BISFed Internationale Boccia-Regeln

2021 - 2024 - v.2.0

Englische Regeln, die bei allen von der BISFed sanktionierten Veranstaltungen anzuwenden sind.

BISFed
Boccia International Sports Federation

Deutsche Übersetzung
von
Margret Kellner & Jana Skripalle
September 2022

Versionskontrolle von Dokumenten

Alle Änderungen an diesem Regelwerk werden unten angegeben. Anhand der Versionsnummer auf der Titelseite können Sie erkennen, um welche Version es sich handelt.

Version	Vorgenommene Änderungen	Von wem	Datum
1.1	• 3.4.8 Beilegung von Streitigkeiten • Regel 4 Ballkontrolle • 8.11 "Sichtprüfung" • Regel 9 Ballkontrolle • Regel 9.4 Bälle, die nicht den Regeln entsprechen • 10.16 Ballkontrolle nach dem Spiel • 15.11.1 Manipulierter Ball	GV	Oktober 2021
2.0	• Die Reihenfolge einiger Regeln wurde neu geordnet, damit sie mit der Reihenfolge eines tatsächlichen Spiels übereinstimmen. • Einige der Regeln wurden umformuliert, um mehr Klarheit zu schaffen. • Referenznummern, die falsch waren, wurden korrigiert. • Regeln für Balltests wurden hinzugefügt, um die Anforderungen für lizenzierte Bälle zu erfüllen.	GV	März 2022

Umfang und Anwendung

Diese internationalen Boccia-Regeln der BISFed (Boccia International Sports Federation) definieren, wie der Boccia-Sport gespielt werden sollte. Diese Regeln gelten für alle von World Boccia sanktionierten Turniere. Ein von der World Boccia sanktioniertes Turnier ist eine Veranstaltung, die als Teil des BISFed Wettkampfsystems anerkannt ist. Zusätzlich zu diesen Internationalen Boccia-Regeln muss ein sanktionierter Wettkampf die folgenden BISFed-Regeln anwenden:

- BISFed Klassifizierungsregeln
- BISFed Anti-Doping-Regeln
- BISFed Wettkampf- und Ranglistenregeln

Bitte ziehen Sie diese Regeln neben den in diesem Dokument dargestellten Regeln hinzu, um zu verstehen, was bei der Teilnahme an einem von World Boccia sanktionierten Turnier erforderlich ist. BISFed und das Organisationskomitee des Gastgebers können in Absprache mit dem Technical Delegate von BISFed im Technischen Handbuch eines Turniers Regelklarstellungen für das Turnier veröffentlichen. Eine Regelerläuterung darf nur eine spezifische Anwendung einer Regel für dieses Turnier beschreiben und darf nicht die Bedeutung einer Regel ändern.

BISFed erkennt an, dass Situationen auftreten können, die nicht durch die in diesem Dokument definierten Regeln abgedeckt sind. Alle Umstände, die eine Änderung der Regeln vor Beginn eines Turniers erfordern, müssen vor Beginn des Turniers angesprochen und beim Technical Meeting durch den Oberschiedsrichter und den Technical Delegate für alle Teilnehmer bestätigt werden. Jeder Sachverhalt, der während eines Turniers eine Entscheidung erfordert, wird in Absprache mit dem Oberschiedsrichter und dem Technical Delegate getroffen, die die endgültige Entscheidung treffen. Solche Sachverhalte müssen der BISFed umgehend gemeldet werden.

Die internationalen Boccia-Regeln der BISFed können von den BISFed-Mitgliedsnationen für nationale Turniere oder andere Wettbewerbe, die nicht Teil des BISFed-Wettkampfsystems sind, übernommen werden.

Geist des Spiels

Die ethischen Prinzipien und der Geist des Spiels sind denen des Tennissports ähnlich. Die Teilnahme der Zuschauer ist willkommen und erwünscht. Die Zuschauer, einschließlich der Mannschaftsmit-glieder, die nicht an einem Wettkampf teilnehmen, werden jedoch gebeten, sich ruhig zu verhalten, wenn ein Sportler den Ball spielt. Bei inakzeptablem Verhalten können die Zuschauer aufgefordert werden, den Platz zu verlassen.

Übersetzungen

Für Mitglieder, die die Regeln in andere Sprachen übersetzen möchten, steht eine editierbare Version der Regeln zur Verfügung. Senden Sie eine E-Mail an admin@bisfed.com, wenn Sie dieses Dokument erhalten möchten. BISFed wird sich bemühen, übersetzte Dokumente zu veröffentlichen, aber um Zweifel zu vermeiden, ist die englische Version die OFFIZIELLE Fassung für alle Streitbeilegungen.

Fotografie

Fotografieren mit Blitzlicht ist nicht erlaubt. Videoaufnahmen von Spielen sind erlaubt. Stative und Kameras auf der Spielfläche dürfen jedoch nur mit Genehmigung des Oberschiedsrichters oder Technical Delegates aufgestellt werden.

Inhaltsübersicht

DIE GRUNDLAGEN

1. Definitionen …… 4
2. Wettbewerbsarten …….. 6
3. Turniervorbereitung ……..…… 7
4. Kontrolle der Ausrüstung ……..... 7
4.1 Hilfsmittel …… 8
4.2 Rollstühle ……... 9
5. Bocciabälle ……..…… 10

VORBEREITUNG VOR DEM SPIEL

6. Aufwärmen …… 12
7. Call-Room …… 13
8. Ballkontrolle ……..… 15

AUF DEM SPIELFELD

9. Funktionen und Zuständigkeiten ……. 15
10. Das Spiel …….. 17
11 . Vorbereitung nachfolgender Sätze aller Wettbewerbe …….. 23
12 . Satzabbruch ……. 23
13 . Tie-Break …….. 24
14 . Ballkontrolle nach dem Spiel …….. 24

VERSTÖSSE UND STREITFÄLLE

15. Verstöße ……. 25
16. Streitfälle ……. 29

KOMMUNIKATION

17.1 -17.10 Kommunikation – allgemein 30
17.11 Gesten / Zeichen der Schiedsrichter ……. 31

AUSZEITEN

18. Medizinische Auszeit ……... 36
19. Technische Auszeit …….. 36

Richtlinien für das Abkleben und Messen ……... 37
Boccia Spielfeld – einschließlich der Messrichtlinien …….. 38

DIE GRUNDLAGEN

1. Definitionen

Klassifizierung	Einstufung der Sportler in Übereinstimmung mit den BISFed Klassifizierungsregeln
Wettbewerb	Ein Wettkampf mehrerer Niveaus abhängig von der Klassifizierung
HOC	Organisationskomitee des Gastgebers
HR, AHR, TD, ATD	Oberschiedsrichter, stellvertretender Oberschiedsrichter, Technical Delegate, stellvertretender Technical Delegate.
Trainerassistent	Eine Person, die beim Coaching assistiert. Der Trainerassistent muss neben dem Punktetisch sitzen.
Seite	Im Einzelwettbewerb besteht eine Seite aus einem (1) einzelnen Sportler. Im Paarwettbewerb besteht eine Seite aus zwei (2) Sportlern. Im Mannschafts-wettbewerb besteht eine Seite aus drei (3) Sportlern. Sportassistenten, Bediener der Rampe, Trainer und Trainerassistenten sind zusätzliche Mitglieder der Seite.
Sportassistent	Assistent für BC1-Sportler oder BC4-Fußspieler gemäß den Sportassistenten-Regeln.
(RO) Bediener der Rampe	Unterstützt BC3-Sportler in Übereinstimmung mit den entsprechenden Regeln. Vom IPC als Sportler anerkannt.
Ball	Eine der roten oder blauen Bälle oder der Jackball
Jack	Der weiße Zielball
Wettkampfbälle	Bälle eines lizenzierten Ballherstellers, die vom Organisationskomitee des Gastgebers zur Verwendung während des Turniers zur Verfügung gestellt werden.
Vorantreiben	Ist die Bezeichnung für den Ballwurf auf die Spielfläche. Es umfasst das Werfen, Treten oder Lösen eines Balls bei Verwendung eines Hilfsmittels.
Nicht gespielter Ball	Die Bälle, die eine Seite während eines Satzes nicht spielt. Diese werden zu "toten Bällen".
Toter Ball	Ein farbiger Ball, der ins Aus gespielt oder gestoßen wurde; ein Ball, der vom Schiedsrichter nach einem Verstoß entfernt wurde; oder ein nicht gespielter Ball, weil die Zeit abgelaufen ist oder weil der Sportler sich entschieden hat, ihn nicht zu spielen.
Strafball	Ein Ball, der am Ende eines Satzes gespielt wird, um die andere Seite für einen bestimmten Verstoß zu bestrafen.
Zwei-Wege-Schwung	Deutliche Verschiebung der Rampe um mindestens 20 cm nach links und 20 cm nach rechts
Aus dem Weg	Der Sportler und alle Gegenstände müssen sich im hinteren Teil der Wurfbox befinden. Der Bediener der Rampe MUSS seine eigene Ausrüstung wegrücken, so dass sie den Gegner nicht behindert und auch nicht durch dessen Bewegung beschädigt wird.
Wenn der Ball gelöst ist	Der Sportler befindet sich in der abschließenden Bewegung des Ballwurfs. Bei BC3-Sportlern umfasst dies die Zeit, in der sich der Ball in der Rampe befindet.
Ausrüstung	Rollstühle, Rampen, Handschuhe, Schienen, Zeigestöcke und andere Hilfsmittel
Rollstuhl	Rollstuhl, Scooter, Pritsche... Ein Sportler MUSS einen Rollstuhl benutzen, um am Wettbewerb teilzunehmen.
Rollprüfgerät	Eine Standard-BISFed-Testrampe, mit der geprüft wird, ob die Bälle tatsächlich rollen.

Ball-Schablone	Eine Standard-BISFed-Schablone mit zwei speziellen Löchern, die zur Bestätigung des Ballumfangs verwendet wird.
Waage	Eine Waage mit einer Genauigkeit von 0,01 g zum Wiegen der Bälle.
Aufwärmbereich	Ein ausgewiesener Bereich, in dem sich die Sportler aufwärmen können, bevor sie den Call-Room betreten.
Call-Room	Der Ort zur Registrierung vor jedem Spiel
Spielfläche	Der Bereich, in dem sich alle Spielfelder befinden. Dazu gehört auch der Bereich der Zeitnehmer.
Spielfeld	Der Bereich, der von den Begrenzungslinien umschlossen wird. Dazu gehören auch die Wurfboxen.
Spielbereich	Das Spielfeld ohne die Wurfboxen
Wurfbox	Eine von sechs markierten und nummerierten Boxen, aus denen die Sportler spielen.
Wurflinie	Die Linie auf dem Spielfeld, hinter der die Sportler den Ball vorantreiben.
V-Linie	Das „V“ ist eine Linie quer zum Spielfeld, die der Jack vollständig überqueren muss, um im Spiel zu sein.
Kreuz	Die Markierung in der Mitte des Spielbereichs
Zielfeld	35 cm x 35 cm großes Zielfeld um das Kreuz herum für Strafbälle.
Turnier	Die Gesamtheit des Wettkampfs oder der Wettkämpfe einschließlich der Ausrüstungskontrollen. Die Abschlusszeremonie beendet das Turnier. Ein Turnier kann mehr als einen Wettkampf umfassen.
Wettkampf	Alle Einzelspiele sind ein Wettkampf. Alle Mannschafts- und Paarspiele sind ein Wettkampf.
Spiel	Ein Spiel zwischen zwei Seiten
Satz	Ein Abschnitt eines Spiels, wenn beide Seiten ihre Bälle gespielt haben.
Unterbrochener Satz	Wenn Bälle versehentlich oder absichtlich außerhalb der normalen Spielreihenfolge bewegt werden.
Neustart eines Satzes	Ein unterbrochener Satz, der so stark gestört wurde, dass die Bälle nicht mehr zurückgelegt werden konnten, um das Spiel fortzusetzen.
Verstöße	Eine Handlung einer Seite, Sportassistenten, Bediener der Rampe, Trainer-assistenten oder Trainer, die gegen die Spielregeln verstößt, wird mit einer Strafe belegt.
Gelbe Karte	Eine gelbe Karte von ca. 7 cm x 10 cm, die vom Schiedsrichter gezeigt wird, um eine Verwarnung auszusprechen.
Rote Karte	Eine rote Karte von ca. 7 cm x 10 cm, die vom Schiedsrichter gezeigt wird, um eine Disqualifikation auszusprechen.

2. Wettbewerbsarten

Es gibt drei Arten von Wettbewerben beim Wettkampfsystem von BISFed:

2.1 Einzel

Es gibt acht Einzelwettbewerbe, wobei es für jede anerkannte Klasse (BC1, BC2, BC3 und BC4) einen Wettbewerb für Männer und einen für Frauen gibt. Die Sportler müssen in der entsprechenden Sportklasse klassifiziert sein, um teilnehmen zu können.

Bei den Einzelwettbewerben besteht ein Spiel aus vier (4) Sätzen. Jeder Sportler eröffnet das Spiel in zwei Sätzen, wobei die Kontrolle über den Jack zwischen den Sportlern wechselt. Jeder Sportler hat sechs (6) farbige Bälle und darf den Call-Room mit nicht mehr als sechs roten und sechs blauen Bällen plus einem Jackball betreten. Die Seite, die die roten Bälle wirft, besetzt Wurfbox 3, die Seite, die die blauen Bälle wirft, besetzt Wurfbox 4.

BC1-Sportler und BC4-Fußspieler haben einen Sportassistenten, der ihnen auf dem Spielfeld hilft. BC3-Sportler haben einen Bediener der Rampe, der ihnen hilft. Außerdem darf ein Trainer oder ein Trainerassistent jede Mannschaft in allen Spielklassen auf dem Spielfeld begleiten. Der Trainer bzw. Trainerassistent muss in dem dafür vorgesehenen Bereich am Ende des Spielfeldes sitzen.

2.2 Paare

Es gibt zwei Wettbewerbe für Paare, Paar BC3 und Paar BC4. Die Sportler müssen in der entsprechenden Sportklasse klassifiziert sein, um teilnehmen zu können. Jedes Paar muss mit einem männlichen und einem weiblichen Sportler antreten.

In den BC3- und BC4-Paarwettbewerben besteht ein Spiel aus vier (4) Sätzen. Jeder Sportler beginnt einen Satz mit der Kontrolle des Jacks, der in numerischer Reihenfolge von Wurfbox 2 bis 5 weitergegeben wird. Die Sportler spielen mit jeweils drei (3) farbigen Bällen und dürfen den Call-Room nur mit drei roten und drei blauen Bällen plus einem Jackball für jedes Paar betreten. Die Seite, die mit roten Bällen spielt, belegt die Wurfboxen 2 und 4, die Seite, die mit blauen Bällen spielt, belegt die Wurfboxen 3 und 5.

Im BC3-Paarwettbewerb wird jeder Sportler von einem Bediener der Rampe unterstützt, der sich an die Regeln für die Rampenbedienung halten muss. Ein Trainer oder ein Trainerassistent darf jedes Paar zum Spielfeld begleiten. Während des Satzes muss der Trainer/Trainerassistent in dem dafür vorgesehenen Bereich am Ende des Spielfeldes sitzen.

Ein Ersatz für jedes Paar ist nur bei bestimmten internationalen Jugendveranstaltungen erlaubt.

2.3 Mannschaft

Es gibt einen Mannschaftswettbewerb für die Klassen BC1 und BC2. Die Sportler müssen als BC1- oder BC2-Sportler klassifiziert sein. Eine Mannschaft muss mit drei Sportlern spielen und mit mindestens einem männlichen Sportler, einer weiblichen Sportlerin und einem BC1-Sportler antreten.

Im Mannschaftswettbewerb besteht ein Spiel aus sechs (6) Sätzen. Jeder Sportler beginnt einen Satz mit der Kontrolle des Jackballs, dies erfolgt in numerischer Reihenfolge von Wurfbox 1 bis 6. Die Sportler haben jeweils zwei (2) farbige Bälle und dürfen den Call-Room nur mit 2 roten und 2 blauen Bällen pro Sportler betreten, plus einem Jackball für jede Mannschaft. Die Seite, die mit roten Bällen spielt, besetzt die Wurfboxen 1, 3 und 5 und die Seite, die mit blauen Bällen spielt, besetzt die Wurfboxen 2, 4 und 6.
Jede Mannschaft darf einen Sportassistenten haben. Ein Trainer oder ein Trainerassistent darf jede Mannschaft auf das Spielfeld begleiten. Während des Satzes muss der Trainer/Trainerassistent in dem dafür vorgesehenen Bereich am Ende des Spielfeldes sitzen.

Ersatzspieler für jede Mannschaft sind nur bei bestimmten internationalen Jugendveranstaltungen zugelassen.

3. Turniervorbereitung

3.1 Das Spielfeld

Die Spielfläche muss eben und glatt sein (z.B. polierter Beton, Holz, Natur- oder Synthetikkautschuk). Die Fläche muss sauber sein. Es darf nichts verwendet werden, was die Spielfläche beeinträchtigt (z.B. Puder jeglicher Art).

Die Abmessungen des Spielfeldes betragen 12,5 m x 6 m, wobei der Wurfbereich in sechs Wurfboxen unterteilt ist. Alle Maße der Begrenzungslinien werden auf der Innenseite der jeweiligen Linie gemessen. Die Linien, die die Wurfboxen trennen, und die Linien für das Kreuz werden bis zu einer dünnen Bleistiftlinie gemessen, wobei das Band gleichmäßig auf beiden Seiten dieser Markierung verteilt wird. Die Wurflinie und die V-Linie werden innerhalb des für den Jack ungültigen Bereichs platziert. (siehe: Bocciaspielfeld am Ende dieses Regelwerks)

Alle Spielfeldmarkierungen sollten zwischen 1,9 cm und 7 cm breit sein und müssen leicht erkennbar sein. Zur Markierung der Linien kann Klebeband verwendet werden. Breites Klebeband, 4cm - 7cm breit, wird verwendet für: äußere Begrenzungslinien, Wurflinie und die V-Linie. Schmales Klebeband, 1,9 bis 2,6 cm breit, wird verwendet für: die Linien zwischen den Wurfboxen, dem Zielfeld und das Kreuz. Das Innenmaß des Zielfeldes beträgt 35 cm x 35 cm. An der Außenseite des 35 cm großen quadratischen Zielfeldes ist ein schmales Band anzubringen.

3.2 Anzeigetafel

Die Anzeigetafel muss so platziert werden, dass alle am Wettkampf teilnehmenden Sportler sie gut sehen können.

3.3 Zeitmessgeräte

Die Zeitmessgeräte sollten elektronisch sein.

3.4 Rot/blauer Farbanzeiger

Der Anzeiger ist ein farbiger Schläger, ähnlich einem Tischtennisschläger, mit dem der Schiedsrichter anzeigt, welche Seite (rot oder blau) als nächstes dran ist. Der Schiedsrichter verwendet den Anzeiger und seine Finger, um den Spielstand am Ende jedes Satzes und am Ende des Spiels anzuzeigen.

3.5 Messgeräte

Ballschablonen werden verwendet, um den Umfang eines Bocciaballs zu bestimmen. Geräte wie Maßbänder, Messschieber, Fühlerlehren und Taschenlampen werden von den Schiedsrichtern verwendet, um Entfernungen auf dem Spielfeld zu messen.

4. Kontrolle der Ausrüstung

Alle Testgeräte, die für die Durchführung eines Turniers erforderlich sind, müssen vom Technical Delegate der BISFed und/oder dem Oberschiedsrichter jeder sanktionierten Veranstaltung genehmigt werden.
Zu Beginn eines Turniers muss eine Ausrüstungskontrolle für die folgenden Ausrüstungsgegenstände durchgeführt werden:

- Rollstühle
- Rampen

- Pointer/Zeiger
- Handschuhe
- Schienen
- Kommunikationsgeräte

Der Oberschiedsrichter und/oder sein Stellvertreter führen die Kontrollen zu einem vom Technical Delegate festgelegten Zeitpunkt durch. Dies sollte 48 Stunden vor Wettkampfbeginn geschehen. Kontrollierte und genehmigte Ausrüstungsgegenstände erhalten einen offiziellen Stempel oder Aufkleber für jeden Gegenstand, einschließlich eines Aufklebers für jeden Abschnitt der Rampe. Handschuhe, Schienen oder andere ähnliche Hilfsmittel, die der Sportler auf dem Platz benutzt, benötigen eine dokumentierte Genehmigung eines Klassifizierers, die zur Ausrüstungskontrolle mitgebracht werden muss. Sportler, die Kommunikationsgeräte auf der Spielfläche verwenden, müssen diese Geräte bei der Ausrüstungskontrolle genehmigen lassen und den offiziellen Stempel/Aufkleber erhalten. Ein Kommunikationsgerät wird nur dann genehmigt, wenn es dem Sportler ermöglicht, mit dem Schiedsrichter zu kommunizieren, seinen Assistenten im Rahmen der zulässigen Regeln für die Kommunikation auf dem Spielfeld zu instruieren oder wenn es für die Bewegung seines Rollstuhls erforderlich ist.

Nach der Ausrüstungskontrolle können keine weiteren Anträge auf Bescheinigung gestellt werden.

Die Ausrüstung kann jederzeit während des Turniers nach dem alleinigen Ermessen des Schiedsrichters des Spielfeldes oder des Oberschiedsrichters stichprobenartig überprüft werden. Wenn die auf dem Platz verwendete Ausrüstung nicht den Vorschriften entspricht, erhält der Sportler eine gelbe Karte (siehe 15.9.8). Wenn die Ausrüstung eines Sportlers (Rollstuhl, Rampe, Handschuhe, Schienen und andere Hilfsmittel) bei einer zweiten stichprobenartigen Kontrolle die Kriterien nicht erfüllt, erhält der Sportler eine zweite gelbe Karte und verliert das laufende Spiel.

4.1 Hilfsmittel

Hilfsmittel wie **Rampen und Zeiger**, die von Sportlern im Wettbewerb verwendet werden, müssen bei der Ausrüstungskontrolle eines jeden Turniers genehmigt werden. **Handschuhe** und/oder **Schienen**, die von einem Sportler an seiner Wurfhand verwendet werden, müssen eine dokumentierte Genehmigung der Klassifizierung haben, die zur Ausrüstungskontrolle und zum Call-Room mitgebracht werden muss.

4.1.1 Eine auf die Seite gelegte Rampe muss in eine Fläche von 2,5 m x 1 m passen. Diese Fläche ist dreidimensional; kein Teil der Rampe darf über die Innenseite einer Linie hinausragen. Bei Rampen müssen die Basis und alle Verlängerungen während der Messung bis zum Maximum ausgefahren sein. Dies gilt auch für alle Vorrichtungen, die den Ball über die Rampe hinaus festhalten. Es MUSS unmöglich sein, dass die Rampe über die Maximalgrenze hinausragt, sonst ist sie nicht regelkonform. Markierungen oder Linien, die die maximal zulässige Ausdehnung eines Teils der Rampe oder des Ballhalters anzeigen, sind NICHT zulässig.

4.1.2 Um Schäden zu vermeiden, darf die Rampe während der Ausrüstungskontrolle nur vom Bediener der Rampe oder dem Trainer bedient werden. Sobald die Ausrüstung bei der Ausrüstungskontrolle genehmigt wurde, bringt der Schiedsrichter den Validierungsstempel oder Aufkleber, der vom Organisationskomitee des Gastgebers für den Wettbewerb bereitgestellt worden ist, auf der gesamten genehmigten Ausrüstung an.

4.1.3 Eine Rampe darf keine mechanischen Vorrichtungen enthalten, die den Antrieb, die Beschleunigung oder Verlangsamung des Balls oder die Ausrichtung der Rampe unterstützen (z.B. Laser, Wasserwaagen, Bremsen, Visiereinrichtungen, Zielfernrohre usw.). Solche mechanischen Geräte sind im Call-Room oder auf dem Spielfeld nicht erlaubt. Sobald der Sportler den Ball loslässt, darf nichts den Ball in irgendeiner Weise behindern. Ein erhöhtes Oberteil ist nicht erlaubt. Festes oder temporäres Zubehör an der Rampe darf nicht zum Zielen/Ausrichten der Rampe verwendet werden. Dazu gehören Reifen, Ringe und Halterungen. Alle Seitenschienen oder sonstigen Vorsprünge dürfen die Höhe (den Durchmesser) des Balls nicht überschreiten. Die End-/Oberschiene darf die Höhe der Seitenschienen nicht überschreiten.

4.1.4 Beim Werfen eines Balls darf die Rampe nicht über einen Teil der Wurflinie hinausragen. (Stellen Sie sich die Linie wie eine feste Wand vor, die nicht berührt oder durchstoßen werden darf.)

4.1.5 Es gibt keine Beschränkung für die Länge des Zeigers, den der Sportler benutzt, um den Ball in der Rampe zu lösen. Der Zeiger muss direkt am Sportler befestigt sein (Kopf, Mund, Arm, Bein, etc.). Der Zeiger muss in direktem Kontakt mit dem Ball (und dem Sportler) stehen, wenn der Ball gelöst wird. (siehe 15.5.4.) Das Lösen des Balls muss durch die Aktion des Sportlers verursacht werden, der den Zeiger benutzt. Das Anheben oder Absenken der Abrollschiene ist nicht erlaubt. Schnüre, Bänder, Stoffstreifen usw. sind keine Zeiger. Zugelassene Zeiger erhalten einen Validierungsaufkleber.

4.1.6 Nachdem der Schiedsrichter den Jack übergeben hat und vor dem Vorantreiben des Jacks, muss der Sportler, der den Jack spielt, seine Rampe mindestens 20 cm nach links und 20 cm nach rechts schwenken - im Folgenden als "Zwei-Wege-Schwung" bezeichnet (siehe 15.5.9).
(Dadurch wird sichergestellt, dass der Bediener der Rampe nicht bei der Ausrichtung des ersten Wurfs helfen kann, während der Schiedsrichter anderweitig beschäftigt ist.)
Bei Tie-Break-Sätzen, muss jeder Sportler vor dem Wurf seines ersten Balles den Zwei-Wege-Schwung ausführen, dies gilt sowohl für den Einzel- als auch den Paarwettbewerb (bei Paarwettbewerben ist dies ein gleichzeitiger Schwung), jedoch erst, nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass er an der Reihe ist (siehe 13.5). Die Rampe muss ebenfalls in beide Richtungen geschwungen werden, bevor ein Strafball gespielt wird.
Sportler, die noch Bälle haben, müssen die Rampe neu ausrichten, bevor sie ihren Ball lösen, indem sie den Zwei-Wege-Schwung durchführen, wenn sie oder ihre Teamkollegen aus dem Spielbereich zurückkehren (bei Paaren ist dies ein gleichzeitiger Schwung - beide Sportler MÜSSEN ihre Rampe vor dem Lösen des Balls schwingen). Wenn der Sportler keine Bälle mehr hat, muss er diesen Schwung nicht ausführen. (siehe 15.5.10)
Es ist nicht erforderlich, die Rampe zwischen den anderen Spielen zu schwenken.

4.1.7 Ein Sportler darf während eines Wettkampfs mehr als eine Rampe und/oder einen Pointer benutzen. Alle Hilfsmittel müssen während des gesamten Satzes in der Wurfbox des Sportlers bleiben. Wenn der Sportler während eines Satzes Gegenstände (Flaschen, Mäntel, Stifte, Fahnen...) oder andere Ausrüstungsgegenstände (Zeiger, Rampe oder Rampenverlängerung...) benutzen möchte, müssen sich diese Gegenstände zu Beginn des Satzes in der Wurfbox des Sportlers befinden. Wird ein Gegenstand während des Satzes aus der Wurfbox des Sportlers genommen, so entscheidet der Schiedsrichter gemäß Regel 15.7.1, 15.7.4.

4.1.8 Wenn die Ausrüstung eines Spielers während eines Spiels einen Defekt hat, hält der Schiedsrichter die Uhr an und die betreffende Mannschaft erhält eine technische Auszeit von zehn (10) Minuten, um die Ausrüstung zu reparieren. In einem Paarwettbewerb kann ein Sportler eine Rampe mit seinem Teamkollegen teilen, falls nötig. Ein Austausch der Rampe oder des Rollstuhls kann zwischen den Sätzen stattfinden, sofern der Ersatz den Validierungsstempel/Aufkleber für den Wettbewerb trägt. Der Oberschiedsrichter muss über einen solchen Austausch informiert werden. Ersatzteile können von außerhalb der Spielfläche kommen. (siehe 4.2.2, 19.) Eine Mannschaft darf nur eine technische Auszeit pro Spiel nehmen.

4.1.9 Wenn der Ball/die Bälle oder die Ausrüstung eines Athleten durch eine (unbeabsichtigte) Handlung der gegnerischen Seite beschädigt wird/werden und der Athlet die Ausrüstung daher nicht mehr funktionsfähig verwenden kann, verliert der Gegner das Spiel.

4.2 Rollstühle

4.2.1 Die Teilnehmer müssen in einem Rollstuhl sitzen, um am Wettbewerb teilnehmen zu können. Scooter oder Pritschen (mit dokumentierter Genehmigung der Klassifizierung) können ebenfalls verwendet werden. Für BC3-Sportler gibt es keine Beschränkung der Sitzhöhe, solange sie beim Lösen eines Balls sitzen bleiben. Für alle anderen Sportler beträgt die maximale Sitzhöhe 66 cm vom Boden bis zum tiefsten Punkt, an dem das Gesäß des Sportlers mit dem Sitzkissen in Berührung kommt. (siehe 15.7.3)

4.2.2 Wenn ein Rollstuhl während des Spiels einen Defekt aufweist, muss die Zeit gestoppt werden und die Seite erhält für die Reparatur eine technische Auszeit von zehn (10) Minuten pro Spiel. Wenn der Rollstuhl nicht repariert werden kann, darf der Sportler den defekten Rollstuhl zwischen den Sätzen durch einen anderen zugelassenen Rollstuhl ersetzen oder muss mit dem defekten Rollstuhl weiterspielen. Alle Bälle, die der Sportler nicht spielen kann, werden zu toten Bällen.

4.2.3 Im Falle eines Streits, der einen Rollstuhl betrifft, trifft der Oberschiedsrichter in Verbindung mit dem Technical Delegate die Entscheidung. Ihre Entscheidung ist endgültig.

4.3 Anpassungen an Rollstühle

4.3.1 Den Sportlern ist es gestattet, an ihrem Wettkampfrollstuhl Haltungshilfen zu verwenden, um die Stabilisierung des Körpers zu unterstützen. Zu diesen Stützen können Beckengurte, Brustgurte oder Gurte, Knöchelgurte, Knaufe, Bein-/Fußgurte und Bruststützen gehören. Diese Art der Unterstützung muss während des Klassifizierungsprozesses überprüft, genehmigt und dokumentiert werden.

4.3.2 Jede zusätzliche Vorrichtung, die am sportartspezifischen Rollstuhl des Sportlers angebracht wird, wird sowohl von den Schiedsrichtern als auch von den Klassifizierern überprüft. Es darf KEIN zusätzliches Gerät am Sportrollstuhl angebracht werden, das für zusätzliche Stabilität sorgt oder die oberen/unteren Gliedmaßen beim Antreiben des Balls kontrolliert oder lenkt.

4.3.3 Ein Schiedsrichter oder Klassifizierer hat die Befugnis, den Sportler aufzufordern, ein zusätzliches, nicht dokumentiertes Hilfsmittel zu entfernen, das dem Sportler einen unfairen Vorteil verschafft, wenn er den Ball in das Spielfeld befördert (z.B. eine externe Führung, die die Richtung eines Wurfs/Stoßes/Lösens unterstützt).

5. Bocciabälle

Bei Wettkämpfen, die von BISFed sanktioniert worden sind, darf jeder Sportler oder jede Seite einen eigenen Satz Bocciabälle verwenden. Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten und sechs blauen Bällen und einem weißen Jackball. Im Call-Room ist nur ein kompletter Satz pro Seite erlaubt. In den Einzelwettbewerben darf jeder Sportler seinen eigenen Jackball verwenden. In den Mannschafts- und Paarwettbewerben darf jede Seite nur einen Jackball verwenden. Bringt ein Sportler oder eine Seite keine eigenen Bälle in den Call-Room mit, so werden ihm/ihr Wettkampfbälle zur Verfügung gestellt.

Um als regelkonform zu gelten, muss ein Bocciaball die folgenden Kriterien erfüllen:

5.1 Ballkriterien

Ab 1. Januar 2023 muss ein Ball von einem lizenzierten Hersteller sein. Der Ball muss mit dem offiziellen Herstellerlogo und dem offiziellen BISFed-Lizenzlogo gekennzeichnet sein. Vor dem 1. Januar 2023 werden lizenzierte Bälle nur für die folgenden Veranstaltungen verwendet:

- 2022 World Championships
- 2022 World Cups

Wenn ein lizenzierter Hersteller Bocciabälle zu dem bereits von der BISFed genehmigten Sortiment hinzufügen möchte, dürfen solche Bälle erst nach Abschluss des letzten Major- oder Qualifikationswettkampfes (siehe Abschnitt 1.3 im Wettkampf- und Ranglistenhandbuch) in einem bestimmten Kalenderjahr zum Verkauf und zur Verwendung freigegeben werden.

Ein Ball muss 275 g +/- 12 g wiegen und der Umfang muss 270 mm +/- 8 mm betragen.

Die Bälle müssen eine bestimmte Farbe haben, rot, blau oder weiß, und jede Farbe muss in die den Herstellern von BISFed zur Verfügung gestellte Farbpalette fallen.

Ein Ball muss kugelförmig sein und aus gleich großen Teilen bestehen. Alle Teile müssen gleichmäßig zusammengenäht sein, um die Ballform zu bestimmen. Alle Teile müssen aus demselben Material bestehen.

Ein Ball muss aus Materialien mit geringer Dehnung und Dehnbarkeit bestehen, wie z.B. Vinyl, Polyurethangewebe, Leder, Kunstleder, Wildleder oder einem ähnlichen Material.

Ein Ball muss mit gleichmäßig großen Kügelchen oder Perlen aus Polyethylen oder einem ähnlichen Kunststoff oder natürlichen inerten Materialien gefüllt sein. Die Materialien müssen nichtleitend, nichtmetallisch und nichtmagnetisch sein.

5.2 Zustand

Ein Ball muss in gutem Zustand sein. In gutem Zustand bedeutet, dass er für den vorgesehenen Zweck geeignet, von zufriedenstellender Qualität, nicht beschädigt und in der Lage ist, jeden vereinbarten Leistungsstandard zu erfüllen. Das Herstellerlogo und das BISFed-Logo müssen sichtbar und identifizierbar sein.
Ein Ball darf nicht manipuliert werden und gilt als manipuliert, wenn er von dem vom lizenzierten Hersteller gelieferten Originalball abweicht, es sei denn, der Unterschied ist auf normale Abnutzung und Verschleiß oder eine akzeptable Vorbereitung für das Spiel zurückzuführen. Alles, was die Eigenschaften der Oberfläche oder des Füllmaterials des Balls verändert und sichtbar oder fühlbar ist, wird als Manipulation gewertet (z.B. Nähte, die ersetzt wurden, außer wie unten beschrieben).
Normale Abnutzung ist die zu erwartende Verschlechterung des Zustands eines Balls bei typischem Gebrauch, z.B. wenn er wiederholt auf das Spielfeld getrieben wird. Es kann beispielsweise ein Abnutzungsmuster geben, das auf den Wurfstil oder den Griff eines Sportlers zurückzuführen ist oder darauf, dass ein Ball mit einem gleichbleibenden Punkt einer Rampe oder eines Zeigers interagiert, wie z.B. ein kreisförmiges Muster auf einem Ball in einer Linie mit dem Pfeil/Marker.

Eine angemessene Spielvorbereitung ist die Pflege eines Balls, damit er in einem guten Zustand bleibt, wie z.B. die Erhaltung des Gewichts und der gewünschten Weichheit eines Balls. Beispielsweise kann der Ball weicher gemacht werden oder es können dieselben Perlen oder Kügelchen ersetzt werden, die ursprünglich im Ball verwendet wurden, um das Gewicht zu erhalten.

Die Oberfläche des Balls darf keine sichtbaren Einstiche oder Schnitte aufweisen. Der Ball darf im Vergleich zu einem Originalball keine Löcher an den Ecken (Scheitelpunkten) der Teilstücke oder mehr als zwei Bereiche mit Delaminationen aufweisen. Delamination bedeutet, dass ein Teil des Teilstücks in mehrere Schichten aufgespalten ist. Ein einzelner Delaminationsbereich muss weniger als 1 cm lang sein. Die Gesamtlänge aller Delaminationsbereiche darf 2 cm nicht überschreiten.

Die Oberfläche des Balls muss frei von Aufklebern, Abziehbildern oder Transfers sein. Ein Ball darf mit einem Stift oder Marker zur Identifizierung des Balls (z.B. Zahlen oder Buchstaben) und/oder zur Kennzeichnung der Verwendung des Balls (z.B. ein Punkt oder Pfeil) markiert werden. Die ursprüngliche Farbe muss um jede auf dem Teilstück angebrachte Markierung erkennbar sein. Es dürfen keine Markierungen auf oder über einer Naht vorhanden sein, so dass die Naht noch sichtbar und kontrollierbar ist. Es dürfen keine Markierungen über dem zugelassenen Hersteller oder dem zugelassenen BISFed-Logo vorhanden sein.

Auf die Oberfläche des Balls dürfen keine Substanzen aufgebracht werden. Dazu gehören Klebstoffe, Leime oder reibungsmindernde Substanzen wie Öl oder Fett. Die Oberfläche des Balls darf keine Abschürfungen aufweisen, die nicht durch den normalen Gebrauch eines Balls entstehen. Die Oberfläche des Balls darf keine sichtbaren Scheuer-, Schleif- oder Kratzspuren aufweisen, die zu erheblichen Unterschieden in der Beschaffenheit des Balls führen. Er dürfen keine Abschürfungen entlang einer oder mehrerer Nähte vorhanden sein.

Der Ball darf keine gerissenen oder fehlenden Fäden aufweisen und nicht mehr als zwei Stiche, die nachgenäht wurden. Die Nähte müssen mit den Originalnähten des Herstellers übereinstimmen und über die gesamte Länge des Balls gleichmäßig sein.

5.3 Beschlagnahmte Bälle

Sollte sich herausstellen, dass ein Ball bei einer Ballkontrolle vor oder nach dem Spiel nicht regelkonform ist, wird er konfisziert. Sobald ein Ball konfisziert ist, wird er getestet, um festzustellen, ob er manipuliert wurde. Zur Überprüfung eines konfiszierten Balls wird ein dreiköpfiges Gremium gebildet. Dem Gremium müssen mindestens zwei der folgenden Personen angehören: und zwar entweder der Oberschiedsrichter, der stellvertretende Oberschiedsrichter, der Technical Delegate oder der stellvertretende Technical Delegate. Das dritte Mitglied kann ein internationaler Schiedsrichter sein, der nicht an der ursprünglichen Entscheidung beteiligt war. Dieses Gremium wird unmittelbar nach der Entscheidung über die Konfiszierung eines Balls gebildet. Wenn die erste Entscheidung über die Ballkonfiszierung im Call-Room getroffen wurde, muss das Gremium den Ball während des Spiels begutachten und bis zum Ende des Spiels eine Entscheidung treffen. Wenn die erste Entscheidung zur Ballbeschlagnahme am Ende des Spiels getroffen wurde, muss das Gremium den Ball überprüfen, bevor das Ergebnis des Spiels bestätigt wird.

Das Gremium überprüft die erste Entscheidung, den Ball zu konfiszieren, und führt weitere Tests durch, um festzustellen, ob ein Ball manipuliert wurde oder nur ein "missglückter Ball" ist. Das Gremium bewertet den Ball und überprüft die anfängliche Entscheidung durch Wiederholung der Testverfahren vor dem Spiel. Das Gremium kann zwei zusätzliche Tests durchführen, um festzustellen, ob der Ball manipuliert wurde:

- Nadel-/Sondentest
- Reibungstest

Wenn die Jury nach der Überprüfung eines Balls zu dem Schluss kommt, dass er **nicht** manipuliert wurde, wird der Ball bis zum Ende des Turniers aufbewahrt und dann an den Sportler zurückgegeben.

Wenn die Jury nach der Überprüfung eines Balls zu dem Schluss kommt, dass der Ball manipuliert wurde, vergibt die Jury eine rote Karte und der Sportler wird vom Turnier disqualifiziert. Der Sportler wird außerdem gemäß dem BISFed-Ethikkodex bei einer BISFed-Ethikkommission angezeigt. Der/die manipulierte(n) Ball/Bälle wird/werden vom BISFed als Beweismittel für die BISFed-Ethikkommission einbehalten. Weitere Informationen über das Verfahren der Ethikkommission finden Sie im BISFed-Ethik-Code.

VORBEREITUNG VOR DEM SPIEL

6. Aufwärmen

6.1 Vor Beginn eines jeden Spiels wird den Sportlern eine Zeitspanne zum Aufwärmen in dem dafür vorgesehenen Aufwärmbereich zugewiesen. Während der geplanten Wettkampfzeit darf der Aufwärmbereich nur von den Wettkämpfern benutzt werden, die im nächsten geplanten Spiel antreten werden. Sportler und Betreuer (Trainer/Trainerassistent, Sportassistent, Bediener der Rampe) dürfen nur innerhalb der ihnen zugewiesenen Zeit den Aufwärmbereich betreten und sich auf die ihnen zugewiesene Aufwärmfläche begeben. (siehe 15.9.1)

6.1.1 Zeitrahmen für das Aufwärmen: Für die ersten Spiele des Tages wird der Aufwärmbereich 90 Minuten vor der geplanten Startzeit des ersten Spiels geöffnet und 5 Minuten vor Öffnung des Call-Rooms für die ersten Spiele geschlossen. Für die folgenden Spiele an diesem Tag wird der Aufwärmbereich geöffnet, wenn der Call-Room für die vorherigen Spiele schließt, und schließt 5 Minuten vor Öffnung des Call-Rooms für diese Spiele. Wenn der Call-Room für die letzten Spiele des Tages schließt, können Sportler, die an diesem Tag nicht gespielt haben, den Aufwärmbereich für 60 Minuten zum Training nutzen. Der Technical Delegate kann diesen Zeitrahmen anpassen, um einen angemessenen Zugang zum Aufwärmbereich zu ermöglichen und um den Zeitplan des Wettkampfs zu berücksichtigen. Die Teilnehmer werden über alle Änderungen des normalen Zeitplans informiert.

6.2 Die Sportler dürfen von der folgenden Höchstzahl von Personen in den Aufwärmbereich begleitet werden (siehe 15.9.1):

- BC1: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent
- BC2: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent
- BC3: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Bediener der Rampe
- BC4: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent
- Paar BC3: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Bediener der Rampe pro Sportler
- Paar BC4: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent
- Mannschaft (BC1/2): 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent

6.3 Falls erforderlich, dürfen ein Übersetzer und ein Physiotherapeut/Massagetherapeut pro Land den Aufwärmbereich betreten. Diese Personen dürfen nicht beim Coaching helfen.

7. Call-Room

7.1 Eine offizielle Zeituhr befindet sich gut sichtbar am Eingang des Call-Rooms.

7.2 Die Sportler dürfen von der folgenden Höchstzahl von Personen in den Call-Room begleitet werden:

- BC1: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent
- BC2: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent)
- BC3: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Bediener der Rampe
- BC4: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent) (plus 1 Sportassistent, wenn der Sportler ein Fußspieler ist)
- Paar BC3: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Bediener der Rampe pro Sportler
- Paar BC4: 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent) (plus 1 Sportassistent, wenn der Sportler ein Fußspieler ist)
- Mannschaft (BC1/2): 1 Trainer (oder 1 Trainerassistent), plus 1 Sportassistent

7.3 Vor dem Betreten des Call-Rooms müssen alle Sportler, Sportassistenten und Bediener der Rampe ihre Startnummern und ihre Akkreditierungsmarke vorzeigen. Trainer (oder Trainerassistenten) müssen ihre Akkreditierung vorzeigen. Die Startnummer des Teilnehmers muss von vorne gut sichtbar sein und kann am Teilnehmer oder am Rollstuhl befestigt werden. Bediener der Rampe müssen die Startnummer des Sportlers, den sie betreuen, gut sichtbar auf dem Rücken tragen. Alle anderen Sportassistenten müssen die Startnummer auf der Brust tragen. Im Mannschaftswettbewerb kann der Sportassistent die Startnummer eines beliebigen BC1-Sportlers dieses Spiels tragen. Bei Nichteinhaltung dieser Vorschrift wird der Zutritt zum Call-Room verweigert.

7.4 Die Anmeldung für alle Spiele erfolgt am Call-Room-Schalter, der sich am Eingang zum Call-Room befindet. Eine Seite, die nicht rechtzeitig im Call-Room anwesend ist, verliert das Spiel.

7.4.1 Für den Einzelwettbewerb müssen alle Sportler zwischen dreißig (30) und fünfzehn (15) Minuten vor der geplanten Startzeit eines Spiels, an dem sie teilnehmen sollen, registriert sein.

7.4.2 Für die Mannschafts- und Paarwettbewerbe müssen alle Sportler zwischen fünfundvierzig (45) und zwanzig (20) Minuten vor der geplanten Startzeit eines Spiels, an dem sie teilnehmen sollen, registriert sein.

7.4.3 Jede Seite (Einzel, Mannschaft oder Paar, einschließlich des Sportassistenten/Bedieners der Rampe und Trainers/Trainerassistenten) muss sich gemeinsam anmelden und ihre gesamte Ausrüstung und Bälle mitbringen. Jede Seite sollte nur die für den Wettkampf notwendigen Gegenstände in den Call-Room mitbringen.

7.5 Sobald sie registriert sind und sich im Call-Room befinden, dürfen Sportler, Trainer/ Trainerassistenten und Sportassistenten/Bediener der Rampe den Call-Room nicht mehr verlassen. Sollten sie dies dennoch tun, dürfen sie den Call-Room nicht wieder betreten und nicht weiter am laufenden Spiel teilnehmen (Ausnahme: Regel 8.13). Andere Ausnahmen werden vom Oberschiedsrichter und/oder dem Technical Delegate geprüft.

7.6 Alle Seiten müssen unmittelbar nach der Registrierung im Call-Room in ihrem zugewiesenen Bereich bleiben. Wenn ein Sportler zwei Spiele hintereinander spielen muss, kann der Trainer/Trainerassistent oder Teammanager den Sportler mit Erlaubnis des Technical Delegates für das folgende Spiel anmelden. Dies gilt auch für Playoff- Spiele, wenn der Aufstieg des Sportlers in die nächste Runde nicht genügend Zeit lässt, um die Zeitvorgaben im Call-Room einzuhalten.

7.7 Zum festgesetzten Zeitpunkt werden die Türen des Call-Rooms geschlossen, und keine anderen Personen dürfen eintreten oder am Spiel teilnehmen, keine weiteren Ausrüstungsgegenstände oder Bälle dürfen zum Spiel mitgenommen werden. (Ausnahmen können vom Oberschiedsrichter oder einem von ihm Beauftragten geprüft werden.)

7.8 Die Schiedsrichter jedes Spiels betreten den Call-Room, um sich auf das Spiel vorzubereiten, spätestens kurz bevor die Tür des Call-Rooms geschlossen wird.

7.9 Die Sportler können aufgefordert werden, dem Schiedsrichter ihre Startnummern, Akkreditierungsanhänger und Klassifizierungsunterlagen zu zeigen.

7.10 Alle Ausrüstungsgegenstände werden im Call-Room überprüft, um sicherzustellen, dass die Ausrüstung einen offiziellen Aufkleber für die Verwendung während des Turniers erhalten hat. Jede Ausrüstung, die bei einer Prüfung durchgefallen ist, darf nicht auf dem Platz benutzt werden und wird, falls dennoch geschehen, mit einer gelben Karte bestraft.

7.11 Der Münzwurf wird im Call-Room durchgeführt. Der Schiedsrichter wirft eine Münze und die siegreiche Seite entscheidet, ob sie rot oder blau spielen möchte. Den Seiten ist es erlaubt, die Bocciabälle der gegnerischen Seite vor oder nach dem Münzwurf vorsichtig zu untersuchen (unter Aufsicht des Schiedsrichters).

7.12 Wenn sich der Zeitplan verzögert, während der Call-Room in Betrieb ist, kann der Oberschiedsrichter oder sein Stellvertreter einem Antrag auf Benutzung der Toilette gemäß den folgenden Richtlinien zustimmen:

- Die andere Seite des Spiels muss informiert werden.
- Ein Verwaltungsmitglied muss den Sportler begleiten.
- Der Sportler muss innerhalb von zehn (10) Minuten in den Call-Room zurückkehren; bei nicht rechtzeitiger Rückkehr gilt das Spiel als verloren.

7.13 Regel 7.4 findet keine Anwendung, wenn das Organisationskomitee des Gastgebers eine Verzögerung verursacht. Wenn Spiele verschoben werden, benachrichtigt das Organisationskomitee alle Mannschaftsverantwortlichen so schnell wie möglich schriftlich, und der Technical Delegate überarbeitet den Spielplan.

7.14 Übersetzer dürfen den Call-Room oder die Spielfläche nur betreten, wenn sie von einem Schiedsrichter dazu aufgefordert werden. Der Übersetzer muss in dem dafür vorgesehenen Bereich anwesend sein, um den Call-Room oder die Spielfläche betreten zu dürfen.

8. Ballkontrolle vor dem Spiel

Jeder Sportler oder jede Seite muss seine/ihre Bälle vor jedem Spiel im Call-Room vorlegen, um sie testen zu lassen. Die Tests bestätigen, dass jeder Ball die Kriterien erfüllt, die sich auf Verarbeitung und Zustand beziehen.
Nach dem Münzwurf werden Tests für jeden der sieben (7) Bälle durchgeführt, die jede Seite während des Spiels verwendet (z.B. Jackball plus sechs farbige Bälle). Die Tests, die im Call-Room durchgeführt werden, sind:

- Ball-Inspektion
- Rolltest
- Umfangstest
- Gewichtstest
- Metallerkennungstest

Das Verfahren für diese Tests ist im Handbuch für Schiedsrichter zu finden.

Wenn ein Ball oder mehrere Bälle einen oder mehrere dieser Tests nicht besteht/bestehen, wird dieser/werden diese dem Sportler entzogen und der Sportler erhält eine gelbe Karte. Ein roter oder blauer Ball wird nicht ersetzt, wenn er nicht den Test besteht. Sollte ein Jackball nicht den Test bestehen, wird er durch einen gleichwertigen Wettkampf-Jackball ersetzt, der vom Schiedsrichter ausgewählt wird.

Der Sportler oder die Seite spielt mit allen verbleibenden Bällen, die alle Tests im Call-Room bestanden haben. Wenn ein Sportler mehr als einen Ball während derselben Kontrolle zurückgewiesen bekommt, wird das Vergehen nur mit einer gelben Karte geahndet, aber der Sportler spielt mit einem Ball weniger für jeden beschlagnahmten Ball.

Wenn der Ball/die Bälle eines Sportlers bei der Ballkontrolle für ein nachfolgendes Spiel die Kriterien nicht erfüllt/erfüllen, erhält dieser Sportler eine zweite gelbe Karte und verliert das Spiel gemäß Regeln 15.10.2 und 15.10.3.

Sportler, Sportassistenten/Bediener der Rampe und Trainer/Trainerassistenten dürfen die Ballkontrolle beobachten. Fällt ein Ball durch den Test, wird der Test nicht wiederholt, es sei denn, der Schiedsrichter hat das Testverfahren nicht korrekt durchgeführt.

Bei Mannschafts- und Paarwettbewerben müssen die Sportler die Ausrüstung und die Bälle jedes einzelnen Sportlers im Call-Room identifizieren, so dass im Fall eines Gegenstandes, der nicht den Regeln entspricht, dieser dem richtigen Sportler zugeordnet werden kann. Wird der Besitz von keinem Sportler zugegeben, spielt der Kapitän mit der geringeren Anzahl von Bällen. (siehe 15.9.2)

Wenn die Kontrolle im Call-Room beendet ist, behält der Schiedsrichter die Bälle zurück, bis beide Seiten auf dem Spielfeld angekommen sind, und verteilt sie, nachdem alle Taschen am Punktetisch verstaut sind.

AUF DEM SPIELFELD

9. Funktionen und Zuständigkeiten

9.1 Sportler

Der Sportler ist die Person, die die Kontrolle über das Loslassen des Balls hat. Er muss den Ball ohne Hilfe und ohne jeglichen Kontakt während des Loslassens vorantreiben.

9.1.1 Die Verantwortung des Kapitäns

9.1.1.1 Im Mannschafts- und Paarwettbewerb wird jede Seite bei jedem Spiel von einem Kapitän angeführt. Ein Buchstabe "C", der deutlich sichtbar sein muss, muss den Kapitän für den

Schiedsrichter eindeutig identifizieren. Jeder Kapitän, Verein oder jedes Land ist für die Bereitstellung des "C" verantwortlich. Der Kapitän fungiert als Führungskraft der Mannschaft/des Paares und übernimmt die folgenden Aufgaben:

9.1.1.2 Vertretung der Mannschaft/des Paares beim Münzwurf und Treffen der Entscheidung, ob rote oder blaue Bälle gespielt werden sollen.

9.1.1.3 Er trifft die Entscheidung darüber, welches Mannschafts-/Paarmitglied während des Spiels spielen soll, einschließlich eventueller Strafbälle.

9.1.1.4 Ausrufen einer technischen oder medizinischen Auszeit. Der Trainer, Sportassistent, Bediener der Rampe oder Trainerassistent kann auch eine technische oder medizinische Auszeit ausrufen.

9.1.1.5 Bestätigung der Entscheidung des Schiedsrichters bei der Wertung.

9.1.1.6 Beratung mit dem Schiedsrichter im Falle eines unterbrochenen Satzes oder bei Streitigkeiten.

9.1.1.7 Unterzeichnung des Spielberichtsbogens oder Benennung einer Person, die in seinem Namen unterschreibt. Die unterzeichnende Person muss mit ihrem eigenen Namen unterschreiben. Bei Verwendung des elektronischen Spielberichtsbogens kann der Sportler sein Einverständnis durch Anklicken von "OK" selbst bestätigen oder dem Punktezähler oder Schiedsrichter die Erlaubnis erteilen, in seinem Namen auf "OK" zu klicken.

9.1.1.8 Beilegung eines Streitfalls. Wie in Regel 16.1 beschrieben, ist der Kapitän/Sportler derjenige, der um eine Klärung bitten muss. Der Trainer, Trainerassistent oder Sportassistent/Bediener der Rampe kann mit Erlaubnis des Schiedsrichters während der Streitigkeit auch mit diesem sprechen. Falls eine Übersetzung erforderlich ist, kann gemäß Regel 17.8 und 17.9 auch ein Übersetzer anwesend sein.

9.2 Sportler-Assistenten

9.2.1 Bediener der Rampe

Ein Bediener der Rampe ist ein anerkannter Sportler und muss sich an die für Sportler geltenden Regeln halten, mit Ausnahme der Regeln für die Klassifizierung. Die Bediener der Rampe müssen die geltenden Regeln dieses Regelbuchs befolgen. Wenn in diesem Regelbuch von einem "Sportler" die Rede ist, bezieht sich dies auf die Person(en), die den Ball vorantreibt/vorantreiben. Der Bediener der Rampe muss sich an die BISFed-Richtlinie zur Nationalität der Wettkämpfer halten. Ein Bediener der Rampe darf nur einen Sportler betreuen. Es muss während des gesamten Wettkampfs dieselbe Person sein, es sei denn, eine Erkrankung tritt ein. In diesem Fall kann der Bediener der Rampe ersetzt werden. Um eine Auswechslung zuzulassen, muss dem Oberschiedsrichter ein ärztliches Dokument vorgelegt werden, das die Krankheit bestätigt, und der Wettkampf-Informationsstelle muss vor der Öffnung der Aufwärmplätze für das betreffende Spiel diese Information übermittelt werden. Der Gegner muss *sofort* über die Auswechslung informiert werden, sobald die Spielfelder zum Aufwärmen zur Verfügung stehen. Jeder Ersatz für den Bediener der Rampe muss eine BC3-Lizenz für Bediener der Rampe besitzen und die Anti-Doping-Schulung absolviert haben.

Die Bediener der Rampe unterstützen die BC3-Sportler, indem sie die Rampe auf Anweisung des Sportlers bedienen. Sie müssen sich innerhalb der Wurfbox ihres Sportlers aufhalten und dürfen während des Satzes nicht in den Spielbereich schauen. Bediener der Rampe führen Aufgaben aus wie:

- Positionierung der Rampe - auf Anweisung des Sportlers;
- Einstellen oder Stabilisieren des Rollstuhls des Sportlers - auf Anweisung des Sportlers;
- Anpassung der Position des Sportlers - auf Anweisung des Sportlers - an seine Bedürfnisse;
- Einen Ball zum Sportler rollen und/oder ihn übergeben - wenn der Sportler dies anweist;
- Ausführen von Routinehandlungen vor oder nach dem Loslassen des Balls;
- Aufnehmen der Bälle nach jedem Satz - wenn der Schiedsrichter den Ball aufhebt und sagt: "Eine Minute!"

- Vermitteln bei Gesprächen zwischen Sportler und Schiedsrichter – mit Genehmigung des Schiedsrichters

Der Bediener der Rampe darf den Spielbereich NICHT ohne Erlaubnis betreten (siehe 15.9.7) und MUSS sich aus den gegnerischen Wurfboxen heraushalten.

Wenn der Ball freigegeben wird, gilt für den Bediener der Rampe: (siehe 15.5.5)
- Er darf keinen direkten Körperkontakt mit dem Sportler haben (kein Berühren des Sportlers).
- Er darf dem Sportler nicht helfen, indem er den Rollstuhl schiebt oder einstellt.
- Er darf den Zeiger nicht berühren. (siehe 15.5.6)

Ein Bediener der Rampe darf während eines Satzes nicht in den Spielbereich schauen (siehe 15.6.2).

9.2.2 Sportassistent

BC1-Sportler und BC4-Fußspieler dürfen einen Sportassistenten haben. Der Sportassistent von BC1- und BC4-Fußspielern sollte sich hinter der eigenen Wurfbox des Sportlers befinden und darf die Wurfbox auf Anweisung des Sportlers betreten. Sportassistenten führen die gleichen Aufgaben aus wie ein Bediener der Rampe, mit Ausnahme der Positionierung einer Rampe.

Wenn der Ball gelöst wird, darf der Sportassistent keinen direkten Körperkontakt mit dem Sportler haben (kein Berühren des Sportlers, siehe 15.5.5) und darf dem Sportler nicht helfen, indem er den Rollstuhl schiebt oder einstellt.

9.2.3 Trainer

Ein Trainer oder Trainerassistent pro Seite darf den Aufwärmbereich, den Call-Room und die Spielfläche bei jedem Wettbewerb betreten (siehe 6.2, 7.2). Dies gilt auch für die Einzel-Wettbewerbe.

9.2.4 Trainerassistent

Sollte ein Trainerassistent anstelle eines Trainers einen Sportler begleiten, hat er die gleichen Rechte wie ein Trainer. Nur einer von beiden darf den Sportler in den Aufwärmbereich, Call-Room oder auf die Spielfläche begleiten. Während des Satzes muss der Trainerassistent (oder Trainer) neben dem Punktetisch im Trainer-Bereich sitzen.
Ein Trainerassistent kann jeder registrierte Teilnehmer aus demselben Land wie der zu begleitende Sportler sein.

10. Das Spiel

10.1 Aufwärmen auf dem Spielfeld

Man begibt sich vom Call-Room zum zugewiesenen Spielfeld. Auf dem Spielfeld angekommen, stellen sich die Sportler in die ihnen zugewiesenen Wurfboxen. Der Schiedsrichter zeigt den Beginn einer 2-minütigen Aufwärmphase an, während der jede Seite alle ihre Bälle (einschließlich des Jacks) spielen darf. Während der Aufwärmzeit dürfen Sportler, Sportassistenten und Bediener der Rampe selbst oder aber mit einem Ausrüstungsgegenstand nicht in die Wurfboxen der Gegner eindringen. Auch eine Rampe darf während des Aufwärmens NICHT über die Seitenlinien hinausragen und dadurch den Raum des Gegners verletzen.

Das Aufwärmen ist beendet, wenn beide Seiten alle Bälle gespielt haben oder wenn 2 Minuten abgelaufen sind (je nachdem, was zuerst eintritt).

10.2 Zeit pro Satz

10.2.1 Jede Seite hat ein Zeitlimit für das Spielen jedes Satzes, das von einem Zeitnehmer überwacht wird. Die Zeiten sind:
- BC1: 04:30 Minuten pro Sportler und Satz

- BC2: 03:30 Minuten pro Sportler und Satz
- BC3: 06:00 Minuten pro Sportler und Satz
- BC4: 03.30 Minuten pro Sportler und Satz
- Mannschaft: 5 Minuten pro Mannschaft und Satz
- Paar BC3: 7 Minuten pro Paar und Satz
- Paar BC4: 4 Minuten pro Paar und Satz

10.2.2 Das Vorantreiben des Jacks wird als Teil des Zeitkontingents einer Seite gezählt.

10.2.3 Die Zeit einer Seite beginnt, wenn der Schiedsrichter dem Zeitnehmer anzeigt, welche Seite spielen soll, einschließlich des Jacks.

10.2.4 Die Zeit einer Seite wird in dem Moment gestoppt, in dem der gespielte Ball innerhalb der Spielfeldbegrenzung liegen bleibt oder die Spielfeldbegrenzung überquert.

10.2.5 Wenn eine Seite den Ball nicht gelöst hat, wenn das Zeitlimit erreicht ist, werden dieser Ball und alle anderen verbleibenden Bälle dieser Seite ungültig und müssen in den Bereich für tote Bälle gelegt werden. Im Falle von BC3-Sportlern ist der Ball gelöst, sobald er die Rampe hinunterzurollen beginnt.

10.2.6 Wenn eine Seite einen Ball nach Erreichen des Zeitlimits loslässt, stoppt der Schiedsrichter den Ball und entfernt ihn aus dem Spielfeld, bevor er das Spiel stört. Wenn der Ball andere Bälle stört, wird das Spiel unterbrochen. (siehe 12)

10.2.7 Das Zeitlimit für Strafbälle beträgt eine Minute für jeden Verstoß (1 Ball) für alle Wettbewerbe.

10.2.8 Während jedes Satzes wird die verbleibende Zeit für beide Seiten auf der Anzeigetafel angezeigt. Nach Beendigung jedes Satzes wird die verbleibende Zeit beider Seiten auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

10.2.9 Wenn die Zeit während eines Satzes falsch berechnet wird, passt der Schiedsrichter die Zeit an, um den Fehler auszugleichen.

10.2.10 Bei Streitigkeiten oder Unklarheiten muss der Schiedsrichter die Uhr anhalten. Wenn im Verlauf eines Satzes für eine Übersetzung eine Unterbrechung notwendig ist, muss die Zeit gestoppt werden. Wenn immer möglich, sollte der Übersetzer nicht aus der gleichen Mannschaft/dem gleichen Land wie der Sportler stammen. (siehe 17.8)

10.2.11 Der Zeitnehmer sagt laut und deutlich an, wenn die verbleibende Zeit "1 Minute", "30 Sekunden", "10 Sekunden" beträgt und "Zeit", wenn die Zeit abgelaufen ist. Während der "einen Minute" zwischen den Sätzen muss der Zeitnehmer "15 Sekunden!" und "Zeit!" ansagen. Der Schiedsrichter wiederholt die Ansage, damit die Seiten wissen, dass die Ansage für ihr Spielfeld gilt.

10.3 Vorantreiben des Jackballs

Beim Spielen eines beliebigen Balls (Jackball, rot oder blau) muss der Sportler seine gesamte Ausrüstung, Bälle und Gegenstände in seiner eigenen Wurfbox haben. Bei BC3-Sportlern gilt dies auch für den Bediener der Rampe.

10.3.1 Die Seite, die Rot spielt, eröffnet immer den ersten Satz.

10.3.2 Der Sportler darf erst dann den Jack spielen, wenn der Schiedsrichter anzeigt, dass die betreffende Seite an der Reihe ist. BC3-Sportler müssen den Zwei-Wege-Schwung ausführen, bevor sie den Jack spielen.

10.3.3 Der Jackball muss in dem für den Jack gültigen Bereich zur Ruhe kommen.

10.4 Ungültiger Jackball

10.4.1 Der Jack ist ungültig:

- Wenn er gespielt wird und in dem für den Jack ungültigen Bereich zur Ruhe kommt.
- Wenn er ins Aus geht.
- Wenn während des Spielens des Jacks der Sportler einen Verstoß begeht. Die entsprechende Strafe gemäß Regel 15.1 bis 15.11 wird ebenfalls verhängt.

10.4.2 Wenn der Jack ungültig ist, spielt der Sportler, der den Jack im nächsten Satz werfen soll, den Jack. Ist der Jack im letzten Satz ungültig, spielt der Sportler, der den Jack im ersten Satz geworfen hat, den Jack. Das Spielen des Jacks wird in dieser Reihenfolge fortschreiten, bis der Jack im gültigen Bereich liegenbleibt.

10.4.3 Wenn der Jackball ungültig war, wird der nächste Satz so begonnen, als wäre dies nicht geschehen, und der Jackball wird von demjenigen Sportler geworfen, der an der Reihe ist zu werfen.

10.5 Das Spielen des ersten farbigen Balls

10.5.1 Der Sportler, der den Jack erfolgreich wirft, wirft auch den ersten farbigen Ball (siehe 15.5.8). Kommt es zu einer längeren Verzögerung zwischen dem Werfen des Jacks und dem Werfen des ersten farbigen Balls (z.B. aufgrund einer Fehlfunktion der Zeituhr), kann der Sportler darum bitten, den Jack erneut zu werfen, bevor er den ersten farbigen Ball wirft. Die Zeit wird auf die Startzeit des Satzes zurückgesetzt.

10.5.2 Wenn der farbige Ball im Aus landet oder nach einem Verstoß eingezogen wird, wirft die betreffende Seite weiter, bis ein Ball im Spielfeld landet oder alle ihre Bälle geworfen wurden. Im Mannschafts- und Paarwettbewerb darf jeder Sportler der Seite, die an der Reihe ist zu spielen, den zweiten farbigen Ball ins Spielfeld werfen.

10.6 Wurf des ersten gegnerischen Balls

10.6.1 Alle Sportler müssen "aus dem Weg" gehen, um den Gegnern freien Zugang zum Spielbereich zu ermöglichen. Dieser Vorgang muss schnell geschehen. Sollte der Schiedsrichter entscheiden, dass der Zugang verweigert wird, kann dem Sportler, der dies verursacht, eine gelbe Karte gegeben werden (siehe 15.9.4 oder 15.9.5). Im BC3-Wettbewerb müssen die Bediener der Rampe und die Ausrüstung (einschließlich der Rampe und des Stuhls für den Bediener der Rampe) "aus dem Weg" sein. Die gegnerische Seite spielt dann gemäß 10.5.2.

10.7 Das Bewegen auf dem Spielfeld

10.7.1 Eine Seite darf in der Zeit der gegnerischen Seite nicht ihren nächsten Wurf vorbereiten, den Rollstuhl oder die Rampe ausrichten oder den Ball rollen. Bevor die Farbe angezeigt wird, ist es zulässig, dass ein Sportler einen Ball aufnimmt, ohne ihn voranzutreiben. (Z.B. ist es erlaubt, dass Rot den Ball aufnimmt, bevor der Schiedsrichter signalisiert, dass Blau spielen soll, und den Ball in die Hand oder den Schoß legt; es ist aber nicht zulässig, dass Rot einen Ball aufnimmt, nachdem der Schiedsrichter signalisiert hat, dass Blau spielen soll.) (siehe 15.6.4)

10.7.2 Sobald der Schiedsrichter dem Sportler angezeigt hat, welche Seite spielen soll, dürfen die Sportler dieser Seite den Spielbereich oder eine leere Wurfbox betreten (siehe 15.6.1). Die Sportler dürfen die Rampe von ihrer eigenen oder von einer leeren Wurfbox ausrichten. Sportler und Sportassistenten/Bediener der Rampe dürfen nicht in die gegnerischen Wurfboxen gehen, wenn sie ihren nächsten Wurf vorbereiten oder eine Rampe ausrichten wollen. Sportassistenten/ Bediener der Rampe dürfen den Spielbereich während des Satzes NICHT betreten.

10.7.3 Die Mitglieder der Mannschaft dürfen sich hinter ihre Wurfboxen begeben, um ihre Würfe auszurichten oder mit ihren Teamkollegen zu sprechen. Mindestens ein Vorderrad muss während dieser Zeit innerhalb der eigenen Wurfbox des Sportlers bleiben. Der Weg hinter den Boxen darf von BC3-Sportler benutzt werden, um den Spielbereich zu betreten. Wenn Sportler

des BC3-Paarwettbewerbs den Spielbereich betreten wollen, müssen sie dies tun, ohne an ihrem eigenen Partner vorbeizugehen.

Sportler und Bediener der Rampe, die gegen diese Regel verstoßen, werden angewiesen, im richtigen Bereich zu bleiben und den Aufbau neu zu beginnen. Die verstrichene Zeit wird nicht zurückgegeben.

10.7.4 Wenn ein Sportler Hilfe benötigt, um auf das Spielfeld zu gelangen, kann er den Schiedsrichter oder den Linienrichter bitten, ihm zu helfen.

10.7.5 Wenn in einem Mannschafts- oder Paarwettbewerb ein Sportler einen Ball wirft, während ein Mitglied der Seite noch in seine Wurfbox zurückkehrt, gibt der Schiedsrichter einen Strafball und es erfolgt die Rücknahme des geworfenen Balls (siehe 15.7.7). Der zurückkehrende Sportler (nicht werfend) muss mindestens ein Rad in seiner eigenen Wurfbox haben, wenn das Mitglied seiner Seite den Ball loslässt.

10.7.6 Routinemäßige Handlungen vor oder nach dem Lösen eines Balls sind erlaubt, ohne dass eine besondere Aufforderung an den Sportassistenten oder den Bediener der Rampe erfolgen muss.

10.8 Der Ballwurf

10.8.1 Wenn der Ball losgelassen wird, muss mindestens eine Gesäßseite des Sportlers mit der Sitzfläche des Rollstuhls in Kontakt sein. Sportler, die nur auf dem Bauch liegend spielen können, müssen mit dem Unterleib Kontakt zum Wurfstuhl haben (siehe 15.7.3). Diese Sportler müssen eine dokumentierte Klassifizierungsgenehmigung für diese Methode haben.

10.8.2 Wenn ein Ball gespielt wird und von dem Sportler, der ihn geworfen hat, oder von einem gegnerischen Sportler oder seiner Ausrüstung abprallt und die Wurflinie überquert, ist er im Spiel.

10.8.3 Ein Ball darf, nachdem er geworfen, gestoßen oder den Boden einer Rampe verlassen hat, seitlich aus der Wurfbox des Sportlers (entweder in der Luft oder auf dem Boden) und durch die Wurfbox einer gegnerischen Seite rollen, bevor er die Wurflinie überquert und in den Spielbereich gelangt.

10.8.4 Wenn ein Ball, der im Spiel ist, ohne jegliche Außenwirkung rollt, bleibt er an der neuen Position im Spielbereich liegen.

10.9 Spielen der restlichen Bälle

10.9.1 Die Seite, die als nächstes spielt, ist diejenige, die nicht den nächstgelegenen Ball zum Jack hat, es sei denn, sie hat alle ihre Bälle gespielt. In diesem Fall spielt die andere Seite. Dieses Verfahren wird fortgesetzt, bis beide Seiten alle Bälle gespielt haben. Die Gegner müssen "aus dem Weg gehen", wenn sie nicht an der Reihe sind.

10.9.2 Wenn ein Sportler beschließt, die verbleibenden Bälle nicht zu spielen, kann er dem Schiedsrichter mitteilen, dass er in diesem Satz die weiteren Bälle nicht spielen möchte. In diesem Fall wird die Zeit gestoppt und die verbleibenden Bälle werden als tote Bälle erklärt. Nicht gespielte Bälle werden als solche auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.

10.10 Bälle außerhalb der Spielfeldgrenzen

10.10.1 Jeder Ball ist im Aus, wenn er die äußeren Begrenzungslinien berührt oder überquert. Wenn der Ball die Linie berührt und einen anderen Ball stützt, wird der Ball, der auf der Linie liegt, entfernt. Wenn der gestützte Ball fällt und die Linie berührt, ist auch dieser Ball im Aus und wird entfernt. Jeder Ball wird gemäß 10.10.3 für einen farbigen Ball oder 10.11.1 für einen Jackball behandelt. Ein Ball, der die äußere Begrenzungslinie berührt oder überquert und dann wieder in den Spielbereich eintritt, befindet sich im Aus und wird zu einem toten Ball.

10.10.2 Ein gespielter Ball, der nicht in den Spielbereich gelangt, gilt als außerhalb der Begrenzungslinien. Eine Ausnahme wird in Regel 10.14 beschrieben.

10.10.3 Jeder farbige Ball, der ins Aus getrieben oder gestoßen wird, gilt als toter Ball und wird in dem dafür vorgesehenen Bereich abgelegt. Der Schiedsrichter entscheidet allein darüber, ob ein Ball im Aus ist. Tote Bälle müssen in dem dafür vorgesehenen Bereich platziert werden - in einem Behälter für tote Bälle oder knapp außerhalb der Begrenzungslinie, etwa 1 m von den Bällen im Spielbereich entfernt. Dies ermöglicht den Sportlern, sich vollständig um die Bälle herum zu bewegen und die Bälle im Spiel deutlich zu sehen.

10.11 Jack außerhalb der Spielfeldgrenzen

10.11.1 Wird der Jack während des Spiels aus dem Spielbereich oder in den für den Jack ungültigen Bereich gestoßen, wird er auf das Kreuz gelegt.

10.11.2 Ist dies nicht möglich, weil bereits ein Ball das Kreuz verdeckt, wird der Jack so nah wie möglich vor das Kreuz platziert, wobei der Ball zwischen den Seitenlinien zentriert wird. ("Vor dem Kreuz" bezieht sich auf den Bereich zwischen dem Kreuz und der Wurflinie.)

10.11.3 Wenn der Jack auf das Kreuz gelegt wurde, wird die als nächstes zu spielende Seite gemäß Regel 10.6.1 bestimmt.

10.11.4 Befinden sich nach der Platzierung des Jacks auf das Kreuz keine farbigen Bälle auf dem Spielfeld, spielt die Seite, die den Jack ins Aus getrieben hat.

10.12 Gleichzeitig gespielte Bälle

Wenn eine Seite mehr als einen Ball spielt, wenn sie an der Reihe ist, werden die gleichzeitig gespielten Bälle eingezogen und werden zu toten Bällen. (siehe 15.5.11)

10.13 Gleichweit entfernte Bälle

Wenn zwei oder mehr Bälle verschiedener Farben gleich weit vom Jack entfernt sind und die Punktzahl dieser gleich weit entfernten Bälle gleich ist (1:1; 2:2), muss die Seite, die zuletzt geworfen hat, erneut spielen. Die zu spielende Seite wechselt dann, bis entweder das gleiche Punkteverhältnis aufgehoben ist oder eine Seite alle ihre Bälle gespielt hat. Wenn die Anzahl der im gleichen Abstand liegenden Bälle nicht gleich (2:1) ist, spielt die Seite mit der geringeren Anzahl. Das Spiel wird dann wie gewohnt fortgesetzt. Wenn ein neu gespielter Ball das gleiche Abstandsverhältnis aufhebt, aber sich ein anderes, jedoch immer noch gleiches Abstandsverhältnis ergibt, muss dieselbe Farbe erneut spielen.

10.14 Fallengelassener Ball

Wenn ein Sportler einen Ball fallen lässt, kann er erneut gespielt werden. Bälle, die im Spielbereich landen, sind "Bälle im Spiel". Bälle, die auf oder hinter der Wurflinie bleiben, auch in der gegnerischen Wurfbox, sind "fallen gelassen" und können erneut gespielt werden. Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl des wiederholten Spielens eines Balls. Der Schiedsrichter ist der alleinige Entscheidungsträger. In diesem Fall wird die Zeit nicht angehalten.

- Solange der Ball nicht vollständig vom Sportler gegriffen wird (z.B. beim Aufnehmen eines Balls von der Stelle, an dem er aufbewahrt wird, oder während der Assistent dem Sportler den Ball gibt, oder beim Ablegen des Balls auf die Rampe), ist jeder Ball, der herunterfällt, eindeutig ein Versehen und hat nichts mit dem Werfen zu tun. Der Ball wird dem Sportler zurückgegeben, unabhängig davon, wo er gelandet ist.
- Wenn der Sportler den Ball in der Hand hält und mit der Wurfvorbereitung und/oder Wurfausführung begonnen hat, und der Ball dann fällt, wird der Ball nur dann zurückgegeben, wenn er nicht in den Spielbereich gelangt ist.

10.15 Beenden eines Satzes

10.15.1 Nachdem alle Bälle gespielt sind und es keine Strafbälle gibt, verkündet der Schiedsrichter mündlich den Spielstand (siehe 10.16) und dann: "Satz beendet." (Wenn der Schiedsrichter messen muss, um das Ergebnis zu ermitteln, bittet er die Sportler/Kapitäne in den Spielbereich. Die Bediener der Rampe können sich zu diesem Zeitpunkt umdrehen, um die Messung zu beobachten. Nach der Messung kehren die Sportler in ihre Wurfboxen zurück. Der Schiedsrichter gibt das Ergebnis bekannt und sagt "Satz beendet".
Nach Beendigung des Spiels sagt der Schiedsrichter "Spiel beendet" und gibt das Endergebnis bekannt.

10.15.2 Wenn Strafbälle zu spielen sind, wird nach der Bestätigung des Endergebnisses durch die Sportler/Kapitäne und nachdem den Bedienern der Rampe erlaubt worden ist, sich kurz umzudrehen, um die Bälle zu sehen, der Spielbereich vom Schiedsrichter geräumt (der Linienrichter kann assistieren). Die Seite, der ein Strafball zugesprochen wurde, wählt einen (1) ihrer farbigen Bälle aus, um ihn in Richtung des Zielfeldes zu spielen. Der Schiedsrichter verkündet mündlich den Punktestand (siehe 11) und sagt dann "Satz beendet". Dies ist das Signal für die Bediener der Rampe, dass sie sich jetzt zum Spielbereich drehen können. Die Gesamtpunktzahl des Satzes wird auf dem Spielberichtsbogen festgehalten.

10.15.3 Wenn im letzten Satz eines Spiels, in dem noch nicht alle Bälle gespielt wurden, aber der Sieger offensichtlich ist, der Sportassistent, der Bediener der Rampe oder der Trainer/ Trainerassistent auf dem Platz jubelt, wird keine Strafe verhängt. Dies gilt auch für Strafbälle.

10.15.4 Sportassistenten, Bediener der Rampe und Trainer/Trainerassistenten dürfen den Spielbereich nur auf Anweisung des Schiedsrichters betreten (siehe 15.9.7). Wenn der Schiedsrichter am Ende des Satzes "Eine Minute" ankündigt, während er den Ball in die Höhe hält, ist dies ein Signal für die Sportassistenten, Bediener der Rampe und Trainer/Trainerassistenten, dass sie den Spielbereich betreten dürfen.

10.16 Wertung

10.16.1 Die Wertung wird vom Schiedsrichter vorgenommen, nachdem beide Seiten alle Bälle gespielt haben. Die Seite, deren Ball am nächsten beim Jackball liegt, erhält je einen Punkt für jeden Ball, der näher am Jackball liegt als der nächstgelegene Ball der Gegenseite.

10.16.2 Wenn zwei oder mehrere Bälle verschiedener Farben den gleichen Abstand zum Jackball aufweisen und kein anderer Ball näher ist, dann bekommt jede Seite einen Punkt für jeden Ball.

10.16.3 Etwaige Strafballpunkte werden zum Ergebnis addiert und notiert, wenn sie erzielt werden. Jeder Strafball, der innerhalb des Zielfeldes liegen bleibt, wird mit einem (1) Punkt gewertet.

10.16.4 Am Ende eines jeden Satzes muss der Schiedsrichter sicherstellen, dass das Ergebnis auf dem Spielberichtsbogen und der Anzeigetafel korrekt ist. Die Sportler/Kapitäne sind dafür verantwortlich sicher zu stellen, dass die Punkte genau aufgezeichnet werden.

10.16.5 Nach Beendigung der Sätze werden die Punkte der einzelnen Sätze zusammengezählt und die Seite mit der höheren Gesamtpunktzahl gewinnt.

10.16.6 Der Schiedsrichter kann Kapitäne (oder Sportler im Einzelwettbewerb) nach vorne rufen, wenn eine Messung stattfinden muss oder die Entscheidung am Ende eines Satzes knapp ist.

10.16.7 Wenn am Ende der regulär gespielten Sätze die Punktzahl einschließlich der Punkte für etwaige Strafbälle gleich ist, wird ein Tie-Break gespielt. Die in einem Tie-Break erzielten Punkte werden nicht zu der in diesem Spiel erreichten Punktzahl hinzugezählt, sondern dienen ausschließlich dazu, den Sieger zu ermitteln.

10.16.8 Wenn eine Seite ein Spiel verweigert, erhält die gegnerische Seite das Spiel mit dem höheren Ergebnis von 6:0 oder der größten Punktedifferenz in einem Spiel in diesem Pool oder

der K.O.-Serie. Die Seite, die das Spiel verweigert hat, erhält null Punkte. Wenn beide Seiten ein Spiel verweigert haben, verlieren beide das Spiel mit dem höheren Ergebnis von 6:0 oder der größten Punktedifferenz in diesem Pool oder dieser K.O.-Serie. Das Ergebnis wird für jede Seite als "Verloren 0-(?)" vermerkt.

Wenn beide Seiten das Spiel aufgeben, entscheiden der Technische Delegierte und der Oberschiedsrichter über angemessene Maßnahmen.

11. Vorbereitung nachfolgender Sätze aller Wettbewerbe

Der Schiedsrichter lässt maximal eine Minute zwischen den Sätzen zu. Die einminütige Frist beginnt, wenn der Schiedsrichter den Jack vom Boden aufhebt und "Eine Minute" ankündigt. Sportassistenten, Bediener der Rampe, Trainer und/oder Trainerassistenten sind dafür verantwortlich, die Bälle für den Beginn des nächsten Satzes zu holen. Die Offiziellen können auf Wunsch helfen. Bälle, die sich zu Beginn des Satzes nicht in den Wurfboxen der Sportler befinden, gelten als "tote Bälle".

Nach 45 Sekunden ruft der Schiedsrichter "15 Sekunden!", holt den richtigen Jack und geht zur Wurflinie.

Nach einer Minute ruft der Schiedsrichter "Zeit!". Alle Aktionen der gegnerischen Seite müssen aufhören, wenn der Schiedsrichter dem Sportler, der spielen soll, den Jack gibt.

Der Schiedsrichter fordert dazu auf, den Jack zu spielen, indem er ruft: "Jack!". Wenn die gegnerische Seite nicht bereit ist, muss sie warten, bis der Schiedsrichter anzeigt, dass sie an der Reihe ist. (siehe 15.6.4)

Wenn der Schiedsrichter "Zeit!" ruft, müssen die Sportler in ihren Wurfboxen sein. Sportassistenten, Bediener der Rampe und Trainer/Trainerassistenten müssen sich in ihren zugewiesenen Bereichen aufhalten. Strafe: eine gelbe Karte wegen Spielverzögerung. (siehe 15.9.4)

12. Satzabbruch

12.1 Ein Satz wird abgebrochen, wenn ein Ball oder mehrere Bälle aufgrund des Kontakts mit einem Sportler oder mit dem Schiedsrichter bewegt worden ist/sind oder durch einen Ball bewegt wird, der während einer Regelwidrigkeit gespielt wird und den der Schiedsrichter nicht stoppt. (siehe 15.8.2)

12.2 Wenn ein Satz durch eine Aktion des Schiedsrichters unterbrochen wird (z.B., wenn der Schiedsrichter einen Ball tritt oder die falsche Farbe zeigt), bringt der Schiedsrichter in Absprache mit dem Linienrichter die in ihrer Lage veränderten Bälle in ihre vorherige Position zurück (der Schiedsrichter berücksichtigt immer den Spielstand vor der Störung, auch wenn die Bälle nicht genau in ihrer vorherigen Position sind). Wenn der Schiedsrichter nicht weiß, wie der Punktestand war oder die in ihrer Lage veränderte Bälle nicht in die ursprüngliche Position zurücklegen kann, dann muss der Satz neu begonnen werden. Der Schiedsrichter trifft die endgültige Entscheidung. Der Satz wird an der Stelle fortgesetzt, bei der die Störung auftrat. Eingezogene Bälle beider Seiten verbleiben im Bereich der toten Bälle. Wenn der Jack ungültig gespielt wurde, wird der Jack von dem Sportler, der zuletzt rechtmäßig gespielt hat, erneut gespielt.
Wenn der Schiedsrichter die falsche Farbe anzeigt und der Ball dieser Farbe gespielt wird, wird der Ball zurückgegeben und die Zeit neu gestartet. Wenn andere Bälle gestört werden und der Schiedsrichter die Bälle nicht fair zurück platzieren kann, wird der Satz abgebrochen und neu gestartet.

12.3 Wenn ein Satz aufgrund eines Fehlers oder einer Aktion einer Seite unterbrochen wird, ergreift der Schiedsrichter die in Regel 12.2 beschriebenen Maßnahmen, berät sich aber mit

beiden Seiten und dem Linienrichter, um unfaire Entscheidungen zu vermeiden. Der Schiedsrichter kann die Overhead-Kamera zu Rate ziehen, falls vorhanden (12.5). Die Überprüfung mit der Kamera liegt im Ermessen des Oberschiedsrichters.

12.4 Wenn ein unterbrochener Satz neu begonnen werden muss und Strafbälle vergeben wurden, wird/werden der/die Strafball/Strafbälle am Ende des neu begonnenen Satzes gespielt. Wenn der Sportler oder die Seite, der/die die Unterbrechung verursacht hat, zuvor Strafbälle in diesem Satz erhalten hat, darf er/sie diese Strafbälle nun nicht mehr spielen. Wurde die Unterbrechung durch einen Ball verursacht, der während einer Regelwidrigkeit gespielt wurde, verbleiben dieser Ball und alle eingezogenen Bälle der Seite, die den Verstoß begangen hat, für den neu gestarteten Satz im Bereich für tote Bälle.

12.5 Bei großen Wettbewerben (World Championships und Paralympics) werden auf jedem Spielfeld Overhead-Kameras eingesetzt, damit der Schiedsrichter die Bälle schnell und genau an ihre vorherige Position zurücklegen kann. (Hinweis: Ab 2023 werden auch bei allen regionalen Regional Championships Overhead-Kameras auf jedem Spielfeld vorgeschrieben sein.)

13. Tie-Break

13.1 Ein Tie-Break stellt einen neuen Satz dar.

13.2 Die Sportler bleiben in ihren ursprünglichen Wurfboxen.

13.3 Steht es nach der regulären Anzahl von Sätzen in einem Spiel unentschieden (etwaige Strafbälle mit berücksichtigt), führt der Schiedsrichter einen Münzwurf durch, bevor er ankündigt "Eine Minute!". Die Seite, die im Call-Room nicht den Münzwurf entschieden hat, entscheidet über den beim Tie-Break. Der Gewinner dieses Münzwurfs entscheidet, welche Seite den ersten farbigen Ball spielen wird. Der Schiedsrichter holt dann den Jack (oder den Strafball) vom Boden des Spielbereichs und ruft "Eine Minute!".

13.4 Bei "Zeit!", nach einer Minute zwischen den Sätzen, legt der Schiedsrichter den Jack der Mannschaft, die zuerst spielt, auf das Kreuz.

13.5 Der Tie-Break wird dann wie ein normaler Satz gespielt. Beim BC3-Einzelwettbewerb MUSS jeder Sportler vor dem Lösen seines ersten farbigen Balls (sowohl rot als auch blau) den Zwei-Wege-Schwung ausführen. Beim BC3-Paarwettbewerb MÜSSEN ALLE Sportler (sowohl die mit rot als auch die mit blau spielende Seite, wenn sie an der Reihe ist) den gleichzeitigen Zwei-Wege-Schwung ausführen, nachdem der Schiedsrichter ihrer Seite das Signal zum Spielen gegeben hat, und bevor sie ihren ersten Ball lösen. (siehe 4.1.6, 15.5.9 - Wegnahme der gespielten Bälle)

13.6 Wenn eine in Regel 10.16.7 beschriebene Situation eintritt und jede Seite im Tie-Break die gleichen Punkte erhält, werden die Punkte notiert und ein zweiter Tie-Break wird gespielt. Dieses Mal beginnt die gegnerische Seite den Tie-Break mit ihrem Jack auf dem Kreuz. Dieses Verfahren wird fortgesetzt, wobei der erste Wurf eines Tie-Breaks zwischen den Seiten wechselt, bis es einen Sieger gibt.

14. Ballkontrolle nach dem Spiel

Am Ende eines jeden Spiels führt der Schiedsrichter die Ballkontrolle für jeden der sieben (7) Bälle durch, die eine Seite während des Spiels benutzt hat. Der Schiedsrichter schließt die Ballkontrolle ab, bevor die Bälle an den Sportler zurückgegeben oder von seinem Assistenten

eingesammelt werden. Das Verfahren für die Ballinspektion nach dem Spiel ist im Schiedsrichterhandbuch festgelegt.

Wenn ein Ball die vom Schiedsrichter durchgeführte Ballkontrolle nicht besteht, kontrolliert der Oberschiedsrichter oder sein Assistent und überprüft das Ergebnis des Verfahrens der Ballüberprüfung. Wenn bestätigt wird, dass der Ball die Ballkontrolle nicht bestanden hat, wird der Ball konfisziert, der Sportler erhält eine gelbe Karte und das Spiel wird als verloren gewertet.

Wenn ein Sportler während derselben Kontrolle mehr als einen Ball zurückgewiesen bekommt, wird das Vergehen nur mit einer gelben Karte bestraft.

Wenn der Ball/die Bälle eines Sportlers bei der Ballkontrolle für ein nachfolgendes Spiel die Kriterien nicht erfüllt/erfüllen, erhält dieser Sportler eine zweite gelbe Karte und verliert das Spiel gemäß Regeln 15.10.2 und 15.10.3.

Sportler, Sportassistenten/Bediener der Rampe und Trainer/Trainerassistenten dürfen die Ballkontrolle beobachten. Fällt ein Ball durch, wird der Test nicht wiederholt, es sei denn, der Schiedsrichter hat das Testverfahren nicht korrekt durchgeführt.

Für die Mannschafts- und Paarwettbewerbe müssen die Sportler die Ausrüstung und die Bälle jedes einzelnen Sportlers identifizieren, so dass, falls ein Gegenstand bei einer Kontrolle durchfällt, er dem richtigen Sportler zugeordnet werden kann. Wird der Besitz nicht zugegeben, wird davon ausgegangen, dass der Kapitän der Eigentümer ist.

VERSTÖSSE UND STREITFÄLLE

15. Verstöße

Ein möglicher Verstoß kann eine oder mehrere Konsequenz/en nach sich ziehen:

- Wegnahme
- Ein Strafball
- Ein Strafball plus Wegnahme
- Ein Strafball und eine gelbe Karte
- Gelbe Karte
- Rote Karte (Disqualifikation)

Alle Verstöße werden auf dem Spielberichtsbogen vermerkt.
Ein Sportler und sein Sportassistent/Bediener der Rampe werden als eine Einheit betrachtet - alle gelben oder roten Karten, die der Sportassistent/Bediener der Rampe erhält, gelten auch für seinen Sportler. Umgekehrt gelten gelbe und rote Karten, die an einen Sportler erteilt werden, auch für seinen Sportassistenten/Bediener der Rampe.
Ein Trainer oder Trainerassistent wird als einzelne Einheit betrachtet. Wenn ein Trainer oder Trainerassistent eine gelbe oder rote Karte erhält, wird diese nicht auf die Seite übertragen.

15.1 Wegnahme

15.1.1 Eine Wegnahme ist das Entfernen eines Balls aus dem Spielfeld. Der eingezogene Ball wird in den dafür vorgesehenen Bereich gelegt, auf den Boden oder in einen Behälter für tote Bälle.

15.1.2 Eine Wegnahme kann nur bei einem Verstoß während des Loslassens des Balls ausgesprochen werden.

15.1.3 Wenn ein Verstoß begangen wird, der zu einer Wegnahme führt, wird der Schiedsrichter immer versuchen, den Ball zu stoppen, bevor er andere Bälle verschiebt.

15.1.4 Gelingt es dem Schiedsrichter nicht, den Ball zu stoppen, bevor er andere Bälle verdrängt, wird der Satz als abgebrochener Satz gewertet. (siehe 12.1-12.4)

15.2 Strafball

15.2.1 Ein Strafball bedeutet, dass die gegnerische Seite einen zusätzlichen Ball erhält. Dieser Ball wird gespielt, nachdem alle Bälle des Satzes gespielt worden sind. Der Schiedsrichter verkündet den Punktestand und der Punkteverwalter protokolliert den Punktestand. Alle Bälle werden aus dem Spielfeld entfernt, und die Seite, die den Strafball erhält, wählt einen (1) ihrer farbigen Bälle aus, die sie in Richtung des Zielfeldes spielt. Der Schiedsrichter zeigt den Farbindikator an und ruft "Eine Minute!". Der Sportler hat 1 Minute Zeit, den Strafball zu spielen. Wenn dieser Ball innerhalb des 35 cm breiten Zielfeldes liegen bleibt, ohne die Außenlinie zu berühren, erhält die Seite, die den Strafball spielt, einen zusätzlichen Punkt. Im Falle eines Strafballs wird die Uhr auf 1 Minute zurückgestellt, nachdem die verbliebene Zeit auf dem Spielberichtsbogen vermerkt wurde.

15.2.2 Bei mehr als einem Verstoß während eines Satzes durch eine Seite kann mehr als ein Strafball vergeben werden. Jeder Strafball wird separat gespielt. Der gespielte Ball wird entfernt und protokolliert, (wenn er gewertet wird,) und die Seite wählt aus allen ihren farbigen Bällen aus, um die nachfolgenden Strafbälle zu spielen.

15.2.3 Verstöße, die von beiden Seiten begangen werden, heben sich nicht gegenseitig auf. Jede Seite wird versuchen, Punkte mit dem Strafball zu erwerben. Der erste Strafball wird von der Seite gespielt, die den ersten Strafball erhalten hat, danach wechseln sich die Seiten bei den verbleibenden Strafbällen ab.

15.2.4 Wird während eines Strafballs ein Verstoß begangen, der zu einem Strafball führt, spricht der Schiedsrichter der gegnerischen Seite einen Strafball zu.

15.3 Gelbe Karte

15.3.1 Bei einem Verstoß gemäß Regel 15.9 wird eine gelbe Karte gezeigt und der Schiedsrichter vermerkt den Verstoß auf dem Spielberichtsbogen.

15.3.2 Wenn ein Sportler während eines Wettkampfs zwei (2) gelbe Karten erhält, wird er für das laufende Spiel gesperrt. Das Spiel ist aufgrund von Strafe verloren. Für alle weiteren Spiele des Wettkampfes ist er spielberechtigt.

15.3.3 Wenn ein Sportler eine gelbe Karte erhält, weil bei der Ballkontrolle nach dem Spiel eine Regelwidrigkeit festgestellt wurde, gilt das Spiel als verloren.

15.4 Rote Karte (Disqualifikation)

15.4.1 Wenn ein Sportler, Trainer, Trainerassistent, Bediener der Rampe oder Sportassistent disqualifiziert wird, wird eine rote Karte gezeigt und auf dem Spielberichtsbogen vermerkt. Eine rote Karte bedeutet immer eine sofortige Disqualifikation vom Wettkampf. (siehe 15.11.4)

15.4.2 Wenn ein Sportler und/oder sein Sportassistent/Bediener der Rampe disqualifiziert wird, verliert die Seite das Spiel. (siehe 10.16.8)

15.4.3 Eine disqualifizierte Person kann nach dem Ermessen des Oberschiedsrichters und des Technical Delegates für künftige Wettkämpfe desselben Turniers wieder eingesetzt werden. Wurde die rote Karte wegen Ballmanipulation verhängt, darf die betreffende Person bei demselben Turnier nicht wieder eingesetzt werden. (siehe 5.3)

15.5 Die folgenden Handlungen führen zur Wegnahme des gespielten Balls (siehe 15.1):

15.5.1 Wenn ein Ball losgelassen wird, bevor der Schiedsrichter anzeigt, welche Farbe zu spielen ist.

15.5.2 Wenn ein Ball in einer Rampe stecken bleibt, nachdem er losgelassen wurde.

15.5.3 Wenn ein Bediener der Rampe den Ball aus irgendeinem Grund in der Rampe anhält.

15.5.4 Wenn in einem BC3-Spiel der BC3-Sportler nicht die Person ist, die den Ball löst. Ein Sportler muss beim Lösen des Balls direkten Körperkontakt mit diesem haben. Direkter Körperkontakt schließt die Verwendung eines Hilfsmittels ein, das direkt am Kopf, Mund, Arm oder Bein des Sportlers befestigt ist. (siehe 4.1.5)

15.5.5 Wenn der Sportassistent/Bediener der Rampe den Sportler berührt oder den Rollstuhl schiebt/zieht, während ein Ball gelöst wird. (siehe 9.2.1, 9.2.2)

15.5.6 Wenn ein Bediener der Rampe und ein Sportler den Ball gleichzeitig lösen.

15.5.7 Wenn ein farbiger Ball vor dem Jack gespielt wird. (Der Sportler, der für den Jack vorgesehen ist, muss den Jack trotzdem spielen, wie in 10.3 beschrieben.)

15.5.8 Wenn der erste farbige Ball nicht von dem Sportler gespielt wird, der den Jack gespielt hat. (siehe 10.5.1)

15.5.9 Wenn ein BC3-Sportler den Zwei-Wege-Schwung nicht ausführt, nachdem der Jack übergeben worden ist, bevor er den Jack wirft oder bevor er einen Strafball spielt oder in einem Tie-Break vor dem ersten Wurf dieser Seite. (siehe 4.1.6)

15.5.10 Wenn ein BC3-Sportler vor dem Spielen seines Balls die Rampe nicht neu ausrichtet, indem er den Zwei-Wege-Schwung ausführt, wenn er oder sein Mannschaftsmitglied aus dem Spielbereich zurückkehrt. (Bei Paaren ist dies ein gleichzeitiger Schwung.) (siehe 4.1.6)

15.5.11 Wenn eine Seite mehr als einen Ball gleichzeitig spielt. (siehe 10.12)

15.6 Die folgenden Handlungen führen zur Vergabe eines Strafballs (siehe 15.2):

15.6.1 Wenn ein Sportler die Wurfbox verlässt, obwohl er nicht an der Reihe ist. (siehe 10.7.2)

15.6.2 Wenn sich ein Bediener der Rampe während eines Satzes in den Spielbereich dreht, um das Spiel zu beobachten, bevor alle Bälle von beiden Seiten gespielt wurden (siehe 9.2.1).

15.6.3 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters eine unangemessene Kommunikation zwischen den Sportlern, mit dem Sportassistenten, Bediener der Rampe, Trainer und/oder Trainerassistent stattfindet. (siehe 17.1-17.3) Dies schließt die Kommunikation mithilfe von Technologie (Smartphone...) ein.

15.6.4 Wenn der Sportler und/oder der Sportassistent/Bediener der Rampe seinen nächsten Wurf vorbereitet, indem er den Rollstuhl und/oder die Rampe ausrichtet oder den Ball in der Zeit der gegnerischen Seite rollt. (siehe 10.7.1)

15.6.5 Wenn der Sportassistent/Bediener der Rampe den Rollstuhl, die Rampe oder den Zeiger bewegt oder dem Sportler einen Ball gibt, ohne dass der Sportler darum bittet. (siehe 9.2.1, 9.2.2)

15.7 Die folgenden Aktionen führen zur Wegnahme des gespielten Balls und zur Verhängung eines Strafballs (siehe 15.1, 15.2):

15.7.1 Wenn der Jack oder ein farbiger Ball losgelassen wird, wenn der Sportassistent, der Bediener der Rampe, der Sportler oder eines seiner Ausrüstungsgegenstände, Bälle oder andere persönliche Gegenstände die Spielfeldmarkierung oder einen Teil der Spielfeldoberfläche berührt, der nicht als Teil der Wurfbox des Sportlers gilt. BC1-Sportassistenten dürfen sich hinter der Wurfbox ihres Sportlers aufhalten. Für BC3-Sportler und deren Bediener der Rampe gilt dies auch, wenn sich der Ball noch in der Rampe befindet. (siehe 10.3)

15.7.2 Wenn der Jack oder ein farbiger Ball losgelassen wird, wenn die Rampe über einen Teil der Wurflinie hinausragt. (siehe 4.1.4)

15.7.3 Wenn der Ball losgelassen wird, wenn nicht mindestens eine Gesäßseite (oder der Bauch, je nach Klassifizierung) mit der Sitzfläche des Stuhls in Berührung ist. (siehe 10.8.1)

15.7.4 Wenn der Ball losgelassen wird, wenn der Ball einen Teil des Spielfeldes berührt, der sich außerhalb der Wurfbox des Sportlers befindet. (siehe 10.3)

15.7.5 Wenn der Ball losgelassen wird, wenn der Bediener der Rampe in den Spielbereich schaut. (siehe 9.2.1)

15.7.6 Wenn der Ball losgelassen wird, wenn die Sitzhöhe des Sportlers höher ist als die maximalen 66 cm für BC1-, BC2- und BC4-Sportler. (siehe 4.2.1)

15.7.7 Wenn in einem Mannschafts- oder Paarwettbewerb ein Ball losgelassen wird, während ein Mitglied der Mannschaft noch in seine Wurfbox zurückkehrt. (siehe 10.7.5) Wenn der nicht werfende Sportler mindestens ein Rad innerhalb seiner eigenen Wurfbox berührt, befindet er sich "in" seiner eigenen Wurfbox.

15.7.8 Wenn der Ball vorbereitet und dann losgelassen wird, wenn die gegnerische Seite an der Reihe ist. (siehe 15.6.4)

15.8 Die folgenden Handlungen führen zu einem Strafball und einer gelben Karte (siehe 15.2, 15.3):

15.8.1 Jede Beeinträchtigung oder Ablenkung eines anderen Sportlers in einer Weise, die die Konzentration oder die Spielaktion des Gegners beeinträchtigt.

15.8.2 Die Verursachung eines unterbrochenen Satzes, der neu gestartet werden muss.

15.9 Ein Sportler, Sportassistent, Bediener der Rampe und/oder Trainer/Trainerassistent, der eines der folgenden Vergehen begeht, erhält eine gelbe Karte (siehe 15.3):

15.9.1 Ein Sportler oder eine Seite betritt den Aufwärmbereich außerplanmäßig oder kommt mit mehr als das erlaubte Personal in den Aufwärmbereich oder in den Call-Room. (siehe 6.2, 7.2) Dies führt zu einer gelben Karte für den Sportler oder, im Falle von Mannschafts- oder Paarwettbewerben, den Kapitän.

15.9.2 Ein Sportler, ein Paar oder eine Mannschaft bringt mehr als die erlaubte Anzahl von Bällen in den Call-Room. (siehe 2.1, 2.2, 2.3) Die zusätzlichen Bälle werden beschlagnahmt und bis zum Ende des Wettkampfes aufbewahrt. Der Sportler, der die zusätzlichen Bälle mitbringt, kann angeben, welche Bälle beschlagnahmt werden sollen.

Im Mannschafts- und Paarwettbewerb erhält der Sportler, der mehr als die erlaubte Anzahl von Bällen mitbringt, die gelbe Karte. Wenn es nicht möglich ist, diesen Sportler zu bestimmen, wird die gelbe Karte dem Kapitän gegeben. (siehe 14)

"Extrabälle", die beschlagnahmt wurden, aber ansonsten regelkonform sind, können für den darauffolgenden Wettkampf desselben Turniers zurückgefordert werden. Wenn ein Sportler zu viele Bälle mitbringt und einer oder mehrere der verbleibenden Bälle bei der Ballkontrolle - für dasselbe Spiel – nicht regelkonform ist/sind, gilt dies als eine Ballkontrolle und es wird nur eine gelbe Karte ausgestellt.

15.9.3 Ein Sportler, dessen Ball/Bälle bei einer Ballkontrolle die Kriterien nicht erfüllt. (siehe 8, 14) Am Eingang des Call-Rooms wird ein Aushang angebracht, auf dem die fehlerhaften Bälle und die fehlerhafte Ausrüstung sowie alle gelben Karten aufgeführt sind.

15.9.4 Die Verursachung einer unangemessenen Verzögerung eines Spiels. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist in solchen Angelegenheiten endgültig.

15.9.5 Das Nicht-Akzeptieren einer Schiedsrichterentscheidung und/oder ein Verhalten, das der gegnerischen Seite oder dem Wettkampfpersonal schadet.

15.9.6 Eine Person, die den Spielfeldbereich während des Spiels ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlässt, auch wenn es zwischen den Sätzen oder während einer medizinischen oder technischen Auszeit erfolgt, darf nicht zum Spiel zurückkehren.

15.9.7 Der Sportassistent, Bediener der Rampe oder Trainer/Trainerassistent betritt den Spielbereich ohne Erlaubnis des Schiedsrichters. (siehe 10.15.4)

15.9.8 Die Verwendung von Ausrüstung während des Wettkampfs, die nicht den Ausrüstungskriterien entspricht. (Wenn bei der Ausrüstungskontrolle vor dem Turnier festgestellt wird, dass die Ausrüstung nicht den Kriterien entspricht, kann die Ausrüstung so angepasst werden, dass sie den Kriterien entspricht und den offiziellen Stempel/Aufkleber erhält.)

15.10 Ein Sportler, Sportassistent, Bediener der Rampe und/oder Trainer/Trainerassistent, der eines der folgenden Vergehen begeht, erhält eine zweite gelbe Karte und wird für das laufende Spiel gesperrt (siehe 15.3):

Trainer, die sich nicht auf dem Spielfeld befinden, sowie andere Zuschauer dürfen in der Minute zwischen den Sätzen Anfeuerungsrufe und/oder kurze Coaching-Anweisungen geben. Dies umfasst kurze verbale Anweisungen und/oder Gesten. Es darf keine Dialoge zwischen Athleten auf dem Spielfeld und Personen geben, die sich nicht auf dem Spielfeld befinden. Jegliche Form von Coaching während eines Satzes ist nicht erlaubt.

15.10.1 Eine zweite Verwarnung wurde während desselben Wettkampfs erhalten (d.h. zuvor eine gelbe Karte für ein unter Regel 15.9 aufgeführtes Vergehen erhalten zu haben).

15.10.2 Eine zweite gelbe Karte im Aufwärmbereich oder Call-Room für den Sportler und/oder den Sportassistenten/Bediener der Rampe während desselben Wettkampfs führt zum Ausschluss vom laufenden Spiel. Die Seite verliert gegen den Gegner aufgrund einer Strafe. (siehe 10.16.8)
Eine zweite gelbe Karte für den Trainer/Trainerassistenten führt dazu, dass er die Spielfläche während dieses Spiels nicht betreten kann.

15.10.3 Eine zweite gelbe Karte auf dem Spielfeld während eines Spiels führt zum Ausschluss vom Spiel und führt zum Spielverlust. Wenn es sich um den Trainer/Trainerassistenten handelt, muss er die Spielfläche verlassen, aber das Spiel kann fortgesetzt werden.

15.11 Jedes Mannschaftsmitglied, jeder Sportler, Sportassistent, Bediener der Rampe und/oder Trainer/Trainerassistent, der eines der folgenden Vergehen begeht, erhält eine rote Karte und eine sofortige Disqualifikation (siehe 15.4):

15.11.1 Unsportliches Verhalten, wie z.B. der Versuch, den Schiedsrichter zu täuschen, mit einem manipulierten Ball zu spielen oder unerlaubte Äußerungen auf oder außerhalb der Spielfläche.

15.11.2 Gewalttätiges Verhalten.

15.11.3 Anstößige, beleidigende oder missbräuchliche Sprache oder Gesten.

15.11.4 Eine rote Karte zu einem beliebigen Zeitpunkt führt zur sofortigen Disqualifikation vom Wettkampf. Die Ergebnisse früherer Spiele während des Wettkampfs werden annulliert und der Sportler oder die Seite ist nicht berechtigt, Teilnahme- oder Ranglistenpunkte für den Wettkampf zu erhalten. (siehe 15.4.1)

16. Streitfälle

Verfahren zur Klärung und Beilegung von Streitigkeiten

16.1 Während eines Spiels kann eine Seite das Gefühl haben, dass der Schiedsrichter ein Ereignis übersehen oder eine falsche Entscheidung getroffen hat, die das Ergebnis des Spiels beeinflusst. Zu diesem Zeitpunkt kann der Sportler/Kapitän der betreffenden Seite den Schiedsrichter auf diese Situation aufmerksam machen und um eine Klärung bitten. Die Uhr muss angehalten werden. (siehe 10.2.10)

16.2 Während des Wettkampfs kann ein Sportler/Kapitän eine Entscheidung des Oberschiedsrichters beantragen, dessen Entscheidung endgültig ist. Das Spiel wird dann fortgesetzt. Es können keine weiteren Proteste eingelegt werden. Wenn Overhead-Kameras verwendet werden, kann der Oberschiedsrichter solche Beweise zur Entscheidungsfindung heranziehen.

KOMMUNIKATION

17.1.-17.10 Kommunikation - allgemein

17.1 Während eines Satzes findet keine Kommunikation zwischen Sportlern, Sportassistent, Bediener der Rampe oder Trainer/Trainerassistent statt.
Die Ausnahmen sind:

- Wenn ein Sportler seinen Sportassistenten/Bediener der Rampe bittet, eine bestimmte Handlung auszuführen, z.B. die Position des Rollstuhls zu verändern, ein Hilfsmittel zu bewegen, den Ball zu rollen oder dem Sportler zu übergeben. Einige Routinehandlungen sind ohne besondere Aufforderung an die Sportassistenten/Bediener der Rampe erlaubt,
- Trainer/Trainerassistenten, Sportassistenten/Bediener der Rampe dürfen dem Sportler ihrer Seite nach einem Wurf und zwischen den Sätzen gratulieren oder sie ermutigen.

17.2 In Mannschafts- und Paarwettbewerben dürfen Sportler während eines Satzes nur mit ihren Mannschaftsmitgliedern auf dem Spielfeld kommunizieren, nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass sie an der Reihe sind zu spielen. Während eines Satzes, wenn keiner der beiden Seiten angezeigt wurde, dass sie spielen soll (z.B. während des Messens des Schiedsrichters oder einer Fehlfunktion der Zeituhr), dürfen sich die Sportler beider Seiten ruhig unterhalten, müssen dies aber unterlassen, sobald der gegnerischen Seite angezeigt wurde, zu spielen.

17.3 Ein Sportler darf dem Sportassistenten (Mannschaft) oder dem Bediener der Rampe (Paar) seines Teamkollegen keine Anweisungen erteilen. Jeder Sportler darf nur direkt mit seinem eigenen Sportassistenten/Bediener der Rampe kommunizieren. Ein BC3-Sportler darf ein übliches Blatt oder eine Karte verwenden, um seinem Mannschaftsmitglied Anweisungen zu erteilen.

17.4 Zwischen den Sätzen können die Sportler miteinander reden, auch mit ihrem Sportassistenten/ Bediener der Rampe und ihrem Trainer/Trainerassistenten kommunizieren. Diese Kommunikation muss eingestellt werden, sobald der Schiedsrichter bereit ist, den Satz zu beginnen. Der Schiedsrichter wird das Spiel nicht verzögern, um weitere Diskussionen zu ermöglichen.

17.5 Ein Sportler kann einen anderen Sportler oder einen Bediener der Rampe bitten, zur Seite zu rücken, wenn er sich so positioniert hat, dass er die Ausführung eines Wurfs behindert, aber er kann ihn nicht auffordern, seine Wurfbox zu verlassen. Während eines Spiels sollte der Bediener der Rampe dafür sorgen, dass seine Ausrüstung aus dem Weg geschafft ist, damit der Gegner seinen Wurf problemlos ausführen kann, ohne dabei Gegenstände zu beschädigen, die sich im Weg befinden. Um Schäden zu vermeiden, sollten die Bediener der Rampe die Ausrüstung des Gegners nicht bewegen.

17.6 Jeder Sportler kann in seiner eigenen Zeit mit dem Schiedsrichter sprechen. Sportassistenten/ Bediener der Rampe dürfen Nachrichten für den Sportler und den Schiedsrichter nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters weitergeben.

17.7 Nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Seite spielen wird, kann jeder Sportler dieser Seite nach dem Spielstand fragen oder um ein Messen bitten. Fragen zur Ballpositionierung (z.B. welcher Ball des Gegners näher ist?) werden vom Schiedsrichter nicht beantwortet. Die Sportler dürfen in den Spielbereich kommen, um selbst zu beurteilen, wie die Bälle positioniert sind.

17.8 Wenn während eines Spiels auf dem Spielfeld eine Übersetzung erforderlich ist, ist der Oberschiedsrichter dazu befugt, einen geeigneten Übersetzer auszuwählen. Er wird zunächst

versuchen, entweder einen freiwilligen Wettkampfhelfer oder einen anderen Schiedsrichter, der gerade nicht an einem anderen Spiel beteiligt ist, einzusetzen oder den Übersetzer aus dem ihm zugewiesenen Bereich auszuwählen.

17.9 Die Übersetzer werden nicht auf der Spielfläche sitzen, sondern müssen sich in ihrem zugewiesenen Bereich aufhalten. Kein Spiel wird verzögert, wenn ein Übersetzer nicht anwesend ist, wenn er gebraucht wird.

17.10 Jedes Kommunikationsgerät, einschließlich eines Smartphones, das von einem Sportler auf die Spielfläche mitgenommen wird, muss bei der Ausrüstungskontrolle genehmigt werden und einen gültigen Aufkleber vom Oberschiedsrichter oder einem Beauftragten erhalten. Nicht genehmigte Kommunikationsgeräte sind auf der Spielfläche NICHT erlaubt. Jede missbräuchliche Verwendung gilt als unangemessene Kommunikation und rechtfertigt einen Strafball, der bei der ersten Gelegenheit zu spielen ist. (siehe 4, 15.6.3)

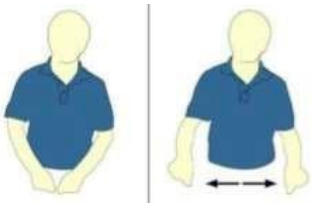
Trainer/Trainerassistenten dürfen Tablets und Smartphones verwenden, um sich Notizen zu machen (diese Geräte müssen sich in einem Modus befinden - z.B. im "Flugzeugmodus" -, der keine Kommunikation mit den Sportlern auf dem Spielfeld zulässt. Die Schiedsrichter sind befugt, jederzeit während des Spiels das Gerät des Trainers/Trainerassistenten zu überprüfen, um sicherzustellen, dass es sich nicht im Kommunikationsmodus befindet). Sportler und Sportassistenten/Bediener der Rampe auf dem Spielfeld dürfen während eines Satzes keine Mitteilungen (elektronisch, stimmlich, Signale) von außerhalb des Spielfelds empfangen. Elektronische Geräte dürfen NICHT auf das Spielfeld mitgenommen werden, es sei denn, diese sind bei der Ausrüstungskontrolle genehmigt worden. Jeder Verstoß gegen diese Regel gilt als unangemessene Kommunikation und zieht einen Strafball nach sich.

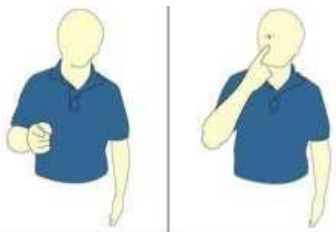
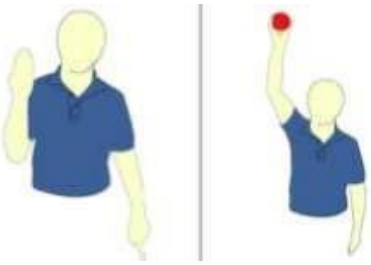
17.11 Gesten/Zeichen der Schiedsrichter

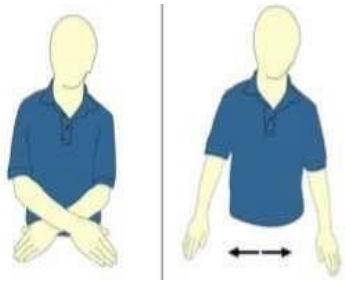
Die Gesten wurden entwickelt, um sowohl den Schiedsrichtern als auch den Sportlern zu helfen, bestimmte Situationen zu verstehen. Die Sportler können nicht protestieren, wenn ein Schiedsrichter vergisst, eine bestimmte Geste durchzuführen.

Schiedsrichter

Zu signalisierende Situation	Beschreibung der Geste	Auszuführende Geste
Die Angabe, die Aufwärmbälle oder den Jackball zu spielen: Regel 10.2.2 Regel 10.3.2	Bewege die Hand vom Körper weg und sage: "Beginnt mit dem Aufwärmen", oder "Jack".	

Hinweis, einen farbigen Ball zu spielen: Regel 10.5 Regel 10.6	Zeige die Farbe, der zu spielenden Seite an.	
Gleichweit entfernte Bälle: Regel 10.13	Halte den Farbanzeiger wie abgebildet seitlich an die Handfläche, so dass die Kante in Richtung des Sportlers zeigt. Dreh den Farbanzeiger, um anzuzeigen, welche Seite zu spielen hat. (siehe oben)	
Technische/ medizinische Auszeit: Regel 18 Regel 19	Lege die Handfläche über die Finger der anderen Hand, die in einer vertikalen Linie liegen (zeichne ein "T") und sage, welche Seite dazu aufgerufen hat (z. B. medizinische oder technische Auszeit für - Name des Sportlers/ Mannschaft/ Land/ Ballfarbe).	
Stopp Regel 10.9.2 Regel 10.2.10 Regel 17.2	Zeige eine erhobene Handfläche. Zeige dem Zeitnehmer an, die Zeit zu stoppen, oder signalisiere den Seiten, dass sie "warten" sollen.	
Auswechslung: Nur bei Jugend-veranstaltungen	Drehe einen Unterarm um den anderen.	
Messen Regel 3.5 Regel 10.16.6	Lege eine Hand neben die andere und ziehe sie auseinander, als ob ein Maßband benutzt wird.	

Der Schiedsrichter fragt, ob der/die Sportler das Spielfeld betreten wollen: Regel 10.16.6	Zeige auf den Sportler und dann auf ein Schiedsrichterauge.	
Unerlaubte Kommunikation: Regel 15.6.3 Regel 17	Zeige auf den Mund und bewege den Zeigefinger der anderen Hand in seitliche Richtung.	
Toter Ball/Ball im Aus: Regel 10.9.2 Regel 10.10.3 Regel 10.11	Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm senkrecht mit der offenen Hand, deren Handfläche zum Körper des Schiedsrichters zeigt, und sage: "Aus" oder "Toter Ball". Dann hebe den Ball, der ins Aus gegangen ist, auf.	
Wegnahme: Regel 15.1	Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm mit einer konkaven Hand an, bevor der Ball aufhoben wird (wann immer möglich).	
1 Strafball: Regel 15.2	Hebe 1 Finger.	

Gelbe Karte: Regel 15.3 Regel 15.9 Zweite gelbe Karte und Sperre für das laufende Spiel Regel 15.10	Zeige die gelbe Karte für den Verstoß. Zeige die gelbe Karte für den zweiten Verstoß. (Beende das Spiel des Paar- und Einzelwettbewerb.)	
Rote Karte (Disqualifikation): Regel 15.4 Regel 15.11.4	Zeige die rote Karte.	
Satzende/Spielende: Regel 10.15	Kreuze vor dem Körper die Unterarme und ziehe sie auseinander. Sage: "Satz beendet!" oder "Spiel beendet!".	
Ergebnis: Regel 3.4 Regel 10.16	Lege die Finger auf die entsprechende Farbe auf der Farbanzeige, um den Punkte-stand anzuzeigen, und nenne die Punktzahl.	

Spielstände

Beispiele für Punkte			
3 Punkte für Rot	7 Punkte für Rot	10 Punkte für Rot	12 Punkte für Rot

Linienrichter

Zu signalisierende Situation	Beschreibung der Geste	Ausführende Geste
Die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters erlangen	Hebe den Arm.	

AUSZEITEN

18. Medizinische Auszeit

18.1 Wenn ein Sportler oder ein Sportassistent/Bediener der Rampe während eines Spiels erkrankt (es muss sich um eine ernste Situation handeln), kann jeder Sportler eine medizinische Auszeit beantragen. Ein Spiel kann für eine medizinische Auszeit von zehn (10) Minuten unterbrochen werden, während der Schiedsrichter die Zeitmessung des Spiels stoppen muss. Im BC3-Wettbewerb dürfen die Bediener der Rampe während der zehnminütigen medizinischen Auszeit nicht in den Spielbereich schauen.

18.2 Ein Sportler oder ein Sportassistent/Bediener der Rampe darf nur eine (1) medizinische Auszeit pro Spiel erhalten.

18.3 Ein Sportler oder ein Sportassistent/Bediener der Rampe, der eine medizinische Auszeit erhält, muss so schnell wie möglich von dem für den Austragungsort zugewiesenen medizinischen Personal auf dem Spielfeld gesehen werden. Das medizinische Personal kann bei der Kommunikation mit dem Sportler oder dem Sportassistenten/Bediener der Rampe unterstützt werden, falls erforderlich.

18.4 Für jeden Wettbewerb gilt, dass alle verbleibenden Bälle zu toten Bällen werden, wenn ein Sportler nicht mehr weiterspielen kann.

18.5 Wenn die medizinische Auszeit für einen Sportassistenten/Bediener der Rampe ausgerufen wird und der Sportassistent/Bediener der Rampe nach der Auszeit nicht mehr weiter machen kann, werden die verbleibenden Bälle des Sportlers, die er nicht ohne Hilfe spielen kann, zu toten Bällen.

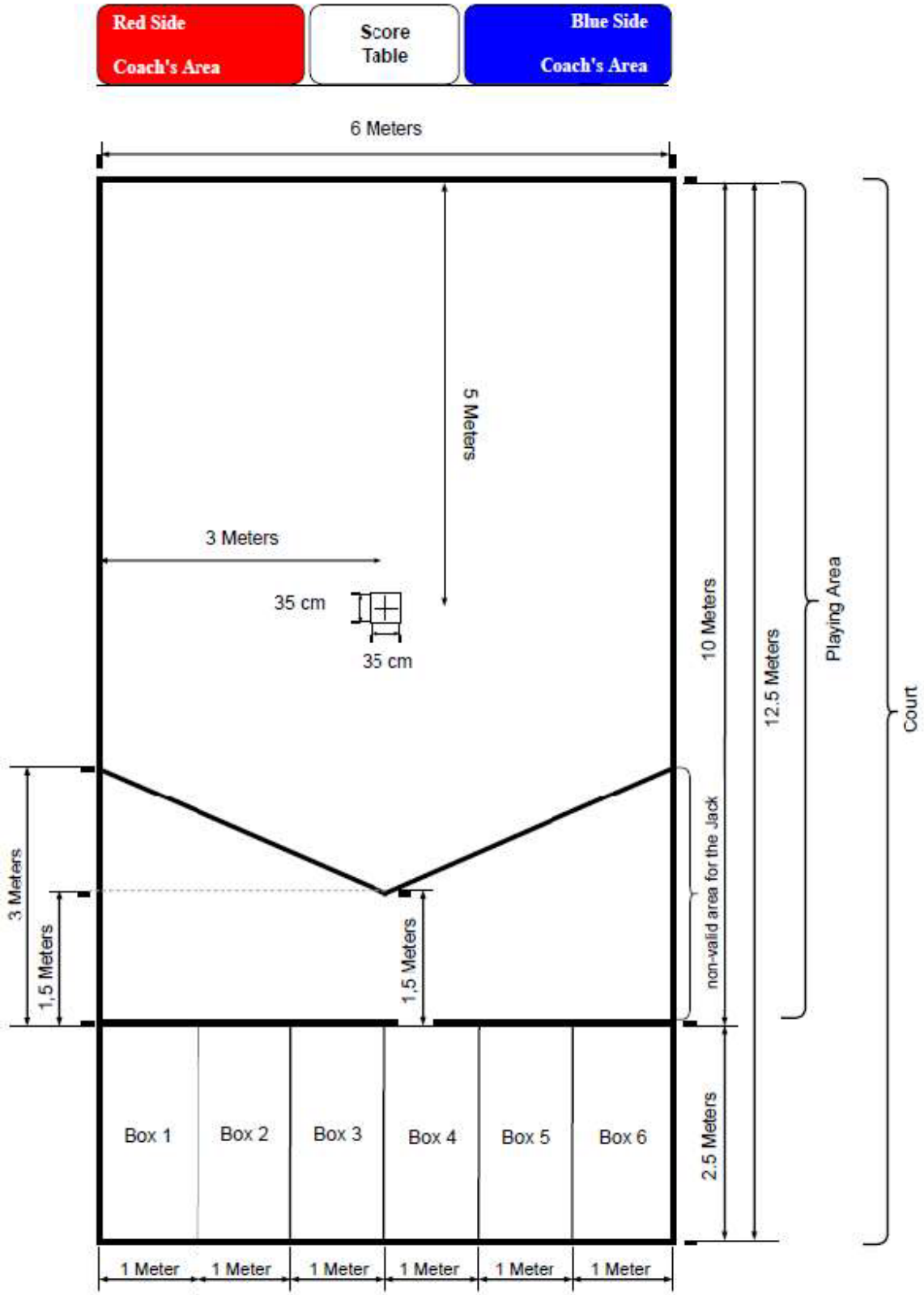
18.6 Wenn ein Sportler in den folgenden Spielen weiterhin um medizinische Auszeiten bittet, entscheidet der Technical Delegate in Absprache mit dem medizinischen Personal und einem Vertreter des Landes des Sportlers, ob der Sportler für den Rest des Wettkampfs herausgenommen werden sollte.
Wird ein Sportler im Einzelwettbewerb vom Rest des Wettkampfes herausgenommen, wird für alle nachfolgenden Spiele, die er bestritten hätte, die höhere Punktzahl von 6:0 oder die größte Punktedifferenz in einem Spiel des Pools oder der K.O.-Serie herangezogen.

19. Technische Auszeit

19.1 Einmal pro Spiel kann der Sportler für eine defekte Ausrüstung eine technische Auszeit von zehn (10) Minuten erhalten, um die Ausrüstung zu reparieren. Während dieser Zeit wird der Schiedsrichter die Zeitmessung des Spiels stoppen. In einem Spiel für Paare kann ein Sportler eine Rampe mit seinem Partner teilen, falls erforderlich. Eine Rampe oder ein Rollstuhl kann zwischen den Sätzen ausgetauscht werden (der Oberschiedsrichter muss darüber informiert werden). Reparaturgegenstände, einschließlich einer Ersatzrampe oder eines Ersatzrollstuhls, können von außerhalb der Spielfläche kommen. Ein Offizieller (Linienrichter, Zeitnehmer, Schiedsrichter...) muss das Personal, das die Reparatur vornimmt, begleiten.

19.2 Kann die Ausrüstung nicht repariert oder zwischen den Sätzen ersetzt werden, muss der Sportler mit der defekten Ausrüstung weiterspielen. Ist der Sportler nicht in der Lage, weiterzuspielen, werden alle verbleibenden Bälle dieses Sportlers zu toten Bällen.

Richtlinien für das Abkleben und Messen

- Breites Band für Außenlinien, Wurflinie und V-Linie
- Schmales Band für die Wurfboxen, das Kreuz und das **35 cm x 35 cm große** Zielfeld
- Linien, die das Kreuz bilden, sollten zwischen 15 cm und 35 cm lang sein
- 6-Meter-Linien: von der Innenseite der Seitenlinien
- 12,5 Meter Seitenlinien: von der Innenseite der vorderen Linie und der Innenseite der hinteren Linie
- 10 Meter: von der Innenseite der vorderen Linie bis zur Rückseite der Wurflinie
- 5 Meter: von der Innenseite der vorderen Linie bis zur Mitte des Kreuzes
- 3 Meter: von der Innenseite der Seitenlinie bis zur Mitte des Kreuzes
- 3 Meter: von der Rückseite der Wurflinie bis zur Vorderseite der V-Linie
- 1,5 Meter: von der Rückseite der Wurflinie bis zum vorderen Scheitelpunkt der V-Linie
- 2,5 Meter: von der Innenseite der hinteren Linie bis zur Innenseite (die auch die Rückseite ist) der Wurflinie
- 1-Meter-Wurfboxlinien: gleichmäßig auf beiden Seiten der Markierung verteilt

Boccia Spielfeld – einschließlich der Messrichtlinien