



# Handleiding

## Versie 2017-02



# BOCCIA

Nederlandse handleiding Boccia regels  
volgens BISFed Boccia International Rules - 2017-v.2



## **A. Algemeen**

Deze tekst is gebaseerd op de "BISFed Boccia International Sports Federation" spelregels volgens de laatste aangepaste versie d.d. 7 maart 2017, aangevuld met afspraken voor de Nederlandse competitie en Nederlands Kampioenschap. Deze handleiding is met nadruk slechts een hulpmiddel bij de interpretatie van de Engelse versie van de boccia regels.

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

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

## **B. Spelregels**

### **Inleiding**

De reglementen in deze tekst weergegeven behandelen het spel "BOCCIA".

De reglementen zijn van toepassing bij alle internationale wedstrijden gehouden onder toezicht van de "Boccia International Sports Federation" (BISFed).

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

### **Geest van het spel**

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

### **Fotograferen**

Fotograferen met flitslicht is niet toegestaan. Het filmen van wedstrijden is toegestaan, maar statieven en camera's mogen alleen geplaatst worden met toestemming van de scheidsrechter, hoofdscheidsrechter, technische afgevaardigde of de wedstrijdleiding.

### **Proefperiode voor het introduceren van wijzigingen in het boccia-reglement**

Wijzigingen van de boccia-reglementen in deze versie zullen gebruikt worden op proefbasis gedurende alle officiële competities in 2017. De Reglementen Competitie Commissie verwelkomt opmerkingen betreffende de wijzigingen en zal het nut van de wijzigingen herzien tegen het einde van 2017. Opmerkingen op de reglementen moeten gestuurd worden naar [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com). Voor Nederland is het aangewezen deze opmerkingen eerst te sturen naar [secretaris@boccia.nl](mailto:secretaris@boccia.nl).



## Inhoudsopgave

1.	Definities.....	3
2.	Toelating tot wedstrijden .....	5
3.	Klassen-indeling .....	5
4.	Controle van de uitrusting en ballen .....	9
5.	Hulpstukken .....	11
6.	Rolstoelen.....	12
7.	Warming-up .....	13
8.	Callroom .....	13
9.	Steekproef.....	15
10.	Het spel .....	16
11.	Scoren.....	20
12.	Verstoord end .....	21
13.	Tie-break .....	22
14.	Spelbewegingen.....	22
15.	Overtredingen.....	23
16.	Communicatie.....	29
17.	Tijd per end .....	31
18.	Opheldering en protest-procedures .....	31
19.	Medische time-out .....	33

## Aanhangsels

- A. Aanhangsel 1: Officials gebaren
- B. Aanhangsel 2: Protest procedure
- C. Aanhangsel 3: lay-out van het boccia speelveld met penalty-vak
- D. Aanhangsel 4: uittreksel van de gebruikte termen

## 1. Definities

Classificatie	Het Classificatieproces van spelers in overeenstemming met de BISFed Classificatieregels
CP	Cerebrale Parese
Divisie	Één van de verschillende competitieniveaus, afhankelijk van de classificatie
Bal	Een rode, blauwe of witte bal (=Jack, zie artikel 4.7)
Dode bal	Is een bal: die de grenslijnen raakt of overschreden heeft, nadat hij gespeeld werd; die verwijderd werd door de scheidsrechter na een overtreding; die niet meer mag worden geworpen na het verstrijken van de speeltijd; die naar keuze van de speler niet meer wordt gegooid.
Strafbal	Een extra door de scheidsrechter toegewezen bal als straf voor een overtreding; deze wordt na het beëindigen van een End gespeeld.
Niet gegooid ballen (NGB)	NGB: de ballen die een ploeg kiest niet meer te gooien tijdens een End.
Omtrekplaat	wordt gebruikt om de omvang van de ballen vast te stellen
Weegschaal	wordt gebruikt om de ballen tot op 0,01 gram nauwkeurig te wegen.



Callroom	Registratieruimte voor elke wedstrijd.
Field of Play (FOP)	De ruimte waarin alle speelvelden liggen, inclusief de ruimte voor de tijdwaarnemers.
Speelveld	het speelveld is omgeven door de grenslijnen, met inbegrip van de werpvakken voor de spelers.
Speelgebied	Het speelveld minus de werpvakken.
Werpvakken	Één van de gemarkeerde en genummerde vakken, van waaruit de speler de bal gooit.
Werplijn	De grenslijn van waarachter de speler de ballen gooit.
V-lijn	is de lijn die door de Jack ( = witte bal) overschreden moet worden en overschreden moet blijven om in het spel te blijven. <i>NB: (zie artikel 4.1 speelveld en artikel 10.3 ongeldige Jack)</i>
Kruis	Het merkteken dat in het midden van het speelgebied staat; deze geeft de positie aan waar de Jack wordt neergelegd wordt bij het spelen van een tiebreak of als de Jack door een gekleurde bal buiten het speelgebied is geduwd.
Penalty-vak	Een gebied van 25x25cm om het kruis, dat wordt gebruikt voor het nemen van strafballen.
Wedstrijd	wedstrijd tussen twee ploegen, waarbij een op voorhand bepaald aantal Ends gespeeld wordt.
End	onderdeel van een wedstrijd, deze duurt tot wanneer de Jack en alle gekleurde ballen gespeeld zijn door beide ploegen.
Verstoord End	is wanneer bocciaballen verplaatst worden buiten de normale spelsituatie, per ongeluk of met opzet.
Overtreding	is een, tijdens de wedstrijd door een speler, team of pair, wisselspeler, sport-assistent of coach uitgevoerde actie die volgens het reglement kan worden bestraft.
Gele kaart	is gemaakt van hard papier of plastic in de kleur geel. De afmeting is ong. 7 x 10 cm. De scheidsrechter toont deze kaart om een waarschuwing te geven.
Rode kaart	is gemaakt van hard papier of plastic in de kleur rood. De afmeting is ong. 7 x 10 cm. De scheidsrechter toont deze kaart om een speler te diskwalificeren.
Uitrusting	Goot, handschoenen, spalken en andere hulpstukken zoals pointers die door de speler worden gebruikt tijdens het spel.
HOC	Host Organising Committee, vereniging die de wedstrijden organiseert.
SA, HSR, AHSR, TAC, ATAC	SA=Sport-Assistent, HSR=Hoofdscheidsrechter, AHSR=Assistent-Hoofdscheidsrechter, TAC=Afgevaardigde Technische Commissie, ATAC= Assistent Afgevaardigde Technische Commissie



Ploeg	Bij boccia individueel bestaat een ploeg uit één speler. Bij team en pair boccia bestaat een ploeg uit, respectievelijk, drie en twee spelers met de ploeg (team of pair) als eenheid. Wissel­spelers, sport-assistenten en coaches zijn, indien toegestaan, eveneens leden van de ploeg.
Sport-assistent	Een persoon die de speler helpt, in overeenstemming met de Regels voor Sport-assistenten.
Wissel­speler	is een vervanger voor een speler van dezelfde ploeg.
Worp	is het begrip voor het in het speelveld brengen van de bal. Dit houdt in het gooien, schoppen of vrijgeven van de bal via een hulpstuk.
Vertaler	Een vertaler mag, als de boccia regels het toestaan, een land bijstaan. De vertaler moet inwoner (lid) van dat land zijn en volledig geaccrediteerd zijn voor de diverse sportgebieden.
Warming-up gebied	Een voor de spelers aangewezen gebied, waar zij hun warming-up kunnen doen vóór zij de callroom ingaan.

## 2. TOELATING tot wedstrijden

- 2.1** De toelatingseisen voor spelers om wedstrijden te spelen is in detail omschreven in de BISFed "Classification Rules". Deze handleiding bevat zowel gedetailleerde classificatieprofielen als werkwijze voor classificatie van spelers, her-classificatie en protestprocedure. Voor meerdere details t.b.v. de classificatie, zie hiervoor Hoofdstuk 4 – "Classificatie en Sportprofielen" volgens de laatste BISFed Boccia Classificatie Regels, bekendgemaakt op de BISFed-website.
- 2.2** Om te kunnen deelnemen aan een internationaal evenement moeten spelers 15 jaar zijn vóór 1 januari van het jaar dat het evenement plaatsvindt, waaraan zij willen deelnemen. Internationale evenementen zijn niet beperkt tot regionale kampioenschappen, Wereldkampioenschappen, andere door BISFed goedgekeurde evenementen en de Paralympische Spelen.

## 3. Klassen-indeling

### Algemeen

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

### 3.1 Individuele klassen

Individueel BC1  
Individueel BC2  
Individueel BC3  
Individueel BC4



Bij de individuele klasse bestaat een wedstrijd uit 4 Ends.  
Elke speler begint twee Ends met de Jack, afwisselend tussen spelers.  
(rood-blauw-rood-blauw).  
Elke speler heeft zes (6) gekleurde ballen. De ploeg met rode ballen staat in werpvak 3 en de ploeg met de blauwe ballen in werpvak 4. Bij binnenkomst in de callroom mag iedere speler 6 rode ballen, 6 blauwe ballen en de Jack bij zich hebben.

### 3.2 Pair klassen

Pair BC3 - voor spelers van klasse BC3

Pair BC4 - voor spelers van klasse BC4

#### Pair BC3 wedstrijden

De spelers moeten toegelaten zijn in de individuele klasse BC3.  
Een pair BC3 mag een wisselspeler hebben.  
Uitzondering kan worden toegestaan door BISFed, wiens beslissing definitief is.  
Een pair BC3 moet minimaal één speler met een letsel van cerebrale oorsprong de gehele tijd in het veld plaatsen.  
Elke speler mag worden bijgestaan door een sport-assistent, zoals beschreven in het reglement voor het individuele spel. (zie artikel 3.6)

#### Pair BC4 wedstrijden

De spelers moeten toegelaten zijn in de individuele klasse BC4.  
Een pair BC4 mag een wisselspeler hebben. Uitzondering kan worden toegestaan door BISFed, wiens beslissing definitief is.  
Voetspelers BC4 mogen geassisteerd worden door een Sport-assistent zoals beschreven in het reglement voor het individuele spel. (zie artikel 3.6)

Bij de BC3 - en BC4 pair klassen bestaat een wedstrijd uit 4 Ends. Elke speler speelt een End met de Jack, in volgorde van werpvak 2 tot 5.  
Spelers hebben elk 3 gekleurde ballen. Ploeg rood werpt vanuit de werpvakken 2 en 4 en ploeg blauw werpt vanuit de werpvakken 3 en 5.  
De reglementen van dit onderdeel zijn dezelfde als die voor wedstrijden per ploeg, uitgezonderd dat enkel de werpvakken 2 tot en met 5 gebruikt worden in afwisselende ploegvolgorde.

**3.2.1** Bij binnenkomst in de callroom mag iedere ploeggenoot (ook wisselers) 3 rode en 3 blauwe ballen bij zich hebben. De ploeg als geheel mag 1 Jack bij zich hebben.

**3.2.2** De door de wisselspeler meegebrachte ballen worden in een daartoe bestemde gedeelte gelegd, dicht bij de tijdwaarnemer.

### 3.3 Teamwedstrijden

De spelers moeten zijn toegelaten in de individuele klasse BC1 of BC2.

Een ploeg moet bestaan uit 3 spelers, waarbij altijd één BC1 speler in het speelveld moet zijn. De ploeg mag worden bijgestaan door een sport-assistent die zich aan het **reglement voor de sport-assistent** dient te houden. (**zie artikel 3.6**)

Een ploeg mag twee wisselers hebben, maar dan moeten er twee BC1-spelers deel uitmaken van de gehele ploeg.



=====

Een teamwedstrijd bestaat uit 6 Ends. Elke speler begint achtereenvolgens één End met de Jack. De volgorde is daarbij van werpvak 1 t/m 6.  
Alle spelers hebben 2 gekleurde ballen.  
De ploeg met de rode ballen zit in werpvakken 1, 3 en 5, de ploeg met de blauwe ballen zit in werpvakken 2, 4 en 6.

**3.3.1** Bij binnenkomst in de callroom mag iedere ploeggenoot (ook wisselers) 2 rode en 2 blauwe ballen bij zich hebben. De ploeg als geheel mag 1 Jack bij zich hebben.

**3.3.2** De door de wisselers meegebrachte ballen worden in een daartoe bestemde gedeelte gelegd, dicht bij de tijdwaarnemer.

*NB: Voor de spelers die niet in voorgaande klassen geëvalueerd kunnen worden, is de open klasse voorzien.*

*Uitsluitend bij (Open) Nederlandse Kampioenschappen wordt er individueel per klasse gespeeld. Nederlandse competitie individueel wordt voor BC1 t/m BC5 in BISFed A- en B-divisie en de overige spelers in de open klasse gespeeld. Voor spelers in de open klasse zijn er echter geen mogelijkheden op internationaal gebied.*

### **3.4 Tussen de Ends bij Team- en Pairwedstrijden**

Er zijn **geen time-outs** tussen de Ends.

De scheidsrechter zal maximaal **1 minuut** tussen de Ends toestaan.  
De minuut start als de scheidsrechter de Jack oproept en '1 minuut' roept.  
Gedurende deze minuut mogen de coaches de ballen van hun eigen team oprapen en hun spelers benaderen en toespreken. De coaches mogen hulp invoeren van hun sport-assistent, de scheidsrechter en lijnrechter om de ballen te rapen.

Na 50 seconden roept de scheidsrechter '10 seconden'.

Als de minuut verstreken is zal de scheidsrechter 'Time' roepen.

Zodra de speler die aan de beurt is de Jack van de scheidsrechter krijgt, moet de andere ploeg stoppen met de voorbereidingen.

De scheidsrechter roept 'Jack aub'.

De tegenpartij mag pas weer verder gaan met voorbereiden als ze zelf aan de beurt is. Spelers moeten zich op het moment dat de scheidsrechter 'Time' roept in hun werpvak bevinden en de coaches in het hun toegewezen gebied, anders ontvangen zij een **gele kaart** voor spelvertraging. (artikel 15.8.1)

### **3.5 Verantwoordelijkheid van de Aanvoerder**

**3.5.1** In een team- of pairwedstrijd wordt elke ploeg geleid door een Aanvoerder. De scheidsrechter moet de Aanvoerder kunnen identificeren middels een duidelijk zichtbare "C".  
Elke aanvoerder, club of land is verantwoordelijk zo'n "C" te leveren.

De aanvoerder zal zich opwerpen als leider van de ploeg en wordt verantwoordelijk gehouden voor de volgende zaken:

**3.5.2** De aanvoerder doet de toss voor zijn team/pair en bepaalt daarna met welke kleur ballen zijn ploeg gaat spelen.



- =====
- 3.5.3** De aanvoerder bepaalt welke ploeggenoot in de wedstrijd mag gooien, inclusief de strafballen.
- 3.5.4** De aanvoerder vraagt om een **technische- of medische time-out** of een wissel.  
De coach mag ook om een **technische- of medische time-out** of een wissel vragen.
- 3.5.5** De aanvoerder mag akkoord geven op de beslissing van de scheidsrechter.
- 3.5.6** De aanvoerder mag met de scheidsrechter overleggen in het geval van een verstoord End of als er een beslissing betwist wordt.
- 3.5.7** De aanvoerder mag het wedstrijdformulier tekenen of iemand aanwijzen om het voor de ploeg te tekenen. De persoon die tekent moet dit met zijn eigen naam doen.
- 3.5.8** De aanvoerder mag protest aantekenen. De coach of Teammanager mogen ook het protest indienen.

### **3.6 Regels voor de sport-assistent**

De BC1, BC3 en BC4 voetspelers mogen een sport-assistent hebben. De sport-assistenten van BC1 en BC4 voetspelers moeten **achter** de werpvakken plaats nemen.

De sport-assistent van BC3 spelers moet **in** het werpvak van de speler plaatsnemen.

Deze sport-assistenten voeren taken uit zoals :

- Het verzetten of stabiliseren van de rolstoel – indien gevraagd door de speler
- Het aanpassen van de positie van de speler – indien gevraagd door de speler
- Rollen en/of aangeven van een bal aan de speler – indien gevraagd door de speler
- Positioneren van de goot (voor BC3) – indien gevraagd door de speler
- Routine acties uitvoeren voor of na de worp
- De ballen oprapen aan het einde van elk End – nadat de scheidsrechter hen er toe uitgenodigd heeft.

De sport-assistent mag tijdens de worp geen direct fysiek contact hebben met de speler; ook het duwen van de rolstoel, het corrigeren van de rolstoel of de pointer is niet toegestaan.

Een BC3-sport-assistent mag tijdens het spelen van een End niet naar het speelgebied kijken.

### **3.7 Coach**

Per wedstrijdklasse heeft één coach toestemming om vóór de wedstrijd de warming-upruimte en de callroom te betreden **voor elke wedstrijd**. (zie **artikel 7.2, artikel 8.2**)

Bij de individuele klassen is het de coach **niet** toegestaan de ruimte waarin de speelvelden liggen (Field of Play) te betreden; echter is het de coach wel toegestaan **bij hun eigen** team- en pairwedstrijden het speelveld (FOP) te betreden.





## 4. Materiaal- en balcontrole

Alle materialen die bij een toernooi worden gebruikt, moeten door de HOC worden geleverd. Daarnaast moeten alle materialen goedgekeurd zijn door de bij elke uitgeschreven toernooi aanwezige technische afgevaardigde van BISFed.

**Materialen en balcontrole** moet voor de start van de wedstrijden plaats vinden. De hoofdscheidsrechter en/of zijn afgevaardigden zullen de ballen en goten controleren op een tijdstip bepaald door de Technische Afgevaardigde. Bij voorkeur gebeurt dit 48 uur voordat de wedstrijden starten. **Ballen die niet aan de eisen voldoen zullen ingenomen worden tot aan het einde van de laatste dag van de wedstrijd.**

**Handschoenen, spalken en andere hulpmiddelen die de speler op het veld gebruikt, moeten door de classificeerders goedgekeurd zijn en moeten naar de materiaalcontrole worden gebracht. De materialen omvatten: ballen, rolstoelen, hulpstukken (goot), hoofd-, arm- of mondondersteuning etc.**

**Wedstrijdballen, die geleverd zijn door het HOC, moeten ook voor iedere wedstrijd dag gecontroleerd worden.**

### 4.1 Het speelveld

De toplaag moet vlak en glad zijn, zoals een vloer van hout of een vloer van naturel of synthetisch rubber. De toplaag moet schoon zijn. Er mag niets worden gebruikt om de stroefheid van de vloer te veranderen (bv. door poeder of iets dergelijks).

De afmetingen van het speelveld zijn 12,5 m x 6 m speelveld, waarbij het werpgebied is verdeeld over 6 werpvakken. Alle metingen van de buitenlijnen gebeuren aan de binnenzijde van de desbetreffende lijnen.

Lijnen binnen het speelveld (werpvakken en het kruis) worden afgemeten met een dunne potloodstreep waarover de tape evenredig wordt aangebracht. Het gebied tussen de werplijn en de V-lijn markeert het gebied waar de Jack niet tot stilstand mag komen. (zie bijlage Appendix 3: lay-out speelveld)

Alle speelveldbelijningen moeten tussen 1,9 cm en 7 cm breed en makkelijk herkenbaar zijn. Smalle tape is **1,9 cm tot 2,6 cm** breed. Brede tape is 4 cm tot 7 cm breed. Er wordt tape gebruikt om de lijnen aan te duiden. Brede tape wordt gebruikt voor de grenslijnen, de werplijn, de V-lijn en smalle tape voor de binnenlijnen, zoals de lijnen van de werpvakken en het kruis. De afmetingen van het kruis: 25 cm met smalle tape. **De binnenafmeting van het penaltyvak is 25x25cm, waarbij dunne tape naast dit 25cm grote vierkante penaltyvak wordt geplakt.**

### 4.2 Scorebord

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

### 4.3 Apparatuur voor tijdsregistratie

Apparatuur voor tijdsregistratie is bij voorkeur elektronisch.

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



#### **4.4 Dode ballen**

Een bocciabal die buiten de grenslijnen komt (dode bal) moet in een houder voor dode ballen worden geplaatst **of op minimaal 1 meter buiten het speelveld**. De dode ballen moeten dusdanig worden geplaatst dat de spelers altijd direct moeten kunnen zien hoeveel ballen er gespeeld zijn.

#### **4.5 Rood / blauw aanduiding**

De scheidsrechter gebruikt een soort tafeltennisbatje, zodanig dat de spelers duidelijk kunnen zien met welke kleur (rood of blauw) gespeeld dient te worden. **De scheidsrechter gebruikt het batje en zijn of haar vingers om de score weer te geven aan het eind van elk End en aan het eind van de wedstrijd.**

#### **4.6 Meetgereedschap**

Wordt gebruikt om de afstand tussen ballen op het veld te meten en andere onderdelen van de uitrusting te meten bij de uitrustingscontrole. **Er worden diverse meetgereedschappen gebruikt, zoals rolmaten, passers, voelermaten, zaklamp, etc. om de afstanden op het speelveld te meten.**

#### **4.7 Bocciaballen**

Een set bocciaballen bestaat uit zes rode, zes blauwe ballen en één witte Jack. Bocciaballen die gebruikt worden tijdens officiële wedstrijden moeten voldoen aan de criteria van "BISFed" (zie artikel 4.7.1, 4.7.2).

Elke speler mag zijn of haar eigen gekleurde ballen gebruiken. In een individuele wedstrijd mag iedere speler zijn eigen Jack gebruiken; in een team- of pairwedstrijd mag de ploeg maar één Jack gebruiken.

Spelers mogen alleen ballen die de organiserende organisatie ter beschikking heeft gesteld gebruiken, als zij hun eigen ballen niet naar de callroom hebben meegebracht, of door spelers als ballen niet aan de criteria voldoen bij de steekproef.

##### **4.7.1 Criteria bocciaballen**

Gewicht 275 gr +/- 12 gr (maximaal 287 gram / minimaal 263 gram)  
Omtrek 270 mm +/- 8 mm ( maximaal 278 mm / minimaal 262 mm)

Er zijn geen keurmerken op de bal vereist, de ballen moeten enkel aan de bovenstaande criteria voldoen.

Ballen moeten een duidelijke rode, blauwe of witte kleur hebben en moeten in goede staat zijn zonder enige zichtbare sporen die erop wijzen dat er met de ballen geknoeid is; zoals zichtbare snijsporen.

Er zijn geen stickers op de ballen toegestaan.

De hoofdscheidsrechter en tenslotte de technisch Afgevaardigde nemen de uiteindelijke beslissing of ballen van de speler(s) mogen worden gebruikt.



## 4.7.2 De ballen testen

- 4.7.2.1** Het gewicht van elke bal zal worden getest met een weegschaal die een nauwkeurigheid heeft van 0.01 gram.
- 4.7.2.2** De omtrek van de bal zal worden getest met behulp van een onbuigzame mal van 7 tot 7.5 mm dikte waarin zich twee gaten bevinden: één gat met een omtrek van 262 mm (het 'kleine' gat) en een gat met een omtrek van 278 mm (het 'grote' gat).  
De testprocedure is als volgt:
- 4.7.2.2.1** Elke bal zal worden getest door de bal voorzichtig op het kleine gat te leggen. De bal mag niet onder zijn eigen zwaartekracht door het kleine gat vallen.
- 4.7.2.2.2** Elke bal zal worden getest door de bal voorzichtig op het grote gat te leggen. De bal moet onder zijn eigen zwaartekracht door het grote gat vallen.
- 4.7.2.2.3** Elke bal zal worden getest middels een standaard BISFed roltest om te controleren of de bal daadwerkelijk rolt onder zijn eigen zwaartekracht. Daarvoor gebruikt men een aluminium goot van 290 mm lengte en een hellingshoek van 25 graden horizontaal. Elke bal dient minstens 175 mm op het 100 mm brede horizontale aluminium gooteinde van het testmiddel rollen en wordt als goedgekeurd beschouwd als deze van het horizontale gooteinde afrolt. Elke bal wordt maximaal drie maal getest en wordt afgekeurd als het in deze drie pogingen niet van het gooteinde afrolt. Een bal die zijwaarts van het gooteinde valt wordt afgekeurd.
- 4.7.2.3** De hoofdscheidsrechter mag in de callroom, voor aanvang van een wedstrijd, extra steekproeven doen op basis van regels 4.7.2.1 - 4.7.2.3.
- 4.7.2.4** Elke bal die niet aan de regels 4.7.2.1-4.7.2.3 voldoet, zal worden ingenomen en door de Hoofdscheidsrechter in bewaring worden genomen tot het einde van het toernooi. Deze ballen mogen tijdens het toernooi niet worden gebruikt.

## 5. Hulpstukken

Hulpstukken, zoals goten en pointers die worden gebruikt door spelers in de BC3-klasse, dienen bij elk toernooi ter goedkeuring worden aangeboden bij de Materiaaltest. Handschoenen en/of spalken moeten tijdens de classificatie goedgekeurd zijn. Documenten moeten ter controle naar de materiaaltest worden meegebracht.

- 5.1** Een goot mag – inclusief hulpstukken – geen groter oppervlak bestrijken dan 2,5 m x 1 m, wanneer het op zijn kant wordt gelegd. Hulpstukken met verschillende opzetstukken en een voetstuk moeten tijdens de meting tot hun maximale lengte opgesteld worden.
- 5.2** Een hulpstuk mag geen mechanische onderdelen bevatten die de beweging van de bal kan beïnvloeden, noch versnellen, noch vertragen. Ook hulpmiddelen die bedoeld zijn om de goot te richten (zoals lasers, waterpas, remmen, waarnemingshulpmiddel, vizier, enz.). Zulke mechanische hulpmiddelen zijn noch in de callroom, noch op het FOP toegelaten. Het opstellen van een vizier is niet toegestaan. Zodra de speler de bal loslaat, mag de bal op geen enkele manier gehinderd worden.



- =====
- 5.3** Op het moment van gooien mag de goot niet over de voorste werplijn heen hangen.
- 5.4** Er is geen beperking in de lengte van de hoofd-, mond- en armpointer.
- 5.5** Aan het begin van elk end moet – nadat de scheidsrechter aangegeven heeft dat deze ploeg de Jack mag gooien – de goot duidelijk zichtbaar minimaal 20 cm naar links en 20 cm naar rechts bewogen worden (ref. 15.5.2).  
De goot moet ook voor het nemen van een strafbal heen en weer worden bewogen.  
Spelers moeten de goot ook 20 cm naar links en 20 cm naar rechts bewegen, nadat speler of hun ploeggenoot terugkeert van het speelveld. (zie artikel 15.7.10) **Het is niet nodig de goot te bewegen tussen de andere worpen.**
- 5.6** Een speler mag gedurende een wedstrijd meer dan één goot en/of pointer gebruiken. Alle hulpstukken moeten gedurende het hele End in het werpvak van de speler blijven.  
Als de speler gedurende een End voorwerpen wenst te gebruiken (flesjes, jassen, speldjes, vlaggen, ...) of **andere hulpmiddelen** (hoofdpointer, goot of verlengingsstukken voor de goot, ...), dan moeten deze voorwerpen vanaf het begin van dat End in het werpvak aanwezig zijn.  
Als een voorwerp gedurende het End in of uit het werpvak van de speler genomen wordt, dan zal de scheidsrechter regel 15.5.1 en 15.5.5. toepassen.
- 5.7** Als de goot tijdens een individuele wedstrijd kapot gaat, wordt de tijd gestopt en krijgt de speler **een technische time-out van tien** (10) minuten om de goot te herstellen.  
In een Pairwedstrijd mogen goten gedeeld worden met de ploegmaat en/of wisselspeler. Tussen twee Ends mogen goten worden vervangen. De hoofdscheidsrechter **dient** hiervan op de hoogte gebracht te worden.
- 5.8** Spelers die handschoenen en/of spalken nodig hebben, moeten een schriftelijke goedkeuring voor gebruik van deze voorwerpen van de classificatie hebben.
- 6. Rolstoelen**
- 6.1** Rolstoelen voor de competitie dienen zo standaard mogelijk te zijn.  
Scootmobielen mogen ook gebruikt worden.  
**Er is geen beperking in de zithoogte voor spelers in de BC3-klasse, zo lang ze maar blijven zitten.**  
**Voor alle andere spelers is de maximale zithoogte 66 cm, gemeten vanaf de grond tot aan het laagste punt waar de billen van de speler het kussen raken.**
- 6.2** Als een rolstoel tijdens de wedstrijd kapot gaat, wordt de tijd gestopt en krijgt de speler **een technische time-out van tien** (10) minuten om de rolstoel te herstellen. Als de rolstoel niet kan worden gerepareerd, **moet** de speler verder spelen of de wedstrijd opgeven (zie artikel 11.8).
- 6.3** In geval van onenigheid zal de hoofdscheidsrechter in samenspraak met de technisch afgevaardigde een beslissing nemen. Deze beslissing is bindend.



## 7. Warming-up

**7.1** Vóór aanvang van elke wedstrijd mogen de spelers in de daartoe aangewezen ruimte hun warming-up doen. In de aangewezen warming-up ruimte is exclusief voor spelers die aansluitend moeten spelen in het door het HOC opgestelde schema. Het is spelers, coaches en sport-assistenten toegestaan de warming-up ruimte betreden en naar het hun toegewezen warming-upveld te gaan binnen de hun toegestane tijd.

**7.2** Spelers mogen als volgt tot een maximum aantal personen in de warming-upruimte worden begeleid:

- BC1 1 coach, 1 sport-assistent
- BC2 1 coach, 1 sport-assistent
- BC3 1 coach, 1 sport-assistent
- BC4 1 coach, 1 sport-assistent
- Pair BC3 1 coach, 1 sport-assistent per speler
- Pair BC4 1 coach, 1 sport-assistent
- Team(BC1/2) 1 coach, 1 sport-assistent

**7.3** Indien nodig mag er per land één tolk en één fysiotherapeut/masseur in de warming-upruimte komen. Deze personen mogen zich niet met het spel bemoeien.

## 8. Callroom

**8.1** Bij de ingang van de callroom wordt er goed zichtbaar een officiële tijd klok opgehangen.

**8.2** Spelers mogen als volgt tot een maximum aantal personen in de warming-upruimte worden begeleid:

- BC1 1 coach, 1 sport-assistent
- BC2 1 coach
- BC3 1 coach, 1 sport-assistent
- BC4 1 coach, (1 sport-assistent als de speler een voetspeler is)
- Pair BC3 1 coach, 1 sport-assistent per speler
- Pair BC4 1 coach, (1 sport-assistent als de speler een voetspeler is)
- Team(BC1/2) 1 coach, 1 sport-assistent

**8.3** Bij het binnengaan van de callroom moet elke speler en elke sport-assistent zijn/haar deelnemersnummer en accreditatie tonen. Coaches moeten hun accreditatie tonen. Deelnemersnummers worden geplaatst op de borst of benen (voorkant).

Alle sport-assistenten moeten het juiste deelnemersnummer op hun rug dragen. **Als dit niet is gebeurd, wordt de toegang tot de callroom geweigerd.**

**8.4** Registratie geschiedt bij de tafel die bij de ingang van de callroom staat. **Als een ploeg niet op tijd in de callroom aanwezig is, verliest die ploeg de wedstrijd.**

**8.4.1** In de individuele klasse moeten alle spelers geregistreerd zijn binnen dertig (30) en vijftien (15) minuten vóór aanvang van de geplande wedstrijd.



*NB: In Nederland wordt 5 minuten vóór aanvang wedstrijd de callroom gesloten; maximaal 15 minuten vóór de wedstrijd is de callroom open.*

- 8.4.2** In de team- en pairklasse, moeten alle spelers geregistreerd zijn binnen vijfenveertig (45) en twintig (20) minuten vóór aanvang van de geplande wedstrijd.
- 8.4.3** Elke ploeg (individueel, Team of Pair, inclusief de coach en alle sport-assistenten) moeten zich gezamenlijk laten registreren. Zij moeten de gehele uitrusting **en ballen** bij zich hebben. Elke ploeg neemt alleen die spullen mee die nodig zijn in de wedstrijd.
- 8.5** Zodra men in de callroom is geregistreerd, mogen spelers, coaches en sport-assistenten de callroom niet meer verlaten. Gebeurt dit toch, dan worden zij niet meer binnengelaten en mogen ze niet verder aan de wedstrijd deelnemen (uitgezonderd 8.13). Alle andere uitzonderingen kunnen alleen worden toegestaan door de technisch afgevaardigde en/of de hoofdscheidsrechter.
- 8.6** Alle ploegen moeten **direct nadat ze geregistreerd zijn** in de callroom blijven in hun aangeduide zone. Indien een speler aaneensluitende wedstrijden moet spelen, dan mag de coach of teammanager de speler voor de aansluitende wedstrijd registreren, mits dit door technisch afgevaardigde is goedgekeurd.
- Dit geldt ook voor wedstrijden met een afvalsysteem, waarbij een speler die een ronde verder gaat niet genoeg tijd heeft om op tijd in de callroom te kunnen zijn.
- 8.7** De callroom zal op de vastgestelde tijd worden gesloten. Op dat moment is het niet meer toegestaan mensen, uitrusting of ballen naar binnen te brengen of te laten deelnemen aan de wedstrijd. (Uitzonderingen kunnen door de hoofdscheidsrechter en/of technisch gedelegeerde worden toegestaan.)
- 8.8** De scheidsrechters komen uiterlijk voor de sluiting van de callroom binnen om de wedstrijd voor te bereiden.
- 8.9** Aan de spelers kan worden gevraagd hun spelersnummer en accreditatie aan de scheidsrechter te laten zien.
- 8.10** De controle van al het materiaal, de ballencontrole en de controle van het stempel op goedgekeurde goten, plus de toss dienen in de callroom plaats te vinden. Al het afgekeurde materiaal mag niet op het speelveld worden gebruikt, tenzij een ploeg **direct** het gebrek kan verhelpen, zodat het weer aan de regels voldoet.
- 8.11** De Toss: De scheidsrechter gooit een muntje op en de winnende ploeg kiest een kleur om mee te spelen. Een ploeg mag de bocciaballen van de tegenpartij vóór of na de toss controleren.
- 8.12** Als een speler geen eigen ballen meebrengt in de callroom, of als de ballen worden afgekeurd, mag deze competitieballen gebruiken.
- 8.13** Als er vertraging in het speelschema optreedt, **terwijl de callroom open is**, kan de hoofdscheidsrechter of TD onder de volgende richtlijnen toestemming geven voor toiletbezoek:



- De tegenpartij van die wedstrijd moet worden geïnformeerd;
  - Iemand van de leiding moet de speler begeleiden;
  - De speler moet terug zijn in de callroom, vóórdat de ploegen naar het FOP mogen gaan. Lukt dit niet op tijd en **zijn er niet voldoende spelers van de ploeg over**, dan wordt deze wedstrijd als verloren beschouwd.
- 8.14** Artikel 8.4 is niet van toepassing als de vertraging werd veroorzaakt door het HOC. Als om welke reden ook wedstrijden uitgesteld worden, wordt dit zo snel – indien mogelijk schriftelijk – medegedeeld aan alle teammanagers door het HOC. **Daarnaast wordt de te verwachten aanvangstijd medegedeeld.**
- 8.15** Enkel en alleen op verzoek van de scheidsrechter mogen tolken de callroom betreden. Vóór de start van de wedstrijden dient de tolk aanwezig te zijn in de ruimte bij de callroom, om na een oproep direct de callroom in te kunnen gaan.

## **9. Steekproef**

- 9.1** Materiaal mag op elk tijdstip tijdens het toernooi op last van de hoofdscheidsrechter worden onderworpen aan een steekproef.
- 9.2** Ballen die niet voldoen aan de criteria van regel **4.7.1, 4.7.2**, worden ingenomen tot op de laatste dag van het toernooi. De scheidsrechter zal de afgekeurde ballen op het score blad noteren. De spelers mogen op dat moment de ballen vervangen door wedstrijdballen. De wedstrijdballen zullen na de wedstrijd bij de scheidsrechter worden terugbezorgd.
- Als een speler te veel ballen naar de callroom meebrengt, zullen de extra ballen ingenomen worden tot aan het eind van het toernooi.**
- 9.3** Wanneer één of meer ballen niet voldoen aan de steekproef, krijgt de speler **een gele kaart** en een waarschuwing zoals voorzien in artikel 15.8.3. Als een speler meer dan één afgekeurde bal heeft bij dezelfde steekproef, **zal de overtreding slechts worden bestraft met één gele kaart.**
- 9.4** Als de ballen of uitrusting van een speler (goot, handschoenen, spalk en andere hulpmiddelen) bij een tweede steekproef niet aan de criteria voldoet, wordt deze speler gediskwalificeerd zoals voorzien in artikel **15.9.2 en 15.9.4.**
- 9.5** Wanneer een bal is afgekeurd, mag die speler verzoeken om het type competitieballen dat hij/zij wenst (hard, medium of soft), mits deze voorhanden zijn. Er zullen hem/haar geschikte ballen gegeven worden, maar hij/zij mag de ballen niet zelf uitkiezen.
- 9.6** Spelers en coaches mogen bij de steekproef aanwezig zijn. Indien **een voorwerp** niet aan de regels voldoet, dient de scheidsrechter er de hoofdscheidsrechter bij te roepen en de steekproef te herhalen. **Steekproeven kunnen plaatsvinden in de callroom en/of op het speelveld tijdens de wedstrijd.**
- 9.7** Bij team- of pairwedstrijden moet in de callroom duidelijk zijn welk materiaal van welke speler is, zodat – als een voorwerp wordt afgekeurd – het aan de juiste speler kan worden gekoppeld.



## **10. Het Spel**

De voorbereiding op een wedstrijd begint in de callroom.

### **10.1 Warming-up ballen**

Enmaal op het speelveld, nemen de spelers plaats in de aangewezen werpvakken.

De scheidsrechter geeft aan dat de warming-uptijd van twee minuten wordt gestart. Daarna mag iedere ploeg 7 warming-up ballen, inclusief de Jack, werpen.

Reservespelers mogen op geen enkel moment warming-up ballen gooien.

De warming-up is afgesloten als elke ploeg zijn 7 ballen heeft geworpen, of de twee minuten om zijn.

### **10.2 Gooien van de Jack**

Voordat een bal (rood, blauw of de Jack) wordt gegooid, moet al het materiaal en kleding van de speler in zijn eigen werpvak aanwezig zijn. Bij BC3-spelers geldt dat ook voor de sport-assistent.

**10.2.1** De ploeg met de rode ballen begint steeds het eerste end.

**10.2.2** De speler die aan de beurt is mag de Jack pas gooien als de scheidsrechter heeft aangegeven dat het zijn beurt is.

**10.2.3** De speler moet de Jack in de geldige zone van het speelveld werpen.

### **10.3 Ongeldige Jack**

**10.3.1** De Jack is ongeldig indien:

- deze tot stilstand komt in het niet-geldige gedeelte voor de Jack;
- deze de grenslijn raakt / overschrijdt;
- de speler tijdens het werpen van de Jack een overtreding begaat. De passende straf conform artikel 15.1 – 15.9 wordt ook toegekend.

**10.3.2** Indien de Jack ongeldig geworpen wordt, gaat de Jack naar de speler, die de Jack het volgende End zou krijgen. Indien de Jack ongeldig geworpen wordt in het laatste End, gaat de Jack naar de speler die de Jack geworpen heeft in het eerste End. De Jack zal verder in volgorde doorgegeven worden totdat deze geldig in het speelveld geworpen is.

**10.3.3** In het volgende End wordt de Jack geworpen door de speler, die in het normale verloop van de wedstrijd de Jack zou moeten werpen.

*NB: Wanneer bij de start van een End de Jack keer op keer ongeldig gespeeld wordt, gaat de Jack steeds naar de volgende speler. Wij beperken dit tot twee worpen per speler / ploeg. Daarna gaat de Jack op het kruis en werpt die speler, die als eerste de ongeldige Jack veroorzaakte.*





## **10.4 Het werpen van de eerste bal in het speelveld**

- 10.4.1** De speler die de Jack heeft geworpen, werpt eveneens de eerste gekleurde bal (ref. 15.7.9)
- 10.4.2** Indien de gekleurde bal **buiten het speelveld geworpen** wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding zal dezelfde ploeg verder spelen, totdat een bal in de **geldige zone** is geworpen of totdat alle ballen van die kleur geworpen zijn.  
Bij pair- of teamwedstrijden beslist de aanvoerder wie van zijn/haar ploeg vanaf de tweede (2<sup>de</sup>) gekleurde bal **in het speelveld** mag werpen.

## **10.5 Het werpen van de eerste bal door de tegenstander**

- 10.5.1** De andere ploeg werpt daarna.
- 10.5.2** Indien de bal buiten het speelveld geworpen wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding, moet dezelfde ploeg verder spelen totdat een bal **in de geldige zone** is geworpen of totdat alle ballen van die kleur geworpen zijn. Bij pair- of teamwedstrijden mag elke speler van de werpende ploeg **de tweede (2<sup>de</sup>) gekleurde bal in het speelveld** werpen.

## **10.6 Het werpen van de resterende ballen**

- 10.6.1** De ploeg die niet het dichtst bij de Jack ligt, dient verder te werpen, behalve wanneer deze ploeg al hun ballen gespeeld zijn. Vervolgens werpt de andere ploeg. Deze procedure wordt herhaald totdat beide ploegen alle ballen hebben geworpen.
- 10.6.2** Als een speler besluit om de **overgebleven ballen** niet te werpen, mogen ze de scheidsrechter aangeven dat ze klaar zijn met werpen voor dat End en de overgebleven ballen zullen "dood" worden verklaard.  
**Op het wedstrijdformulier wordt 'DB' (Dode ballen) genoteerd.**

## **10.7 Einde van het end**

- 10.7.1** Nadat alle ballen zijn geworpen **en er geen strafballen zijn toegekend**, zal de scheidsrechter de score bepalen en aangeven 'End is finished' (ref.11). (BC3 sport-assistenten mogen dan naar het **speelveld** kijken).
- 10.7.2** Als er strafballen zijn toegekend, zullen – na het bevestigen van de score aan de spelers of aanvoerders – de ballen door de scheidsrechter (lijnrechters mogen daarbij assisteren) uit het speelveld worden weggehaald.  
De ploeg die een strafbal toegekend gekregen heeft, mag één (1) van zijn ballen (rood of blauw) proberen in het penaltyvak bij het kruis te gooien. Daarna zal de scheidsrechter de einduitslag van dit End bekendmaken, en hierna meldt de scheidsrechter: 'End is finished'  
(BC3 sport-assistenten mogen dan naar het **speelveld** kijken).  
De eindscore wordt genoteerd op het wedstrijdformulier.

*NB: Op het wedstrijdformulier in Nederland wordt bij straffen/waarschuwingen vermeld of de penalty succesvol is geweest door een 1 te plaatsen.*



**10.7.3** In het laatste End van een knock-out wedstrijd, als nog niet alle ballen geworpen zijn en het is duidelijk wie de winnaar zal worden, zal er geen straf gegeven worden als de sport-assistent of coaches juichen. Dat geldt ook voor penaltyworpen.

**10.7.4** Sport-assistenten en coaches mogen het speelveld alleen op aangeven van de scheidsrechter betreden. (ref. 15.8.8)

## **10.8 Voorbereiding van het volgende End**

Sport-assistenten, coaches (bij Team en Pair) en/of officials halen voor het begin van een volgend End de ballen op.

Daarbij staat de scheidsrechter **maximaal 1 minuut** tussen de Ends toe.

De minuut start op het moment dat de scheidsrechter de Jack oppakt en 'Één minuut' roept.

Na 50 seconden zal de scheidsrechter '10 seconden' roepen. Na 1 minuut roept de scheidsrechter 'Tijd'.

Alle voorbereidingen van de tegenpartij moeten stoppen op het moment dat de scheidsrechter de Jack aan de speler geeft die aan de beurt is.

De scheidsrechter vraagt om de 'Jack'.

Als de tegenpartij niet klaar is, moet men wachten met de voorbereiding totdat de scheidsrechter aangeeft dat zij aan de beurt zijn.

*NB: Deze regel geldt voor spelers in de competities Wedstrijdsport en Recreanten met ingang van seizoen 2017-2018.*

## **10.9 Het werpen van de ballen**

**10.9.1** Op het moment dat de bal wordt losgelaten, moet men met minstens één bil op het kussen van de rolstoel of scootmobiel zitten. Spelers die alleen op hun buik kunnen spelen, moeten met hun buik contact maken met hun aangepaste stoel/bed (ref.15.5.4). De spelers moeten voor deze speelmethode toestemming hebben van de Classificatiecommissie.

**10.9.2** Als een bal geworpen wordt en deze raakt de speler die werpt, of de tegenstander of de uitrusting, dan wordt deze beschouwd als zijnde gespeeld.

**10.9.3** Een bal mag, voordat de bal de werplijn passeert en in het speelveld belandt, nadat deze is geworpen, geschopt of het uiteinde van de goot heeft verlaten, rollend uit het werpvak van de speler ( door de lucht of op de vloer) het werpvak van de tegenstander doorkruisen.

**10.9.4** Als een bal uit zichzelf wegrolt zonder door iets te zijn aangeraakt, blijft de bal op deze nieuwe positie op het speelveld liggen.

## **10.10 Ballen buiten het speelveld**

**10.10.1** Elke bal inclusief de Jack, zal "OUT" worden gegeven, indien deze de grenslijnen raakt of overschrijdt.



Als een bal, (Jack of gekleurde bal) de lijn raakt en deze draagt een andere bal, zal de bal op de lijn heel voorzichtig – **in één beweging loodrecht op de grenslijn, waarbij de bal het contact met de vloer niet mag verliezen** – verwijderd worden. Als deze andere (gedragen) bal valt en de lijn raakt zal ook deze bal "OUT" gegeven worden. Beide ballen zullen volgens artikel **10.11.4 of 10.12** in de "dode ballenbak" belanden.

- 10.10.2** Een bal die de grenslijnen raakt of overschrijdt en dan in het speelveld terugkeert zal eveneens "OUT" worden gegeven.
- 10.10.3** Een geworpen bal die niet in het speelveld belandt, wordt als "OUT" beschouwd met uitzondering van de situatie voorzien in artikel **10.14**.
- 10.10.4** Elke gekleurde bal die buiten het speelveld wordt gestoten of geworpen, wordt tot 'dode bal' bestempeld en zal in de houder voor dode ballen gelegd worden. De scheidsrechter heeft hierin altijd het laatste woord.

### **10.11 Jack wordt buiten het speelveld gestoten**

- 10.11.1** Als de Jack tijdens de wedstrijd, buiten het speelveld is gestoten of in de non-valid zone voor de Jack is gekomen, wordt de Jack op het kruis gelegd.
- 10.11.2** Indien deze plaats niet mogelijk is omdat er reeds een bal op het kruis ligt, wordt de Jack zo dicht mogelijk **vóór** het kruis gelegd op gelijke afstand van de zijlijnen. ("Voor het kruis" verwijst naar het gebied tussen de werplijn en het kruis)
- 10.11.3** Als de Jack op het kruis is geplaatst, zal op basis van artikel 10.6.1 bepaald worden welke ploeg verder dient te werpen.
- 10.11.4** Indien er geen gekleurde ballen meer in het speelveld liggen nadat de Jack op het kruis geplaatst is, zal de ploeg werpen, die de Jack buiten het speelveld gestoten heeft.

### **10.12 Ballen op gelijke afstand**

Als twee of meer ballen van verschillende kleur op dezelfde afstand van de Jack liggen (ook al is de score meer dan 1-1 voor één van de ploegen) en er geen andere ballen dichterbij liggen, zal de ploeg die de laatste bal geworpen heeft, opnieuw werpen.

De ploeg die werpt, zal vanaf dan afwisselen met het andere ploeg, totdat de situatie (ballen op gelijke afstand) gewijzigd is of één ploeg al zijn ballen heeft geworpen. Het spel zal vervolgens normaal verder verlopen.

**Als een net geworpen bal de ballen verstoort, maar opnieuw een situatie creëert waarbij de ballen op gelijke afstand liggen, dan moet de laatste ploeg opnieuw gooien.**

### **10.13 Gelijktijdig geworpen ballen**

**Als meer dan één bal gelijktijdig wordt geworpen, door dezelfde ploeg die aan de beurt is, moeten beide ballen weggenomen worden en worden dit 'dode ballen'. (zie artikel 15.7.11)**



## **10.14 Gevallen bal**

Als een speler, per ongeluk, de bal laat vallen, moet de speler vragen om die bal opnieuw te mogen spelen. Het is aan de scheidsrechter te bepalen of de bal gevallen is door bijvoorbeeld een onwillekeurige beweging, of dat het een bewuste poging was om de bal te gooien of te lanceren. Er bestaat onder deze omstandigheden geen limiet op het aantal herkansingen en de scheidsrechter is de enige die hierover beslist. In dit geval wordt de tijd niet gestopt.

## **10.15 Fout van de scheidsrechter**

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

De tijd moet dan gecontroleerd en gecorrigeerd worden. Indien echter reeds andere ballen verstoord zijn, wordt dit End als verstoord beschouwd (zie [artikel 15.2.4](#) en [artikel 12](#)).

## **10.16 Wisselspelers**

**10.16.1** Bij een pair BC3 en Pair BC4 wedstrijd wordt het aan elke ploeg toegestaan om één (1) wisselspeler in te zetten (zie [artikel 3.2](#)).

**10.16.2** In een teamwedstrijd zijn er voor ieder ploeg maximaal twee wisselspelers toegestaan, [als ze er twee hebben](#). (zie [artikel 3.3](#))

**10.16.3** Een wissel mag alleen tussen de Ends worden uitgevoerd en dit dient aan de scheidsrechter te worden medegedeeld.  
[Als de aanvoerder wordt gewisseld en het veld verlaat, wordt een andere speler aanvoerder.](#)  
[De wisselspeler dient plaats te nemen in het werpvak van de speler die gewisseld wordt.](#)

**10.16.4** De wisselspelers mogen het verloop van de wedstrijd niet vertragen. Als een speler gewisseld is, kan hij niet tijdens dezelfde wedstrijd terugkeren.

## **10.17 Plaats van reservespelers en coach**

Coach en reservespelers moeten in een duidelijk afgebakend gebied op het einde van het speelterrein plaatsnemen.

## **11. Scoren**

**11.1** Het bepalen van de score wordt door de scheidsrechter uitgevoerd nadat alle ballen, inclusief de strafballen, indien van toepassing, door beide kampen geworpen zijn.  
[Strafbalpunten worden aan de score toegevoegd voordat de score op het wedstrijdformulier wordt ingevuld.](#)



- =====
- 11.2** Elke bal die dichterbij de Jack dan de dichtstbijzijnde bal van de tegenpartij ligt, scoort één punt per bal.
- 11.3** Als twee of meer ballen van verschillende kleur op gelijke afstand van de Jack liggen en geen andere bal dichterbij ligt, dan scoort elke ploeg één punt per bal.
- 11.4** De scheidsrechter dient na het einde van elk End te controleren of de score op het wedstrijdformulier en op het scorebord correct genoteerd is. Spelers / aanvoerders zijn ervoor verantwoordelijk dat de score juist genoteerd wordt. **Elke strafbal die binnen het penaltyvak tot stilstand komt, scoort één (1) punt.**
- 11.5** Aan het einde van de wedstrijd worden de punten van alle Ends opgeteld en de ploeg met de meeste punten wordt als winnaar aangewezen.
- 11.6** De scheidsrechter mag de aanvoerders (of de spelers van een individuele wedstrijd) aan het einde van een End voor de meting of wanneer er sprake is van een 'close decision' (moeilijke beslissing) op het speelveld uitnodigen.
- 11.7** Bij gelijke puntenstand, **nadat de voorgeschreven Ends gespeeld zijn, inclusief de strafballen,** wordt er een "tiebreak" gespeeld. Tijdens een poulewedstrijd zullen de punten gescoord in een "tiebreak" niet meetellen in het puntentotaal van een speler. De punten gescoord in een "tiebreak" worden enkel gebruikt om aan te duiden wie de winnaar is.
- 11.8** Indien een ploeg een wedstrijd niet kan of mag spelen, zal de tegenstander de wedstrijd winnen met de hoogste score van 6-0, of het hoogste puntenverschil in die poule of afvalstelsel.  
De gediskwalificeerde ploeg krijgt nul punten.  
Als beide ploegen gediskwalificeerd zijn, verliezen ze beiden de wedstrijd met een score van 6-0 of het hoogste verschil in punten in die poule of afvalstelsel. Bij beide ploegen zal genoteerd worden "verloren met 0 - ...".
- Als beide ploegen worden gediskwalificeerd, geeft de Technisch Gedelegeerde en de hoofdscheidsrechter een gepaste straf.

## **12. Verstoord End**

- 12.1** Een End wordt als verstoord beschouwd als de ballen bewogen zijn als gevolg van aanstoten door een scheidsrechter of een speler, of door een bal geworpen tijdens een overtreding die de scheidsrechter niet kan stoppen.
- 12.2** Als de scheidsrechter per ongeluk de bocciaballen tijdens een End verstoort, zal hij/zij in samenspraak met zijn/haar lijnrechter de verstoorte ballen naar beste vermogen terug op hun juiste plaats leggen. (De scheidsrechter zal steeds de bestaande score respecteren, zelfs wanneer de ballen niet op exact dezelfde plaats kunnen worden teruggelegd.) **Indien de scheidsrechter de voorafgaande score niet meer weet, zal het End opnieuw gespeeld worden.** De scheidsrechter neemt altijd de definitieve beslissing.



- =====
- 12.3** Indien een End wordt verstoord door de fout van een der ploegen zal de scheidsrechter dezelfde actie nemen als onder artikel 12.2, maar hij kan overleg plegen met de benadeelde ploeg zodat er geen onrechtvaardige beslissingen gemaakt worden.
- 12.4** Als een verstoord spel wordt veroorzaakt en er werden al strafballen toegekend, worden deze strafballen gespeeld na het beëindigen van het opnieuw gespeelde End.  
Indien de ploeg die het verstoord spel veroorzaakte strafballen had toegewezen gekregen, mogen zij deze strafballen niet werpen.
- 12.5** Bij BISFed Wereldkampioenschappen en de Paralympische Spelen dient het HOC een camera boven het speelveld te hangen, **zodat het mogelijk is om de ballen in de juiste positie terug te leggen** en wel op zo'n manier dat de hoofdscheidsrechter snel kan zien **hoe** een End werd verstoord en welke actie er genomen moet worden om zo het verloop van het spel niet verder te vertragen.

### **13. Tiebreak**

- 13.1** Een "tiebreak" is één extra End.
- 13.2** De spelers blijven in hun **respectievelijke** werpvakken.
- 13.3** **Na maximaal één minuut nadat is aangegeven dat er een tiebreak moet worden gespeeld**, moet er worden getost.  
De winnaar van de toss kiest wie er eerst moet spelen.  
De Jack van de ploeg die als eerste mag werpen, wordt gebruikt.  
**Gedurende of na de toss mag de sportassistent BC3-speler niet naar het speelveld kijken (ref. 15.4.2)**
- 13.4** De Jack wordt op het kruis gelegd.
- 13.5** De "tiebreak" zal verder gespeeld worden zoals een normaal End.
- 13.6** Als er een situatie voorkomt, zoals besproken in artikel 10.12 en iedere ploeg heeft aan het einde van het End evenveel punten, dan zal de score worden genoteerd en zal er een tweede (2<sup>e</sup>) tiebreak gespeeld worden.  
Nu begint de tegenpartij het End.  
Deze procedure, waarbij de ploegen om en om de Jack mogen gooien, zal verder gaan totdat er een winnaar is.
- 13.7** Als het nodig is dat er een tiebreak gespeeld moet worden om de uiteindelijke positie van de ploeg in een poule vast te kunnen stellen, dan zal de scheidsrechter:
- De munt opwerpen en de winnaar beslist met welke kleur hij/zij speelt.
  - De munt opnieuw opwerpen en de winnaar beslist wie er begint.
  - De Jack van de ploeg die begint zal op het kruis worden gelegd.
  - Het End wordt dan verder als een normaal End gespeeld.



- Als beide ploegen in dit End gelijk eindigen, zal deze score op het wedstrijd-formulier worden genoteerd en zal er een 2<sup>e</sup> tiebreak worden gespeeld.
- De andere ploeg zal nu het End beginnen en zijn Jack wordt op het kruis geplaatst.
- Deze procedure zal, indien de tiebreak weer in een gelijke stand eindigt, worden herhaald, totdat er een winnaar is.  
*NB: In de Nederlandse competitie wordt elke wedstrijd als een poulewedstrijd beschouwd.*

## 14. Bewegingen op het speelveld

- 14.1** Een ploeg mag niet aan de voorbereidingen van de volgende worp beginnen, de rolstoel of de goot richten, noch de bal rollen in de speeltijd van de tegenpartij. (voordat de kleur wordt aangegeven is het toegestaan dat een speler de bal oppakt zonder hem te spelen; voorbeeld: rood mag zijn rode ballen oppakken voordat de scheidsrechter aangeeft dat blauw moet spelen en zijn bal in de hand of schoot mag pakken; het is niet toegestaan dat rood ballen oppakt als de scheidsrechter al heeft aangegeven dat blauw aan de beurt is) (zie artikel 15.4.4)
- 14.2** Zodra de scheidsrechter heeft aangegeven welke ploeg aan de beurt is om te spelen, staat het spelers van die ploeg vrij om het speelveld en elk leeg werpvak te betreden.  
Het is spelers toegestaan om de goot te positioneren vanuit hun eigen of andere lege werpvak.  
Tijdens de voorbereiding van een worp of positioneren van de goot is het de spelers niet toegestaan de werpvakken van de tegenstander in te gaan.
- 14.3** Het is niet toegestaan dat spelers achter het werpvak komen om hun worp te richten of met hun ploeggenoten te praten.  
Het pad achter de werpvakken mag alleen door BC3-spelers gebruikt worden om hun speelveld te betreden. Als zij het speelveld willen betreden voor een Pair-BC3 wedstrijd, mogen zij niet achterlangs hun eigen ploeggenoot gaan.  
  
Spelers die de regels over bewegingen op het veld breken, worden door de scheidsrechter gemaand terug te gaan naar het eigen werpvak en opnieuw te beginnen. De tijd wordt niet teruggezet.
- 14.4** Als een speler hulp nodig heeft om het speelveld te betreden, mag hij/zij om assistentie van de scheidsrechter of de lijnrechter vragen.
- 14.5** Als een speler van een Team- of Pair-wedstrijd een bal werpt voordat zijn team- of partnergenoot in zijn werpvak is teruggekeerd, zal de scheidsrechter een strafbal geven en zal de geworpen bal uit het spel worden genomen (zie artikel 15.5.9)
- 14.6** Routinematige handelingen vóór of na het werpen, schoppen of rollen zijn toegestaan zonder een specifiek verzoek daartoe door de sport-assistent.



## 15. Overtredingen

In geval van een overtreding kunnen er één of meerdere straffen worden toegepast:

- één strafbal
- verwijderen van de bal
- één strafbal plus het verwijderen van de bal
- één strafbal plus een waarschuwing
- waarschuwing
- diskwalificatie

### 15.1 Een strafbal

**15.1.1** Bij een overtreding bestraft met strafballen wordt aan de andere ploeg steeds één extra bal toegekend.

Deze bal wordt aan het einde van het End gespeeld.

De scheidsrechter bepaalt de score;

alle ballen worden uit het speelveld genomen en de ploeg die de strafbal in het penaltyvak bij het kruis mag gooien, zal één van hun eigen gekleurde ballen kiezen.

De resterende tijd van dat End wordt op het wedstrijdformulier genoteerd.

De tijdwaarnemer stelt de klok in op 01.00 minuut voor de kleur die de strafbal mag nemen; (en 0.00 minuten voor de tegenstander) scheidsrechter controleert of de juiste tijdsaanduiding en kleur op de klok staat aangegeven. De scheidsrechter geeft de kleur aan en roept ' één minuut'.

De speler heeft nu één minuut de tijd om de strafbal te gooien.

Als de bal stil komt te liggen binnen de lijnen van het penaltyvak, krijgt deze ploeg één extra punt.

De scheidsrechter telt de score bij de stand van het laatste End op en noteert dat op het wedstrijdformulier.

**15.1.2** Als er door een ploeg in een End meer dan één overtreding wordt begaan, kunnen er meerdere strafballen worden gegeven.

Elke strafbal wordt apart geworpen.

De geworpen bal wordt – na het bepalen of deze gescoord heeft – weggenomen en de ploeg kiest opnieuw een van de zes gekleurde ballen, totdat alle strafballen zijn genomen.

**15.1.3** Overtredingen die door beide ploegen gemaakt zijn, worden niet tegen elkaar weggestreept.

Beide ploegen krijgen de kans extra te scoren door de strafbal in het penaltyvak te werpen. De ploeg die als eerste een strafbal toegekend kreeg, mag als eerste gooien; daarna worden strafballen om en om gegooid.

**15.1.4** Als er een overtreding wordt begaan tijdens het werpen van een strafbal, welke bestraft dient te worden met een strafbal, zal de scheidsrechter opnieuw een strafbal aan de tegenpartij toekennen.





## **15.2 Verwijdering van de bal**

- 15.2.1** Een verwijdering staat voor weghalen van de bal uit het speelveld. De verwijderde bal wordt in de dode bal houder of **op de daartoe aangewezen plaats** gelegd.
- 15.2.2** Een bal kan alleen worden verwijderd bij een overtreding bij het werpen.
- 15.2.3** Bij een overtreding die leidt tot balverwijdering, zal de scheidsrechter steeds trachten de bal te stoppen, voordat deze een of meer andere bocciaballen raakt.
- 15.2.4** Als de scheidsrechter er niet in slaagt de bal te stoppen, voordat deze een of meer andere bocciaballen raakt, wordt dit een verstoord spel (artikel 12.1 - 12.4).

## **15.3 Waarschuwing en diskwalificatie**

- 15.3.1** Als er een waarschuwing aan een speler wordt gegeven (een gele kaart laten zien), wordt dit door de scheidsrechter op het wedstrijdformulier genoteerd.
- 15.3.2** **Als een sporter, coach of sport-assistent wordt gediskwalificeerd (een rode kaart laten zien), zal dit op het wedstrijdformulier worden genoteerd. Een rode kaart betekent altijd een schorsing van minstens één wedstrijd voor degene die de rode kaart heeft gehad. (zie artikel 15.9.3 en artikel 15.9.4)**
- 15.3.3** Als een individuele speler in een wedstrijd of in een pairwedstrijd wordt gediskwalificeerd, verliest deze ploeg de wedstrijd. **(zie artikel 11.8)**
- 15.3.4** Indien een speler tijdens een teamwedstrijd gediskwalificeerd wordt, zal de wedstrijd verder gespeeld worden door de twee resterende spelers. De nog niet geworpen ballen van de gediskwalificeerde speler zullen in de houder **of het daartoe bestemde gebied** voor dode ballen worden gelegd. In elk volgend End speelt deze ploeg met vier ballen. Indien de aanvoerder gediskwalificeerd wordt, neemt een ander lid van het team zijn taak over. Indien een tweede speler van het team gediskwalificeerd wordt, verliest deze ploeg de wedstrijd. (artikel **11.8**).
- 15.3.5** **De Hoofdscheidsrechter beslist** of een gediskwalificeerde speler binnen hetzelfde toernooi weer opgesteld mag worden voor de volgende wedstrijden. **NB: een gediskwalificeerde speler is in de Nederlandse competitie die dag verder uitgesloten voor het spelen van wedstrijden.**
- 15.3.6** Als een speler voor onsportief gedrag gediskwalificeerd wordt, zal een panel, bestaande uit de Head Referee (hoofdscheidsrechter) en twee internationale scheidsrechters (die niet betrokken zijn bij de wedstrijd of van hetzelfde land als zijn als de speler), beslissen of de speler nog opgesteld kan worden in volgende wedstrijden. (zie ook artikel 15.3.7)  
**NB. een panel bij de Nederlandse competitie bestaat uit de hoofdscheidsrechter en twee scheidsrechters die niet betrokken zijn bij de wedstrijd, vereniging of familie van de speler zijn.**



- =====
- 15.3.7** In geval van herhaaldelijke diskwalificatie zullen de Technical Delegate en de hoofdscheidsrechter een gepaste sanctie vaststellen.  
*NB. zie artikel 15.3.5 de Nederlandse aanvulling.*
- 15.4** ***De volgende gebeurtenissen leiden tot toekenning van één strafbal*** (artikel 15.1)
- 15.4.1** Een speler verlaat zijn werpvak in de tijd van de tegenstander; (artikel 14.2)
- 15.4.2** De sport-assistent van een BC3 speler die tijdens het End naar het speelveld kijkt. (artikel 3.6)
- 15.4.3** Indien er volgens de scheidsrechter een ongepaste communicatie plaatsvindt tussen de speler(s), sport-assistent en/of coaches. (artikel 16.1, 16.2)  
*NB: gsm-toestellen dienen voor de wedstrijd uitgezet te worden. Indien er tijdens een wedstrijd een GSM van een speler of zijn begeleider/coach afgaat, zal dit als ongepaste communicatie beoordeeld worden en bestraft worden met één strafbal. (art. 16.10)*
- 15.4.4** Een speler en/of sport-assistent treft voorbereidingen voor een volgende worp gedurende de speeltijd van de tegenpartij, zoals het richten van de rolstoel en/of het hulpstuk, het rondrollen van een bal. (zie artikel 14.1)
- 15.4.5** De sport-assistent beweegt de rolstoel, de goot of de pointer, of reikt een bal aan aan de speler zonder dat die daar om vraagt.  
*NB: Coach, spelers en sport-assistenten wordt aangeraden de scheidsrechter voor het begin van de wedstrijd in te lichten omtrent handelingen die de sport-assistent automatisch uitvoert en hoe de communicatie geschiedt.*
- 15.5** ***De volgende gebeurtenissen leiden toekenning van één strafbal en verwijdering van de geworpen bal*** (artikel 15.1/15.2)
- 15.5.1** Het werpen van een bocciabal, (Jack en/of gekleurde bal) op het moment dat sport-assistent of speler of zijn materiaal of zijn kleren een lijn raakt of een deel van het speelterrein dat geen deel uitmaakt van het werpvak van de speler. Voor een BC3-speler geldt dit tevens als de bal zich in de goot bevindt (artikel 10.2).
- 15.5.2** Als de goot niet minstens 20 cm naar links en 20 cm naar rechts wordt bewogen nadat de Jack wordt aangereikt, maar voordat er wordt geworpen. (artikel 5.5)
- 15.5.3** Als de goot tijdens het werpen over de werplijn hangt (artikel 5.3)
- 15.5.4** Het loslaten van een bal zonder tenminste met één bil (of de buik indien dat is toegestaan bij de classificatie) contact te hebben met de zitting van de rolstoel (art. 10.9.1)
- 15.5.5** Het loslaten van een bal terwijl deze een deel van het terrein raakt buiten het werpvak van de speler; (artikel 10.2)



- =====
- 15.5.6** Het werpen van een bal terwijl een BC3 sport-assistent naar het speelveld kijkt.(artikel 3.6)
  - 15.5.7** Het werpen van de bal wanneer de zithoogte hoger is dan de toegestane max. hoogte van 66 cm in de BC1-, BC2- en BC4-klasse (artikel 6.1)
  - 15.5.8** In een team- of Pairwedstrijd als een speler de bal al werpt, voordat zijn teamgenoot weer in zijn eigen werpvak staat (artikel 14.6).
  - 15.5.9** Het voorbereiden en daarna daadwerkelijk werpen van de bal in de tijd van de tegenstander (art. 15.4.4.)
- 
- 15.6** ***De volgende gebeurtenissen leiden tot toekenning van één strafbal en een waarschuwing - gele kaart - (artikel 15.3)***
  - 15.6.1** Elke opzettelijke bemoeienis met of hinderen van een speler van de andere ploeg op een dusdanige manier dat bij deze speler zijn/haar concentratie en/of worp wordt beïnvloed.
  - 15.6.2** Het opzettelijk veroorzaken van een verstoord End.
- 
- 15.7** ***De volgende gebeurtenissen leiden tot verwijdering van de geworpen bal*** (artikel 15.2)
  - 15.7.1** Het werpen van een bal voordat de scheidsrechter heeft aangegeven welke kleur moet spelen.
  - 15.7.2** Als de bal, nadat deze is losgelaten, in een goot stopt, wordt deze bal verwijderd;
  - 15.7.3** Als een BC3-sport-assistent de bal, om welke reden dan ook, in de goot tegenhoudt, wordt deze bal verwijderd;
  - 15.7.4** Als de BC3 speler **niet** de persoon is die de bal heeft losgelaten. De speler moet op het moment van loslaten altijd fysiek contact met de bal hebben. Tot fysiek contact wordt gerekend: elk hulpmiddel dat is vastgemaakt aan hoofd, mond of arm van de speler;
  - 15.7.5** Als de sport-assistent de speler tijdens het loslaten van de bal aanraakt; (artikel 3.6)
  - 15.7.6** Als een sport-assistent en de speler tegelijkertijd de bal loslaten;
  - 15.7.7** Als in plaats van de Jack een gekleurde bal geworpen wordt, zal deze gekleurde bal verwijderd worden.
  - 15.7.8** Als een speler de bal nog niet heeft losgelaten wanneer de tijdslimiet is verstreken. (artikel 17.5);



- =====
- 15.7.9** Als de eerste geworpen gekleurde bal niet door de speler die de Jack geworpen heeft, wordt geworpen (artikel 10.4.1);
- 15.7.10** Als een speler met zijn goot niet een beweging van 20 cm naar links en 20 cm naar rechts maakt, als hij/zij of een teamgenoot uit het speelvak terugkeert. (artikel 14.4)
- 15.7.11** Als een ploeg meer dan één bal tegelijk werpt (art. 10.13)

## **15.8 De volgende gebeurtenissen leiden tot een waarschuwing - gele kaart (artikel 15.3)**

*NB: Indien een speler tijdens een competitiewedstrijd een waarschuwing (gele kaart) krijgt toebedeeld, neemt hij deze mee naar de volgende wedstrijden. Deze waarschuwing die vermeld staat op het wedstrijdformulier met een code, wordt door het wedstrijdsecretariaat genoteerd.*

*Indien deze speler in een volgende competitiewedstrijd weer een waarschuwing krijgt, wordt deze waarschuwing wederom op het wedstrijdformulier genoteerd met de code.*

*De speler krijgt van het wedstrijdsecretariaat te horen dat hij de eerstvolgende wedstrijd verloren heeft met een forfait van ? - 0.*

*De wedstrijd wordt verloren verklaard met 6-0 of met de score corresponderend met de score van een wedstrijd met het hoogste puntenverschil in die poule/klasse*

*Krijgt de speler in de dezelfde wedstrijd een tweede waarschuwing dan volgt onmiddellijke diskwalificatie, verliest de wedstrijd met ? - 0 en heeft de eerstvolgende wedstrijd ook met ? - 0 verloren. In deze situatie blijft de eerdere waarschuwing echter genoteerd staan tot aan het einde van het competitiejaar.*

*Als beide partijen gediskwalificeerd zijn, wordt voor beide partijen de wedstrijd verloren verklaard met 6-0 of met 'n score corresponderend met de score van een wedstrijd met het hoogste puntenverschil in die poule / klasse.*

*De uiteindelijke score wordt op het wedstrijdformulier in beide vakken genoteerd als "0-? verlies".*

- 15.8.1** Het met opzet vertragen van de wedstrijd;
- 15.8.2** Een speler die de beslissing van de scheidsrechter niet aanvaardt en / of ongewenst gedrag vertoont ten opzichte van de tegenstander of de wedstrijdofficials;
- 15.8.3** Als de bocciabal(-len) in de callroom niet aan de "steekproef" voldoen. (artikel 4.7.1, artikel 4.7.2.4 en artikel 9.2) .  
Er zal bij de ingang van de callroom een kennisgeving worden opgehangen, waarop de afgekeurde ballen en materiaal worden vermeld.
- 15.8.4** Als een speler meer dan het toegestane aantal ballen meebrengt naar de callroom. (artikel 3.1, artikel 3.2.1 en artikel 3.3.1). De extra ballen zullen tot aan het eind van het toernooi worden ingenomen.



- =====
- 15.8.5** Bij de team- en de pairwedstrijden wordt een waarschuwing gegeven aan de speler die meer dan het toegestane aantallen meebrengt. Als men niet kan vaststellen wie die speler is, wordt de waarschuwing aan de aanvoerder gegeven.
- 15.8.6** Als een speler, coach of sport-assistent tijdens de wedstrijd het veld verlaat zonder toestemming van de scheidsrechter, ook al is het tussen 2 ends of tijdens een **technische of medische** time-out. Hij/zij mag niet terugkeren voor het vervolg van de wedstrijd.
- 15.8.7** Het meebrengen van meer dan het toegestane aantal personen in het Warming-Up gebied, of in de Callroom, (artikel 7.2 en artikel 8.2), zal resulteren in een gele kaart voor de speler of in het geval van een Team- of een Pair- wedstrijd de aanvoerder.
- 15.8.8** **Als de sport-assistent of coach zonder toestemming van de scheidsrechter het speelveld betreedt (art. 10.7.4)**
- 15.8.9** Als een speler, sport-assistent of coach tijdens het toernooi 3 gele kaarten krijgt, zal deze persoon één wedstrijd worden geschorst.
- 15.9 De volgende gebeurtenissen leiden tot een onmiddellijke diskwalificatie – rode kaart - (artikel 15.3)**
- 15.9.1** Als een speler/helper/coach zich tegenover de scheidsrechter of de spelers van de tegenstander onsportief gedrag vertoont, zal een rode kaart getoond worden die leidt tot onmiddellijke diskwalificatie. (**artikel 15.3.2**)
- NB: In de Nederlandse competitie heeft deze speler de wedstrijd met ? - 0 verloren en heeft de eerstvolgende wedstrijd ook met ? - 0 verloren. De wedstrijd wordt verloren verklaard met 6-0 of met 'n score corresponderend met de score van een wedstrijd met het hoogste puntenverschil in die poule/klasse.*
- Indien een speler tijdens een competitiewedstrijd een waarschuwing (gele kaart) krijgt toebedeeld, neemt hij deze mee naar de volgende wedstrijden. Deze waarschuwing die vermeld staat op het wedstrijdformulier met een code, wordt door het wedstrijdsecretariaat genoteerd.*
- Indien deze speler in een volgende competitiewedstrijd weer een waarschuwing krijgt, wordt deze waarschuwing op het wedstrijdformulier genoteerd met de code. De speler krijgt van het wedstrijdsecretariaat te horen dat hij de eerstvolgende wedstrijd verloren heeft met een forfait van ? - 0.*
- Krijgt de speler in de dezelfde wedstrijd een tweede waarschuwing dan volgt onmiddellijke diskwalificatie, verliest de wedstrijd met ? - 0 en heeft de eerstvolgende wedstrijd ook met ? - 0 verloren. De eerdere waarschuwing blijft echter genoteerd staan.*
- 15.9.2** Als de uitrusting in de callroom voor de tweede (2<sup>e</sup>) keer **tijdens het toernooi** niet aan de "steekproef" voldoet. (artikel 9)



**15.9.3** Een rode kaart betekent schorsing voor minimaal één (1) wedstrijd. Als dit een finalewedstrijd of de laatste wedstrijd van een toernooi betreft, zal de ploeg worden gediskwalificeerd.

**15.9.4** Als er tijdens een wedstrijd een tweede gele kaart wordt gegeven, volgt automatisch een rode kaart. De speler wordt gediskwalificeerd (artikel 15.3.2). De scheidsrechter zal de diskwalificatie op het wedstrijdformulier aangeven.

Als een speler tijdens een toernooi in de callroom of warming-upruimte een tweede gele kaart krijgt, volgt automatisch een rode kaart; als de speler zich weer niet aan de regels houdt zal na elke volgende gele kaart automatisch ook een rode worden gegeven (uitleg: de tweede gele kaart resulteert in een rode en de speler mag de wedstrijd niet spelen. De derde gele kaart wordt ook automatisch een rode kaart en de speler zal wederom een wedstrijd niet spelen, en zo verder.) (artikel. 15.3.6, 15.3.7)

## **16. Communicatie**

**16.1** Tijdens een End mag er geen communicatie plaatsvinden tussen speler, sport-assistent, coach en reservespelers.

De enige uitzonderingen zijn:

- als een speler verzoekt aan zijn/haar sport-assistent om bepaalde handelingen uit te voeren zoals het wijzigen van de positie van de rolstoel. Sommige routinehandelingen zijn toegestaan zonder verzoek aan de sport-assistent.
- Coaches, sport-assistenten, reservespelers en coaches mogen een speler feliciteren of aanmoedigen na een worp en tussen twee Ends.
- Communicatie mag tussen coaches, reservespelers en reserve sport-assistenten alleen plaatsvinden zonder dat spelers op het veld het kunnen horen. Als de scheidsrechter van oordeel is dat de spelers hen kunnen horen, bestempelt de scheidsrechter het als ongepaste communicatie en kent hen één (1) strafbal toe (artikel 15.4.3)

**16.2** In Team- of Pairwedstrijden mogen de spelers niet met elkaar communiceren indien niet de scheidsrechter heeft aangeduid dat het hun beurt is om te spelen.

**16.3** Bij BC3 Pairs mag een speler de sport-assistent van zijn of haar medespelers niet instrueren. Iedere speler communiceert slechts rechtstreeks met zijn/haar eigen sport-assistent.

**16.4** Tussen de Ends mag er onderling communicatie tussen de spelers, hun sport-assistent en hun coach zijn. Dit moet echter stoppen (binnen 1 minuut na het spelen van een End, zie artikel 3.4)) zodra de scheidsrechter klaar is om het volgende End te beginnen. De scheidsrechter zal niet toestaan dat het spel wordt vertraagd door lange discussies toe te laten.

**16.5** Een speler mag een andere speler verzoeken zich te verplaatsen als hij / zij op een dusdanige plaats staat die het werpen bemoeilijkt. Hij kan echter niet vragen om zijn/haar werpvak te verlaten.

**16.6** Een speler mag in zijn eigen tijd het woord richten tot de scheidsrechter.



- =====
- 16.7** Nadat de scheidsrechter heeft aangegeven welke ploeg aan de beurt is, mag iedere speler **van die ploeg** vragen naar de score of om een meting. Vragen over de balpositie (bijv. welke van de ballen van de tegenstander ligt dichterbij?), worden niet beantwoord. De spelers mogen zelf **op het speelveld** gaan kijken hoe de ballen liggen.
- 16.8** Indien er tijdens een End vertaling nodig is, mag de hoofdscheidsrechter zelf een geschikte vertaler selecteren. De hoofdscheidsrechter zal eerst een sportvrijwilliger of een andere scheidsrechter vragen, die niet direct betrokken bij een andere wedstrijd. Als er geen geschikte vertaler beschikbaar is, mag de hoofdscheidsrechter een persoon kiezen uit het land van de speler.
- 16.9** Tolken zitten niet in het FOP-gebied. Indien er geen geschikte tolk beschikbaar is, zal de wedstrijd worden voortgezet.
- 16.10** Elk communicatiemiddel dat in de FOP-ruimte wordt meegenomen, inclusief gsm's, moet door de HR of TD worden goedgekeurd. Misbruik wordt bestempeld als ongeoorloofde communicatie en bestraft met één strafbal.

Coaches mogen aantekeningen maken op hun tablet en smartphone.  
Spelers en sport-assistenten mogen geen enkele aanwijzing krijgen van hun coach of wisselerspelers die buiten de grenslijnen staan.  
Iedere inbreuk hierop zal worden bestempeld als ongeoorloofde communicatie en bestraft met een strafbal.

## 17. Tijd per End

- 17.1** Elke ploeg krijgt per End een tijdslimiet.  
Deze wordt bijgehouden door de tijdwaarnemer. De tijdslimieten zijn:
- BC1 5 minuten per speler per End
  - BC2 4 minuten per speler per End
  - BC3 6 minuten per speler per End
  - BC4 4 minuten per speler per End
  - Team 6 minuten per team per End
  - BC3 Pair 7 minuten per pair per End
  - BC4 Pair 5 minuten per pair per End
- 17.2** Het werpen van de Jack moet binnen deze tijdslimiet plaatsvinden.
- 17.3** De tijd van een ploeg begint te lopen op het moment dat de scheidsrechter aan de tijdwaarnemer aangeeft welke kleur moet werpen, inclusief de Jack.
- 17.4** De tijd wordt gestopt op het moment dat de bal binnen de lijnen van het speelveld stil komt te liggen óf de bal over de grenslijnen gaat.



- =====
- 17.5** Als een ploeg zijn bal niet heeft losgelaten als de tijdslimiet verstreken is, worden deze en alle nog resterende ballen ongeldig en dienen in de houder voor dode ballen of de daarvoor aangewezen ruimte te worden gelegd. Bij een BC3-speler geldt het moment dat de bal begint te rollen in het hulpstuk.
- 17.6** Wanneer een ploeg een bal na de tijdslimiet werpt, zal de scheidsrechter deze bal stoppen en uit het speelveld verwijderen voordat deze bal het spel verstoort. Indien de bal andere ballen verstoort, wordt het End een verstoord spel. (artikel 12)
- 17.7** De tijdslimiet voor het nemen van een strafballen is in alle klassen één (1) minuut.
- 17.8** Gedurende het End wordt de resterende tijd van elke ploeg aangegeven op het scorebord. Na beëindiging van het End wordt de resterende tijd van beide ploegen op het wedstrijdformulier genoteerd.
- 17.9** Als gedurende een End de tijd verkeerd berekend werd, zal de scheidsrechter de fout herstellen door de tijd aan te passen.
- 17.10** Als er sprake is van onenigheid of verwarring, moet de scheidsrechter de tijd stoppen. Als het nodig is om een End te onderbreken voor een vertaling, dient de tijd te worden gestopt. Indien mogelijk zal de tolk niet tot dezelfde ploeg behoren (artikel 16.8).
- 17.11** De tijdwaarnemer zal luid en duidelijk aankondigen: nog 1 minuut, nog 30 seconden, nog 10 seconden en "time" wanneer de tijd verstreken is.

## **18. Verduidelijking en protest**

- 18.1** Als tijdens een wedstrijd een ploeg vindt dat de scheidsrechter iets over het hoofd heeft gezien of een verkeerde beslissing heeft genomen, die het verloop van het spel een andere wending geeft, mag die ploeg er de aandacht van de scheidsrechter op vestigen en om uitleg vragen. De tijd wordt gestopt (artikel 17.10).
- 18.2** Gedurende een wedstrijd mag een speler / aanvoerder bij de hoofdscheidsrechter om beoordeling vragen. De beslissing van de HR is onherroepelijk.
- 18.2.1** Volgens artikel 18.1 en 18.2 moeten de spelers de aandacht van de scheidsrechter vestigen op situaties waarmee zij niet akkoord gaan en om opheldering vragen. Spelers moeten eveneens het oordeel van de hoofdscheidsrechter vragen indien zij artikel 18.3 willen toepassen. (protest procedure)
- 18.3** Na het einde van de wedstrijd worden beide ploegen verzocht het wedstrijdformulier te ondertekenen. Indien een ploeg een beslissing of een gebeurtenis tijdens het spel wil aanvechten, of als een ploeg vindt dat de scheidsrechter niet volgens de spelregels heeft gehandeld, moet zij het wedstrijdformulier niet ondertekenen.
- 18.4** De scheidsrechter zal de eindtijd van de wedstrijd noteren (na het ondertekenen van het wedstrijdformulier door de spelers).





=====

Een ploeg moet zijn protest formeel indienen binnen dertig (30) minuten na het einde van de wedstrijd.

Als er geen schriftelijk protestformulier ontvangen is, zal de uitslag op het wedstrijdformulier definitief worden.

- 18.5** Er dient een volledig ingevuld protestformulier aan de toernooisecretaris overhandigd te worden door speler, aanvoerder of teammanager tezamen met £ 150 of gelijkwaardig bedrag in valuta van het organiserende land. Op dit protestformulier dienen de details te staan van de omstandigheden en de verantwoording van het protest met verwijzing naar de betreffende artikelen van het reglement. De hoofdscheidsrechter of zijn vervanger roept zo snel mogelijk een protestpanel bijeen.

*NB: In Nederland betaalt men 30 euro.*

Dit protestpanel bestaat uit:

- De hoofdscheidsrechter **of Assistent Hoofdscheidsrechter**;
- Twee internationale scheidsrechters die niet betrokken zijn bij de wedstrijd en van een andere nationaliteit dan de betrokken ploegen zijn.

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

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

**Alle discussie in verband met een protest blijft vertrouwelijk.**

- 18.5.2** De beslissing van het protestpanel wordt schriftelijk en zo spoedig mogelijk bezorgd aan de speler of aanvoerder of team manager die het protest aantekende en aan de andere betrokken ploeg.

- 18.6** Indien het nodig is om de beslissing van het protestpanel te herzien, gebeurt dit na ontvangst van een verder aangevuld protestformulier. Indien nodig worden beide ploegen gehoord. Bij ontvangst van dit protest wordt door de wedstrijdleiding een beroepscommissie gevormd bestaande uit:

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

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

- 18.6.1** De beslissing van deze beroepscommissie is definitief.



- =====
- 18.7** Beide ploegen, die betrokken zijn in een protestprocedure, mogen een herziening van de beslissing van het protestpanel aanvragen. Zij moeten daartoe een protestformulier indienen en 150 pond betalen. Een protest moet binnen dertig (30) minuten aangeleverd worden na ontvangst van de eerste beslissing van het protestpanel. Het protestpanel of hun afgevaardigde noteert de tijd waarop de speler of ploeg of de desbetreffende persoon (= teammanager of coach) de oorspronkelijke beslissing ontvangt. De verantwoordelijke moet het blad aftekenen voor ontvangst.  
**Alle discussie in verband met een protest blijft vertrouwelijk.**  
*NB: In Nederland betaalt men 30 euro.*
- 18.8** Indien na een protest beslist wordt dat een wedstrijd moet worden overgespeeld, wordt de wedstrijd hervat bij het begin van het End waarin de oorzaak van het protest ontstaan is.
- 18.9** Als men, voordat de wedstrijd begint, een reden heeft om protest aan te tekenen, moet dit voor aanvang van de wedstrijd kenbaar gemaakt worden en **binnen 30 minuten na het einde van de wedstrijd schriftelijk worden ingediend.**
- 18.10** De hoofdscheidsrechter / Technical Delegate moet worden ingelicht omtrent het indienen van een protest, **voordat de ploeg de callroom verlaat**, als de reden voor het protest in de callroom ontstond. Het protest zal niet in behandeling worden genomen als men niet de bovengenoemde procedure, heeft gevolgd.
- 19 Medische Time-Out**
- 19.1** Als een speler of **sport-assistent** tijdens een wedstrijd ziek wordt (ernstige situatie), mag iedere speler of sportassistent om een medische time-out vragen. Een wedstrijd kan onderbroken worden gedurende maximaal tien (10) minuten, zodat medische verzorging mogelijk is. De tijd wordt gestopt. **In de BC3-klasse mag de sport-assistent gedurende de medische time-out van 10 minuten niet naar het speelveld kijken.**
- 19.2** Een speler **of sport-assistent** mag slechts één (1) medische time-out per wedstrijd vragen.
- 19.3** Elke speler **of sport-assistent** die om een medische time-out heeft gevraagd moet zo spoedig mogelijk door een gevolmachtigde arts verbonden aan dit evenement op het speelveld gezien worden. **De dokter mag – indien nodig – bijgepraat worden door de speler of sport-assistent.**
- 19.4** Als een speler tijdens een individuele wedstrijd niet verder kan spelen, wordt de wedstrijd als verloren beschouwd (artikel 11.8).
- 19.5** Indien een speler tijdens een teamwedstrijd door ziekte niet verder kan spelen wordt het begonnen End voortgezet zonder de resterende ballen van deze speler. **Als de teamgenoten nog ballen hebben, mogen zij deze nog in de hun resterende tijd spelen.** Een reservespeler mag enkel ingeschakeld worden tussen twee Ends in (artikel 10.16.3).



- =====
- 19.6** Indien een speler tijdens een BC3 of BC4 paarwedstrijd door ziekte niet verder kan spelen, wordt het begonnen End voortgezet zonder de resterende ballen van deze speler.  
De teamgenoot die nog over ballen beschikt mag deze werpen tijdens de hem/haar resterende tijd.  
Als bij BC3 pairs de CP-speler niet verder kan spelen en er is geen CP-wisselspeler, kan de wedstrijd niet worden voortgezet.  
Een reservespeler mag enkel ingeschakeld worden tussen twee Ends in (artikel 10.16.3). Als er geen CP-reservespeler beschikbaar is wordt de wedstrijd als verloren beschouwd (artikel 11.8) tenzij de speler niet verder kan spelen tijdens het laatste End.  
In dat geval verliest die partij de wedstrijd niet. Als de situatie in het laatste End ontstaat en er moet een tiebreak gespeeld worden en er is geen CP-wisselspeler, verliest die partij de wedstrijd.
- 19.7** Als tijdens een BC3 paarwedstrijd een medisch probleem met een sport-assistent ontstaat, mogen de spelers de andere sport-assistent voor het resterende gedeelte van het End delen. Een vervanging van een sport-assistent moet geschieden tussen twee Ends in. Indien er geen reserve-assistent in de FOP aanwezig is, moeten de spelers de reeds aanwezige sport-assistent in de resterende Ends delen.  
In de **individuele** klasse geldt: kan een speler zijn resterende ballen niet zonder assistentie gooien, dan worden deze ballen tot 'dode ballen' verklaard.
- 19.8** Als de volgende speler in een teamwedstrijd aan de beurt is om de Jack te werpen, gediskwalificeerd of ziek is en niet in staat om te spelen en er geen wisselerspelers zijn, zal de speler werpen die in het volgende End aan de beurt is.
- 19.9** Als een speler van een team de daaropvolgende wedstrijd niet kan spelen (alleen door medische omstandigheden) en er is geen wisselspeler beschikbaar, dan mag het team verder spelen met 2 spelers die slechts vier (4) ballen mogen gebruiken.  
Als een BC1 speler niet verder kan spelen en er is geen BC1 wisselspeler, mag de wedstrijd uitgespeeld worden zonder een BC1 speler.
- 19.10** Als een speler in de daaropvolgende wedstrijden steeds blijft vragen om een medische time-out, zal de Technical Delegate in overleg met een arts en een stafflid van de speler z'n landploeg bepalen of de speler uit het toernooi moet worden gehaald.  
Als een speler in de individuele klasse uit het toernooi wordt gehaald, is de score voor alle volgende wedstrijden de score corresponderend met de wedstrijd met het grootste puntenverschil van die poule of knock-out serie.



## 20. *Extra afspraken*

*NB: Nog te spelen ballen*

*De nog te spelen ballen dienen bewaard te worden:*

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

*Deze ballen op de schoot laten liggen mag niet tijdens de wedstrijden.*

*Taal: Engels voor de terminologie zoals: out, violation,  
Nederlands voor conversatie met de spelers*

*Tekst in groene kleur: laatste wijzigingen BISFed voorjaar 2017*





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

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


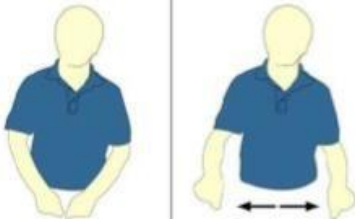
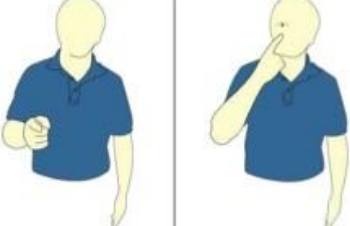

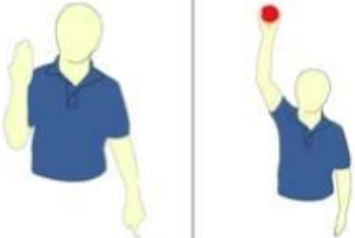


# Appendix 1





## Appendix 1 – Officiële gebaren / seinen Scheidsrechters

Situatie	Beschrijving	beweging
Uitnodiging om de warming-upballen of de Jack te werpen  Rule 10.1 Rule 10.2	Beweeg je onderarm zijwaarts en zeg, "Begin warming up", or "Jack".	
Kleur tonen:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.4 •</li> <li>Rule 10.5</li> <li>• Rule 10.6</li> </ul>	Toon de kleur van het kleurenbatje dat overeen komt met de kleur van de partij die moet werpen.	
Bal van elk team op dezelfde afstand van de Jack.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.12</li> </ul>	Hou het kleurenbatje plat tegen de handpalm zodat de rand aan de spelers wordt getoond. Toon de kleur die moet werpen (zoals hierboven)	
Technische of Medische Time-out  Rule 5.7 Rule 6.2 Rule 19	Zet de palm van je hand op de vingertoppen van de andere hand (vorm zo een T) en zeg welke kant een "Time Out" gevraagd heeft. Voorbeeld : "Time Out voor ...(naam van de speler/ land / team / kleur)....."	


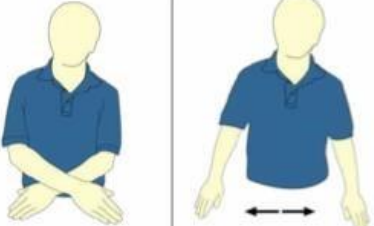



<p>Wisselspeler:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rule 10.16</a></li> </ul>	<p>Draai je onderarmen over elkaar.</p>	
<p>Meten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Rule 4.6</a></li> <li><a href="#">Rule 11.6</a></li> </ul>	<p>Zet de ene hand naast de andere en haal ze dan uit elkaar als bij een rolmaat</p>	
<p>Vragen of een speler wil kijken:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Rule 11.6</a></li> </ul>	<p>Wijs de speler aan en wijs dan naar je rechteroog.</p>	
<p>Ongeoorloofde communicatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Rule 15.4.3</a></li> <li><a href="#">Rule 16</a></li> </ul>	<p>Leg je linker wijsvinger op je mond en beweeg je rechter wijsvinger heen en weer</p>	
<p>Dode bal/bal is out</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><a href="#">Rule 10.6.2</a></li> <li><a href="#">Rule 10.10</a></li> <li><a href="#">Rule 10.13</a></li> </ul>	<p>Wijs de bal aan en til je arm met open handpalm naar je lichaam en zeg "Out" Dan pak je de bal op en laat deze duidelijk zien.</p>	



<p>Bal verwijderen</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Rule 15.2</a></li></ul> <p>Zie ook: <a href="#">Rule 15.5</a> <a href="#">Rule 15.7</a></p>	<p>Wijs naar de bal en til je arm op met grijpende hand voordat je de bal oppakt (als dat mogelijk is)</p>	
<p>1 strafbal</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Rule 15.4</a></li></ul> <p>Zie ook: <a href="#">Rule 15.5</a> <a href="#">Rule 15.6</a></p>	<p>Breng 1 vinger omhoog</p>	
<p>Waarschuwing</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Rule 15.8</a></li></ul>	<p>Toon de speler de gele kaart</p>	
<p>Tweede waarschuwing en diskwalificatie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Rule 15.9.4</a></li></ul>	<p>Toon de speler eerst de gele en daarna de rode kaart.</p>	



<p>diskwalificatie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 15.9</li> </ul>	<p>Laat de rode kaart zien</p>	
<p>“End Finished” of “End of the game”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rule 10.7</li> </ul>	<p>Kruis je armen gestrekt voor je en haal ze zijwaarts uit elkaar</p>	
<p>Score:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Rule 4.5</li> <li>Rule 11</li> </ul>	<p>Leg het aantal vingers over de winnende kleur op het kleurenbatje om de score te laten zien</p> <p>Bijvoorbeeld: 3 punten voor rood</p>	

**Scores**

Score voorbeelden			
			
3 punten voor rood	7 punten voor rood	10 punten voor rood	12 punten voor rood



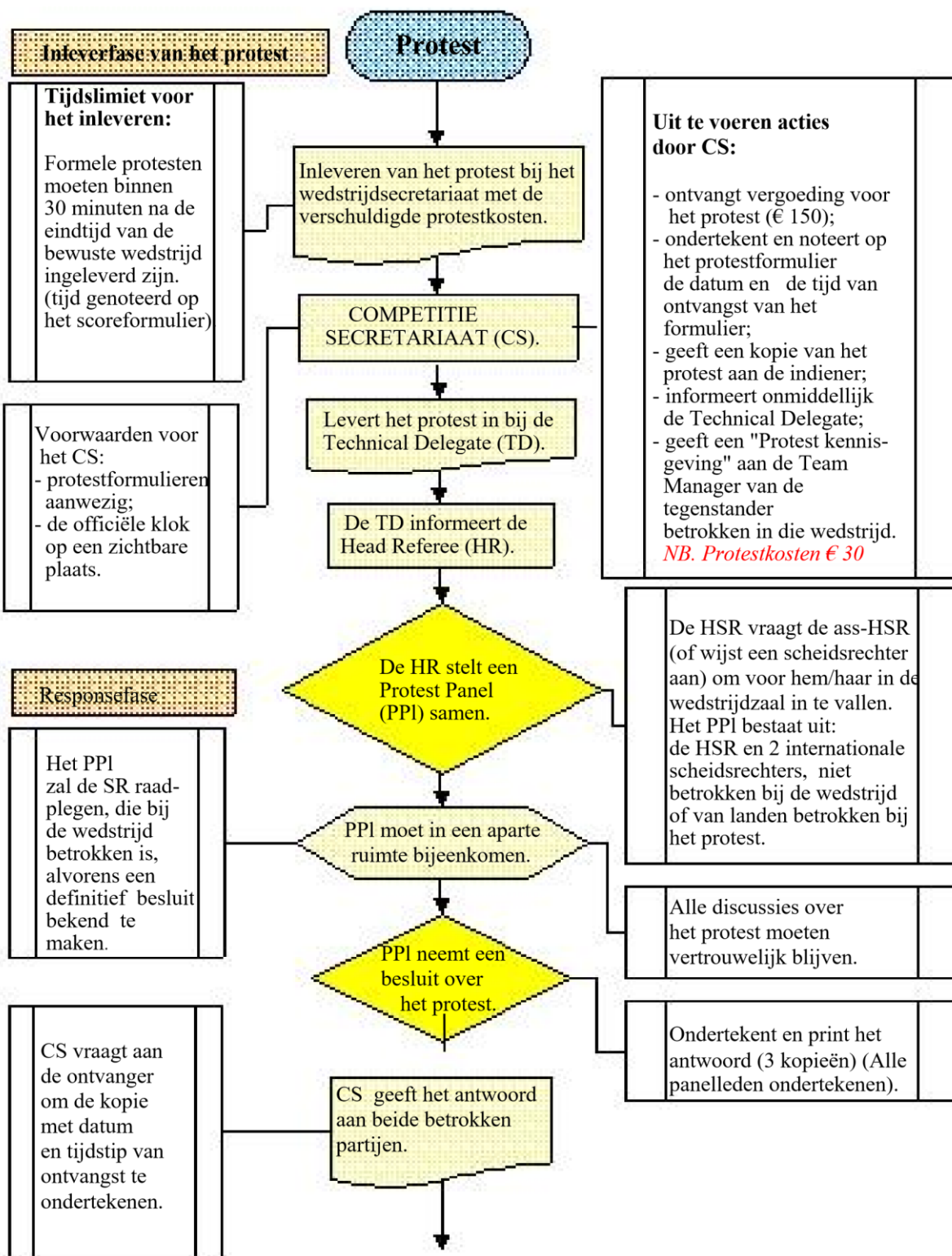
## Lijnrechter

situatie	Omschrijving	beweging
Om de aandacht van de scheidsrechter te trekken	hef de rechterarm omhoog	

**GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor**

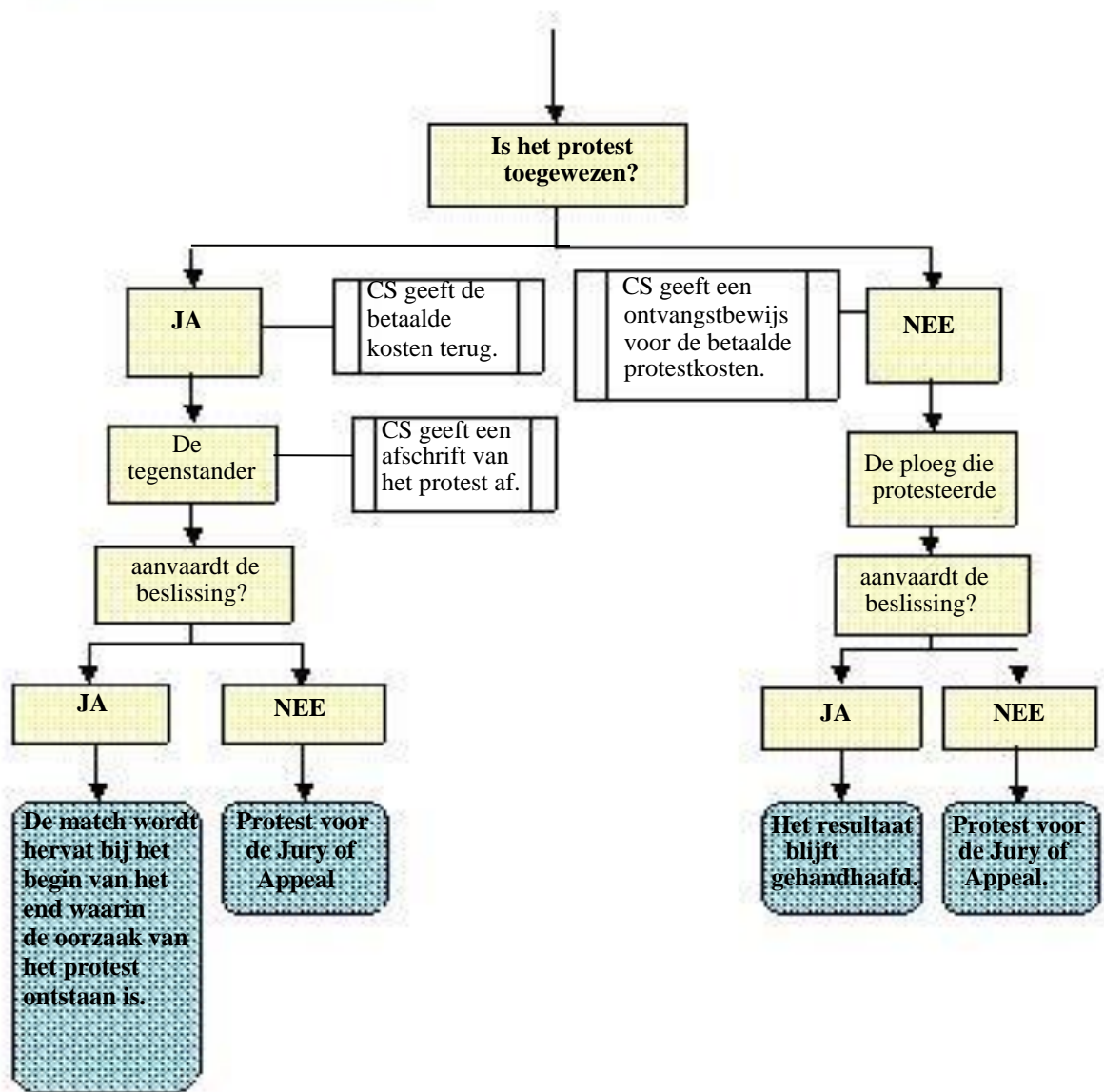


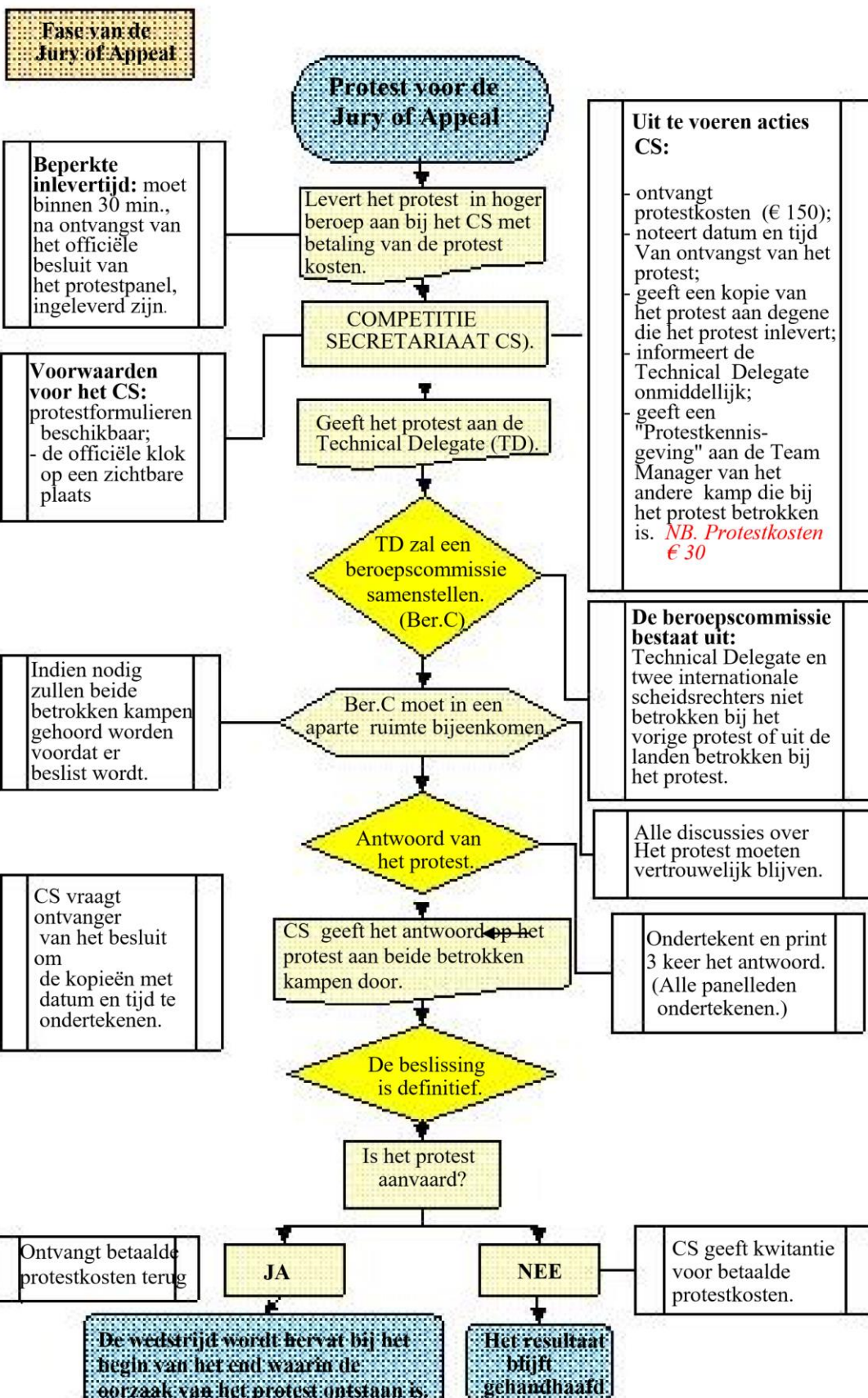
# Appendix 2





**Fase van de responsetijd**







## **Begeleidend schrijven bij een protest**

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

***NB: In Nederlandse competitie naar reguliere rekening boccia Gehandicaptensport Nederland rekening NDCA te Nieuwegein.***



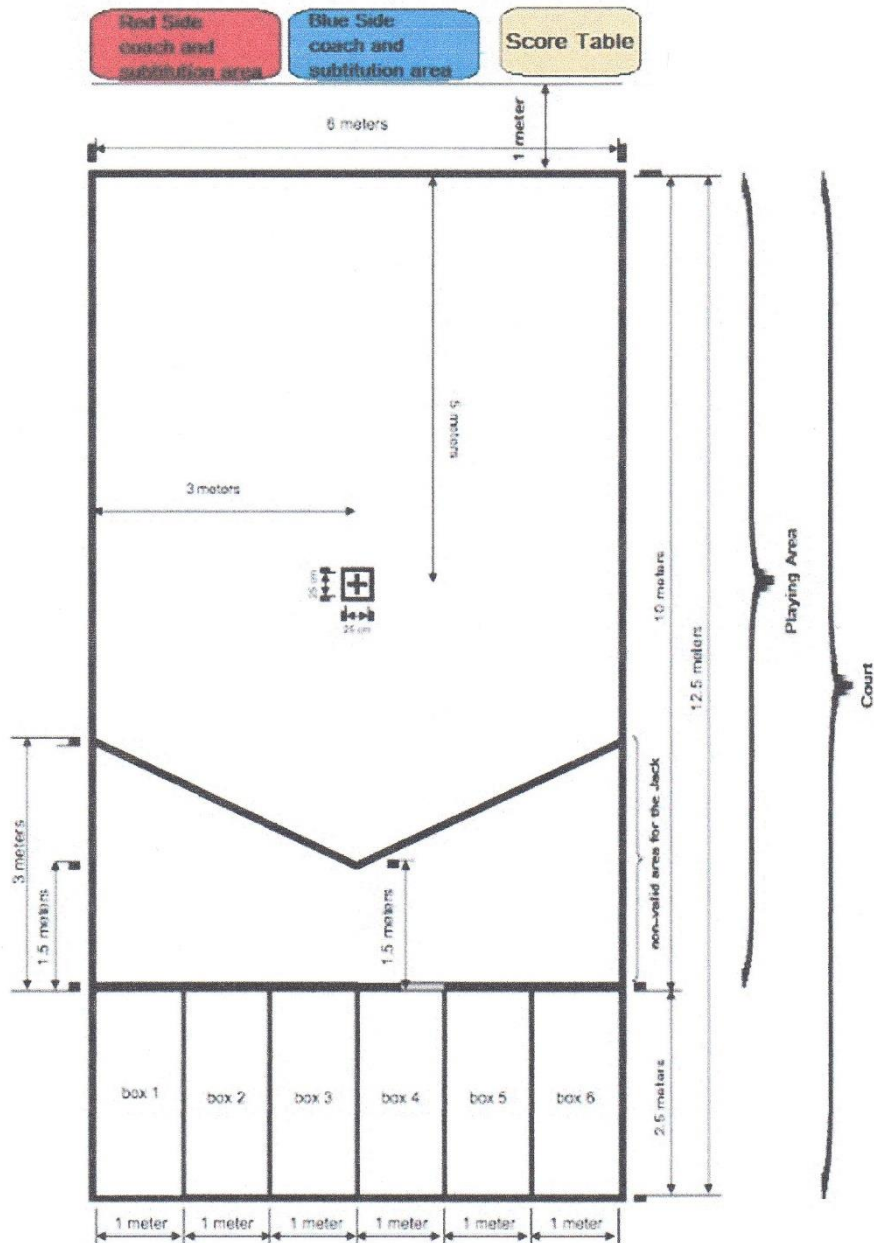
# APPENDIX 3



BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)



**Appendix 3 – Boccia Court Layout**



Boccia International Sports Federation Ltd is a Company Limited by Guarantee registered in England and Wales, number 8199521  
 Registered address: 60 Charlotte Street, London W1 T2NU, United Kingdom

Date: 25 January 2017

Page 41 of 42



## Richtlijnen voor meten

**Brede** kleefband voor de buitenlijnen, werplijn en V-lijn.

**Dunne** kleefband voor de werpvakverdeling en het kruis en 25x25 cm penaltyvak.

De 6 meter lijnen : aan de binnenzijde van de zijlijnen.

De 12,5 meter zijlijnen : Van de binnenzijde van de frontlijnen binnen de achterlijn.

10 meter : van de binnenzijde van de voorlijn tot de achterzijde van de werplijn.

5 meter : van de binnenzijde van de voorlijn naar het centrum van het kruis.

3 meter : van de binnenzijde van de zijlijn naar het centrum van het kruis.

3 meter : van de achterzijde van de werplijn naar de voorzijde van de V-lijn.

1,5 meter : van de achterzijde van de werplijn naar de voorzijde van de V-punt.

2,5 meter : van de binnenzijde van de achterlijn tot de binnenzijde van de V-lijn.

1 meter werpvaklijnen : gelijk verspreid over de beide kanten van de meterlijn.

## Appendix 4 – uittreksel van gebruikte termen

BISfed	Boccia International Sport Federation
CP	Cerebrale Parese
CS	Competition Secretary (wedstrijdsecretaris)
e.g.	bijvoorbeeld
FOP	Field of Play
HOC	Host Organizing committee
HR	Hoofdscheidsrechter
i.e.	In andere woorden
IPC	Internationaal Olympisch Committee
TD	Technical Delegate
SA	Sport-assistent