot banan efter att domaren sagt detta. Den totala poängen från omgången registreras på poängen.

**10.7.3** Om alla bollar inte spelas och vinnaren är uppenbar i den sista omgången av en match kommer inget straff att ges om den spelande assistenten eller tränaren jublar. Detta gäller även straffkast.

**10.7.4** Spelassistenter och tränare kan bara komma in på banan när domaren har gett en tydlig signal i slutet av omgången, när domaren meddelar "En minut" när han plockar upp målbollen.

## 10.8 Förberedelse mellan omgångarna för alla klasser.

- Domaren tillåter maximalt en minut mellan omgångarna.
- En minut börjar när domaren plockar upp målboll från golvet och meddelar "En minut."

- Spelassistenter och / eller funktionärer, tränare (endast för Lagklassen) får plockar upp bollar efter domaren sagt "en minut". Efter 45 sekunder kommer domaren att säga "15 sekunder!" När en minut har gått kommer domaren att säga "Time!".
- Alla motspelares rörelser i utkastfält måste stoppas när domaren ger bollen till spelaren som ska kasta. Domaren säger "Målboll!". Om motspelaren inte är redo, måste de vänta tills domaren anger deras tur att kasta, vid vilken tidpunkt de kan slutföra sina förberedelser. Spelare måste vara i sina utkastfält, spela assistenter och tränare (för lag) måste vara i sitt utsedda område utanför banan när domaren säger "Time" annars får ett gult kort för att fördröja matchen.

## 10.9 Spela bollar.

**10.9.1** När bollen släpps måste spelaren ha kontakt med rumpa i rullstol / elstolen. Spelare som bara kan spela medan de ligger på magen måste ha magen i kontakt med kaststolen. Dessa spelare måste ha godkännande för detta spel från klassificering.

**10.9.2** Om en boll spelas och den träffar i spelare som spelade den, eller en motståndare eller hans / hennes utrustning, anses den fortfarande vara i spel.

**10.9.3** En boll kan, efter att ha kastats, sparkats eller kommit ut från botten av en ränna, rulla ut på sidan av idrottarens kastfält (antingen i luften eller på golvet) och genom motståndarens kastfält innan den passerar kastlinjen och går in på banan.

**10.9.4** Om en boll i spel rullar på egen hand, utan att beröras av något, kommer den att förbli på spelområdet i den nya positionen.

## 10.10 Bollar utanför banan

**10.10.1** Varje boll kommer att betraktas utanför banan, om den berör eller korsar de yttre gränslinjerna. Om bollen vidrör linjen och stöder en annan boll, avlägsnas bollen på linjen direkt vinkelrätt mot gränslinjen i en rörelse samtidigt som bollen hålls i kontakt med golvet. Om bollen som stöddes faller och berör linjen kommer bollen också att vara utanför planen.

**10.10.2** En boll som rör eller passerar den yttre gränslinjen och sedan rullar in i området anses vara utanför banan.

**10.10.3** En boll som spelas och inte kommer in i på banan, utom i fallet 10.14, kommer att betraktas utanför banan.

**10.10.4** Varje färgad boll som spelas eller slås ut ur banan blir en Död Boll och placeras i det aktuella området. Det är bara domaren som avgör om bollen är utanför planen.

## 10.11 Målbollen slås ut ur planen

**10.11.1** Om målbollen slås ut ur spelområdet eller i det ogiltiga området för målbollen under matchen placeras den på krysset.

**10.11.2** Om detta inte är möjligt eftersom en boll redan täcker in korset, placeras målbollen så nära som möjligt framför kryssset med bollen centrerad mellan sidorna ('framför kryssset' avser området mellan kastlinjen och kryssset).

**10.11.3** När målbollen placeras på kryssset ska den spelare som har nästa kast spela i enlighet med regel 10.6.1.

**10.11.4** Om det inte finns några färgade bollar på spelområdet efter att målboll har slagits ut, ska spelaren som slog ut målboll fortsätta spela.

## 10.12 Bollar på lika avstånd

När du bestämmer vilken spelare som ska spela nästa boll, om två eller flera poängbollar i olika färger är lika avstånd från målboll (även om poängen är mer än 1-1 för en av spelarna), är det spelaren som spelade sist som måste spela igen. Spelarna spelar sedan varannan gång tills antingen lika förhållandet har ändrats eller att en spelare har spelat alla sina bollar.

Om en ny spelad boll störde avståndet, men det återstår att göra en förändring då det fortfarande är samma avstånd, måste samma färg spela igen.

## 10.13 Flera bollar spelas samtidigt.

Om spelare/lag spelar mer än en boll när det är dess tur att spela kommer båda bollarna att dras tillbaka och förklaras som döda bollar.

## 10.14 Tappad boll

Om en spelare av misstag tappar bollen är det spelarens ansvar att be domaren om tillstånd att spela bollen igen. Domaren avgör om bollen tappades till följd av ofrivillig handling eller om han medvetet försöker spela bollen. Det finns ingen gräns för hur många gånger en boll kan återlämnas och det är domaren som bestämmer. I det här fallet stoppas inte tiden.

## 10.15 Domarfel

Om ett domarfel får fel spelare att kasta, returneras bollen till spelaren. I detta fall måste tiden kontrolleras och justeras. Om några bollars läge på banan har störts ska omgången betraktas som en avbruten runda.

## 10.16 Reserver (ersättare)

**10.16.1** I Lag klassen är det tillåtet att byta spelare under en match.

**10.16.2** En reserv kan bara sättas in mellan omgångarna och domaren måste informeras om byten. Om kaptenen byts ut måste en annan lagkamrat bli kapten. Ersättaren måste uppta kastfältet för den spelare som byts ut.

**10.16.3** Bytena får inte fördröja spelet av matchen. När en spelare byts ut från matchen kan den inte bytas in igen under den matchen.

**10.16.4 Klass 1 och klass 1R.**

- kan ha en reserv som kan användas i en pågående match. Den utbytte spelaren kan delta i nästa match

**Klass 2, 3 och 4.**

- Kan sätta in en reserv.
- Reserven ska inte rapporteras till ett specifikt team. (Bara NM)
- Men måste klassificeras för att kunna spela.
- Insatt reserv betraktas som en spelare.
- Om reserven sätts in får inte den ordinarie spelaren fortsätta i matchen.

Tränare och ersättare ska placeras i slutet av banan i ett lämpligt definierat område. Definitionen av detta område kommer att bestämmas av HOC och beror på banans märkning.

Om en spelare i lag klass 3 och klass 4 inte kan fortsätta att spela och reserven har bytts in fortsätter spelet med två spelare. De har då bara två bollar vardera.

Om en spelare i ett 2-mannalag inte kan fortsätta att spela och reserven har bytts in kan de inte fortsätta turneringen med 1 spelare.

Laget måste välja vilka av de återstående spelarna som tar utkastet som den saknade spelaren skulle spelat.

Spelare i lag som kommer försent till matchstart får stå över matchen som spelas, men kan delta i nästa match.

## 11. Poängsättning

**11.1** Poäng kommer att avgöras av domaren efter att båda spelarna/lag har spelat alla bollar, inklusive straffbollar där så är tillämpligt. Eventuella straffpoäng läggs till poängen innan de registreras.

**11.2** Spelaren/Laget med bollen närmast målboll kommer att få en poäng för varje boll närmare målbollen än motståndarens närmaste boll.

**11.3** Om två eller flera bollar i olika färger är lika långt från målboll och inga andra bollar är närmare, kommer varje spelare att få en poäng per boll.

**11.4** I slutet av varje omgång måste domaren vara säker på att poängen är korrekt på matchprotokollet och resultattavlan. Spelare / kaptener är ansvariga för att resultaten registreras korrekt. För varje straffkast ger en färgad boll som stannar i målrutan en (1) poäng.

**11.5** I slutet av omgångarna läggs poängen i varje omgång samman och spelaren/laget med högre totalpoäng utses till vinnare.

**11.6** Domaren kan tillkalla kaptener (eller spelare, i den individuella klassen) för att visa mätningen eller beslutet i slutet av en omgång.

**11.7** Om poängen är lika efter att omgångarna har avslutats, inklusive straffkast, spelas en tie-break-omgång. Poängen som ges i en tie-break-runda räknas inte, det kommer bara att avgöra vinnaren av matchen. (Detta gäller endast för klass 1 och på NM)

**11.8** Om en spelare förlorar en match på W.O tilldelas motspelaren matchen med en högre poäng på 6-0 vid lag och 4-0 vid individuellt i Sverige. Vid NM får motståndaren 6-0 eller den största poängskillnaden i någon match i den gruppen eller utslagsserien. Och spelaren som lämnat W.O får noll poäng. Om båda spelarna lämnar W.O förlorar de båda matcherna med 0-0 i Sverige och i NM den högre poängen 6-0, eller den största poängskillnaden som gruppspel eller utslagsserien. Poängen registreras för varje spelare som "förlorar efter 0- (?)". Om båda spelarna lämnar WO kommer den tekniska delegaten och huvuddomaren att avgöra en relevant åtgärd. (efter 2 WO stryks man)

## 12. Avbruten omgång

**12.1** En avbruten omgång är när bollarna har flyttats på grund av ett regelbrott av en spelare eller domaren och domaren inte hunnit stoppa bollen.

**12.2** Om en omgång avbryts på grund av ett domar fel, kommer domaren i samråd med linjeman/huvuddomare att se om hen kan återställa de berörda bollarna till sin tidigare position (domaren kommer alltid att försöka återskapa det tidigare läget på bollarna, även om bollarna inte befinner sig i sin exakta tidigare position). Om domaren inte känner till den tidigare poängen måste omgången spelas om. Domaren kommer alltid att ha det sista ordet.

**12.3** Om en omgång avbryts på grund av en spelares fel eller agerande, ska domaren i samråd med huvuddomaren vidta åtgärder som beskrivs i regel 12.2, men får samråda med den missgynnade spelaren för att undvika att göra ett orättvist beslut.

**12.4** Om en omgång har avbrutits och en straffboll tilldelats kommer straffspelet att spelas efter avslutad återupptagen omgång. Om spelaren som orsakade den avbrutna omgången tidigare har tilldelats en eller flera straffbollar i den omgången, kommer inte dessa straffbollar att spelas.

## 13. Tie-Break (gäller endast för klass 1 och i NM)

**13.1** En tie-break utgör en extra spelad omgång.

**13.2** Spelarna kommer att förbli i sina ursprungliga utkastfält.

**13.3** Efter högst en minut efter att Tie-Break-omgången dömts, ska det ske ett myntkast/lottning. Vinnaren av myntkastet/lottningen bestämmer vilken spelare som spelar den första färgade bollen. Mål bollen till spelaren som spelar först kommer att användas. Under eller efter myntkastet/lottningen kan spelarassistenter i klass 1R (BC3) inte titta in på banan.

**13.4** Mål bollen placeras på krysset.

**13.5** Tie-break spelas som en vanlig omgång. I klass1R (BC3) individuell klass måste båda spelarna (röda och blå) svepa rännan innan de spelar sin första färgade boll. I klass1R (BC3) -par måste alla spelare (röda och blå) svepa rännan efter att domaren signalerat vilken spelare som ska kasta. Och innan de spelar den första bollen.

**13.6** Om en situation som förklaras i 11.3 inträffar, och varje spelare får samma antal poäng vid tiebreak, registreras poängen och ett nytt tie-break spelas. Den här gången kommer den motsatta spelaren börja tie-break. Denna procedur fortsätter, med den första spelaren som växlar mellan spelarna tills det finns en vinnare.

**13.7** När det är nödvändigt att spela ett extra tie-break för att bestämma spelarens slutliga position i en pool, kommer spelarna att visas på banan och domaren kommer att:

- Kasta myntet/lotta för att välja vilken spelare som spelar rött eller blått.
- Kasta myntet/lotta för att välja vilken spelare som ska starta.
- Mål bollen till spelaren som kastar först placerad på krysset.
- Tie-break spelas som en vanlig omgång.
- Om spelarna får samma antal poäng vid tie-break registreras poängen och ett nytt tie-break spelas. Den här gången kommer den andra spelare att börja med sin målboll placerad på krysset.
- Denna procedur fortsätter, med den första utspelet växlar mellan spelarna, tills det finns en vinnare.

## 14. Rörelse på banan

**14.1** En spelare får inte förbereda sitt nästa kast, orientera rullstolen eller rännan eller rulla bollen på motståndarens tid. (Innan färgen visas får en spelare ta upp en boll utan att kasta den; till exempel är det tillåtet för rött att ta upp bollen innan domaren signalerar att blått kastar och lägger bollen i handen, men det är inte tillåtet för rött att plocka upp en boll efter att domaren har signalerat att blått ska kasta.) (Ref 15.5.4)

**14.2** När domaren har visat vilken spelare som ska kasta kan spelaren med den färgen gå på banan och i ett tomt utkastfält. Spelaren får orientera rännan från sitt eget eller något tomta utkastfält.

Spelare kan inte gå in på motståndarnas utkastfält när de förbereder sitt nästa skott eller ställer in rännan. (Gäller endast för klass 1 och på NM)

**14.3** Spelare kan inte gå bakom utkastfältet för att orientera sina skott eller för att prata med sina lagkamrater. Området bakom utkastfältet kan endast användas av spelare i klass 1R (BC3) för att komma in på banan. Om de vill gå in i banan för Par-klass 1R (BC3), måste de göra det utan att gå bakom sin egen lagkamrat.

Spelare som bryter mot denna rörelse på banan kommer att få veta att de ska stanna kvar i rätt område och börja om. Tiden återställs inte.

**14.4** Om någon spelare behöver hjälp med att komma in på banan kan de be domaren eller linjeman hjälpa dem.

**14.5** Om en spelare i en lag- eller parmatch spelar en boll, medan deras lagkamrat fortfarande återvänder till sitt utkastfält, kommer domaren att tilldela en straffboll och ta bort den kastade bollen. (ref 15.6.7) Spelaren som återvänder från måste ha minst ett hjul inuti sitt eget utkastfält innan lagkamraten kan spela.

**14.6** Rutinmässiga åtgärder före eller efter spel är tillåtna utan att en specifik begäran måste ställas till spelassistenten.

## 15. Regelbrott / överträdelse

Vid överträdelse (regelbrott) kan det bli en eller flera konsekvenser:

- En straffboll (gäller endast klass 1 och NM)
- Borttagande av boll
- En straffboll (gäller endast klass 1 och NM) och borttagande av boll
- En straffboll (gäller endast klass 1 och NM) och en varning
- Varning
- Diskvalificering

En spelare och dess spelassistent betraktas som en enhet - gula eller röda kort som spelarassistenten får tilldelas också spelaren.

En tränare anses vara en enhet, om en tränare får ett gult eller rött kort överförs det inte till spelaren/laget. Om en tränare diskvalificeras är det hans / hennes egen konsekvens.

### 15.1 En straffboll

**15.1.1** En straffboll är tilldelningen av en extra boll till motspelaren. Denna boll kastas efter att alla bollar har spelats en gång, dvs sista omgången.

Domaren kommer att meddela resultatet, Alla bollar kommer att tas bort från banan och spelaren som tilldelats straffbollen väljer en (1) av sina färgade bollar, som spelas i målrutan runt krysset.

Domaren visar färgen och ropar "En minut!" och spelaren har 1 minut på sig att spela bollen.

Om bollen stannar inne i målrutan på 35 x 35 cm utan att röra vid linjen, kommer spelaren som spelade straffbollen tilldelas en extra poäng.

Domaren räknar ihop poängen för straffbollen med poängen från omgången och den registreras i matchprotokollet.

**15.1.2** Om mer än ett regelbrott inträffar under en omgång kan mer än en straffboll tilldelas. Varje straffboll spelas separat. Den spelade bollen tas bort och registreras (om det blir poäng) och spelaren/lag väljer bland alla sina sex färgade bollar att spela efterföljande straffbollar en i taget.

**15.1.3** Regelbrott begångna av båda spelarna/lag upphäver inte varandra. Varje spelare/lag får försöker få extra poäng och kastar i den ordning som straffbollen tilldelades. Den första spelaren/lag som spelar kommer att vara den spelare/lag som fick den första straffbollen, varefter spelare i lagen kan skiftas till eventuellt andra straffbollar.

**15.1.4** Om ett regelbrott begås som resulterar i tilldelning av en straffboll sker när en straffboll spelas, tilldelar domaren sedan en straffboll till motspelaren.

## 15.2 Borttagande av boll

**15.2.1** Ett borttagande är borttagning av en boll från banan. Den borttagen boll kommer att placeras på den avsedda platsen för bollar som lämnat banan.

**15.2.2** Ett borttagande av boll kan endast ske om regelbrott inträffar under kastet.

**15.2.3** Om ett regelbrott begås som leder till borttagande, kommer domaren alltid att försöka stoppa bollen innan den träffar andra bollar.

**15.2.4** Om domaren inte stoppar bollen innan den träffar andra bollar, ska omgången anses vara en avbruten omgång.

## 15.3 Gult kort

**15.3.1** Genom att begå en regelöverträdelse som listas i regel 15.9 visas ett gult kort och domaren kommer att notera det i matchformuläret.

**15.3.2** När man har fått två (2) gula kort under en turnering stängs Spelaren av från nästa match. Spelare /lag kommer att förlora matchen som i enskilda eller par-spel enligt ref: 11.8.



Om en spelare och / eller hans / hennes spelassistent i lagklassen får sitt andra gula kort, stängs han / hon av från den aktuella matchen. Matchen kan fortsätta med de två återstående spelarna. Alla bollar som inte hann spelas av spelaren som fick det andra gula kortet placeras i behållaren för dödaboll. Laget kommer att fortsätta med 4 bollar i de återstående omgångarna. Om det är kaptenen som är avstängd kommer en annan medlem att ta rollen som kapten. Om en andra spelare i laget stängs av förlorar de matchen. För det andra, gula kort och för varje efterföljande gult kort som en spelare får kommer han / hon att utestängas från resten av dagens matcher, men är berättigad att spela kvarvarande matcher i turneringen.

## 15.4 Rött kort (diskvalificering)

**15.4.1** När en spelare, tränare eller spelassistent diskvalificeras visas ett rött kort och registreras på matchformuläret. Ett rött kort betyder alltid en omedelbar diskvalificering från tävlingen för den person som får det röda kortet (ref: 15.11.4).

**15.4.2** Om en spelare och / eller spelande assistent i individuell- eller parklass diskvalificeras förlorar spelaren spelare/paret matchen.

**15.4.3** Om en spelare och / eller en spelassistent i lagklassen diskvalificeras fortsätter matchen med de två återstående spelarna. Alla bollar som inte spelats av en diskvalificerad spelare placeras i den döda bollbehållaren. I varje efterföljande omgång fortsätter spelarna med fyra bollar. Om kaptenen diskvalificeras tar en annan lagmedlem rollen. Om en andra spelare i ett lag diskvalificeras förlorar laget matchen.

**15.4.4** En utvisad spelare kan delta i framtida tävlingar i samma turnering efter domarens och den tekniska delegatens bedömning. (Om huvuddomare och den tekniska delegaten är överens kan en diskvalificerad spelare delta i individuellt spel alt. lagspel om detta spelas som gren i samma turnering efter den gren där det röda kortet delats ut).

## 15.5 Följande åtgärder kommer att resultera i tilldelning av en straffboll

**(ref. 15.1)** (I Sverige ger detta en muntlig varning och vid upprepade varningar ett gult kort för klass 2-4):

**15.5.1** En spelare lämnar utkastfältet när det inte är deras tur att spela.

**15.5.2** En klass 1R (BC3) spelassistent vänder sig för att titta på banan för att se spelet under omgången.

**15.5.3** Om det är domarens uppfattning att det finns olämplig kommunikation mellan spelare, deras spelassistenter och / eller tränare.

**15.5.4** Spelare och / eller spelassistenten förbereder sitt nästa skott, orienterar rullstolen och / eller rännan eller rullar bollen under motståndarens speltid.

**15.5.5** Spelassistenten flyttar rullstolen, rännan eller pekaren eller ger en boll till spelaren utan att spelaren frågar.

**15.5.6** Spelassistent för klass I-spelare som ger mer hjälp till spelaren än de två punkter som tillåts.

**15.6 Följande åtgärder kommer att leda till att en straffboll tilldelas** (I Sverige ger detta en muntlig varning och vid upprepade varningar ett gult kort för klass 2-4) och den spelade bollen tas bort (ref. 15.1 / 15.2):

**15.6.1** Spelad målboll eller en färgad boll när spelassistenten, spelaren eller något av deras utrustning eller kläder rör vid banans linjer eller en del av banan som inte anses vara en del av spelarens utkastfält. För spelare i klass 1R (BC3) och deras spelassistenter inkluderar detta medan bollen fortfarande är i rännan.

**15.6.2** Spela bollen när rännan hänger över kastlinjen.

**15.6.3** Att som sittande spelare spela bollen utan att ha minst en skinka, (eller mage, enligt klassificering) i kontakt med stolens säte.

**15.6.4** Att spela bollen när bollen berör en del av planen, som ligger utanför spelarens utkastfält

**15.6.5** Spelar bollen när BC3 spelande assistent tittar in på banan.

**15.6.6** Spela bollen när spelarens sitthöjd är högre än maximalt 66 cm (Gäller alla klasser utom i BC3).

**15.6.7** I en lag- eller parmatch där en spelare spelar en boll medan en lagkamrat fortfarande är på väg tillbaka till sitt utkastfält. Den returnerande spelaren måste ha minst ett hjul inuti sitt eget utkastfält innan lagkamraten kan spela.

**15.6.8** Förbereder sig och sedan spelar en boll när det är motståndarens tur att spela (ref 15.5.4).

**15.7 Följande åtgärder kommer att resultera i tilldelning av en straffboll och ett varningsgult kort (ref. 15.1, 15.3):**

**15.7.1** En avsiktlig störning eller distraktion av en annan spelare på ett sådant sätt att det påverkar motståndarens koncentration och kast (gäller samtliga klasser).

**15.7.2** Att medvetet orsakar en avbruten omgång.

**15.8 Följande åtgärder kommer att leda till att bollen tas bort (ref. 15.2):**

**15.8.1** Spela en boll innan domaren anger vilken färg som ska spela.

**15.8.2** Om en boll stannar i rännan efter att den släppts.

**15.8.3** Om en klass 1R (BC3) spelassistent stoppar bollen i rännan av någon anledning.

**15.8.4** I en klass 1R (BC3) match, där klass 1R (BC3) spelare inte är den som släpper bollen. En spelare måste ha direkt fysisk kontakt med bollen innan han släpper bollen.

Direkt fysisk kontakt inkluderar användning av pekare som är fäst direkt på spelare huvud, mun eller arm.

**15.8.5** Om spelassistenten rör vid spelare eller skjuter / drar i rullstolen när en boll spelas.

**15.8.6** Om en spelande assistent och en spelare släpper bollen samtidigt.

**15.8.7** Om en färgad boll spelas före målbollen.

**15.8.8** Om en spelare inte har släppt bollen innan tidsgränsen har uppnåtts.

**15.8.9** Om den första färgade bollen inte spelas av spelaren som spelade målboll.

**15.8.10** Om en spelare inte svänger rännan minst 20 cm åt vänster och 20 cm åt höger efter att målboll har lämnats över av domaren och innan han spelar målboll eller innan han spelar en straffboll. Eller av varje spelare vid första bollen i ett "Tie Break".

**15.8.11** Om en spelare i klass 1R (BC3) inte svänger rännan genom att vrida 20 cm när de eller deras lagkamrat återvänder från planen innan de spelar sin egen boll.

**15.8.12** Om vissa spelare/lag spelar mer än en boll åt gången (ref 10.13).

## **15.9 Följande åtgärder kommer att resultera i att du får ett varningsgult kort (ref. 15.3):**

**15.9.1** Ta med fler personer till uppvärmningsområdet eller på planen än vad som är tillåtet. Detta kommer att ge ett gult kort för spelaren eller kaptenen när det gäller lag eller par-matcher. (Gäller endast på NM)

**15.9.2** En spelare har mer än det tillåtna antalet bollar med till banan. De extra bollarna konfiskeras och hålls i förvar tills turneringen slutar. I lag- och parklassen ges varningen till spelaren som tar med mer än det tillåtna antalet bollar. Om det inte är möjligt att bestämma vem den spelaren är, ges varningen kaptenen.

"Extra bollar" som konfiskeras och i övrigt är godkända kan återlämnas förföljande tävling i samma turnering.

**15.9.3** Om en eller flera bollar inte uppfyller kriterierna under en slumpmässig kontroll. Ett meddelande kommer att publiceras vid sekretariatet för underkända bollar och utrustning.

**15.9.4** En orimlig fördröjning i en match. (avgörs av Huvuddomare)

**15.9.5** En spelare som inte accepterar domarens beslut och / eller agerar på ett sätt som är negativt för motspelare eller domare/funktionärer.

**15.9.6** När en spelare, spelande assistent eller tränare lämnar banan under matchen utan domarens tillstånd, även om det är mellan omgångar eller under en medicinsk

eller teknisk timeout, kan den personen inte komma tillbaka och fortsätta att delta i matchen.

**15.9.7** Den spelande assistenten eller tränaren går in i banan utan domarens tillstånd.

## **15.10 En spelare, spelande assistent och / eller tränare som får sitt andra gula kort utestängs från dagens matcher (ref: 15.3):**

**15.10.1** Få sin andra varning under samma turnering (dvs. tidigare visats ett gult kort för alla brott som listas under regel 15.9).

**15.10.2** Att få sitt andra gula kort i uppvärmningsområdet eller Banan till spelare och / eller spelassistenten under samma turnering resulterar i uteslutning från matchen. Om detta förbereds för en enskild match förlorar spelaren matchen. (gäller endast klass 1 och på NM)

Om tränaren får sitt andra gula kort kommer det att hindra honom / henne från att komma in på banan för den matchen.

**15.10.3** Att få sitt andra gula kort på banan under en match leder till att han utesluts från matchen och kan leda till att matchen förloras.

Om det är tränaren tvingas han / hon lämna planen, men laget kan fortsätta.

## **15.11 Följande åtgärder för spelaren, spelassistenten och / eller tränaren kommer att leda till att du diskvalificeras - rött kort (ref. 15.3):**

**15.11.1** Visar ett osportsligt uppförande, som att försöka vilseleda en domare; eller göra obehöriga kommentarer på banan.

**15.11.2** Våldsamt beteende.

**15.11.3** Användning av stötande, förolämpande eller förnärmande språk eller gester.

**15.11.4** Ett rött kort när som helst leder till omedelbar diskvalificering från tävlingen. Resultaten från tidigare matcher under tävlingen kommer att förverkas, och spelaren kommer inte att vara berättigad till deltagande eller poäng för tävlingen.

## **16. Kommunikation**

**16.1** Det får inte förekomma någon kommunikation mellan spelare, spelande assistenter, tränare och reserver under en omgång.

Undantagen är:

- när en spelare ber sin spelassistent att utföra en specifik åtgärd som att ändra stolarnas position, flytta ett hjälpmedel, rulla bollen eller ge bollen till spelaren. Vissa rutinåtgärder är tillåtna utan en specifik begäran till spelassistenten.

- tränare, spelassistenter och reserver kan gratulera eller uppmuntra spelaren för sitt spel efter ett skott och mellan omgångarna.
- kommunikation mellan tränare, reserv (spelande assistenter) är tillåten, men på ett sätt som spelarna på banan inte kan höra dem. Om domaren tror att spelarna på banan kan höra dem kommer domaren att överväga olämplig kommunikation och ge en straffboll (ref. 15.5.3).

**16.2** I lag- och par-klassen kan spelare bara kommunicera med andra spelare i sitt lag efter att domaren har angett att det är deras tur att spela.

I slutet av en omgång, när ingen spelare har fått en signal att spela (till exempel: under en domares mätning, en tidsklockas funktionsfel ...) kan spelare från båda sidor tala tyst, men måste sluta så snart motsatt spelare visats tecken att spela.

**16.3** En spelare får inte instruera sin lagkamrats spelassistent. Varje spelare kan bara kommunicera direkt med sin egen spelassistent.

**16.4** Mellan omgångarna kan spelarna kommunicera mellan sig, sin spelassistent och sin tränare. Detta måste avslutas när domaren är redo att starta omgången. Domaren fördröjer inte matchen för att möjliggöra lång diskussion.

**16.5** En spelare kan be en annan spelare eller spelande assistent att flytta sig om han / hon är placerad på ett sådant sätt att det finns ett hinder för att spela en boll, men får inte be dem lämna sitt utkastfält.

**16.6** Varje spelare får prata med domaren på sin egen tid.

**16.7** När domaren bestämmer vilken spelare/färg som ska kasta, kan alla spelare från den färgen be om poäng eller att mäta.

Bollpositioneringsförfrågningar (dvs. vilken av motståndares boll är närmast?):

- Klass 1 och klass 1R kommer inte att besvaras. Spelaren kan komma in på banan för att själva se hur bollarna placeras.
- Klass 2, 3S, 3 och klass 4 kommer att besvaras.

**16.8** Om en översättning krävs på banan under en match kommer domaren att ha full auktoritet att välja en lämplig översättare/tolk. Domaren försöker först använda antingen en av turneringens volontärer eller en annan domare som inte är inblandad i en annan match. Om ingen lämplig översättare är tillgänglig kan huvuddomaren välja en person från i utövarens land

**16.9** Tolk kommer inte att sitta på banområdet. Ingen matchning kommer att försenas om en tolk inte är närvarande när det behövs.

**16.10** All teknisk kommunikationsutrustning, inklusive en smart telefon på planerna, måste godkännas av huvuddomaren eller teknisk delegat. Missbruk kommer att vara olämplig kommunikation och resultera i en straffboll.

Tränare får använda tabletter och smarta telefoner för att ta anteckningar. Spelare och spelassistenter på banan får inte ta emot kommunikation från tränare eller ersättare utanför spelområdet. Varje överträdelse av denna regel kommer att utgöra olämplig kommunikation och kommer att leda till en straffboll.

## 17. Medicinsk Time Out

**17.1** Om en spelare eller spelassistent blir sjuk under en match (det måste vara en allvarlig situation) kan en utövare begära en medicinsk timeout vid behov. En match kan avbrytas för en medicinsk timeout i tio (10) minuter, under vilken domaren måste stoppa klockan i matchen. I klass 1R får spelassistenter inte tittar in på banan under en medicinsk timeout

**17.2** En spelare eller spelassistent får bara få en (1) medicinsk timeout per match.

**17.3** Varje spelare eller spelassistent som får medicinsk timeout måste undersökas av läkare på banan så snart som möjligt. Läkaren kan få hjälp med kommunikation från spelaren eller spelassistent, om det behövs.

**17.4** Om spelaren i en individuell klass inte kan fortsätta förlorar man matchen. (ref 11.8).

**17.5** Om en spelare inte kan fortsätta på grund av sjukdom i lagspel måste spelet spelas utan spelarens återstående boll (ar). Om lagkamrater fortfarande har bollar att spela kan de spela bollarna inom sin tilldelade tid. En reserv kan bara gå in i matchen mellan omgångarna (ref. 10.16.3).

**17.6** Om en spelare inte kan fortsätta på grund av sjukdom i klass 1R-, klass 2- och klass 3Sparklassen måste den aktuella omgången spelas utan spelarens återstående boll (er). Om lagkamraten fortfarande har bollar att spela kan han eller hon spela bollarna inom sin tilldelade tid. En reserv kan bara gå in i matchen mellan omgångarna (ref. 10.16.3).

**17.7** Om medicinsk time-out en till en spelande assistent kan spelarna parvis dela en spelassistent under resten av omgången. En ersättare kan bara delta i matchen mellan omgångarna. (ref: 10.16.3). Om det inte finns någon ersättare på spelplanen, måste spelarna dela en spelassistent under resten av matchen. I den enskilda klassen, om spelare har några bollar kvar i den aktuella omgången och inte kan kasta dem utan hjälp, förklaras sådana bollar döda.

**17.8** I lagspel om den spelare var nästa som spelade målboll blir sjuk och nu inte kan fortsätta, och det inte finns några reserver, spelas målbollen av den som ska spela i nästa utkast (likt ett missat utkast).

**17.9** Om en spelare inte kan fortsätta i efterföljande matcher (endast av medicinska skäl) och det inte finns någon reserv, kan laget fortsätta att tävla med två (2) spelare som bara kommer att använda fyra (4) bollar. Om det finns en spelare i klass 1 som är klassad BC1 som inte kan fortsätta och det inte finns någon reserv till laget i klass 1 som är klassad BC1, kan matchen fortsätta utan en spelare i klass 1 som är klassad BC1 om det är finns annan reserv till laget (vid 2-manna).

**17.10** Om en spelare fortsätter att begära medicinska time out i efterföljande matcher, kommer den tekniska delegaten i samråd med en läkare och en representant för spelarens land/förening att avgöra om spelaren ska tas bort från resten av turneringen. I enskild klass, om en spelare tas bort från resten av turneringen, kommer alla efterföljande matcher kommer att bedömas som WO.

## 18. Protest

Skriftlig protest mot domarbeslut, undertecknad av den ansvariga spelaren / lagkaptenen / lagledaren, måste överlämnas till tävlingsjuryn senast 30 minuter efter matchens slut.

Protesten måste åtföljas av en protestavgift på 50 euro. (500 kr)

Beloppet återbetalas om protesten godkänns.

Juryns beslut är slutgiltigt.

Protester kan inte lämnas in efter att matchprotokollet har undertecknats.

Signerat matchprotokoll = godkänt

Om matchprotokollet inte är undertecknat anses matchen fortfarande vara avslutad.

## 19 Tävlingsjury

I Sverige består tävlingsjuryn av tre ledamöter, utsedda av tävlingsarrangör. Huvuddomare och spelare ska ej ingå i tävlingsjuryn.

Huvuddomare skall ha genomgått en utbildning genom Bocciakommittén, och sedan ha "gått" bredvid i minst 2 stora tävlingar innan han får vara huvuddomare. Huvuddomare Licens gäller i 5 år och man måste vara aktiv minst 1 gång per år

I nordiska mästerskapen väljs / väljs en tävlingsjury på 3 till 5 personer.

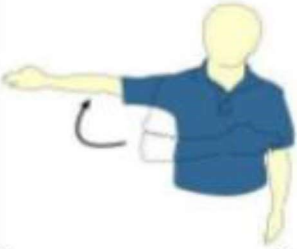

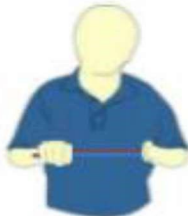

- Det är helt upp till arrangören av tävlingen om de vill ha en huvuddomare i tävlingsjuryn.
- Huvuddomare får inte komma från värdlandet.
- Tävlingsjuryns uppgift är att se till att tävlingen arrangeras i enlighet med de nordiska reglerna (spelregler och eventuellt NM-regler).

## Bilagor


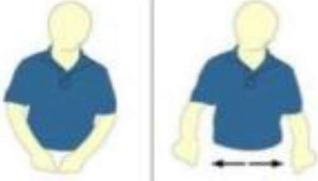

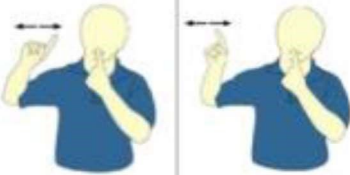
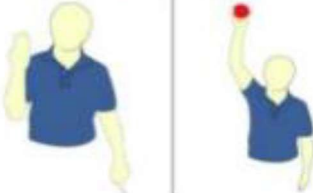
### Bilaga 1. Kommunikation domare /spelare (för kännedom)

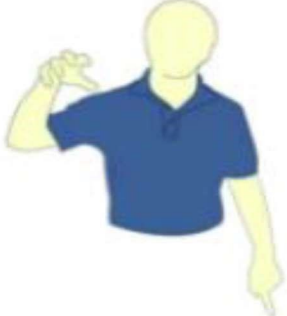


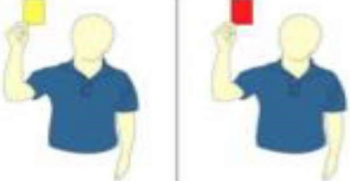
#### Appendix 1 – Officials gestures/ signs


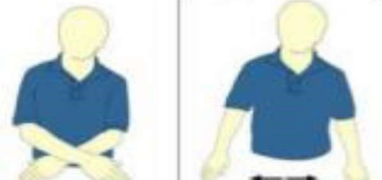

##### Referees

Situation to be signaled	Description of the gesture	Gesture to be done
<p>Indication to throw warm up balls or the Jack:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.1</li> <li>• Rule 10.2</li> </ul>	<p>Move hand to indicate throwing, and say, "Begin warm up", or "Jack".</p>	
<p>Indication to throw a coloured ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.5</li> <li>• Rule 10.6</li> <li>• Rule 10.7</li> </ul>	<p>Show colour indicator according to the colour of the side throwing.</p>	
<p>Equidistant balls</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.12</li> </ul>	<p>Hold indicator sideways against the palm with edge showing to athletes. Flip indicator to show who is to throw (as above)</p>	
<p>Technical or Medical time out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 5.7</li> <li>• Rule 6.2</li> <li>• Rule 19</li> </ul>	<p>Put the palm of the hand over the fingers of the other hand, which are in a vertical line (drawing a 'T') and saying which side called for it (eg. Medical or Technical Time out for – athlete name/ team/ country/ ball colour).</p>	







<p>Substitution:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.16</li> </ul>	<p>Rotate one forearm around the other.</p>	
<p>Measurement</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 4.6</li> <li>• Rule 11.6</li> </ul>	<p>Put one hand next to the other and pull them apart as if using a tape measure.</p>	
<p>Referee asking if athlete(s) want to go onto the court:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 11.6</li> </ul>	<p>Point at athletes and then the referee's eye.</p>	
<p>Inappropriate communication:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 15.4.3</li> <li>• Rule 16</li> </ul>	<p>Point out the mouth and move the forefinger laterally with the other hand.</p>	
<p>Dead ball/ ball out:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.7.2</li> <li>• Rule 10.11</li> <li>• Rule 10.12</li> </ul>	<p>Point out the ball and raise the forearm vertically with the hand open with its palm towards the referee's body and say, "Out" or "Dead Ball." Then raise the ball that went out.</p>	

<p>Retraction:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rule 15.2</a></li> </ul>	<p>Point out the ball and raise the forearm with a concave hand before picking up the ball (wherever possible).</p>	
<p>1 penalty ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rule 15.4</a></li> </ul>	<p>Raise 1 finger.</p>	
<p>Warning:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rule 15.8</a></li> </ul>	<p>Show the yellow card for the warning violation.</p>	
<p>Second warning and a consequent disqualification:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rule 15.9.4</a></li> </ul>	<p>Show the yellow card for the second violation and then the red.</p>	


<p>Disqualification:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 15.9</li> </ul>	<p>Show the red card.</p>	
<p>End completion/ end of the match:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.8</li> </ul>	<p>Cross the arms stretched and pull them apart. Say, "End finished", or "Match finished",</p>	
<p>Score:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 4.5</li> <li>• Rule 11</li> </ul>	<p>Put the fingers over the corresponding colour on the colour indicator to show the score. <b>And</b> say the score.</p>	

### Scores

Score Examples			
			
3 points for red	7 points for red	10 points for red	12 points for red

---

**Linesperson**

Situation to be signaled	Description of the gesture	Gesture to be done
To call the referees attention	Raise the arm	

## **Bilaga 2. Domarens checklista.**

**När vi inte använder call-room kommer alla förberedelser att ske på planen.**

1. Kontrollera vilken bana som är tilldelad. (Vanligtvis listad i matchprogrammet)
2. Glöm inte ett mynt och domarutrustning för matchen. (Kontrollera om det finns en inställd vid timern)
3. Var på planen senast 5 minuter före matchstart. Var tidig.
4. Presentera dig som domare för spelare, spelande assistenter och tränare.
5. Kontrollera klassificeringskort om spelarna ber om till exempel markering.
6. Fråga vilka som är kaptener i Teams/Pairs-match.
7. Fråga spelarna om de är redo för lottningen.
8. Identifiera myntets sidor, låt spelarna bestämma vem som gör valet.
9. Lottning - Gör lottningen så snabbt som möjligt. (Den här matchen kan ha valts för slumpmässig bollkontroll)
10. Kasta/lotta myntet och visa resultatet av lottningen för båda kaptenerna/spelarna.
11. Vinnaren av lottningen väljer färg.
12. Anteckna i matchprotokollet vilken färg som spelarna ska ha.
13. Anteckna vilka utkastfält spelarna ska ha.

14. Dubbelkolla antalet bocciabollar som spelarna har tagit med sig till matchen. Bollar som inte ska användas placeras vid tidtagaren.
15. Fråga spelarna hur de kommer att kommunicera med dig för att begära positionen och begära en mätning. Upprätta din kommunikation med spelaren.
16. Rännspelare: Kontrollera rännan för att se om den rör marken.
17. Fråga om spelarna har reserver (lag/par) och att de ger ett tydligt tecken när ett byte är på väg att ske.
18. Fråga om de har några frågor.
19. Leverera matchprotokoll till tidtagaren, kontrollera att namn och färg är korrekt inskrivna.
20. Kontrollera med tidtagaren för att förbereda dig för (2) minuters uppvärmning.

#### **När uppvärmningen är klar.**

1. Se till att bollarna plockas upp så snart som möjligt (av assistenter/linjedomare/domare).
2. Samla målbollarna och identifiera vilken som tillhör de röda och de blå.
3. Kontrollera med tidtagaren för att se till att klockan är korrekt.
4. Kontrollera med tidtagaren och linjedomare för att se till att de är redo.

#### **Matchen börjar.**

1. Ge målbollen till spelaren. Gå tillbaka cirka 3 fot sidlinje (V).
2. Visa färgen för spelaren och vrider dig och visa tidtagaren färgen.

3. KOM IHÅG att se om BC3-spelaren svingar rännan innan målbollen kastas.
4. Titta på klockan för att se till att klockan är igång.

### **Omgången färdig.**

1. När alla bollar har spelats stå nära bollarna med fötterna, meddela och presentera poängen för omgången om inte en åtgärd är nödvändig för att bestämma slutresultatet.
2. Om mätning krävs för att bestämma slutresultatet, eller om en spelare begär mätning, bjud in båda spelarna/kaptenerna på banan för att se mätningen.
3. Få godkännande av resultat från spelarna när de är ute på planen och upprepa sedan när spelarna är tillbaka i sina utkastfält.
4. Meddela resultatet av omgången högt och tydligt. Få ett godkännande från spelarna/kaptenerna, sedan "Omgång färdig".

Domaren kommer muntligt att säga till BC3-spelande assistenter att hon/han kan vända sig om när "spelet är klart" nämns.

1. Visa poängen för tidtagaren och sedan åskådare.
2. Tidtagaren behöver lite tid för att infoga resultaten och trycka på nästa omgång. En (1) minut visas på skärmen. Se till att detta finns på skärmen innan du tar upp målbollen.
3. När resultatet visas på skärmen tar domaren omedelbart upp målbollen, meddelar "en minut" och låter omedelbart de spelande assistenterna och tränarna att gå in och plocka upp bollarna.

Viktigt: Detta är inbjudan till spelassistenter och tränare att komma in i spelområdet

**När en omgång är klar och en straffboll ska utdelas.**

1. Meddela gällande resultat till spelaren/laget.
2. Se till att spelaren/kaptener håller med om resultatet.
3. Visa tidtagaren resultatet och det skrivs in i matchprotokollet.
4. Domare och linjedomare rensar spelområdet och lägger bollar i det döda bollområdet.
5. Ta alla färgade bollar till spelaren som tilldelats straffbollen.
  - i ett lag/par spel kommer kaptenen att bestämma vem som ska spela straffbollen.
  - spelaren som spelar straffbollen väljer en av de färgade bollarna.
  - domaren kommer att hålla fast vid denna boll.
6. Alla oanvända bollar placeras i det döda boll-området.
7. Du levererar den valda bollen till spelaren går tillbaka bredvid (V) linjen.
  - Visa färg för spelaren och tidtagaren när du säger "1 minut»
  - Se till att BC3-spelaren svingar rampen åt höger och vänster och kontrollera sedan klockan för att se till att tiden har börjat.
  - När tiden tickar ner, säg "30 sekunder, 10 sekunder, tid".
  - Om en poäng görs, använd gesten för att visa det på färgindikatorn / paddeln.
  - Om en poäng inte görs, använd rörelsen för "Död boll/boll ut".
8. Om en poäng görs kommer resultatet att läggas till i protokollet för omgången.
9. Stå vid krysset. Meddela poäng på färgindikatorn till spelarna/kaptenerna.
10. Få godkännande från spelare / kaptener.
11. När godkännande har erhållits, "omgång klar"



☒ BC3-spelassistenter kan vända sig om vid denna tidpunkt.

12. Visa tidtagaren och sedan åskådare

### **Mellan omgångarna.**

När "en minut" mellan omgångarna börjar:

1. Spelande assistenter och tränare kan komma in på planen.
2. Bollar plockas upp av spelande assistenter / tränare / domare / linjedomare.
3. Kontrollera att matchprotokollet är korrekt.
4. Efter 45 sek meddelas 15 sekunder.  
☒ Domaren ska plocka upp målbollen och börja gå mot idrottarna när det är 15 sekunder kvar.
5. Efter en minut meddela "tid" ska domaren omedelbart ge målbollen till nästa spelare för att starta nästa omgång.

### **Matchen avslutad**

Efter att spelarna har godkänt poängen för den matchen meddelar man "matchen avslutad"

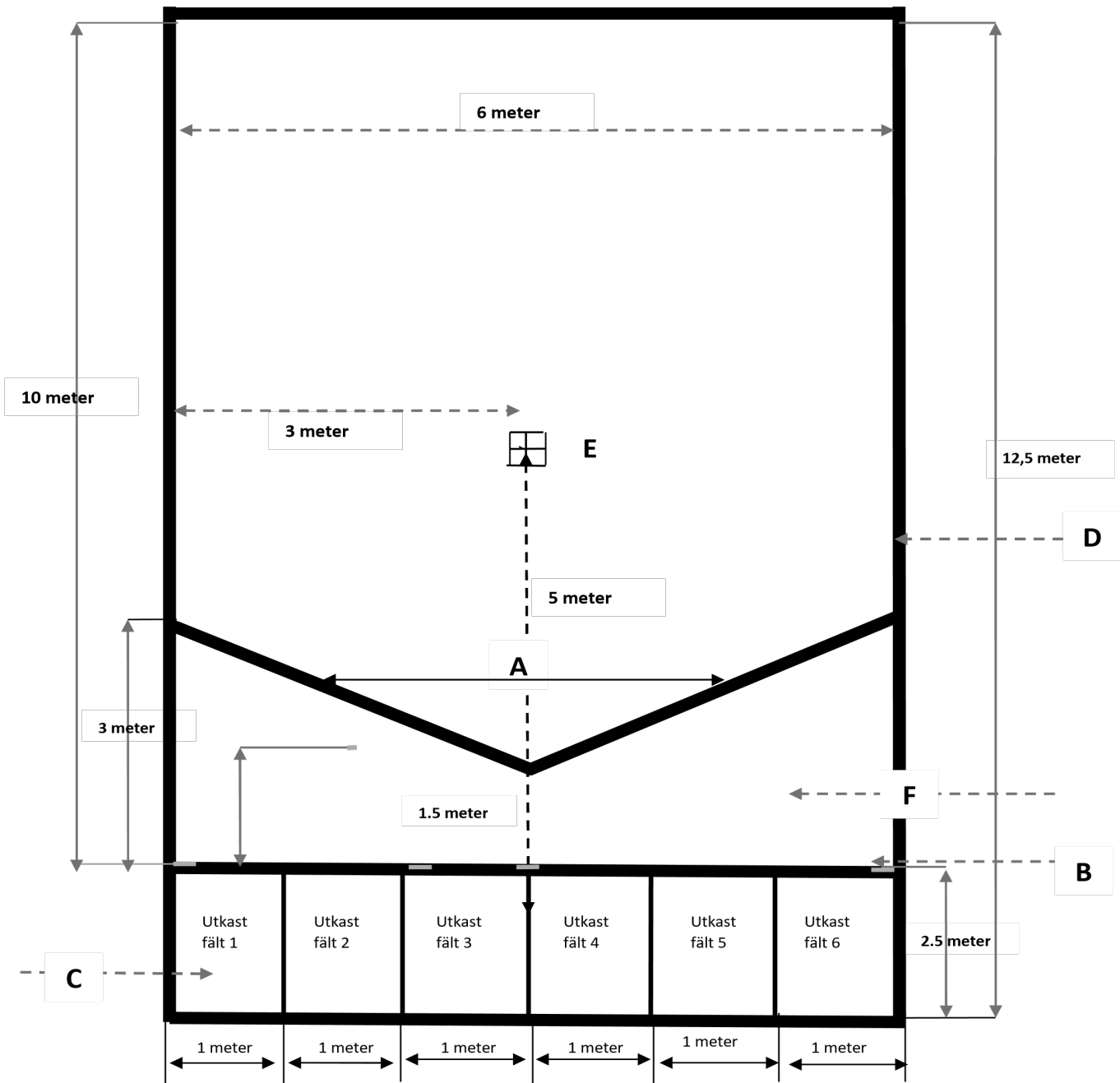
1. Visa tidtagaren och åskådarna poängen för sista halvlek.
2. Visa spelare och åskådare som gör mål för matchen.
3. Plocka upp målbollen, men meddela inte en minut. Gå till spelarna och gratulera dem till en bra kamp.
4. Bollar kan plockas upp av spelande assistenter/tränare/linjedomare. Kom ihåg att returnera målbollar till rätt spelare.

5. Gå till tidtagaren och kontrollera att matchprotokollet är korrekt ifyllt.
6. Gå till spelarna och få signaturen på matchprotokollet.

OBS! Skriver inte en spelare under, det är möjligt för en protest.  
Matchprotokollet gäller om en protest inte lämnas in.

## Bilaga 3 - Banan

### Bilaga 3 Banan



A. Kastlinje.

D. Markeringslinje

B. Utkastlinje.  
Sverige)

E. Kryss. = 35 x 35 cm (gäller ej klass 2-4 i

C. Kastfält.

F. Icke spelbart område för målboll.

Klass 2 spelar utomhus på en 7,5m bana med krysset 3,75 m från utkastlinjen.

## Bilaga 4 Protestformulär

This notification is to inform the Team Manager from \_\_\_\_\_ (name of country), that the match played between \_\_\_\_\_ and \_\_\_\_\_ (name of athletes or countries) on \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ (insert date), at \_\_\_\_\_ (time of match) in division \_\_\_\_\_, has been protested by \_\_\_\_\_ (name) from \_\_\_\_\_ (Country).

Brief explanation of the protest:

---

---

---

Delivered at: \_\_\_ h \_\_\_ m, on \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ (insert date),

Delivered by: \_\_\_\_\_

Received by: \_\_\_\_\_

## Bilaga 5 Klassindelning och definition för minsta funktionsnedsättning

### Klassificering Boccia

#### Klass 1

Länk till BISFed klassificeringskriterier [Microsoft Word - Boccia Classification Rules 5th Edition September 2021\[287\].docx \(worldboccia.com\)](#). OBS utförd internationell klassificering är inget krav för att få nationella licenser enligt kriterierna nedan.

- \* BISFed Klass BC1, 2, 3 och 4: Spelare som uppfyller kriterier för klassning enligt BISFed.
- \* BISFed Klass BC1, 2, 4: Spelare som antingen sitter i el-rullstol eller själv kan köra en manuell rullstol och som har behov av spelande assistans.
- \* BISFed Klass BC1, 4: Spelare med CP-skada, eller motsvarande funktionsnedsättning, som sparkar bollen ut på banan.
- \* BISFed Klass BC3: Spelare som använder ränna. Denna ränna får varken vidröra utkastlinjen eller banan.

#### Klass 2

- \* Spelare med väsentlig förlamning/ledstelhet/skelettdeformation i båda armar och båda ben.
- \* Spelare med väsentlig förlamning/ledstelhet/deformation i spelarm och spelhand.
- \* Spelare med väsentligt nedsatt muskelfunktion i båda armarna och/eller bål/rygg.
- \* Spelare med total blindhet, klass B1 enligt IBSA:s klassningsregler.
- \* BISFed klass BC5: Spelare med rimlig funktionsstyrka och moderata koordinationsproblem i armarna, använder rullstol för dagligt bruk men kanske kan gå en kortare sträcka med hjälpmedel.
- \* Spelare med mindre grav funktionsnedsättning än klass 1, som p g a amputation eller avsaknad av båda armarna som sparkar ut bollen på banan.
- \* Spelare med balansproblem på grund av väsentlig ensidig förlamning både i över-/underkropp eller pga. stela höfter har behov av att använda kryckor/käppar dagligen.
- \* Spelare med mindre grav funktionsnedsättning än beskrivet i klass 1, som har behov av assistans för att genomföra spelet har rätt till detta i enlighet med bocciareglerna.
- \* Spelare med intellektuell funktionsnedsättning som har behov av hjälp för att genomföra spelet. Bedömningen om vem som har behov av hjälp för att genomföra spelet i form av coachning görs av bocciakommittén, som sedan meddelar Parasport Sveriges kansli sitt beslut.”

#### Klass 3

- \* Spelare med minimala koordinationsproblem i armarna.
- \* Spelare med väsentligt nedsatt muskelfunktion/ledstelhet i båda benen.
- \* Spelare med lättare nedsatt muskelfunktion/ledstelhet, t.ex. lättare förlamning t. ex paraplegi.

- \* Moderat eller mild CP hemiplegi.
- \* Spelare med viss funktion i överkropp, men använder elrullstol/rullstol pga. funktionsnedsättning som inte är beskrivet i klassningssystemet för klass 1 eller klass 2.
- \* Spelare med stor rörelsenedsättning i och/eller skelettdeformation av rygg t. ex svår skolios.
- \* Alla amputationer som tydligt påverkar utövandet av idrotten boccia.
- \* Spelare med högst 0,10 synrest på det bästa ögat vid korrektion eller "kikarseende" med max 20 grader, klass B2-B3 IBSA:s klassificeringsregler.
- \* Intellektuell funktionsnedsättning, som inte kan delta i idrottstävlingar för spelare utan funktionsnedsättning på lika villkor i boccia.

#### Klass 4

- \* Spelare som inte uppfyller krav på minsta funktionsnedsättning enligt riktlinjerna för klassindelning för klass 1, 2 och 3. T. ex skelett- och ledsjukdomar som inte ger fullständig ledstelhet, sjukdomar med kronisk smärta och rörelsenedsättningar, samt kroniska sjukdomar utan direkt rörelsenedsättningar.

Läkarintyg krävs.

OBS!! Bocciakommittén arbetar för att klass 4 skall bli en öppen klass för intresserade av Boccia. Detta kan komma att innebära att spelare utan funktionsnedsättning kan spela i denna klass. Men för att få spela DM och SM måste man ha en licens, dvs uppvisa läkarintyg med diagnos.

#### Spelare/lag har möjlighet att byta till högre klass

Exempel:

Spelare/lag i klass 2 kan spela i klass 3 och 4. Spelare/lag i klass 3 kan spela i klass 4.

Obs!

En I-klassad spelare i klass 2 har behov av hjälp för att genomföra spelet, får även spela i klass 3 och 4 individuellt men då utan assistans.

Om assistans används i lagspel för klass 3 eller 4 får det endast vara en (1) assistent per lag.

OBS! Dessa regler gäller enbart i Sverige.

## Bilaga 6: Svenska mästerskap

### Tävlingsform

SM spelas helst enligt följande: Gäller varje år

Inomhus Första eller andra helgen i Maj månad

Utomhus den första eller andra helgen i augusti månad om inte boccian deltar i sommar SM-veckan för då går SM-ute på SM-veckan.

”OBS gäller ej 2-mannalag som spelas under SM-veckan på vinter SM-veckan”

SM spelas enligt följande: Grundspel samt Kvartsfinal-semifinal (om nödvändigt) Beroende på antalet deltagande lag.

Klass 1, 3, och 4 spelar på 10 m bana såväl inom- som utomhus. Klass 2 och J spelar på 10 m bana inomhus och 7,5 m bana utomhus.

#### 1.1 Licenser

Samtliga spelare skall ha giltig tävlingslicens för innevarande licensperiod vid mästerskapstävlingar, som visar spelarens klasstillhörighet.

1.2 Medaljer reserv och spelande assistent i klass 1 (BC3) Reserv i lag skall även tilldelas medalj i mästerskap där både ordinarie spelare och reserv spelat. Spelande assistent i klass 1 (BC3) skall även tilldelas medalj-

#### 1.3 Åldersbestämmelser

I boccia finns inga åldersbestämmelser med undantag för Juniorer. Junior är man t o m det år man fyller 20 år.

### 2. Svenska Mästerskap

#### 2.1 Kvalificeringsregler

Det åligger varje distrikt att ombesörja uttagning av spelare till SM, både individuellt och lag. Detta gäller både inom- och utomhus och för samtliga klasser. Skall ske innan sista anmälningstid för respektive tävling och klass. Kan ske genom DM tävlingar, serier eller på annat lämpligt sätt som är väl känt för samtliga föreningar i distriktet.

Varje distrikt äger rätt att anmäla 3 spelare och 2 lag i klass 3 och 4.

I mån av plats kan bocciakommittén tilldela extraplats till distrikt som redovisar stort antal deltagare vid DM. Distrikt kan också anmäla flera deltagare men dessa kan delta enbart under förutsättning att bocciakommittén tillsammans med arrangören accepterar flera deltagare.

1:an, 2:an och 3:an från föregående års SM individuellt tilldelas personliga platser, samt 1:an, 2:an och 3:an i lag tilldelas föreningen.

Dessa regler gäller tills vidare ej klass 1, 2 och J inom - och utomhus.

Anmälan till mästerskapstävling är bindande. Om startavgiften ej är betald 5 dagar efter sista anmälningsdag godtas ej anmälan. Anmälan måste ske per mail för att vara bindande.