

Regulativ  
und  
Durchführungsbestimmungen  
**BOCCIA**  
und  
***BOCCIA Regeln FAUS-M***

# Boccia

**Status:** Österreichische Staatsmeisterschaft ÖSTM (BC1, BC2, BC3) FAUS C  
Österreichische Meisterschaft ÖM (BC4) FAUS C  
FAUS M derzeit kein Meisterschaftsbetrieb für Indoorboccia

## **Kontakt Österreich:**

- Österreichischer Behindertensportverband **ÖBSV**  
Brigittenauerlande 42  
1200 Wien  
Tel.: +43/1/332 61 34 15  
[www.oebstv.or.at](http://www.oebstv.or.at)
- Fachausschuß für Sport mit Cerebralparetikern  
[http://www.boccia-cp.at/ueber\\_boccia.html](http://www.boccia-cp.at/ueber_boccia.html)

## **Kontakt international:**

- Cerebral Palsy International Sports & Recreation Association:  
<http://www.cpisra.org/index.php?id=159>

## **Regulativ national:**

- Internationale Bocciaregeln, deutsche Übersetzung, gültig ab 2009
- Turnierordnung 2003
- Indoor Bocciaregeln des FAUS-M 2007

## **Regulativ international:**

- Boccia Rules 10<sup>th</sup> Edition 2009  
[http://www.cpisra.org/files/manual10p/CPI\\_SRA\\_Sports\\_Manual\\_10th\\_Edition\\_2009\\_Section\\_B\\_Sports\\_Rules\\_Boccia.pdf](http://www.cpisra.org/files/manual10p/CPI_SRA_Sports_Manual_10th_Edition_2009_Section_B_Sports_Rules_Boccia.pdf)

## **Klassifizierung:**

- Gemäß den Richtlinien der CP-ISRA:  
<http://www.cpisra.org/index.php?id=64>

Stand: April 2009

## KURZBESCHREIBUNG

### **I. Spielgedanke:**

Boccia ist zurzeit eine der am schnellsten wachsenden Sportarten weltweit, über 50 Länder haben regionale und/oder nationale Meisterschaften.

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele der eigenen Bälle näher am weißen Ball zu platzieren als der Gegner.

Ein Spielset besteht aus 1 weißen Ball (Jack Ball), 6 roten und 6 blauen Bällen. Der Gewinner eines Münzwurfes entscheidet, mit welcher Farbe er spielen wird. Die rote Farbe darf als Erste den weißen Ball werfen. Der weiße Ball wird nun ins Feld gerollt bzw. geworfen und derselbe Spieler versucht nun mit seinem farbigen Ball, so nah wie möglich an den weißen Ball heran zuwerfen/rollen. Danach spielt ein Spieler der anderen Farbe seinen Ball. Weiter geht es mit der Partei, deren Ball am weitesten vom weißen Ball entfernt ist. Der Satz ist zu Ende, wenn alle farbigen Bälle (6 pro Partei) gespielt sind. Dafür ist nur ein begrenzter Zeitraum von 5-6 Minuten erlaubt. Dies hängt von der Klassifizierung (Einteilung des Sportlers in eine Leistungsgruppe aufgrund seiner Behinderung) des Spielers ab.

Jeder Ball der näher am weißen Ball liegt, als der am nächsten liegende Ball der Gegenpartei, bringt einen Punkt. Ein Spiel besteht aus 4 **oder** 6 Sätzen. Falls der weiße Ball während eines Satzes durch Kontakt mit einem farbigen Ball das Feld verlässt, wird er auf einer zentralen Stelle im Feld (dem Kreuz) zurückgesetzt. Danach spielt die Partei den Ball, die am weitesten vom weißen Ball entfernt ist. Farbige Bälle, die das Feld während des Satzes verlassen scheiden aus.

#### **Worauf muss geachtet werden?**

Bevor ein Spieler Boccia spielen wird, muss dieser für sich entdecken, wie er den Ball am besten rollen/werfen kann. Dies kann per Hand (Innenhand/Handoberfläche), per Fuß oder, falls jemand dazu nicht in der Lage ist, mit Hilfe einer Abrollrinne geschehen.

Eine harte, ebene Fläche ist optimal für Boccia. Das Feld misst 12.5m x 6m, inklusive der Abwurfzone die in 6 jeweils 1 Meter breite Wurfboxen unterteilt ist.

Das Feld kann aber auch den Wünschen der Gruppe angepasst werden. Die Bälle wiegen 275gr +/- 12g, haben einen Umfang von 270mm +/- 8mm und sind mit Leder überzogen, sodass sie leichter zu halten sind.

### **II. Spielbewerbe:**

Es gibt sieben Spielbewerbe, wobei männlich und weiblich gemischt sind:

Einzel BC 1

Einzel BC 2

Einzel BC 3

Einzel BC 4

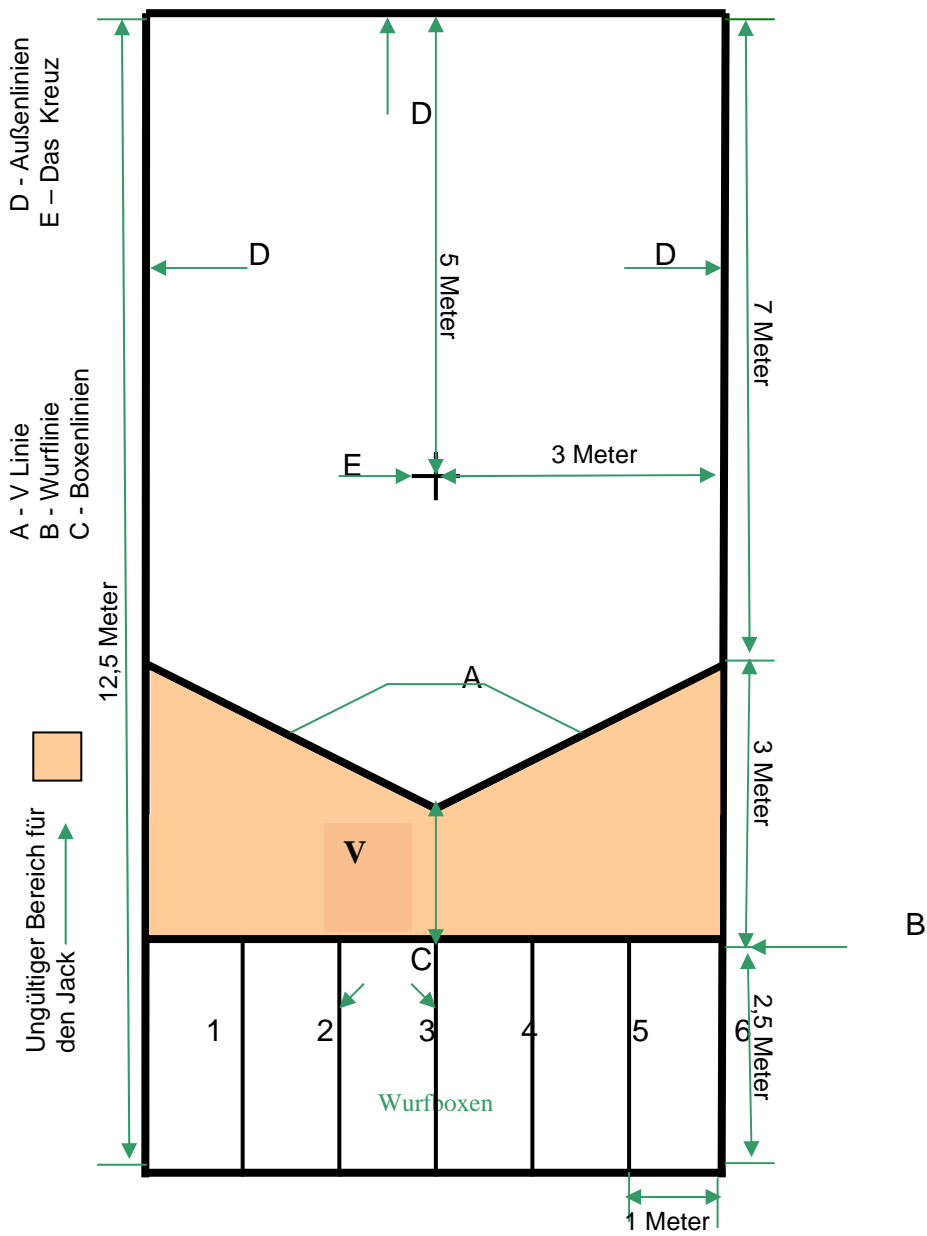
Paar - für Spieler der Klasse BC3

Paar - für Spieler der Klasse BC4

Mannschaft - für Spieler der Klassen BC1 und BC 2

Eine genauere Beschreibung der Spielbewerbe finden Sie auf Seite 14.

### III. BOCCIA SPIELFELDAUFBAU



## **IV. Der Aufbau des Spiels:**

### **1. Einzelbewerb**

Ein Spiel im Einzelbewerb besteht mit Ausnahme eines Entscheidungssatzes (tie-break) aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt zwei Sätze mit dem Jackball und zwar abwechselnd mit dem anderen Spieler. Jeder Spieler bekommt sechs (6) farbige Bälle. Der Spieler mit den roten Bällen bekommt die Wurfbox 3, der mit den blauen Bällen die Wurfbox 4 zugewiesen.

Bei Betreten des Warteraums ist es jedem Spieler gestattet 6 rote Bälle, 6 blaue Bälle und 1 Jackball mitzubringen.

### **2. Paarbewerb**

Ein Spiel im Paarbewerb besteht mit Ausnahme eines Entscheidungssatzes aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jackball in der Reihenfolge der Wurfboxen 2 – 5. Jeder Spieler bekommt drei (3) Bälle, das Paar mit den roten Bällen bekommt die Wurfboxen 2 und 4, das Paar mit den blauen Bällen die Wurfboxen 3 und 5 zugewiesen.

**2.2. Anzahl der Bälle für Paare:** maximal 3 pro Spieler und einen Jack pro Paar. Alle übrigen Bälle eines(des) Sets und die von Ersatzspielern verwendeten Bälle werden an einer festgelegten Stelle positioniert.

**2.3. Bei Betreten des Warteraums** ist es jedem Paarmitglied erlaubt 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle mitzubringen und dem Team ist insgesamt 1 Jackball erlaubt. (Anmerkung für Michi: ich glaube so ist das zu übersetzen)

### **3. Mannschaftsbewerb**

Ein Spiel im Mannschaftsbewerb besteht mit Ausnahme eines Entscheidungssatzes aus sechs (6) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jackball in der Reihenfolge der Wurfboxen 1 – 6. Jeder Spieler bekommt zwei Bälle. Der Mannschaft mit den roten Bällen werden die Wurfboxen 1, 3 und 5 und der Mannschaft mit den blauen Bällen die Wurfboxen 2, 4 und 6 zugewiesen.

**3.1. Anzahl der Bälle für Mannschaften:** maximal 2 pro Spieler und einen Jack pro Paar. Alle übrigen Bälle eines(des) Sets und die von Ersatzspielern verwendeten Bälle werden an einer festgelegten Stelle positioniert.

**3.2. Bei Betreten des Warteraums** ist es jedem Teammitglied (einschließlich Ersatzspieler) erlaubt 2 rote Bälle, 2 blaue Bälle mitzubringen und dem Team ist insgesamt 1 Jackball erlaubt.

## **V. Die wichtigsten Spielregeln für Mannschaften im Boccia:**

In Zweifelsfällen gilt immer die aktuelle Originalversion der CP-ISRA Boccia RULES

**1. Das Spielfeld** (der von den Grenzlinien eingefasste Spielbereich, der die Spielboxen einschließt) ist 12,5 m lang und 6 m breit. Der Boden soll glatt und eben sein.

1.1. Alle Spielfeldmarkierungen müssen 2 bis 5 cm breit sein.

1.2. Der Wurfbereich wird in sechs Wurfboxen aufgeteilt.

1.3. Die mit X gekennzeichnete Fläche markiert die Position, wo der Jackball aufgelegt wird, falls er wieder ins Spiel gebracht werden muss.

1.4. Die mit V gekennzeichnete Fläche markiert die Fläche, in der der Wurf ungültig ist, falls der Zielball darin liegen bleibt.

### **2. Spielgeräte**

2.1 Satz Boccia- Lederbälle (6 rote und 6 blaue Bälle, 1 weißer Jack).

2.2. Messvorrichtung, Anzeigetafel, Zeitnahme gerät, Behälter für ungültige Bälle, ein rot/blauer Farbanzeiger.

### **3. Spielzeit**

3.1. Die Mannschaften /Einzelspieler erhalten Startzeiten. Die Spieler müssen sich spätestens 15 Minuten vor Beginn der Startzeit im Anmelderaum einfinden. Nach Ablauf dieser Zeit wird der Anmelderaum geschlossen.

3.2. Wenn eine Mannschaft /ein Spieler beim Beginn des Spieles nicht anwesend ist, gilt die Partie als verloren. Dasselbe gilt für eine Mannschaft, wenn zur festgelegten Startzeit nicht alle Spieler anwesend sind.

3.3. Die Bocciabälle werden vor Beginn des Spiels durch den Schiedsrichter geprüft. Er entscheidet, ob diese spieltauglich sind. Er ist berechtigt diese vor oder während des Spiels auszutauschen.

3.4. Vor Spielbeginn werden die rote und die blaue Seite ausgelost. Die roten Bälle beginnen das Spiel. Das Angaberecht wechselt nach jedem Satz.

### **4. Spielablauf**

4.1. Die Spieler stellen sich in den für sie vorgesehenen Boxen auf. Jeder Spieler darf innerhalb von zwei Minuten zwei Probebälle werfen.

4.2. Die Mannschaft, welche die roten Bälle spielt, beginnt den Satz.

4.3. Der Schiedsrichter übergibt den Jackball der betreffenden Mannschaft. Ein Spieler dieser Mannschaft wirft den Jackball in den gültigen Bereich des Spielfeldes.

4.4. Ein Regelverstoß liegt vor, wenn

4.4.1. der Jackball die Ziellinie nicht überschritten hat.

4.4.2. der Jackball aus dem Zielfeld geworfen wurde.

4.4.3. Wenn beim Werfen des Jackballes einer dieser Verstöße begangen wird, ist der nächste Spieler der zur Angabe berechtigten Mannschaft an der Reihe diese regelgerecht durchzuführen.

4.5. Der Spieler der den Jackball regelgerecht spielt, wirft auch den ersten farbigen Ball.

4.6. Wird ein Ball aus dem Spielfeld geworfen, oder infolge eines Regelverstoßes herausgenommen, ist die betreffende Mannschaft berechtigt, weitere Bälle zu spielen, bis ein Ball im gültigen Bereich des Spielfeldes landet oder alle Bälle dieser Mannschaft geworfen wurden. Jeder Spieler der berechtigten Mannschaft kann, wenn er wurfbereit ist, auch den zweiten Ball ins Spielfeld werfen. Dies entscheidet der Mannschaftsführer.

4.7. Anschließend wirft die gegnerische Mannschaft.

4.8. Sollte danach eine Mannschaft noch Bälle zur Verfügung haben, ist diese berechtigt, danach zu spielen. Wenn beide Mannschaften noch wurfberechtigt sind, beginnt die Mannschaft, deren bester Ball am weitesten vom Jackball entfernt ist. Das Spiel wird fortgesetzt bis alle Bälle von beiden Seiten geworfen wurden.

4.9. Jedes Spiel besteht aus 6. Sätzen, Satz aus 6 Würfen für jede Mannschaft.

### **5. Wurf**

5.1. Kein Jackball oder farbiger Ball darf geworfen werden, bevor der Schiedsrichter das Startsignal gegeben hat.

5.2. Beim Werfen dürfen die Spieler weder die Markierungen, noch die Oberfläche des Spielfeldes,

die nicht zur Wurfbox des Spielers gehört, berühren. Dies betrifft auch Betreuer und Hilfsmittel.

5.3. Ein Ball, der die Begrenzungslinien berührt oder überschreitet, befindet sich im Aus, auch wenn er anschließend wieder im Spielfeld landet.

5.4. Ein Ball der geworfen wird und nicht im Spielfeld landet, wird aus dem Satz genommen.

5.5. Wenn mehr als ein Ball gleichzeitig von einer Mannschaft, welche wurfberechtigt ist, geworfen wird, gelten diese Bälle als gespielt und bleiben im Spielfeld.

5.6. Lässt ein Spieler einen Ball unabsichtlich fallen, kann der Schiedsrichter diesem gestatten, den Ball aufzunehmen und neu zu werfen.

5.7 Bei Übertreten oder Berühren der Abwurflinie durch einen Spieler, versucht der Schiedsrichter den Ball zu stoppen, bevor andere Bälle in ihrer Lage verändert werden. Gelingt dies dem Schiedsrichter nicht, wird der Satz abgebrochen.

## **6. Der Jackball (weißer Ball)**

6.1. Wird der Jackball während des Spiels aus dem Zielfeld geworfen, wird er auf die Kreuzmarkierung zurück gelegt.

6.2. Befindet sich schon ein Ball auf dem Kreuz, wird der Jackball so nahe wie möglich vor das Kreuz (aus der Blickrichtung der Werfer), parallel zu den Seitenlinien, gelegt.

6.3. Die Mannschaft, deren Ball am Nächsten am Jack liegt, ist nicht am Wurf.

6.4. Liegen mehrere Bälle gleich weit vom Jackball entfernt, muss die Mannschaft, die als letzte geworfen hat, den nächsten Ball werfen. Danach wird abwechselnd geworfen bis

6.4.1. ein Ball näher beim Jack liegt, oder

6.4.2 eine Seite alle ihre Bälle geworfen hat. Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

## **7. Wertung**

7.1. Jeder Ball, der näher beim Jack liegt als der nächste Ball der Gegenseite, erhält einen Punkt.

7.2. Wenn zwei oder mehr Bälle von unterschiedlicher Farbe vom Jack gleich weit entfernt liegen und keine anderen Bälle näher liegen, erhält jeder einen Punkt pro Ball.

z.B. 1 roter und 1 blauer Ball sind gleich weit vom Jack entfernt = 1:1.

3 rote und 1. blauer Ball sind gleich weit vom Jack entfernt = 3:1

1. roter 4 cm vom Jack entfernt, 1. roter und 1, blauer 5. cm vom Jack entfernt = 1:0

1. roter und 1. blauer 4 cm vom Jack entfernt, 1. roter und 1. blauer 5. cm vom Jack entfernt = 1:1

## **VI. Unterschiede in den Regeln für Einzel / Paar / Mannschaft**

(Auszug aus der dt. Übersetzung der Int. Boccia Regeln der CP-ISRA 2009, die sie im Anschluss finden))

In Zweifelsfällen gilt immer die aktuelle Originalversion der CP-ISRA Boccia RULES

### **6.2 Bocciabälle**

6.2.1 Jede/r Seite/Spieler darf ihre/seine eigenen färbigen Bälle verwenden. Im Einzelbewerb darf jeder Spieler seinen eigenen Jackball verwenden. Im Paar- oder Teambewerb darf jede Seite einen Jackball verwenden.

6.2.2 Das Veranstaltungskomitee hat bei jedem Bewerb Ballsets zu stellen die die in Punkt 2.1 der int. Boccia Regeln der CP-ISRA definierten Kriterien erfüllen, wenn möglich pro Spielfeld.

6.2.3 Jeder Seite ist es erlaubt vor dem Spiel, vor und nach dem Münzwurf die Bocciabälle, einschließlich Jackball, zu begutachten.

### **6.19. Spielerwechsel**

Im Paarbewerb BC3 und BC4 darf jede Seite einen Spielerwechsel während des Spiels vornehmen (siehe Pkt. 4.6. der int. Boccia Regeln). Im Mannschaftsbewerb darf jede Seite 2 Spieler während des Spiels austauschen. Der Spielerwechsel muss zwischen den Sätzen stattfinden und der Schiedsrichter muss darüber informiert werden. Der Spielerwechsel darf das Spiel aber nicht verzögern. Wenn ein Spieler einmal aus dem Spiel ausgewechselt wurde, ist es nicht mehr möglich ihn wieder einzuwechseln (s. Pkt. 4.8. der int. Boccia Regeln der CP-ISRA).

## **10.4 Verwarnung und Disqualifikation**

10.4.4 Wenn ein Spieler beim Einzel- oder Paarbewerb disqualifiziert wird, so verliert diese Seite das Spiel (vgl. Pkt 10.4.8 der int. Boccia Regeln der CP-ISRA)

10.4.5 Wenn ein Spieler beim Mannschaftsbewerb disqualifiziert wird, wird das Spiel mit den zwei übrigen Spielern fortgesetzt. Jeder ungeworfene Ball des disqualifizierten Spielers kommt in den Behälter für die tote Bälle. In den darauf folgenden Sätzen spielt diese Seite mit vier Bällen. Wenn der Kapitän der Mannschaft disqualifiziert wird, dann übernimmt ein anderer Spieler der Mannschaft diese Rolle. Wird ein zweiter Spieler disqualifiziert, so verliert diese Seite das Spiel (s. Pkt. 10.4.8. der int. Boccia Regeln der CP-ISRA)

## **11. Regelverstöße:**

Folgende Aktionen führen zu Strafbällen:

11.1.2 Wenn im BC3 oder BC3 Paarbewerb ein Sportassistent sich während eines Satzes auf das Spielfeld dreht, um das Spiel zu beobachten.

## **13. Kommunikation und Auszeit:**

13.2 Im Parr – und Mannschaftsbewerb dürfen, während ein Satz gespielt wird, die Spieler nicht mit anderen Spielern der eigenen Seite kommunizieren, außer der Schiedsrichter zeigt an, dass sie an der Reihe sind zu werfen.

13.4 Eine Auszeit pro Seite ist bei Mannschafts- und Paarbewerben erlaubt. Diese kann entweder vom Trainer oder vom Kapitän zwischen den Sätzen angezeigt werden. Eine Auszeit dauert 2 Minuten. Die Spieler dürfen während der Auszeit ihre Box verlassen, müssen aber in dieselbe Spielerbox zurückkehren. Wenn beide Seiten zu ihren Wurfboxen zurückkehren gilt das Timeout als beendet.

## **15. Kriterien/Regeln für Behelfsgeräte:**

15.9 Wenn eine Rinne während eines Satzes in einem Einzelspiel bricht, muss die Zeit angehalten werden und dem Spieler werden zehn Minuten Zeit gewährt, um eine Ersatzrampe zu organisieren. Bei einem Paarbewerb kann der Spieler eine Rinne mit seinem Teamkollegen teilen. Eine Ersatzrampe kann zwischen den Sätzen eingetauscht werden (der Oberschiedsrichter sollte darüber informiert werden)

## **18. Verantwortungsbereich des Kapitäns:**

18.1 In Mannschafts- und Paarbewerben wird jede Seite von einem Kapitän angeführt. Der Kapitän sollte dem Schiedsrichter deutlich erkennbar gemacht werden. Der Kapitän agiert als Leiter der Mannschaft und übernimmt folgende Verantwortungsbereiche:

18.1.1 Er vertritt die Mannschaft/ das Paar beim Münzwurf und trifft die Entscheidung für die roten oder blauen Bälle.

18.1.2 Er entscheidet, welches Mannschaftsmitglied während des Spiels wirft.

18.1.3 Er entscheidet, welches Mannschaftsmitglied die Strafbälle wirft.

18.1.4 Er beantragt eine Auszeit.

18.1.5 Er bestätigt die Entscheidung des Schiedsrichters bei der Wertung.

18.1.6 Er bespricht sich mit dem Schiedsrichter im Falle eines abgebrochenen Satzes oder im Streitfall.



18.1.7 Er unterschreibt den Spielbericht oder bestimmt jemanden in seiner Vertretung zu unterschreiben.

18.1.8 Er reicht einen Protest ein.

18.1.9 Der Kapitän repräsentiert das Team, aber jeder einzelne Spieler darf dem Schiedsrichter Fragen stellen, einschließlich der Bitte das Spielfeld betreten zu dürfen.

## **20. Warteraum:**

20.13. Erlaubte Anzahl der in den Warteraum mitzubringenden Bälle

20.13.1 Ein Einzelspieler darf 6 rote Bälle, 6 blaue Bälle und einen Jackball in den Warteraum mitbringen (s. Pkt. 5.1 der int. CP-ISRA Boccia Regeln)

20.13.2 Jedes Mitglied eines Pairs (einschließlich Ersatzspieler) darf 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle mitbringen und dem Team ist insgesamt 1 Jack erlaubt (s. Pkt 5.2.1)

20.13.3 Jedes Mitglied eines Teams (einschließlich Ersatzspieler) darf 2 rote Bälle, 2 blaue Bälle mitbringen und jedem Team ist insgesamt 1 Jackball erlaubt (s. Pkt. 5.3.1)

20.13.4 Die Verwendung von Wettbewerbsbällen ist nur Spielern gestattet die keine eigenen Bälle in den Warteraum mitgebracht haben, oder deren Bälle nicht den Kriterien der Stichprobenüberprüfung standhielten.

## **21. Spezielle Situationen:**

21.6 Wenn bei einem Einzelspiel ein Spieler nicht mehr in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, hat er das Spiel verloren. (s. Pkt. 10.4.7 der CP-ISRA Boccia Rules)

21.4 Wenn in einem Mannschaftsbewerb ein Spieler nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne seine/n verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Ein Spielerwechsel kann nur zwischen den Sätzen stattfinden. (s.Pkt. 6.19 und 10.4.5). Wenn ein Spieler an der Reihe wäre den Jackball zu werfen und disqualifiziert wurde oder krankheitshalber unfähig ist das Spiel fortzusetzen, wird der Jack von jener Person geworfen die in der darauf folgenden Runde an der Reihe wäre den Jack zu werfen.

21.9 Wenn in einem Paarbewerb ein Spieler nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne sein/e verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Wenn der Teamkollege noch Bälle zum Werfen hat, kann er sie in seiner Zeit werfen. Ein Spielerwechsel kann nur zwischen den Sätzen stattfinden (s. Regel 6.19) Wenn kein Ersatzspieler vorhanden ist, gilt das Spiel als verloren (s. Regel 10.4.7)

21.10 Wenn in einem Paarbewerb ein medizinisches Problem mit einem Sportassistenten auftritt, können sich die Spieler den verbleibenden Sportassistenten für den Rest des Satzes teilen. Ein Wechsel des Sportassistenten kann nur zwischen den Sätzen stattfinden.

## VII. BOCCIA-TURNIERORDNUNG des FAUS C, 2003

### 1. Ausschreibung:

Die Ausschreibung erfolgt durch den Durchführenden jeweils in Absprache mit dem Verantwortlichen im Fachausschuß für Cerebralparetikersport (Bocciareferent).

Für den Spielbetrieb kommt die zuletzt vom BSA genehmigte Übersetzung (mit den Auslegungen) der jeweils gültigen internationalen Spielregeln für Boccia der CP-ISRA (siehe „CP-ISRA-Classification and Sports Rules Manual“) zur Anwendung.

### 2. Anmeldung und Nennung:

Die Anmeldung zu jedem Turnier hat über den Landesverband zu erfolgen.

Dabei ist für den Mannschafts-/Paarbewerb der Name der Mannschaft anzugeben. Die Namen der Mannschaftsmitglieder sind erst bei der Sportpasskontrolle am Beginn des jeweiligen Turniers schriftlich bekannt zu geben. Damit sind die genannten SpielerInnen für die Dauer des Turniers auch an diese Mannschaft gebunden.

Für Mannschaftswettkämpfe gilt eine Beschränkung von 5 SportlerInnen pro Team und 3 SpielerInnen pro Pair.

**Sind für den Mannschaftsbewerb Spielgemeinschaften beabsichtigt, sind diese bis Donnerstag, 12.00 Uhr vor Turnierbeginn schriftlich mit den Landesverbänden abzusprechen und dem Veranstalter zu bestätigen.**

### 3. Schiedsrichter:

Die Schiedsrichter werden vom Schiedsrichterreferenten zu den Turnieren einberufen.

Der Oberschiedsrichter wird vom Veranstalter in Absprache mit dem FAUS eingeladen.

***Die Einteilung der Schiedsrichter bei den Turnieren erfolgt durch den Durchführenden und den Bocciareferenten in Absprache mit dem Schiedsrichterreferenten.***

***Schiedsrichter in Doppelfunktion (Oberschiedsrichter, Organisation, Betreuer) haben zumindest 3 Viertel der Spielanzahl der anderen Schiedsrichter zu absolvieren (siehe Abrechnungsrichtlinien Boccia). Ausnahmen müssen mit dem Bocciareferenten abgesprochen werden.***

### 4. Spielplan:

Der Spielplan (Gruppenaufteilung, Spieleinteilung, Zeitplan) wird vom Durchführenden und dem Bocciareferenten erstellt.

Bei der Einteilung der Vorrundenspiele ist darauf zu achten, dass die beiden Erstgesetzten jeder Gruppe zuletzt gegeneinander spielen.

Bei kurzfristigen Absagen von TeilnehmerInnen, spätestens bis Donnerstag, 12.00 Uhr vor Turnierbeginn, muss der Spielplan neu angepasst werden (neue Gruppenzuteilung nach neuer Setzliste). Dabei ist auch die Teilnehmeraufteilung zu beachten. Außerhalb dieser Frist werden die Spiele dieses Teilnehmers als nicht angetreten, entsprechend den intern. Spielregeln (siehe oben), gewertet.

### 5. Teilnahmeberechtigt:

Bei allen Turnieren ist die Sportpasskontrolle durchzuführen. Bei fehlendem (Kopie oder Fax bis Spielbeginn möglich) oder ungültigem (ärztl. Bestätigung) Sportpass ist eine Teilnahme nicht möglich.

Die Teilnehmerlisten und die Listen für die Sportpasskontrolle sind vom Durchführenden im Vorhinein entsprechend den Meldungen auszufüllen.

### 6. Spielablauf und Warteraum:

Eine Std, jedoch mindestens eine halbe Stunde vor Spielbeginn müssen die Felder zum Einspielen zur Verfügung stehen.

**Bei allen Turnieren ist für einen Warteraum zu sorgen.**

Am ersten Spieltag wird das Einspielen eine Viertelstunde vor Spielbeginn beendet, es findet die Begrüßung statt und dann betreten die SpielerInnen der ersten Runde den Warteraum zur Auslosung.

Das Einspielen ist am 2. Turniertag bis 5 min vor Spielbeginn erlaubt. Daran dürfen auch die SpielerInnen der ersten Runde teilnehmen, nachdem sie sich rechtzeitig (15 min vor Spielbeginn) im Warteraum gemeldet haben. Sie werden 5 min vor Spielbeginn vom Oberschiedsrichter in den Warteraum zur Auslosung zurückgerufen.

Wenn ein/e Spieler/in 2 Spiele hintereinander hat und das erste Spiel so endet, dass bereits die Warteraumzeit des nachfolgenden Spiels begonnen hat, so stehen dem/r Spieler/in mindestens 10 min (höchstens 15 min) Pause zu. Dies wird mit dem Oberschiedsrichter besprochen und ein neuer Spielbeginn vereinbart. Die Pause darf auch außerhalb des Warteraums verbracht werden. Ist der/die Spieler/in zum Zeitpunkt des neuen Spielbeginns nicht im Warteraum, so wird das Spiel 6:0 für den Gegner gewertet.

**Der/die Spieler/in darf nach Absprache mit dem Oberschiedsrichter aus besonderen Gründen den Warteraum verlassen.**

Zeitplan und damit auch die Warteraumzeiten sind einzuhalten.

Spiele können, wenn organisatorisch möglich, vorgezogen werden – bei rechtzeitiger schriftlicher Ankündigung auf dem Spielplan (2 Runden vor Beginn), so dass auch die Warteraumzeit eingehalten werden kann.

Bei Österreichischen Staatsmeisterschaften ist dafür zu sorgen, dass ein Raum für eventuelle Dopingkontrollen zur Verfügung steht (siehe „Dopingbestimmungen“ – Informationen beim Bocciareferenten).

**Die Bälle werden vor dem Spiel vom jeweiligen Schiedsrichter auf ihren ordnungsgemäßen Zustand überprüft.**

Der Fachausschuß wird aber auch weiterhin seine Sets zur Verfügung stellen.

#### **7. Proteste:**

Die Protestgebühr beträgt entsprechend der Gebührenordnung des ÖBSV 40,- Euro. Die Protestkommission setzt sich aus 3 Personen zusammen: Oberschiedsrichter, Durchführender und ÖBSV-Delegierter (bzw. Bocciareferent oder eigens für das Turnier ernannter Technischer Delegierter).

Die Eintragungen in das Schiedsrichterlogbuch bestätigen Schiedsrichterreferent oder Bocciareferent/ÖBSV-Delegierter.

#### **8. Abrechnung:**

Die Abrechnung eines Turniers wickeln Durchführender und Bocciareferent/ÖBSV-Delegierter ab.

## 9. Teilnehmeraufteilung

- bis 4 Teiln.	1 Pool	Doppelrunde	(= 12 Spiele / jeder 6 Spiele)
- 5 Teiln.	1 Pool	und Finale (1:2, 3:4)	(= 10 Spiele / jeder 4) (= 2 Spiele / +1 für 4 Spieler)
- 6 Teiln.	1 Pool	und Finale (1:2, 3:4)	(= 15 Spiele / jeder 5) (= 2 Spiele / +1 für 4 Spieler)
- 7 Teiln.	1 Pool	Einfachrunde	(= 21 Spiele / jeder 6)
- 8 Teiln.	2 Pools	und Halbfinale	(= 12 Spiele / jeder 3) (= 4 Spiele / + 2 für 4 Spieler)
- ab 12 Teiln.	3 Pools	und Viertelfinale und Halbfinale	(= 12 Spiele / jeder 3) (= 4 Spiele / + 1 für 8 Spieler) (= 4 Spiele / + 2 für 4 Spieler)
ab 16 Teiln.	4 Pools		

## 10. Setzmodus:

Die Aufteilung der TeilnehmerInnen in die Pools erfolgt nach den Platzierungen der aktuellen nationalen Rangliste.

Bei 2 oder mehreren SpielerInnen auf demselben Ranglistenplatz ergibt sich die Reihenfolge für das Setzen aus den Platzierungen des letzten Ranglistenturniers (=der besser Platzierte des letzten Turniers wird zuerst gesetzt)

Fehlt ein/e SpielerIn der Rangliste, rückt der/die nächste auf diesen Platz der Setzliste vor.

2 Pools	<b>A</b>	<b>B</b>
	1.	2.
	4.	3.
	5.	6.
	8.	7.
	usw.	

3 Pools	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
	1.	2.	3.
	6.	5.	4.
	7.	8.	9.
	usw.		

4 Pools	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
	1.	2.	3.	4.
	8.	7.	6.	5.
	9.	10.	11.	12.
	usw.			

### **11. Platzierungsmodus:**

Bei bis zu 7 Teilnehmern wird in nur 1 Gruppe (Pool) jeder gegen jeden gespielt.

Für die Platzierung in den Gruppen zählen zuerst die erreichten Spielpunkte (= 2 Punkte je gewonnenes Spiel).

Herrscht bei mehreren Teilnehmern in dieser Gruppe Punktegleichstand, wird die Differenz zwischen selbsterzielten Ballpunkten und den vom Gegner erhaltenen Ballpunkten herangezogen.

Ist auch hier Gleichstand, zählen die selbsterzielten Ballpunkte (ohne Tiebreak).

Ist weiter Gleichstand, zählt der direkte Vergleich.

**Die Ballpunkte, die in einem Tiebreak erzielt werden, werden nicht für die Berechnung der Platzierungen herangezogen, da ein Tiebreak nur über Sieg und Niederlage entscheidet.**

Müssen Teilnehmer aus verschiedenen Gruppen verglichen werden, z.B. für die Gesamtergebnisliste, gilt der Modus wie oben beschrieben.

Bei verschieden großen Gruppen müssen alle Kriterien (Punkte, Differenz) durch die Anzahl der absolvierten Spiele geteilt werden. Die daraus entstehenden Koeffizienten werden nun nach obigem Modus verglichen. Der/die TeilnehmerIn mit dem höheren Koeffizienten ist besser.

Herrscht in diesen Kriterien Gleichheit, wenn Teilnehmer für den Aufstieg in Finalrunden ermittelt werden müssen, muss statt des direkten Vergleiches ein Entscheidungsspiel stattfinden.

### **12. Halbfinale:**

Bei 2 Pools werden Halbfinalspiele ausgetragen.

Pool A	Pool B
1. A	1. B
2. A	2. B

Halbfinalpaarungen

1. A - 2. B	2. A - 1. B
-------------	-------------

Die Verlierer der Halbfinale spielen um den 3. Platz, die Sieger um den 1. Platz

### **13. Viertelfinale** (= 8 Teilnehmer)

Ab 12 Teilnehmern werden Viertelfinalspiele im K.O.-System ausgetragen, d.h. wer verliert, scheidet aus, die Sieger kommen ins Halbfinale.

Bei **4 Gruppen** (einfachster Modus) kommen die beiden ersten jeder Gruppe weiter.

Mit folgendem Verteilungsmodus ist garantiert, dass frühestens im Finale wieder 2 Teilnehmer aus derselben Vorrundengruppe aufeinandertreffen können und es wird die Setzliste berücksichtigt.

#### **Vorrunde:**

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
1. A	1. B	1. C	1. D
2. A	2. B	2. C	2. D

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 2. B	1. D - 2. C	1. C - 2. D	1. B - 2. A

Bei **3 Gruppen** kommen der 1. und 2. jeder Gruppe weiter und die 2 besten Dritten. (Vergleichsmodus für die 3 Dritten, wie oben, d.h. Spielpunkte, Ballpunktedifferenz, usw.)

Hier kann nur für die Viertelfinalspiele garantiert werden, dass TeilnehmerInnen aus derselben Vorrundengruppe nicht aufeinandertreffen.

Im Halbfinale ist dies bereits möglich. Vermieden wird, dass die 2 Drittplazierten aufeinandertreffen.

Grundsätzlich wird aber auf die Setzliste geachtet.

3 Möglichkeiten des Zulosens, je nachdem aus welchem Pool die 2 besten Dritten kommen.

#### **I.**

Pool A	Pool B	Pool C
1. A	1. B	1. C
2. A	2. B	2. C
3. A	3. B	

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 3. B	2. B - 2. C	1. C - 2. A	1. B - 3. A

#### **II.**

Pool A	Pool B	Pool C
1. A	1. B	1. C
2. A	2. B	2. C
3. A		3. C

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 3. C	2. B - 2. C	1. C - 2. A	1. B - 3. A

#### **III.**

Pool A	Pool B	Pool C
1. A	1. B	1. C
2. A	2. B	2. C
	3. B	3. C

Spiel I	Spiel II	Spiel III	Spiel IV
1. A - 3. B	2. B - 2. C	1. C - 2. A	1. B - 3. C

Die Halbfinalspiele nach den Viertelfinalspielen werden nach folgendem Modus ausgetragen:

Sieger Spiel I - Sieger Spiel II	Sieger Spiel III - Sieger Spiel IV
----------------------------------	------------------------------------

Die Verlierer der Halbfinale spielen um den 3. Platz, die Sieger um den 1. Platz.

Die Ränge 5 - 8 werden im Viertelfinale nicht ausgespielt, sondern durch die im Viertelfinale erzielte Differenz zwischen eigenen Ballpunkten und erhaltenen Ballpunkten entschieden. Sind SpielerInnen punktgleich, entscheidet die Menge der eigenen Ballpunkte.

Herrscht auch hier noch Gleichheit, belegen diese SpielerInnen den selben Rang in der Endwertung.

## VIII. Status "Ranglistenturnier"

### **Bedingungen:**

Das Turnier muss Österreichweit ausgeschrieben werden und vom Fachausschuß anerkannt sein.

### **1. Ranglistenmodus**

4 österreichische Turniere in der Wertung

- Punktesystem nach Boccia World Ranking System 1997 - 2000  
2.4. Pointsystem  
und Zusatz für geringere Teilnehmerzahl
- im krankheitsbedingten Ausfall (von Arzt oder Trainer bestätigt) wird in die Rangliste ein Stern\* eingetragen, wenn die/der SportlerIn vorher angemeldet war; dies kann (nur) bei der **Entsendung ins Nationalteam Berücksichtigung finden.**
- fällt ein/e SpielerIn kurzfristig aus, so dass ihre/seine Spiele mit 6:0 für den Gegner gewertet werden, so scheint diese/r SpielerIn in der Ergebnisliste am Ende der jeweiligen Klasse mit der Angabe „n.a.S.“ (nicht am Start) auf.  
Die Höhe der Ranglistenpunkte wird von der tatsächlich angetretenen Spieleranzahl berechnet.
- bei Punktgleichheit in der Rangliste wird die/der SpielerIn mit dem besten letzten Turnierergebnis vorangereiht. Falls hier Gleichheit herrscht, wird das vorangegangene Turnier herangezogen usw.

- Korrekturfaktor

	<b>nationaler Wettkampf</b>
<b>letzter Wettkampf</b>	<b>Punkte x 2,0</b>
<b>vorletzter Wettkampf</b>	<b>" x 1,5</b>
<b>drittletzter Wettkampf</b>	<b>" x 1,0</b>
<b>viertletzter Wettkampf</b>	<b>" x 0,5</b>

### **Beispiel:**

<b>Schärding 98</b>	<b>Innsbruck 99</b>	<b>ÖSTM 99</b>	<b>Salzburg 99</b>
<b>x 0,5</b>	<b>x 1,0</b>	<b>x 1,5</b>	<b>x 2,0</b>

<b>Innsbruck 99</b>	<b>ÖSTM 99</b>	<b>Salzburg 99</b>	<b>Wien 99</b>
<b>x 0,5</b>	<b>x 1,0</b>	<b>x 1,5</b>	<b>x 2,0</b>

Wird ein/e SpielerIn in eine andere Klasse umgestuft, müssen seine/ihre Leistungen bei den, in der aktuellen Rangliste stehenden Turnieren umgerechnet werden, d.h. mit denen der SpielerInnen seiner/ihrer neuen Klasse verglichen werden.

Dabei wird der Gesamteindruck der in Frage kommenden SpielerInnen verglichen. Es werden alle Spielpunkte und v. a. die eigenen Ballpunkte aus Vor- und Endrunde gezählt und dabei aber die Anzahl der absolvierten Spiele berücksichtigt.

Ist eine angemessene Platzierung für den/die umgestufte SpielerIn bei einem Turnier gefunden, bekommt er/sie die entsprechenden Punkte für diesen Platz. Die ursprüngliche Reihung in der Ergebnisliste bleibt aber bestehen; jeder behält also seinen Platz und seine Punkte und die Punkte für den Platz des/der neuen Spielers/SpielerIn werden zweimal vergeben.

Für alle anderen SpielerInnen ändert sich bei den betroffenen Turnieren weder die Platzierung noch die Punkteanzahl.

## **IX. Kaderkriterien**

Die besten 4 SpielerInnen jeder Klasse der österreichischen Rangliste nach dem letzten österreichischen Turnier des Jahres.

### **1. Nationalmannschaft**

Die Nationalmannschaft wird für die Entsendung zu EM, WM, Worldcup und Paralympics, aber auch kleineren Turnieren mit entsprechender Ausschreibung, aus dem Kreis der Kadermitglieder gebildet. Über die Größe der Mannschaft entscheiden das Bocciafachreferat, gegebenenfalls FAUS Vors. mit dem finanziellen Hintergrund; letztlich der Bundessportausschuss.

**2. Punktesystem** für die Rangliste bei geringerer Teilnehmerzahl als im World Ranking System beschrieben:

#### **I. Events with 4 individuals / Pairs / Teams (1 pool)**

1. 6p
2. 4p
3. 2p
4. 1p

#### **II. Events with 5 individuals / Pairs / Teams (1 pool)**

1. 7p
2. 5p
3. 3p
4. 2p
5. 1p



III. Events with 6 individuals/Pairs/Teams (1 pool)  
pools)

- |    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1. | 8p | 5. | 2p |
| 2. | 6p | 6. | 1p |
| 3. | 4p |    |    |
| 4. | 3p |    |    |

Events with 6 individuals/Pairs/Teams (2

- |    |    |    |    |
|----|----|----|----|
| 1. | 8p | 5. | 2p |
| 2. | 6p | 6. | 2p |
| 3. | 4p |    |    |
| 4. | 3p |    |    |

IV. Events with 7 individuals/Pairs/Teams (1 pool)  
pools)

- |    |     |    |    |
|----|-----|----|----|
| 1. | 10p | 5. | 3p |
| 2. | 8p  | 6. | 2p |
| 3. | 6p  | 7. | 1p |
| 4. | 4p  |    |    |

Events with 7 individuals/Pairs/Teams (2

- |    |     |    |    |
|----|-----|----|----|
| 1. | 10p | 5. | 3p |
| 2. | 8p  | 6. | 3p |
| 3. | 6p  | 7. | 1p |
| 4. | 4p  |    |    |

weiter wie World Ranking System

**Sportmedizinische Versorgung:** Für Sportveranstaltungen des ÖBSV muss die Notfallversorgung für Athleten und Zuschauer gegeben sein. Umfang und Organisation des Notdienstes richtet sich nach der Gefährdung bei der Sportart, Größe der Veranstaltung und örtlichen Gegebenheiten. Ziel ist die optimale, medizinische Versorgung von **Notfällen aller Art** (von leichter Platzwunde bis zum Polytrauma, vom Sonnenstich bis zum Herzinfarkt) bei Sportlern, Funktionären und Zuschauern.

**Die Verantwortung für eine optimale medizinische Versorgung liegt allein beim Ausrichter von Veranstaltungen.**

# INTERNATIONALE BOCCIA-REGELN der CP-ISRA

gültig ab 2009 (Österr. Übersetzung)  
(Überarbeitung Januar 2009)

In Zweifelsfällen gilt immer die aktuelle Originalversion der CP-ISRA Boccia RULES

## Einleitung:

Die in diesem Text angeführten Regeln beziehen sich auf das Bocciaspiel.

Diese Spielregeln gelten bei allen internationalen Wettkämpfen, die unter der Schirmherrschaft der CPISRA Boccia Komitee ausgetragen werden. Es sind alle Wettkämpfe der Kategorien A, B oder C enthalten, ebenso regionale Meisterschaften, Weltmeisterschaften, Weltcup und Paralympische Spiele. Bewerbungen müssen dem CBC von den nationalen CP-ISRA-Mitgliedern 18 Monate vor dem Jahr, in dem der Wettkampf abgehalten werden soll, vorgelegt werden.

Nationale Organisationen können/dürfen erklärende Punkte hinzufügen, jedoch darf der Sinn der Regeln nicht verändert werden. Sie sollten eindeutig erkennbar sein und auf einem Formblatt dem CBC übermittelt werden.

## 1. Definitionen:

- ◆ "Jack" (jackball) ist der weiße Zielball.
- ◆ "Ball" (ball) ist einer der roten oder blauen Bälle.
- ◆ "Seite" (side) ist im Einzel der einzelne Wettkämpfer. Im Mannschafts- und Paarbewerb umfasst die Seite drei (3) bzw. zwei (2) Mitglieder bzw. die Mannschaft als eine (1) Einheit.
- ◆ "Spielfeld" (court) ist die von den Grenzlinien umschlossene Spielfeldfläche, einschließlich der Wurfboxen.
- ◆ "Spiel" (match) ist ein Wettkampf zwischen zwei Seiten, bei dem eine festgelegte Anzahl von Sätzen gespielt wird.
- ◆ "Satz" (end) ist ein Abschnitt eines Spiels, wenn der Jackball und alle anderen Bälle von beiden Seiten gespielt wurden.
- ◆ "Behelfsgerät" (assistive device) ist die Bezeichnung eines von BC3 Spielern verwendeten Hilfsmittel, zum Beispiel eine Rampe oder eine Rutsche.
- ◆ "Regelverstoß" (violation) ist jede gegen die Regeln des Spiels verstoßende Handlung durch einen Spieler, Ersatzspieler, Sportassistenten oder Trainer.
- ◆ "Wurf" (throw) ist der Ausdruck für das „ins Spiel bringen des Balls“. Dies umfasst Werfen, Stoßen oder Auslassen des Balls, wenn ein Behelfsgerät verwendet wird.
- ◆ "Toter Ball" (dead ball) ist ein Ball, der nach dem Wurf das Spielfeld verlassen hat, ein Ball, der nach einem Verstoß vom Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt wurde, oder ein Ball, der bei Zeitablauf noch nicht von einer Seite geworfen wurde.
- ◆ "abgebrochener Satz" (disrupted end) erfolgt, wenn die Bälle zufällig oder absichtlich außerhalb der normalen Spielreihenfolge bewegt werden.
- ◆ "V- oder Jacklinie" (v-line/jack-line) ist die Linie, die der Jackball passieren muss, um als gültig gewertet zu werden.
- ◆ „Gelbe Karte“ (yellow card) aus Karton oder Plastik. Abmessungen 7x10 cm . Diese Karte wird vom Schiedsrichter gezeigt um eine Verwarnung auszusprechen.
- ◆ „Rote Karte“ (red card) aus Karton oder Plastik. Abmessungen 7x10 cm . Diese Karte wird vom Schiedsrichter gezeigt um eine Verwarnung auszusprechen.

## **2. Ausrüstung und Einrichtungen:**

Die Überprüfung der Ausrüstung muss vor Beginn des Wettbewerbs stattfinden. Sie wird vom Oberschiedsrichter und/oder von ihm bestimmten Personen geleitet. Den Zeitpunkt bestimmt der Technische Delegierte. Idealerweise sollte diese 48 Stunden vor Spielbeginn stattfinden. Die zu überprüfende Ausrüstung umfasst: Bälle, Rollstühle, Behelfsgeräte (Rampen), Kopf-, Arm- oder Mundhilfsgeräte, usw.

Ausrüstung kann grundsätzlich jederzeit während des Wettkampfes stichprobenweise nach dem alleinigen Ermessen des Oberschiedsrichters überprüft werden. Wenn ein Ball/Bälle die erforderlichen Kriterien während einer solchen Stichprobe nicht erfüllt wird dem Spieler oder der Seite eine Verwarnung laut Regel 10.4 erteilt und die entsprechenden Bälle werden vom Organisationskomitee bis zum Ende des letzten Wettkampftages verwahrt. Die Verwarnung wird auf dem Wettkampfprotokoll vermerkt und am Eingang zum Warteraum (call room) zum Aushang gebracht.

### **2.1 Bocciabälle**

#### **2.1.1 Ball Kriterien: Gewicht: 275gr. +/- 12gr Umfang: 270mm +/- 8mm**

Es sind keine Markennamen auf den Bällen notwendig, wenn sie die oben angeführten Kriterien erfüllen. Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen und einem weißen Jack. Die bei einem offiziellen Wettkampf verwendeten Bocciabälle müssen den vom CPISRA Boccia Komitee aufgestellten Kriterien entsprechen.

**2.1.2** Die Bälle müssen eine deutliche rote, blaue und weiße Farbe aufweisen und müssen in guter Verfassung sein ohne sichtbare Anzeichen für etwaige Manipulation, z.B. sichtbare Schnittstellen. Auf den Bällen sind keine Aufkleber (Flicken) erlaubt. Bälle, die den Anschein haben manipuliert worden zu sein werden nicht akzeptiert.

### **2.2 Messgeräte**

Müssen bei jedem offiziellen Wettkampf vom CBC dem Oberschiedsrichter/Technischen Delegierten zur Verfügung gestellt werden.

#### **2.3.1 Anzeigetafel**

Diese ist so anzuordnen, dass sie von allen Spielern eingesehen werden kann.

### **2.4 Zeitmessgeräte**

Wenn möglich sollten die Zeitmessgeräte elektronisch sein.

### **2.5 Behälter für tote Bälle**

Dieser Behälter sollte sichtbar für alle Spieler so aufgestellt sein, dass die sehen können, wie viele Bälle in der Box sind.

### **2.6 Rot/Blau - Farbanzeiger**

Dieser kann von jeder gewünschten Bauart sein. Die Spieler müssen immer deutlich sehen können, welche Seite an der Reihe ist.

## **2.7 Das Spielfeld**

- 2.7.1** Der Boden sollte flach und eben sein, wie zum Beispiel ein Fliesen- oder Parkettboden einer Sporthalle. Die Oberfläche sollte sauber sein.
- 2.7.2** Die Abmessungen betragen 12.5 m x 6 m (näheres im Anhang 3 Spielfeldaufbau).
- 2.7.3** Alle Spielfeldlinien sind zwischen 2 cm und 5 cm breit und müssen leicht erkennbar sein. Zur Markierung der Linien sollte ein Klebeband verwendet werden. Für Außenlinien, die Wurflinie und die V-Linie (Jackball-Linie) wird ein 4-5 cm breites Band empfohlen, ein 2 cm breites Band für die Trennlinien der Spielerboxen und das Kreuz.  
**Festgelegte Größe des Kreuzes:** 25cm unter Verwendung von 2cm breitem Klebeband.
- 2.7.4** Die Wurfzone ist in sechs Wurfboxen unterteilt.
- 2.7.5** Die Fläche zwischen der Wurflinie und der "V"- Linie zeigt den Bereich, wo der Jack, falls er hier liegen bleibt, als ungültig zu werten ist. Das Klebeband für die "V"- Linie wird auf jener Seite der Linie platziert die als „ungültige Spielfläche“ bezeichnet wird.
- 2.7.6** Das "+" in der Mitte markiert den Punkt, wo der Jack neu aufgelegt wird, und ist auch die Stelle wo der Jack im Falle eines Tie Breaks positioniert wird.
- 2.7.7** Alle Messungen der Außenlinien erfolgen zur Innenseite der jeweiligen Linie. Die Linien innerhalb des Spielfeldes werden zu einer dünnen Bleistiftlinie gemessen, wobei das Band gleichmäßig über beide Seiten dieser Markierung gebreitet wird. Die vordere Wurflinie wird an der Außenseite der 2,5m platziert. (siehe Anhang 1, Spielfeldaufbau).

## **3. Spielberechtigung:**

Die Spielberechtigung ist im einzelnen im Abschnitt Klassifizierung im technischen Handbuch der CP-ISRA beschrieben. Das Handbuch enthält Details über die Klassenbeschreibung und über den Vorgang bei der Klassifizierung, Neuklassifizierung und Proteste.

## **4. Spielbewerbe:**

### **4.1 Allgemein**

Es gibt sieben Spielbewerbe, wobei männlich und weiblich gemischt sind:

Einzel BC 1

Einzel BC 2

Einzel BC 3

Einzel BC 4

Paar - für Spieler der Klasse BC3

Paar - für Spieler der Klasse BC4

Mannschaft - für Spieler der Klassen BC1 und BC 2

#### **4.2 Einzel BC 1**

Wird von Spielern, die im CP-ISRA Klassifizierungssystem als CP 1 oder CP 2 (Fußspieler) klassifiziert sind, gespielt. Die Spieler können von einem Sportassistenten unterstützt werden, der jedoch hinter der Spielerbox in einer festgelegten Zone sitzen bleiben muss. Dieser Sportassistent kann nur auf sichtbare Aufforderung des Spielers nach vorne kommen und helfen. Diese Sportassistenten führen Aufgaben aus, wie:

- den Spielsessel einstellen oder stabilisieren
- einen Ball dem Spieler geben
- den Ball rollen

#### **4.3 Einzel BC 2**

Wird von Spielern, die im CP-ISRA Klassifizierungssystem als CP 2 (Upper: spielt mit den oberen Extremitäten) klassifiziert sind, gespielt. Diese Spieler dürfen nicht von einem Sportassistenten unterstützt werden. Sie können nur während ihrer Zeit den Schiedsrichter um Hilfe ersuchen, einen fallen gelassenen Ball vom Spielfeld aufzuheben oder das Spielfeld zu betreten.

#### **4.4 Einzel BC 3 (Spieler, die ein Behelfsgerät benutzen)**

Wird gespielt von Spielern mit einer sehr schweren lokomotorischen Dysfunktion zerebralen oder nicht zerebralen Ursprungs in allen vier Extremitäten. Diese Spieler sind nicht in der Lage, den Rollstuhl funktionell zu treiben und bedürfen einer Hilfe oder eines elektrischen Rollstuhls. Es sind dies Spieler ohne nachhaltige Greif- oder Loslassfunktion. Sie können zwar eine Armbewegung haben, jedoch unzureichendes funktionelles Bewegungsausmaß, um einen Bocciaball fest auf das Spielfeld zu werfen. Jeder Spieler kann durch einen Sportassistenten unterstützt werden, der in der Spielerbox bleibt, jedoch dem Spielfeld seinen Rücken zuwenden und die Augen vom Spiel abwenden muss (siehe (11.1.3 / 13.1)).

#### **4.5 Einzel BC 4**

Wird gespielt von Spielern mit schwerer lokomotorischer Dysfunktion aller vier Extremitäten verbunden mit schlechter dynamischer Kontrolle des Rumpfes, nicht zerebralen oder degenerativen zerebralen Ursprungs. Diese Spieler sind in der Lage ausreichende Geschicklichkeit zur Handhabung eines Bocciaballes vorzuführen und ihn fest auf das Spielfeld zu werfen. Es besteht bei ihnen schlechte Greif- und Loslassfunktion, verbunden mit schlechtem Timing des Loslassens und Durchziehens. Fehlende Kontrolle der reibungslosen Bewegung und deren Geschwindigkeit sowie der Synchronisation kann ebenfalls bestehen. Diese Spieler haben keinen Anspruch auf Unterstützung durch einen Sportassistenten. Sie können nur während ihrer Zeit den Schiedsrichter um Hilfe ersuchen einen fallen gelassenen Ball vom Spielfeld aufzuheben oder das Spielfeld zu betreten.

#### **4.6 Paar BC 3**

Die Teilnehmer müssen im Einzelbewerb BC 3 spielberechtigt sein. Ein BC 3 Paar muss einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen der IBC, deren Entscheidung ist endgültig. Ein BC 3 Paar muss mindestens einen CP Spieler am Feld haben. Jeder Spieler darf, wie in den Regeln für das Einzelspiel festgelegt, von einem Sportassistenten unterstützt werden. Die Regeln sind dieselben wie für einen Mannschaftsbewerb mit der Ausnahme, dass die Boxen 2 – 5 in der entsprechenden Reihenfolge benutzt werden.

#### **4.7 Paar BC 4**

Die Teilnehmer müssen im Einzelbewerb BC 4 spielberechtigt sein. Ein BC 4 Paar muss einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen der IBC, deren Entscheidung ist endgültig. Die Regeln sind dieselben wie für einen Mannschaftsbewerb mit der Ausnahme, dass die Boxen 2 – 5 in der entsprechenden Reihenfolge benutzt werden.

#### **4.8 Mannschaft**

Die Teilnehmer müssen in den Einzelbewerben BC 1 oder BC 2 spielberechtigt sein. Eine Mannschaft muss mindestens einen Spieler aus der Klasse BC 1 auf dem Spielfeld haben. Jede Mannschaft darf einen (1) Sportassistenten haben, der sich an die für das Einzel BC 1 festgelegten Regeln halten muss. Jede Mannschaft muss mit drei Spielern am Feld beginnen und darf einen oder zwei Ersatzspieler haben. Wenn zwei Ersatzspieler vorhanden sind, muss die Mannschaft zwei BC 1 Spieler aufweisen.

#### **4.9 Trainer**

Pro Bewerb ist es einem Trainer gestattet, die für jeden Wettkampf festgesetzten Aufwärm- und Warteraumbereiche (call room) zu betreten.

**4.10** Für weitere Details bezüglich Klassifizierung sehen Sie bitte im CP-ISRA Handbuch nach.

### **5. Aufbau des Spiels:**

#### **5.1 Einzelbewerb**

Ein Spiel im Einzelbewerb besteht mit Ausnahme eines Entscheidungssatzes (tie-break) aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt zwei Sätze mit dem Jackball und zwar abwechselnd mit dem anderen Spieler. Jeder Spieler bekommt sechs (6) farbige Bälle. Der Spieler mit den roten Bällen bekommt die Wurfbox 3, der mit den blauen Bällen die Wurfbox 4 zugewiesen.

Bei Betreten des Warteraums ist es jedem Spieler gestattet 6 rote Bälle, 6 blaue Bälle und 1 Jackball mitzubringen.

#### **5.2 Paarbewerb**

Ein Spiel im Paarbewerb besteht mit Ausnahme eines Entscheidungssatzes aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jackball in der Reihenfolge der Wurfboxen 2 – 5. Jeder Spieler bekommt drei (3) Bälle, das Paar mit den roten Bällen bekommt die Wurfboxen 2 und 4, das Paar mit den blauen Bällen die Wurfboxen 3 und 5 zugewiesen.

##### **5.2.1 Anzahl der Bälle für Paare:**

Maximal 3 pro Spieler und einen Jack pro Paar. Alle übrigen Bälle eines(des) Sets und die von Ersatzspielern verwendeten Bälle werden an einer festgelegten Stelle positioniert.

**5.2.2** Bei Betreten des Warteraums ist es jedem Paarmitglied erlaubt 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle mitzubringen und dem Team ist insgesamt 1 Jackball erlaubt.

#### **5.3 Mannschaftsbewerb:**

Ein Spiel im Mannschaftsbewerb besteht mit Ausnahme eines Entscheidungssatzes aus sechs (6) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jackball in der Reihenfolge der Wurfboxen 1 – 6. Jeder Spieler bekommt zwei Bälle. Der Mannschaft mit den roten Bällen werden die Wurfboxen 1, 3 und 5 und der Mannschaft mit den blauen Bällen die Wurfboxen 2, 4 und 6 zugewiesen.

##### **5.3.1 Anzahl der Bälle für Mannschaften:**

Maximal 2 pro Spieler und einen Jack pro Paar. Alle übrigen Bälle eines(des) Sets und die von Ersatzspielern verwendeten Bälle werden an einer festgelegten Stelle positioniert.

**5.3.2** Bei Betreten des Warteraums ist es jedem Teammitglied (einschließlich Ersatzspieler) erlaubt 2 rote Bälle, 2 blaue Bälle mitzubringen und dem Team ist insgesamt 1 Jackball erlaubt.

## **6. Das Spiel:**

Die formalen Vorbereitungen für das Spiel beginnen im Warteraum (call room). Das Spiel selbst beginnt mit der Übergabe des Jackballs an den Spieler am Beginn des ersten Satzes.

### **6.1 Startzeit:**

Beide Seiten bekommen eine Beginnzeit zugeteilt. Die Spieler/ Kapitäne (siehe 19.1.1) müssen 15 Minuten vor der Beginnzeit, bzw. wie vom Organisationskomitee in eigenen Wettkampfbestimmungen festgelegt, im Warteraum erscheinen. Eine offizielle Uhr ist gut sichtbar außerhalb des Warteraums angebracht. Zum festgesetzten Zeitpunkt sollen die Türen zum Warteraum geschlossen und nach der Registrierung keiner weiteren Person der Zutritt erlaubt und kein Material mehr hineingebracht werden. Eine Seite, die ihre eigenen Bälle in den Warteraum mitbringt, muss diese eigenen Bälle während des Spiels auch verwenden. (Ausnahmen dürfen nur vom Oberschiedsrichter oder dem Technischen Delegierten gestattet werden.)

Eine Seite, die zum Start des Spieles nicht anwesend ist, verliert das Spiel (siehe 10.4.6).

### **6.2 Bocciabälle:**

6.2.1 Jede/r Seite/Spieler darf ihre/seine eigenen farbigen Bälle verwenden. Im Einzelbewerb darf jeder Spieler seinen eigenen Jackball verwenden. Im Paar- oder Teambewerb darf jede Seite einen Jackball verwenden.

6.2.2 Das Veranstaltungskomitee hat bei jedem Bewerb Ballsets zu stellen, die die in Punkt 2.1 definierten Kriterien erfüllen, wenn möglich pro Spielfeld.

6.2.3 Jeder Seite ist es erlaubt vor dem Spiel, vor und nach dem Münzwurf, die Bocciabälle einschließlich Jackball zu begutachten.

### **6.3 Münzwurf:**

Der Schiedsrichter wirft eine Münze und die Seite die gewonnen hat, entscheidet ob sie rot oder blau spielt

### **6.4 Aufwärbälle:**

Die Spieler nehmen Aufstellung in ihren Boxen. Jede Seite darf nach Aufforderung des Schiedsrichters ihre eigenen Aufwärbälle werfen. Ein Spieler oder eine Seite darf bis zu sechs (6) Aufwärbälle innerhalb von zwei (2) Minuten werfen. Es ist nicht erlaubt den Jackball zu werfen. Ersatzspieler werfen zu keiner Zeit Aufwärbälle.

### **6.5 Werfen des Jackballs:**

6.5.1 Die Seite mit den roten Bällen beginnt immer den ersten Satz.

6.5.2 Der Schiedsrichter übergibt den Jackball an den beginnenden Spieler und eröffnet den Satz.

6.5.3 Der Spieler muss den Jackball in den gültigen Bereich des Spielfelds werfen.

### **6.6 Ungültiger Jack:**

6.6.1 Der Wurf des Jackballs ist ungültig, wenn:

- er nicht die „V“-Linie überquert
- wenn er zwar die „V“-Linie überquert, aber dann in die „nicht gültige“ Spielzone zurückkehrt.
- er aus dem Spielfeld geworfen wird
- der Spieler, der den Jackball geworfen hat, eine Regelverletzung begangen hat.

6.6.2 Wenn der Jack ungültig ist, dann wird er von dem Spieler geworfen, der den nächsten Satz begonnen hätte. Wenn der Jack beim Beginn des letzten Satzes ungültig ist, so wird er vom Spieler, der den ersten Satz begonnen hat, geworfen. Das wird solange durchgeführt, bis der Jack gültig ins Spiel gebracht wird.

6.6.3 Wenn der Jack ungültig war, wird im nächsten Satz der Jack von demjenigen Spieler geworfen, der an der Reihe wäre den Jack zu werfen, wenn der Jack nicht ungültig gewesen wäre.

## **6.7 Wurf des ersten Balls in das Spielfeld:**

**6.7.1** Der Spieler, der den Jack wirft, wirft auch den ersten farbigen Ball.

**6.7.2** Wenn ein Ball ins Aus geworfen wird, oder wenn ein Ball auf Grund eines Regelverstoßes aus dem Spiel genommen wird, wirft diese Seite solange weiter, bis ein Ball in der gültigen Zone landet oder alle ihre Bälle geworfen wurden. Beim Paar- und Mannschaftsbewerb kann jeder Spieler der Seite, die zum Werfen an der Reihe ist, den zweiten Ball werfen. Die Entscheidung trifft der Kapitän.

## **6.8 Wurf des ersten gegnerischen Balls:**

**6.8.1** Anschließend wirft die gegnerische Seite.

**6.8.2** Wenn ein Ball ins Aus geworfen wird oder wenn ein Ball auf Grund eines Regelverstoßes aus dem Spiel genommen wird, wirft diese Seite solange weiter, bis ein Ball in der gültigen Zone landet oder alle ihre Bälle geworfen wurden. Beim Paar- und Mannschaftsbewerb kann jeder Spieler, der vom Kapitän bestimmt wird, werfen.

### **6.8.3 Werfen der restlichen Bälle:**

1. Als nächstes wirft die Seite, deren Ball nicht am nächsten beim Jackball liegt. Wenn sie schon alle ihre Bälle geworfen hat, wirft die gegnerische Seite weiter.

2. Die im Punkt 6.9.1 angegebene Prozedur wird solange fortgesetzt, bis alle Bälle von beiden Seiten geworfen wurden.

## **6.9 Beendigung des Satzes:**

Nachdem alle Bälle einschließlich der Strafbälle, die jede Seite zugesprochen bekommen hat, geworfen wurden, wertet der Schiedsrichter den Satz (siehe 7.). Dann gibt er das Ende des Satzes mündlich bekannt. Bevor er irgendeinen Ball vom Spielfeld entfernt, hat der Schiedsrichter den BC 3 Sportassistenten die Erlaubnis zu erteilen, sich umzudrehen.

Wenn sich ein Sportassistent eines BC 3 Spielers umdreht, das Spielfeld betritt oder mit dem Spieler kommuniziert, nachdem alle Bälle einschließlich etwaigen Extrabällen gespielt wurden, wird ihm gesagt, dies nicht noch einmal zu tun und er erhält eine freundliche Verwarnung. Wenn ein Spieler/die Seite dieses Sportassistenten dann vom Schiedsrichter eine Messung verlangt, wird der Schiedsrichter nicht messen.

## **6.10 Vorbereitung auf den folgenden Satz:**

Die Spieler, ihre Sportassistenten oder die Offiziellen sammeln die Bälle für den Beginn des nächsten Satzes ein. Dabei können/dürfen Funktionäre mithelfen. Anschließend wird der nächste Satz gestartet (siehe 6.5.2.).

## **6.11 Der Ballwurf:**

**6.12.1** Weder der Jack noch ein farbiger Ball darf geworfen werden, bevor der Schiedsrichter das Startsignal gibt oder anzeigt, welche Farbe an der Reihe ist.

**6.12.2** Zum Zeitpunkt des Ballwurfs darf der Spieler keine Spielfeldmarkierung oder irgendeinen anderen Teil des Spielfeldes, der nicht als Teil der Wurfbox des Spielers gilt, berühren. Das betrifft auch den Sportassistenten, den Rollstuhl und alle Gegenstände, die in die Spielerbox gebracht wurden.

**6.12.3** Beim Auslassen des Balls muss der Spieler mit mindestens einer Gesäßbacke in Kontakt mit der Sitzfläche des Wurfessels sein.

**6.12.4** Beim Auslassen darf der Ball keinen Teil des Spielfeldes berühren, der außerhalb der Wurfbox des Spielers liegt. Wenn ein Ball geworfen wurde und vom selben oder gegnerischen Spieler oder deren Ausrüstung abspringt, gilt er als gespielt.



Wenn sich ein Ball bewegt, ohne von irgendetwas berührt worden zu sein, wird er auf seiner Position im Spielfeld belassen.

#### **6.12 Bälle außerhalb des Spielfelds:**

**6.13.1** Jeder Ball, inklusive dem Jackball, der die Grenzlinien berührt oder überquert wird "Aus" gegeben.

**6.13.2** Jeder Ball, der die Grenzlinien berührt oder überquert und dann wieder ins Spielfeld eintritt, wird "Aus" gegeben.

**6.13.3** Ein Ball der das Spielfeld verfehlt, wird "Aus" gegeben (Ausnahme 6.17).

**6.13.4** Jeder ins "Aus" geworfene Ball ist ein toter Ball und kommt in den Behälter für die toten Bälle. Die Entscheidung welcher Ball tot ist, liegt beim Schiedsrichter.

#### **6.13 Jackball aus dem Spielfeld gestoßen:**

**6.14.1** Wenn der Jackball während des Spiels aus dem Spielfeld gestoßen wird, wird er auf dem Kreuz für den Jack neu platziert.

**6.14.2** Wenn dies nicht möglich ist, weil bereits ein Ball auf dem Kreuz liegt, dann wird der Jackball so nah wie möglich vor das Kreuz gesetzt und zwar mittig zwischen den Seitenlinien („vor das Kreuz“ meint den Bereich zwischen der Wurflinie und dem Kreuz).

**6.14.3** Nach der Neupositionierung des Jackballs wird die werfende Seite nach der Regel 6.9.1 bestimmt.

**6.14.4** Wenn nach der Neupositionierung des Jackballs keine farbigen Bälle auf dem Spielfeld sind, dann spielt jene Partei, die den Jackball hinaus gestoßen hat. (siehe Regel 6.15)

#### **6.14 Bälle im gleichen Abstand zum Jackball:**

Wenn zwei oder mehr verschieden farbige Bälle gleich weit vom Jackball entfernt sind und kein anderer Ball näher liegt, dann muss die Seite, die zuletzt geworfen hat, erneut werfen. Anschließend wird abwechselnd geworfen, solange bis ein Ball näher ist oder eine Seite alle ihre Bälle geworfen hat. Danach wird das Spiel normal fortgesetzt.

#### **6.15 Gleichzeitiges Werfen von Bällen:**

Wenn mehr als ein Ball gleichzeitig von der Seite, die gerade an der Reihe ist, geworfen wurde, dann gelten diese Bälle als gespielt und bleiben am Spielfeld. Wenn nach Meinung des Schiedsrichters die Absicht besteht, einen Vorteil zu erlangen, weil die Zeit knapp wird, sind beide Bälle wegzunehmen (Regel 11.3.2 kann angewendet werden).

#### **6.16 Fallengelassener Ball:**

Wenn ein Spieler einen Ball unabsichtlich fallen lässt, kann der Schiedsrichter dem Spieler erlauben, den Ball noch einmal zu werfen. Der Schiedsrichter entscheidet, ob das Fallenlassen unabsichtlich passiert ist oder ob es ein versuchter Wurf war. Die Anzahl der vom Schiedsrichter gegebenen Wiederholungswürfe ist nicht limitiert und die Entscheidung liegt alleine beim Schiedsrichter. Die Zeit wird in diesem Fall nicht angehalten.

#### **6.17 Schiedsrichterfehler:**

Wenn auf Grund eines Fehlers des Schiedsrichters die falsche Seite wirft, so wird der/die geworfene/n Ball/Bälle dem Spieler zurückgegeben. In diesem Fall muss die verlorene Zeit wieder

dazugerechnet werden. Wenn Bälle durch einen falschen Wurf durch einander gebracht werden, dann sollte der Satz wie ein abgebrochener Satz behandelt werden (siehe 12.).

#### **6.18 Spielerwechsel:**

Im Paarbewerb BC 3 und BC4 darf jede Seite einen Spielerwechsel während des Spiels vornehmen (siehe 4.6.). Im Mannschaftsbewerb darf jede Seite zwei Spieler während des Spiels austauschen. Der Spielerwechsel muss zwischen den Sätzen stattfinden und der Schiedsrichter muss darüber informiert werden. Der Spielerwechsel darf das Spiel aber nicht verzögern. Wenn ein Spieler einmal aus dem Spiel ausgewechselt wurde, ist es nicht mehr möglich ihn wieder einzuwechseln (siehe 4.8.).

#### **6.19 Platz für Ersatzspieler und Trainer:**

Trainer und Ersatzspieler sollten sich am Ende des Spielfeldes in der dafür vorgesehen Zone befinden. Dieser Bereich wird vom Organisationskomitee definiert und hängt von der allgemeinen Platzgestaltung ab.

### **7. Wertung:**

- 7.1 Die Wertung führt der Schiedsrichter durch, nachdem alle Bälle von beiden Seiten geworfen wurden. Eingeschlossen sind Strafbälle.
- 7.2 Die Seite, deren Ball am nächsten beim Jackball liegt, erhält je einen Punkt für jeden Ball, der dem Jackball näher ist als der dem Jackball nächstgelegene Ball der Gegenseite.
- 7.3 Wenn zwei oder mehrere Bälle verschiedener Farbe den gleichen Abstand zum Jackball haben und kein anderer Ball näher ist, dann bekommt jede Seite einen Punkt für jeden Ball.
- 7.4 Nach Beendigung jedes Satzes überzeugt sich der Schiedsrichter vom richtigen Punktestand an der Anzeigentafel und am Spielbericht. Die Spieler/Kapitäne sind dafür verantwortlich, dass der Punktestand richtig eingetragen wird.
- 7.5 Wenn alle Sätze gespielt sind, werden die in jedem Satz erreichten Punkte addiert und die Seite mit der höheren Gesamtpunkteanzahl wird zum Sieger erklärt.
- 7.6 Der Schiedsrichter kann die Kapitäne (oder die Spieler bei Einzelbewerben) zum Ende einer Runde nach vorne kommen lassen, wenn eine Messung erforderlich ist oder es eine enge Entscheidung gibt.
- 7.7 Wenn die Punktezahl gleich ist, wird ein Entscheidungssatz gespielt. In einem Gruppenspiel werden die Punkte, die in einem Entscheidungssatz erzielt werden, nicht zu einer normalen Punkteanzahl hinzugezählt, sie dienen ausschließlich dazu den Sieger zu ermitteln.

### **8. Entscheidungssatz:**

- 8.1 Ein Entscheidungssatz entspricht einem zusätzlichen Satz.
- 8.2 Sämtliche Spieler bleiben in ihren ursprünglichen Boxen.
- 8.3 Der Jackball wird auf dem Kreuz für den Jack platziert.
- 8.3.1 In einem Entscheidungssatz entscheidet der Sieger des Münzwurfs welche Seite zuerst spielt. Der Jackball der Seite, die beginnt, wird für diesen Satz am Kreuz platziert.
- 8.5 Der Satz wird wie ein normaler Satz gespielt.
- 8.6 Wenn eine Situation wie in 7.3 auftaucht und jede Seite erhält gleich viele Punkte in diesem Satz, werden die Spielstände notiert und ein zweiter Entscheidungssatz gespielt. Dieses

Mal beginnt die Gegenseite den Satz. Dieser Ablauf geht weiter, wobei der erste Wurf immer abgewechselt wird, bis ein Gewinner feststeht.

## **9. Betreten des Spielfelds:**

**9.1** Mit Ausnahme des Übertretens der Wurfboxlinien, um den Rollstuhl in Vorbereitung für den nächsten Wurf zu bringen, muss für ein Verlassen der Spielbox immer die Erlaubnis des Schiedsrichters eingeholt werden.

**9.2** Spieler müssen während des Spiels in ihrer zugewiesenen Wurfbox bleiben. Dennoch kann der Schiedsrichter das Verlassen in folgenden Situationen erlauben:

**9.2.1** Nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Seite wirft, kann jeder Spieler dieser Seite seine Wurfbox verlassen und das Spielfeld betreten um die Position der Bälle im Spielfeld festzustellen.

Wenn ein Spieler um die Erlaubnis bittet die Wurfbox zu verlassen, darf er nur auf das Spielfeld. Es ist nicht erlaubt hinter die Boxen zu gehen.

**9.2.2** In Streit- oder Verwirrungsfällen (die Zeituhr wird angehalten).

**9.2.2** Bei der Wertung am Ende eines Satzes.

**9.3** Ein BC 3 Spieler kann nicht in eine andere Box gehen, um den nächsten Schuss vorzubereiten oder die Rampe einzurichten (siehe 9.1./ 9.2.). Sollte dies passieren so hat der Schiedsrichter den Spieler aufzufordern in seine Wurfbox zurückzukehren bevor dieser die Rampe einrichten kann.

**9.4** Wenn ein Spieler Hilfe benötigt, um auf das Spielfeld zu gehen, kann er den Schiedsrichter oder den Linienrichter um Unterstützung bitten.

## **10. Strafen:**

### **10.1 Allgemeines:**

Im Falle eines Regelverstoßes gibt es drei verschiedene Formen von Strafen:

- Strafwurf
- Wegnahme von Bällen
- Verwarnung und Disqualifikation

### **10.2 Strafwurf:**

**10.2.1** Ein Strafwurf ist die Zuerkennung von zwei zusätzlichen Bällen an die Gegenseite, diese werden am Ende des Satzes geworfen.

**10.2.2** Dafür werden tote Bälle verwendet. Sind nicht genug tote Bälle vorhanden, werden jene Bälle benutzt, die am weitesten vom Jackball entfernt liegen.

**10.2.3** Wenn mehr als ein Ball dafür in Frage kommt, entscheidet die werfende Seite, welcher Ball genommen wird.

**10.2.4** Wenn punktende Bälle als Strafbälle verwendet werden, muss der Schiedsrichter den Stand vor dem Entfernen der Bälle festhalten. Nachdem die Strafbälle geworfen wurden, werden alle Extrapunkte zum Stand dazugerechnet. Sollte beim Werfen eines Strafballs die Position der Bälle so verändert werden, dass ein gegnerischer Ball näher am Jackball liegt, muss der Schiedsrichter den Satz mit dieser neuen Position werten.

**10.2.5** Wenn mehr als ein Regelverstoß von einer Seite in einem Satz begangen wird, werden die beiden Strafbälle, die für jeden Verstoß ausgesprochen werden, getrennt geworfen. So werden zwei Strafbälle (für den ersten Verstoß) zurückgegeben und gespielt, dann werden die nächsten zwei Strafbälle (für den zweiten Verstoß) zurückgegeben und gespielt, usw.

**10.2.6** Werden Verstöße von beiden Seiten begangen, heben sich diese gegenseitig auf. Ein Beispiel ist, wenn während eines Satzes die rote Seite zwei Verstöße begangen hat und die blaue Seite nur einen Verstoß. Dann bekommt die blaue Seite nur für einen Verstoß Strafbälle zugesprochen.

**10.2.7** Wenn während des Ausführens eines Strafwurfs ein Verstoß passiert, der ebenfalls zu Strafbällen führen würde, handelt der Schiedsrichter in dieser Reihenfolge:

**10.2.7.1** von dieser Seite wird ein Strafballpaar pro Verstoß weggenommen, falls dieser mehr als ein Set Strafbälle zugesprochen wurden oder

**10.2.7.2** der gegnerischen Seite werden Strafbälle zugesprochen, in dieser Reihenfolge.

### **10.3 Wegnahme von Bällen:**

**10.3.1** Bei dieser Strafe wird der Ball, der mit einem Regelverstoß geworfen wurde, vom Platz genommen. Der Ball wird für den Rest des Satzes entfernt und in den Behälter für die toten Bälle gegeben.

**10.3.2** Eine Ballwegnahme kann nur für einen Verstoß gegeben werden, der während der Wurfhandlung begangen wurde.

**10.3.3** Wenn ein Regelverstoß begangen wird, der zu einer Ballwegnahme führt, dann wird der Schiedsrichter immer versuchen, den Ball aufzuhalten, bevor er andere Bälle trifft.

**10.3.4** Wenn es dem Schiedsrichter nicht gelingt, den Ball aufzuhalten, bevor er andere Bälle trifft, wird der Satz abgebrochen (siehe 12.).

**10.3.5** Ein Verstoß, der zu einer Ballwegnahme führt, gilt als in dem Zeitpunkt begangen, in dem der Ball losgelassen wird.

## **10.4 Verwarnung und Disqualifikation:**

- 10.4.1** Wenn eine Verwarnung gegen einen Spieler ausgesprochen wird (die gelbe Karte wird gezeigt), notiert dies der Schiedsrichter im Spielbericht.
- 10.4.2** Bei einer zweiten Verwarnung (die gelbe Karte und anschließend die rote Karte werden gezeigt) wird der Spieler disqualifiziert (siehe 10.4.6.). Der Schiedsrichter notiert dies im Spielbericht.
- 10.4.3** Wenn ein Spieler wegen unsportlichen Verhaltens disqualifiziert wird, zeigt der Schiedsrichter die rote Karte und notiert dies im Spielbericht.
- 10.4.4** Wenn ein Spieler beim Einzel- oder Paarbewerb disqualifiziert wird, so verliert diese Seite das Spiel (siehe 10.4.8.).
- 10.4.5** Wenn ein Spieler beim Mannschaftsbewerb disqualifiziert wird, wird das Spiel mit den zwei übrigen Spielern fortgesetzt. Jeder ungeworfene Ball des disqualifizierten Spielers kommt in den Behälter für die toten Bälle. In den darauf folgenden Sätzen spielt diese Seite mit vier Bällen. Wenn der Kapitän der Mannschaft disqualifiziert wird, dann übernimmt ein anderer Spieler der Mannschaft diese Rolle. Wird ein zweiter Spieler disqualifiziert, so verliert diese Seite das Spiel (siehe 10.4.8.).
- 10.4.6** Ein disqualifizierter Spieler kann in darauf folgenden Spielen im Turnier wieder eingesetzt werden.
- 10.4.7** Wenn ein Spieler wegen Unsportlichkeit disqualifiziert wurde, entscheidet eine Kommission, bestehend aus dem Oberschiedsrichter und zwei internationalen Schiedsrichtern, die nicht in das Spiel involviert waren und nicht aus dem selben Land wie der Spieler stammen, ob der Spieler für weitere Spiele zugelassen wird (siehe Regel 10.4.9).
- 10.4.8** Wenn eine Seite das Spiel auf Grund einer Disqualifikation verliert, wird der gegnerischen Seite das Ergebnis von 6 : 0 zugesprochen, außer sie hat mehr als 6 Punkte erreicht. In diesem Fall erhält sie die erreichte Punkteanzahl. Die disqualifizierte Seite erhält 0 Punkte.
- 10.4.9** Im Falle von wiederholten Disqualifikationen kann das Organisationskomitee in Rücksprache mit dem technischen Delegierten weitere Sanktionen beschließen.

## **11. Regelverstöße:**

### **11.1 Folgende Aktionen führen zu Strafbällen (siehe 10.2):**

- 11.1.1** Das Verlassen der Wurfbox, ohne dass dazu die Erlaubnis eingeholt wurde (siehe 9.1.).
- 11.1.2** Wenn im BC 3 oder BC3 Paarbewerb ein Sportassistent sich während eines Satzes auf das Spielfeld dreht, um das Spiel zu beobachten.
- 11.1.3** Wenn nach Meinung des Schiedsrichters unerlaubte Gespräche zwischen den Spielern, deren Sportassistenten und /oder den Trainern geführt werden (siehe 13.1.).
- 11.1.4** Der Spieler bereitet sich auf seinen nächsten Wurf in der Zeit der anderen Seite vor, z.B. das Einrichten des Rollstuhls und /oder der Rampe oder das Rollen des Balls.(Wenn ein Athlet einen Ball aufgenommen hat, diesen in der Hand oder im Schoß hält und nicht rollt, ist das okay. Wenn z.B. der Schiedsrichter blau angezeigt hat und rot hebt einen Ball auf, ist das nicht okay. Wenn rot jedoch den Ball bereits

aufgehoben hat, bevor der Schiedsrichter blau signalisierte und ihn dann in der Hand hält oder in den Schoß legt, ist das okay)

**11.1.5** Der Sportassistent bewegt den Rollstuhl, die Rampe oder rollt den Ball ohne Aufforderung durch den Spieler.

**11.2 Folgende Aktionen führen zu Strafbällen und der Wegnahme des geworfenen Balls (siehe Regeln 10.2 und 10.3):**

**11.2.1** Wenn beim Auslassen des Balls der Sportassistent, der Spieler oder irgendetwas der Ausrüstung eine Spielfeldlinie oder irgendeinen Teil des Spielfeldes berührt, der nicht zur Wurfbox des Spielers gehört (siehe 6.12.2). Für BC3 Spieler gilt dies auch wenn sich der Ball noch auf der Rampe befindet.

**11.2.2** Es wird das Behelfsgerät nicht deutlich nach rechts und links aus der vorherigen Wurfposition bewegt.

**11.2.3** Wenn beim Auslassen des Balls ein Behelfsgerät über die Wurflinie ragt.

**11.2.4** Wenn beim Auslassen des Balls nicht mindestens ein Gesäßteil in Kontakt mit der Sitzfläche des Wurfessels ist.

**11.2.5** Wenn der Ball beim Auslassen einen Teil des Spielfelds außerhalb der Wurfbox des Spielers berührt.

**11.2.6** Wenn beim Auslassen des Balls der BC 3 Sportassistent rückwärts auf das Spielfeld blickt.

**11.3 Folgende Aktionen führen zu Strafbällen und einer Verwarnung – gelbe Karte (siehe 10.2/10.4):**

**11.3.1** Jede absichtliche Störung oder Ablenkung eines anderen Spielers, sodass dieser in seiner Konzentration oder beim Wurf behindert wird.

**11.3.2** Absichtliches Herbeiführen eines Satzabbruchs.

**11.4 Folgende Aktionen führen zur Wegnahme des geworfenen Balls (siehe 10.3):**

**11.4.1** Wurf eines Balls bevor der Schiedsrichter anzeigt, welche Farbe spielberechtigt ist. Wird der Jack so geworfen, ist dieser ungültig.

**11.4.2** Wurf eines Balls, wenn die andere Seite das Wurfrecht besitzt, mit Ausnahme eines Schiedsrichterirrtums.

**11.4.3** *Wenn ein Ball in einer Rinne stecken bleibt, nachdem er ausgelassen wurde, wird er weggenommen.*

**11.4.4** Wenn ein BC3 Sportassistent den Ball, nachdem er losgelassen wurde, aus welchen Gründen auch immer in der Rinne stoppt, wird er weggenommen.

**11.4.5** Wenn ein BC3 Spieler nicht die Person ist, die den Ball losgelassen hat. (siehe 16.3)

**11.4.6** Wenn ein Sportassistent und ein Spieler gleichzeitig den Ball loslassen.

**11.4.7** wenn ein farbiger Ball vor dem Jackball geworfen wird, wird er weggenommen. (siehe 11.4.1.)

## **11.5 Folgende Aktionen führen zu einer Verwarnung – gelbe Karte (siehe 10.4.):**

**11.5.1** Unbegründete Spielverzögerung

**11.5.2** Wenn ein Spieler eine Schiedsrichterentscheidung nicht akzeptiert und/oder er sich gegenüber dem Gegner oder dem Wettkampfpersonal abträglich verhält.

**11.5.3** Verstöße, die zwischen den Sätzen begangen werden.  
(Ein Beispiel für Verstöße zwischen den Sätzen wäre, wenn ein Spieler das Spielfeld zwischen den Sätzen oder während einer Auszeit verlässt.)

**11.5.4** wenn ein Ball vorgeschriebenen Kriterien bei einer stichprobenartigen Überprüfung nicht erfüllt.

## **11.6 Folgende Aktionen führen zu einer Disqualifikation – rote Karte (siehe 10.4.):**

**11.6.1** Zeigt ein Spieler unsportliches Verhalten gegenüber dem Schiedsrichter oder dem Gegner wird die rote Karte gezeigt und dies führt zu sofortiger Disqualifikation (siehe 10.4.6.).

**11.7** Wenn beim Wurf des Jackballs ein Regelverstoß passiert, gilt der Jack als ungültig (siehe 6.6).

## **12. Satzabbruch:**

**12.1** Wird der Satz aufgrund eines Fehlers oder einer Handlung des Schiedsrichters unterbrochen, so wird der Schiedsrichter in Absprache mit dem Linienrichter die veränderten Bälle in ihre vorhergehende Position bringen, (der Schiedsrichter wird dabei immer den vorherigen Zwischenstand berücksichtigen, auch wenn die Bälle nicht mehr exakt auf ihrer vorherigen Position zu deponieren sind.) Wenn das nach der Meinung des Schiedsrichters nicht mehr möglich ist, wird der Satz neu gestartet. Der Schiedsrichter hat dabei die letzte Entscheidung.

**12.2** Wird der Satz auf Grund eines Fehlers oder einer Handlung einer Seite unterbrochen, geht der Schiedsrichter wie in Punkt 12.1 vor, kann sich aber um unfaire Entscheidungen zu vermeiden mit der benachteiligten Seite beraten.

**12.3** *Wenn ein Satz abgebrochen wurde und bereits Strafbälle zugesprochen wurden, so werden diese am Ende des wiederholten Satzes gespielt. Wenn dem Spieler oder der Seite, der/die den abgebrochenen Satz verursacht hat, Strafbälle zugesprochen wurden, darf er/sie diese nicht spielen.*

## **13. Kommunikation:**

**13.1** Es gibt keine Kommunikation zwischen Spieler, Sportassistent, Trainer und Ersatzspieler während eines Satzes.

Die Ausnahmen sind:

- Wenn ein Spieler seinen Sportassistenten ersucht, eine spezielle Handlung auszuführen, wie z.B. Verändern der Position des Sessels, Bewegen des Behelfsgerätes, Rollen des Balls oder den Ball dem Spieler geben.

Trainer dürfen nach dem Wurf und zwischen den Sätzen applaudieren und Unterstützung geben.

**13.2** Im Paar- und Mannschaftsbewerb dürfen, während ein Satz gespielt wird, die Spieler nicht mit anderen Spielern der eigenen Seite kommunizieren, außer der Schiedsrichter zeigt an, dass sie an der Reihe sind zu werfen.

- 13.3** Zwischen den Sätzen können die Spieler untereinander, mit ihren Sportassistenten und mit ihrem Trainer kommunizieren. Das muss enden, wenn der Schiedsrichter bereit ist, mit dem Satz zu beginnen. Der Schiedsrichter wird das Spiel nicht verzögern, um längere Diskussionen zu erlauben. Ein Kapitän oder ein Spieler darf seine Box zwischen den Sätzen nicht verlassen, außer er wird ausgetauscht, während einer Auszeit (time-out) oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters (siehe 6.19 / 13.4).
- 13.4** Eine Auszeit pro Seite ist bei Mannschafts- und Paarbewerben erlaubt. Diese kann entweder vom Trainer oder vom Kapitän zwischen den Sätzen angezeigt werden. Eine Auszeit dauert 2 Minuten. Die Spieler dürfen während der Auszeit ihre Box verlassen, müssen aber in dieselbe Spielerbox zurückkehren. Wenn beide Seiten zu ihren Wurfboxen zurückkehren gilt das Time-out als beendet.  
Es ist Spielern nicht erlaubt ohne Erlaubnis durch den Schiedsrichter den Spielfeldbereich während einer Auszeit zu verlassen. Wenn sie aus welchen Gründen auch immer das Spielfeld verlassen, erhalten sie eine schriftliche Verwarnung (gelbe Karte), welche am Spielbericht vermerkt wird.(siehe 11.5.3)
- 13.5** Ein Spieler darf einen anderen Spieler um das Freimachen der Bahn bitten, wenn er beim Ausführen eines Wurfs im Weg ist, kann diesen jedoch nicht bitten, seine Box zu verlassen.
- 13.6** Jeder Spieler, nicht nur der Kapitän, kann in seiner Zeit mit dem Schiedsrichter kommunizieren.

#### **14. Zeit:**

- 14.1** Jede Seite hat ein Zeitlimit für das Spielen jedes Satzes, welches vom Zeitnehmer gemessen wird.
- 14.2** Das Werfen des Jackballs wird nicht als Teil des Zeitkontingents einer Seite gezählt.
- 14.3** Die Zeit für eine Seite startet, sobald der Schiedsrichter andeutet, welche Seite spielen darf.
- 14.4** Die Zeit wird in dem Moment angehalten, in dem jeder geworfene Ball innerhalb der Spielfeldgrenzen zum Stillstand kommt oder diese überschreitet.
- 14.5** Wenn eine Seite den Ball nicht losgelassen hat, wenn das Zeitlimit erreicht ist, wird dieser Ball und andere verbleibende Bälle dieser Seite ungültig, diese werden im Behälter für tote Bälle abgelegt. Im Falle eines BC3 Spielers gilt der Ball als losgelassen wenn er beginnt die Rampe hinunterzurollen.
- 14.6** Wenn eine Seite einen Ball nach dem Zeitlimit loslässt, stoppt der Schiedsrichter diesen und entfernt ihn vom Spielfeld, bevor er das Spiel stört. Sollte der Ball irgendwelche anderen Bälle stören, wird der Satz abgebrochen.
- 14.7** Zeitlimits werden nicht auf Strafbälle angewendet.
- 14.8** Während jedes Satzes wird die verbleibende Zeit für die beiden Seiten auf der Anzeigetafel angezeigt. Am Schluss jedes Satzes wird die gebrauchte Zeit von beiden Seiten auf dem Spielbericht notiert.
- 14.9** Wird die Zeit, während ein Satz gespielt wird, falsch gemessen, kann der Schiedsrichter die Zeitmessung so angleichen, dass dieser Fehler kompensiert wird.
- 14.10** Während Auseinandersetzungen oder Verwirrungen kann der Schiedsrichter die Zeitmessung anhalten lassen.



Wenn es während einer Runde auf Grund von Übersetzungsproblemen notwendig ist zu unterbrechen, sollte die Zeit angehalten werden. ( siehe 15.10). **Wenn möglich** sollte der Übersetzer nicht demselben Team angehören wie der Spieler.

**14.11** Die Zeitlimits sind wie folgt:

BC 1,	5 Minuten/Spieler/Satz
BC 2, BC 4	5 Minuten/Spieler/Satz
BC 3	6 Minuten/Spieler/Satz
Paar BC 3	8 Minuten/Paar/Satz
Paar BC 4	6 Minuten/Paar/Satz
Mannschaft	6 Minuten/Mannschaft/Satz

**14.12** Der Zeitnehmer soll laut und deutlich die verbliebene Zeit ankündigen: **1 Minute, 30 Sekunden, 10 Sekunden** und **Zeit**, wenn die Zeit abgelaufen ist.

**14.13** Ein Time out dauert zwei (2) Minuten

## **15. Kriterien/Regeln für Behelfsgeräte:**

- 15.1** Behelfsgeräte (Rampe/Rinne) müssen einer Größe entsprechen, die, wenn sie auf ihre Seite gelegt werden, in einen Bereich von 2,5 m x 1 m passen. Rampen müssen während der Messung auf die größtmögliche Einstellung ausgezogen werden, einschließlich aller Zusatzteile, Verlängerungen und Unterbauten
- 15.2** Behelfsgeräte sollten keine mechanischen Vorrichtungen enthalten, die das Antreiben, oder Beschleunigen/Verlangsamen, oder das Einrichten der Rampe (wie Laser, Wasserwaagen, Bremsen, Sichtgeräte, Zielfernrohre usw.) unterstützen. Wenn der Ball einmal vom Spieler losgelassen wird, sollte nichts den Ball in irgendeiner Weise behindern.
- 15.3** Ein Spieler muss direkten physischen Kontakt mit dem Ball haben, unmittelbar bevor dieser auf das Spielfeld losgelassen wird. Direkter physischer Kontakt bedeutet auch die Verwendung eines Hilfsgerätes, das direkt am Kopf, Arm oder im Mund des Spielers befestigt ist. Die Maximale Länge dieses Hilfsgeräts beträgt 50cm. Wenn das Hilfsgerät auf dem Kopf oder im Mund des Spielers befestigt ist, wird von der Stirn oder dem Mund gemessen. Ist das Hilfsgerät am Arm des Spielers befestigt wird von der Mitte der Schulter gemessen. Gleichzeitiges Loslassen des Balls durch den Sportassistenten und den Spieler ist nicht erlaubt, sollte es passieren wird der Ball weggenommen.
- 15.4** Zwischen den Würfeln muss das Behelfsgerät des Spielers deutlich nach links und nach rechts bewegt werden. Wenn die Rampe auf einem Unterbau fixiert ist, und nicht unabhängig vom Unterbau bewegt werden kann muss die gesamte Rampe einschließlich des Unterbaus nach links und nach rechts bewegt werden.
- 15.5** Ein Spieler kann mehr als ein Behelfsgerät während eines Spiels benutzen. Der Spieler kann den Wechsel nur durchführen, nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass seine Seite mit dem Werfen an der Reihe ist. Alle Behelfsgeräte müssen in der Spielerbox verbleiben (siehe 11.2.1).
- 15.7** Während jedes Satzes wird der Schiedsrichter oder der Linienrichter die Bälle für die Spieler mit den Behelfsgeräten zurückbringen, um zu verhindern, dass ein Sportassistent auf das Spielfeld sieht.
- 15.8** Ein Behelfsgerät darf die vordere Wurfbegrenzungslinie nicht überragen, wenn der Ball losgelassen wird.

**15.9** Wenn eine Rinne während eines Satzes in einem Einzelspiel bricht, muss die Zeit angehalten werden und dem Spieler werden zehn (10) Minuten Zeit gewährt, um eine Ersatzrampe zu organisieren. Bei einem Paarbewerb kann der Spieler eine Rinne mit seinem Teamkollegen teilen. Eine Ersatzrampe kann zwischen den Sätzen eingetauscht werden (der Oberschiedsrichter sollte darüber informiert werden).

## **16. Klarstellung und Protest (international):**

**16.1** Während eines Spiels kann eine Seite das Gefühl haben, dass der Schiedsrichter einen Vorfall übersehen oder eine unkorrekte Entscheidung gemacht hat, welche das Resultat des Spiels beeinflusst. Zu diesem Zeitpunkt kann der Spieler/Kapitän dieser Seite den Schiedsrichter auf die betreffende Situation hinweisen und um Klarstellung ersuchen. Die Zeit muss angehalten werden (siehe 15.10).

**16.2** Während eines Spiels kann ein Spieler /Kapitän den Oberschiedsrichter um eine Entscheidung ersuchen, dessen Urteil endgültig ist.

**16.2.1** Einhergehend mit den Regeln 16.1 und 16.2 müssen die Spieler während eines Spiels den Schiedsrichter auf eine Situation, mit der sie nicht einverstanden sind, aufmerksam machen und um Klarstellung ersuchen. Außerdem müssen sie den Oberschiedsrichter um eine Entscheidung ersuchen, wenn sie zu Regel 16.3 weitergehen möchten.

**16.3** Am Ende jedes Spiels werden die konkurrierenden Seiten aufgefordert den Wettkampfbericht zu unterschreiben. Wenn eine Seite wünscht gegen eine Entscheidung oder Situation zu protestieren oder der Meinung ist, dass der Schiedsrichter nicht im Einklang mit den Regeln gehandelt hat, darf sie den Spielbericht nicht unterschreiben.

**16.4** Der Spielleiter notiert die Zeit des Spielendes (nachdem er den Endstand im Wettkampfprotokoll eingetragen hat). Innerhalb von 30 Minuten nach Beendigung des Spiels muss ein schriftlicher Protest vorgelegt werden. Geht kein schriftlicher Protest ein, gilt das Resultat.

**16.5** Eine vollständige Protestschrift sollte von einem Spieler, dem Kapitän oder dem Mannschaftsführer unter Hinterlegung von €150,- Kautions an das zuständige die Rechtfertigung, den entsprechenden Regelverweis und die Begründung enthalten. Der Wettkampfbüro ausgehändigt werden. Diese Protestschrift sollte die Umstände, Oberschiedsrichter oder sein Vertreter wird so schnell wie möglich eine Protestkommission einberufen. Diese besteht aus:

- dem Oberschiedsrichter und
- zwei internationalen Schiedsrichtern, die nicht in das Spiel involviert waren bzw. nicht mit dem protestierenden Land in Verbindung stehen.

**16.5.1** *Wenn die Protestkommission formiert ist, soll sie den Schiedsrichter des Spieles, gegen das protestiert wurde, befragen, bevor eine endgültige Entscheidung getroffen wird. Die Protestkommission soll sich in einem vertraulichen Bereich beraten. **Sämtliche Diskussionen bezüglich eines Protests müssen vertraulich behandelt werden.***

**16.5.2** Die Entscheidung wird so schnell wie möglich von der Kommission gefällt und dem Spieler/Kapitän und der anderen beteiligten Seite schriftlich mitgeteilt.

**16.6** Sollte es notwendig sein, die Entscheidung der Protestkommission nachzuprüfen, wird dies nach Erhalt eines weiteren vollständig ausgefüllten Protestformulars geschehen.

Wenn möglich, sollten beide beteiligten Parteien angehört werden. Nach Erhalt dieses Protests, beruft das Organisationskomitee oder sein Vertreter so schnell wie möglich eine Berufungsjury ein, bestehend aus:

- dem technischen Delegierten,
- zwei internationale Schiedsrichter, die nicht in den vorhergehenden Protest involviert waren.

**16.6.1** Die Entscheidung der Berufungsjury ist endgültig.

**16.7** Jede Partei, die an dem protestierten Spiel beteiligt war, hat die Möglichkeit der Berufung gegen die Entscheidung der Protestkommission. Sie muss ein Protestschreiben unter Beigabe von € 150,- vorlegen. Dieses Protestschreiben muss innerhalb von 30 Minuten nach Erhalt der ursprünglichen Kommissionsentscheidung vorgelegt werden. Die Protestkommission oder deren Vertreter wird die Zeit notieren, wenn der Spieler, die Seite oder eine andere entsprechende Person (Teammanager oder Trainer) die Kommissionsentscheidung erhält. Diese Person muss den Erhalt durch Unterschrift bestätigen. **Sämtliche Diskussionen bezüglich eines Protests müssen vertraulich behandelt werden.**

**16.8** Wenn eine Protestentscheidung verlangt, dass ein Spiel wiederholt wird, so wird es mit jenem Satz wieder begonnen, in dem der Anlassfall des Protestes aufgetreten ist.

**16.9** Wenn ein Protestgrund vor Spielbeginn bekannt wird soll der Protest vor Spielbeginn schon angemeldet werden. Der Oberschiedsrichter / Technische Delegierte soll über die Absicht einer Protesteinreichung informiert werden. Dieser Protest wird nicht beachtet wenn diese Seite die in dieser Regel aufgeführte Vorgehensweise nicht durchführt

## **17. Rollstühle:**

**17.1** Wettkampffrollstühle sollten, wenn möglich, Standardrollstühle sein. Falls Veränderungen gemacht wurden, die für das tägliche Leben des Sportlers notwendig sind, können diese auch im Wettkampf verwendet werden. Es dürfen auch „Rollwagerl“ „Wurfstühle mit Rädern?????“(ich vermute da ist dieser portugiesische „fahrbare Wurfstuhl“ gemeint) verwendet werden.

**17.2** Die maximale Sitzhöhe inkl. Kissen oder Unterstützungsbrett beträgt 66 cm vom Boden zum höchsten Kontaktpunkt des Oberschenkels oder einer Gesäßhälfte mit dem Kissen.

**17.3** Im Zweifelsfall muss der Oberschiedsrichter in Verbindung mit dem technischen Delegierten eine Entscheidung treffen. Diese ist unumstößlich.

## **18. Verantwortungsbereich des Kapitäns:**

**18.1** In Mannschafts- und Paarbewerben wird jede Seite von einem Kapitän angeführt. Der Kapitän sollte dem Schiedsrichter deutlich erkennbar gemacht werden. Der Kapitän agiert als Leiter der Mannschaft und übernimmt folgende Verantwortungsbereiche:

**18.1.1** Er vertritt die Mannschaft/das Paar beim Münzwurf und trifft die Entscheidung für die roten oder blauen Bälle.

**18.1.2** Er entscheidet, welches Mannschaftsmitglied während des Spiels wirft.

**18.1.3** Er entscheidet, welches Mannschaftsmitglied die Strafbälle wirft.

**18.1.4** Er beantragt eine Auszeit.

**18.1.5** Er bestätigt die Entscheidung des Schiedsrichters bei der Wertung.

**18.1.6** Er bespricht sich mit dem Schiedsrichter im Falle eines abgebrochenen Satzes oder im Streitfall.

**18.1.7** Er unterschreibt den Spielbericht oder bestimmt jemandem in seiner Vertretung zu unterschreiben.

**18.1.8** Er reicht einen Protest ein.

**18.1.9** Der Kapitän repräsentiert das Team, aber jeder einzelne Spieler darf den Schiedsrichter Fragen stellen, einschließlich der Bitte das Spielfeld betreten zu dürfen.

## **19. Aufwärm – Verfahren:**

**19.1.** Vor Beginn jedes Spiels können sich die Spieler in einem speziell gekennzeichneten Aufwärm-Bereich aufwärmen. Dieser Aufwärbereich darf nur von jenen Athleten verwendet werden, die unmittelbar vor einem vom Organisationskomitee auf den Spielplan gesetztem Spiel sind. Athleten, Trainer und Assistenten (und ein Übersetzer pro Nation) können in der für sie festgesetzten Zeit den Aufwärbereich und das für sie reservierte Aufwärmfeld betreten.

**19.2** Spieler können von höchstens folgender Anzahl an Begleitpersonen in den Aufwärbereich begleitet werden:

- BC1                                    1 Trainer, 1 Assistent
- BC2                                    1 Trainer
- BC3                                    1 Trainer, 1 Assistent
- BC4                                    1 Trainer
- Pairs BC3                            1 Trainer, 1 Assistent pro Athlet
- Pairs BC4                            1 Trainer
- Team (BC1/2)                        1 Trainer, 1 Assistent

**19.3** Falls notwendig kann ein Übersetzer pro Nation den Aufwärbereich betreten.

## **20. Warteraum:**

**20.1** Eine offizielle, klar gekennzeichnete Uhr wird vor dem Warteraum aufgestellt werden.

**20.2** Vor Betreten des Warteraums muss jeder Spieler seine Startnummer und seine Akkreditierungskarte deutlich sichtbar tragen. Auch Trainer und Sportassistenten müssen ihre Akkreditierungskarte deutlich sichtbar tragen. Bei Nichtbeachtung wird der Eintritt in den Warteraum verweigert.

**20.3** Am Warteraumschalter hat sich jeder Spieler registrieren zu lassen. Jeder Spieler muss sich zwischen dreißig (30) und fünfzehn (15) Minuten vor ausgewiesener Startzeit seines Spiels registrieren lassen.

**20.4** Ein Trainer kann einen Einzelathleten

**20.5** Regel 6.1 tritt nicht in Kraft wenn eine durch die Gastorganisation hervorgerufene Verspätung eintritt. Wenn aus irgendeinem Grund Spiele verspätet sind wird das Gastkomitee alle Teammanager so bald als möglich schriftlich informieren.

- 20.6** Zur festgelegten Zeit werden die Warteraumtüren geschlossen und weder Personen noch Ausrüstung kann nachträglich eingebracht werden. (Ausnahmegenehmigungen können nur durch den Oberschiedsrichter und/oder Technischen Delegierten erteilt werden.
- 20.7** Übersetzer können nur nach Aufforderung durch den Schiedsrichter den Warteraum betreten.
- 20.8** Spieler können von höchstens folgender Anzahl an Begleitpersonen in den Warteraum begleitet werden:
- BC1 1 Trainer, 1 Assistent
  - BC2 1 Trainer
  - BC3 1 Trainer, 1 Assistent
  - BC4 1 Trainer
  - Pairs BC3 1 Trainer, 1 Assistent pro Athlet
  - Pairs BC4 1 Trainer
  - Team (BC1/2) 1 Trainer, 1 Assistent
- 20.9** Schiedsrichter betreten den Warteraum zur Vorbereitung des Spiels 15 Minuten vor ausgewiesenem Spielbeginn.
- 20.10** Athleten müssen dem Schiedsrichter ihre Startnummer und Akkreditierungskarte zur Bestätigung ihrer Informationen (Identität?) vorweisen.
- 20.11** Einmal registriert und innerhalb des Warteraums ist es Athleten, Trainern und Sportassistenten nicht mehr gestattet den Warteraum zu verlassen. Sollten sie dies trotzdem tun wird ihnen der Wiedereintritt und die weitere Teilnahme am Spiel verweigert. (Ausnahmen liegen im Ermessen des Oberschiedsrichters und/oder des Technischen Delegierten).
- 20.12** Die Begutachtung der Sportausrüstung und der Münzwurf (siehe 6.3) kann im Warteraum durchgeführt werden.

**20.12.1 Stichprobenweise Überprüfung:**

**20.12.1.1** Bälle, die die Kriterien nicht erfüllen, werden bis zum Ende des letzten Tages des Wettbewerbs konfisziert (einbehalten) Den Spielern wird erlaubt dieses Mal den Ball/die Bälle mit Wettbewerbsbällen zu ersetzen. Nach dem Spiel werden diese Bälle dem Schiedsrichter zurückgegeben.

**20.12.1.2** Besteht ein oder mehrere Bälle die Stichprobenüberprüfung nicht, erhält die betroffene Seite eine Warnung laut Regel 10.4.1.

**20.12.3** Wenn ein Ball desselben Spielers bei einer zweiten Überprüfung durchfällt wird dieser Athlet laut Regel 10.4.2. disqualifiziert.

**20.12.4** Spielern und Trainern ist es gestattet die Stichprobenüberprüfung zu beobachten. Wenn irgendetwas durchfällt muss der Schiedsrichter den Oberschiedsrichter herbeirufen um die Überprüfung zu wiederholen.

**20.13** Erlaubte Anzahl der in den Warteraum mitzubringenden Bälle

**20.13.1** Ein Einzelspieler darf 6 rote Bälle, 6 blaue Bälle und einen Jackball in den Warteraum mitbringen. (siehe 5.1.);

**20.13.1.1** Jedes Mitglied eines Pairs (einschließlich Ersatzspieler) darf 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle mitbringen und dem Pair ist insgesamt 1 Jackball erlaubt (siehe 5.2.1.);

**20.13.1.2** Jedes Mitglied eines Teams (einschließlich Ersatzspieler) darf 2 rote Bälle, 2 blaue Bälle mitbringen und dem Team ist insgesamt 1 Jackball erlaubt (siehe 5.3.1.).

**20.13.2** Die Verwendung von Wettbewerbsbällen ist nur Spielern gestattet die keine eigenen Bälle in den Warteraum mitgebracht haben, oder deren Bälle nicht den Kriterien der Stichprobenüberprüfung standhielten.

### **21. Spezielle Situationen:**

**21.1.** Wenn ein Spieler während eines Satzes erkrankt (ernstlich), ist es möglich das Spiel für maximal zehn (10) Minuten zu unterbrechen, um dem Spieler medizinische Hilfe geben zu können. Die Zeit muss angehalten werden.

**21.2.** Wenn bei einem Einzelspiel ein Spieler nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, hat er das Spiel verloren. (siehe Regel 10.4.7)

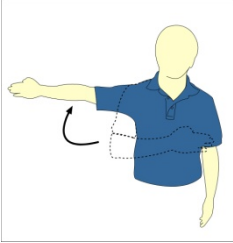

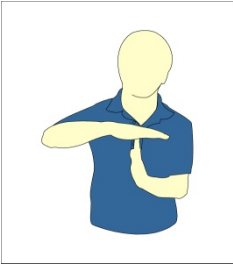

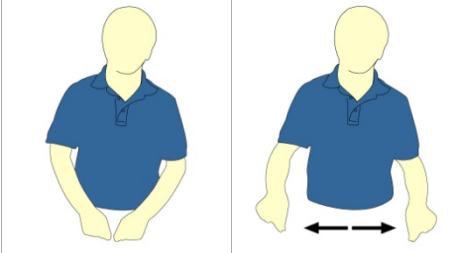
**21.3.** In einem BC3-Spiel ist es den Sportassistenten während solch einer 10-Minuten-Unterbrechung nicht erlaubt auf das Spielfeld zu blicken. Der Spieler muss von einer medizinischen Person behandelt werden, welche gegebenenfalls durch dessen Sportassistenten in der Kommunikation unterstützt werden kann.

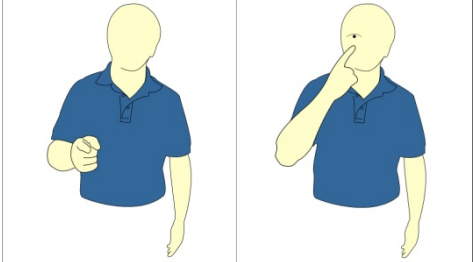
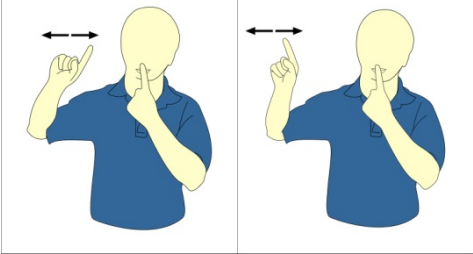
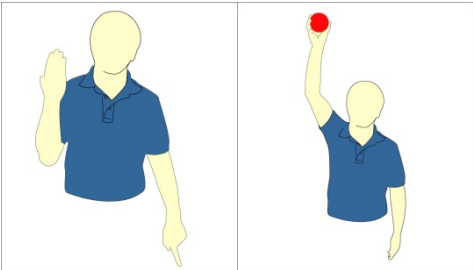
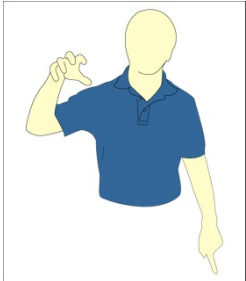
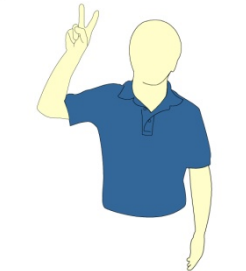
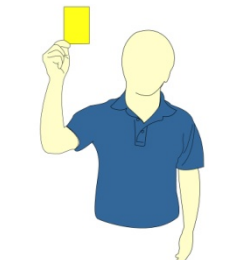
**21.4.** Wenn in einem Mannschaftsbewerb ein Spieler nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne seine/n verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Ein Spielerwechsel kann nur zwischen den Sätzen stattfinden. (siehe Regel 6.19 und 10.4.5) Wenn ein Spieler an der Reihe wäre den Jackball zu werfen und disqualifiziert wurde oder krankheitshalber unfähig ist das Spiel fortzusetzen, wird der Jack von jener Person geworfen die in der darauf folgenden Runde an der Reihe wäre den Jack zu werfen.

**21.5.** Wenn in einem Paarbewerb ein Spieler nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne seine/n verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Wenn der Teamkollege noch Bälle zum Werfen hat, kann er sie in seiner Zeit werfen. Ein Spielerwechsel kann nur zwischen den Sätzen stattfinden. (siehe Regel 6.19). Wenn kein Ersatzspieler vorhanden ist, gilt das Spiel als verloren (siehe Regel 10.4.7).

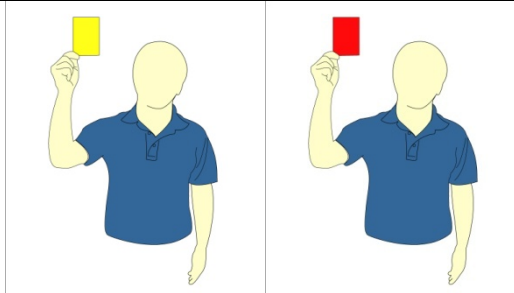
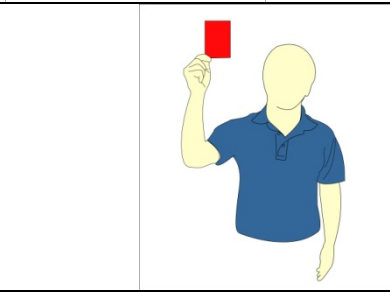
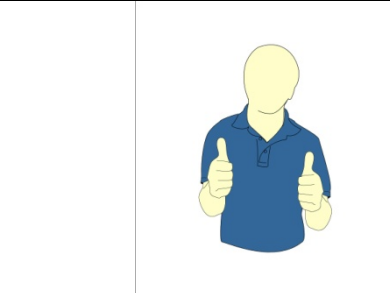
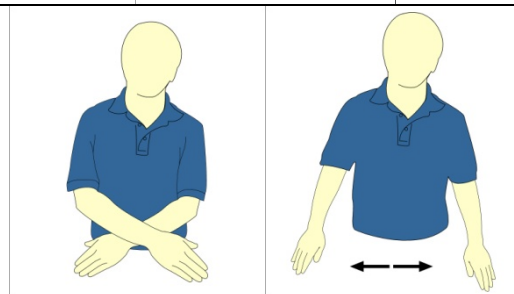
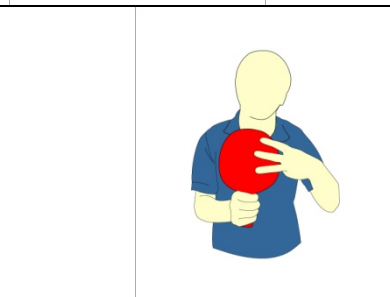
**21.6.** Wenn in einem Paarbewerb ein medizinisches Problem mit einem Sportassistenten auftritt, können sich die Spieler den verbleibenden Sportassistenten für den Rest des Satzes teilen. Ein Wechsel des Sportassistenten kann nur zwischen den Sätzen stattfinden. Dem CBC ist bewusst, dass diverse Situationen auftreten können, die nicht in diesem Regelwerk aufgeführt sind. Diese Situationen werden, sollten sie auftreten, unter Einbeziehung des Technischen Delegierten und/oder Oberschiedsrichters entschieden. Die folgenden Seiten (Appendix 1, 2 und 3) enthalten Zeichnungen von Schiedsrichtergesten, eine Erklärung über Protestprozeduren und ein Spielfelddiagramm. Die Gesten wurden entwickelt um beide, Schiedsrichter und Spieler im Verständnis diverser Situationen zu unterstützen. Spieler können **nicht** protestieren wenn ein Schiedsrichter vergisst eine spezifische Geste zu verwenden.

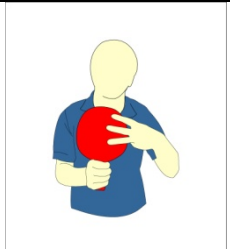
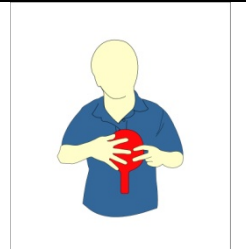
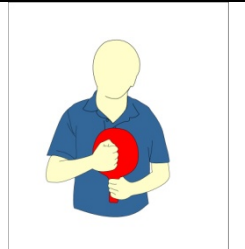
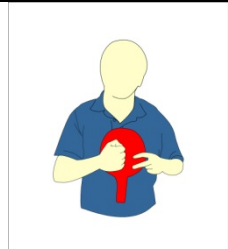
## Offizielle Gesten/Zeichen des Schiedsrichters

Situation um zu zeigen	Beschreibung der Geste	Schiedsrichtergesten		
<p>Anzeigen um den Jackball oder Aufwärbälle zu werfen</p> <p>(Regel: 6.4; 6.5)</p>	<p>Bewegung der Hand um den Wurf anzuzeigen</p>			
<p>Anzeigen um einen farbigen Ball zu werfen</p> <p>(Regel: 6.7; 6.8; 6.9)</p>	<p>Zeige Faranzeiger welche Farbe laut Spielverlauf zu werfen hat</p>			
<p>Time out</p> <p>(Regel: 13.4)</p>	<p>Lege die Handfläche über die ausgestreckten Finger der anderen Hand (Zeichne ein T) und sage welche Seite das Time Out verlangte. (Beispiel: Time out für – Spielernamen / Team / Nation / Ballfarbe)</p>			
<p>Spielerwechsel</p> <p>(Regel: 6.19)</p>	<p>Rotiere einen Unterarm rund um den anderen</p>			
<p>Messung</p>	<p>Halte beide Hände zusammen, dann bewege sie auseinander als würdest du ein Maßband benutzen.</p>			

<p>Frage nach Betreten des Spielfelds (Regel: 7.6)</p>	<p>Zeige auf die Spieler dann auf das Auge des Schiedsrichters</p>	
<p>Unerlaubte Kommunikation (Regel: 11.1.3; 13)</p>	<p>Zeige auf den Mund und bewege den ausgestreckten Zeigefinger der anderen Hand seitwärts hin und her</p>	
<p>Toter Ball / Ball aus (Regel: 6.13; )</p>	<p>Zeige auf den Ball und hebe senkrecht den Unterarm mit offener Hand und Handfläche zum Körper und sage: <b>Aus oder Toter Ball.</b> Dann hebe den Ball der "aus" war</p>	
<p>Wegnahme (Regel: 10.3; 11.2; 11.4)</p>	<p>Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm „offener Greifhand“ bevor du den Ball aufhebst (wenn mögliche!)</p>	
<p>2 Strafbälle (Regel: 10.2; 11.1; 11.2; 11.3)</p>	<p>Hebe zwei gespreizte Finger hoch</p>	
<p>Verwarnung (Regel: 10.4; 11.3)</p>	<p>Zeige die Gelbe Karte für eine Verwarnung</p>	




<p>Zweite Warnung und darauffolgende Disqualifikation  (Regel: 10.4.)</p>	<p>Zeige die Gelbe Karte und dann die Rote</p>	
<p>Disqualifikation  (Regel: 10.4; 11.6)</p>	<p>Zeige die Rote Karte</p>	
<p>Regelverstöße die sich einander aufheben  (Regel: 10.2.6)</p>	<p>Hebe beide Daumen senkrecht</p>	
<p>Rundenende / Ende des Spiels  (Regel: 6.10)</p>	<p>Kreuze beide ausgestreckten Arme und führe sie auseinander</p>	
<p>Stand  (Regel: 7)</p>	<p>Halte die Finger über die punktende Farbe des Farbanzeigers (Bsp. 3 Punkte für Rot)</p>	

<p><b>Score Examples</b></p>			
			
<p>3 Punkte für Rot</p>	<p>7 Punkte für Rot</p>	<p>10 Punkte für Rot</p>	<p>12 Punkte für Rot</p>



## Offizielle Gesten/Zeichen des Linienrichters

Situation um zu zeigen	Beschreibung der Geste	Linienrichtergesten
Um den Schiedsrichter aufmerksam zu machen	Hebe den Arm	

Graphic Designer: Francisca Sottomayor

## Protest Richtlinien

- Wenn eine Seite einen Protest nach dem Zeitlimit (30 Minuten) einreichen will, wird das Wettkampfbüro sie darüber informieren dass die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Seite darauf besteht den Protest zu akzeptieren wird das Wettkampfbüro dies trotzdem nicht akzeptieren.
- Fotoaufnahmen und/oder Videoaufnahmen werden nicht akzeptiert.;
- Wiederholung eines gesamten Spiels auf Grund eines Protests: Der Schiedsrichter wirft eine Münze und die Gewinnerseite wählt aus ob sie Rot oder Blau wählt. Wenn einer Seite bereits Extra-Bälle zugesprochen wurden gelten diese als verfallen.
- Wiederholung eines Spiels am Beginn einer Runde (Entscheidung der Protestkommission) in der der Anlass des Protests stattfand: Die Spieler kehren in dieselben Wurfboxen zurück und verwenden dieselben farbigen Bälle. Regelverstöße die in einer Runde begangen wurden die auf Grund einer Entscheidung der Protestkommunikation wiederholt werden muss gelten als verfallen, ausgenommen sind Schriftliche Verwarnung und Disqualifikation.
- Wenn der Protestgrund zwar gerechtfertigt ist, aber nicht wichtig genug um das Spiel zu wiederholen (z.B. ein Formalfehler im Warteraum) wird die Protestgebühr nicht rückerstattet.
- Sämtliche Protestgebühren die auf Grund der Entscheidung der Protestkommission oder der Berufungsjury nicht rückerstattet werden fließen dem CBC zu.

# Nennformular

## zum

## Boccia – Ranglistenturnier

.....

<b>VEREIN:</b>	
----------------	--

### SPORTLERINNEN

	Familienname	Vorname	Geburts- <u>datum</u>	Boccia- <u>klasse</u>	Sport- <u>passNr</u>	Team/Pair (Kurzbezeichnung)	Betreuer (Name/ja/nein)
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
11.							
12.							
13.							
14.							
15.							

<b>TEAMname/n:</b>	
<b>PAIRname/n:</b>	

\_\_\_\_\_

Ort und Datum

\_\_\_\_\_

Unterschrift

Meldungen an:

mail:

Nennschluß: ..... (Datum des Poststempels oder Faxeinlaufes)

Bestätigung durch den Landesverband

Stempel/Unterschrift

Datum



**Fördert den Behindertensport**

# INDOOR-BOCCIA-REGELN

## Sport für Menschen mit mentaler Beeinträchtigung

**Stand: Juli 2009**

**erstellt von Judith Dallhammer, Martina Pacher und Irene L. Strobl**

### **Präambel**

Bei allen personenbezogenen Bezeichnungen gilt die gewählte Form für beide Geschlechter, für Frauen und für Männer.

### **Begriffserklärungen**

Runde: Unter einer Runde versteht man jenen Spielabschnitt, in dessen Verlauf die 6 roten und 6 blauen Bälle vom Bereich hinter der Abwurfline auf das Spielfeld gespielt und dafür Punkte vergeben werden.

Spiel: Ein Spiel besteht aus mehreren Runden. Das Spiel ist beendet, sobald eine vorher bestimmte Rundenanzahl gespielt wurde bzw. eine Mannschaft eine vorher bestimmte Punkteanzahl erreicht hat. Bei nationalen Wettkämpfen wird die Austragung von 6 Runden empfohlen, aus organisatorischen Gründen sind auch Kürzungen möglich, jedoch müssen mindestens 3 Runden gespielt werden.

### **Gültige/Ungültige Würfe**

Gültiger Wurf: Darunter versteht man jeden Wurf, dessen Ball in das Spielfeld bewegt und nicht für ungültig erklärt wurde.

Ungültiger Wurf: Darunter versteht man jeden Wurf, dessen Ball für ungültig erklärt wird und/oder aus dem Spiel herausgenommen wird. Ein Wurf wird für ungültig erklärt:

- a. wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes landet („Out“: außerhalb oder auf der Markierungslinie).
- b. wenn der Ball mit einer Person oder einem Gegenstand außerhalb des Spielfeldes in Berührung kommt.
- c. als Folge des Übertretens der Abwurfline beim Abspiel („Übertreten“: über oder auf der Abwurfline).
- d. als Folge einer regelwidrigen Bewegung des Balles einer Mannschaft.
- e. als Folge einer Ablenkung eines sich bewegenden Balles durch ein Mitglied der eigenen Mannschaft (beispielsweise durch unbeabsichtigten Körperkontakt beim Abwurf).

### **Bocciabälle und Pallino**

Unter Pallino versteht man jenen weißen Ball, der in diesem Spiel als Zielobjekt dient.

Unter Bocciabälle versteht man die farbigen Spielbälle in rot und blau.

### **Weitere Begriffe**

Unter einem Regelverstoß versteht man ein Vergehen, wofür eine Strafe verhängt wird.

## A. Offizielle Bewerbe

### 1. Einzel

Einzelspieler: Ein Spieler spielt alle 6 Bälle.

### 2. Doppel

**Doppelspiel: Jeder der beiden Spieler spielt 3 Bälle.**

### 3. Mannschaftsbewerb

Mannschaft mit 3 Spielern: Jeder der drei Spieler spielt 2 Bälle.

## B. Ausrüstung und Bocciaspiefeld

### 1. Bocciabälle

Der Veranstalter hat dafür zu sorgen, dass ausreichend Spielbälle zur Verfügung stehen. Wenn Teilnehmer ihre eigenen Bälle verwenden wollen, ist deren Kontrolle durch die Wettkampfleitung bei internationalen Wettkämpfen verpflichtend, bei nationalen wird sie empfohlen. Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen Spielbällen und einem weißen Pallino. Alle Bälle haben die gleiche Größe.

**Ball-Kriterien: Gewicht:** 275 g +/- 12 g **Umfang:** 270 mm +/- 8 mm

- Die Bälle müssen eine klare rote, blaue oder weiße Farbe aufweisen, sie müssen in gutem Zustand sein ohne sichtbare Anzeichen einer etwaigen Manipulation, z.B. sichtbare Schnittstellen. Bälle, die den Anschein haben manipuliert worden zu sein, werden nicht akzeptiert. Bälle mit unklarer Farbe werden nicht akzeptiert.
- Sollte die Beschädigung eines Balles oder des Pallinos im Laufe eines Spiels festgestellt werden, wird diese Runde wiederholt. Die Turnierleitung ist für den Austausch des beschädigten Balles oder des Pallinos verantwortlich.

### 2. Messgeräte (Maßband und Messzirkel)

Diese müssen bei jedem offiziellen Wettkampf zur Verfügung gestellt werden.

### 3. Anzeigetafel

Diese ist so anzubringen, dass sie von allen Spielern eingesehen werden kann.

### 4. Lagerung für ungültige Bälle

Ungültige Bälle sollten gut sichtbar aufbewahrt werden, damit alle Spieler sehen können, wie viele Bälle aus dem Spiel sind.

### Rot/Blau-Farbanzeiger

Dieser kann von jeder gewünschten Bauart sein (z.B. Fähnchen, Tischtennisschläger). Die Spieler müssen immer deutlich sehen können, welche Mannschaft an der Reihe ist.

## 5. Das Spielfeld

- Der Boden muss flach, eben und sauber sein.
- Die Abmessungen betragen 10 m x 6 m (siehe die Skizze „Spielfeld“ Anhang B).
- Folgende **Markierungen** müssen auf dem Spielfeld deutlich sichtbar (mit Klebeband) angebracht sein:
  - a. Spielfeldbegrenzung: Alle Spielfeldmessungen erfolgen von Innenkante zu Innenkante der jeweiligen Linie.
  - b. Abwurflinie
  - c. Die Seitenlinien werden 3m über die Abwurflinie hinaus markiert.
  - d. Die "V"- Linie: Zwischen dieser und der Abwurflinie ist der Pallino ungültig, falls er in diesem Bereich zu liegen kommt.
  - e. Pallino-Neuauflage: Das "X" innerhalb des Spielfeldes markiert den Punkt, wo der Pallino neu aufgelegt wird.
  - f. Spielerzone: In diesem Bereich hinter der Abwurflinie dürfen sich nur die Spieler und allenfalls Sportlerassistenten, die vom Veranstalter bereit gestellt werden, aufhalten.

## C. Das Spiel - Wettkampffregeln

### Bocciabälle

Boccia wird mit 6 roten und 6 blauen Bällen und einem gleich großen, weißen Zielball, dem Pallino, gespielt. Jede Mannschaft spielt mit 6 Bällen einer Farbe.

### Der Pallino und die Wahl der Ballfarbe

Der Schiedsrichter bestimmt durch Losentscheid (Münzwurf), welche Mannschaft sich die Ballfarbe aussuchen darf (die Spieler der Mannschaft mit den **roten** Bällen haben in der ersten Runde das Einwurfsrecht für den Pallino).

### Werfen des Pallinos

Es kann der eigene Pallino beim Auswurf verwendet werden, sobald die im Absatz „Ballkriterien“ beschriebenen Richtlinien erfüllt werden.

Der Spieler, der den Pallino einwirft, versucht diesen in den gültigen Bereich zu spielen. Gelingt dies dem Spieler nicht, erhält das gegnerische Team das Einwurfsrecht für den Pallino. Wenn auch dieser Versuch nicht erfolgreich ist, legt der Schiedsrichter den Pallino auf das Kreuz („Pallino-Neuauflage“). Zu keinem Zeitpunkt aber verliert der Spieler, der den Pallino als erstes einzuwerfen versuchte, sein Recht, den ersten Bocciaball zu spielen.

Am Beginn jedes Spieles wirft ein Spieler der Mannschaft mit den **roten** Bällen den Pallino ein. Bei den weiteren Runden berechtigt der Sieg der vorherigen Runde zum Pallinoeinwurf. Nach einem Unentschieden wirft jene Mannschaft, die in der Runde zuvor den Pallino eingeworfen hat, den Pallino erneut ein.

### Der erste Ball

Jener Spieler einer Mannschaft, der den Pallino einwirft, spielt in der Regel auch den ersten Ball. Sollte dieser erste Ball ungültig sein, kann jeder beliebige Spieler dieser Mannschaft weiter spielen.

Sonderfall: Team A wirft den Pallino und spielt den ersten Ball, Team B schießt, den Ball von Team A weg. Dabei rollen beide Bälle von A und B aus dem Spielfeld, sodass sich nur noch der Pallino innerhalb des Spielfeldes befindet. In diesem Fall erhält Team A weiter das Recht, den ersten Ball zu spielen.

## **Spielablauf**

Nachdem der Pallino und der erste Ball gespielt wurden, wirft die gegnerische Mannschaft solange, bis sie einen ihrer Bälle näher an den Pallino herangespielt hat oder ihre 6 Versuche erfolglos geblieben sind. Diese Grundregel bestimmt somit die Abfolge der Würfe. Wenn also eine Mannschaft einen Ball näher an den Pallino heranspielt oder alle ihre Bälle verspielt hat, tritt sie zur Seite und macht die Abwurflinie frei für die gegnerische Mannschaft, damit diese ungehindert spielen kann.

## **Wurfarten**

Ein Spieler darf von einem frei gewählten Platz hinter der Abwurflinie innerhalb der Spielerzone (ohne Behinderungen durch andere Spieler) in jeder beliebigen Körperposition (z.B. auch auf einem Stuhl sitzend) seine Bälle rollen, werfen, aufspringen lassen, mit einem Drall spielen usw.. Man darf auch jeden im Spiel befindlichen Ball wegschießen, um selbst einen Punkt zu erzielen oder um die Punkte des gegnerischen Teams zu reduzieren. Der jeweilige Ball ist jedoch nur dann gültig, wenn er weder das Spielfeld verlässt noch die Begrenzungslinie berührt. Auch darf der Spieler weder die Abwurflinie noch die Seitenlinien be- oder übertreten. Beim Abspiel darf/dürfen die Handfläche(n) der Spieler auf dem oder unterhalb des Balles ruhen. Alle Würfe müssen aber mit einer Armbewegung unter der Schulter ausgeführt werden.

## **Spieler**

Reihenfolge: Jede Mannschaft darf die Reihenfolge ihrer Spieler selbst bestimmen, in der diese zu werfen beabsichtigen. Einzige Voraussetzung ist, dass jener Spieler, der das Recht hat, den Pallino einzuwerfen, auch den ersten Ball wirft. Die Reihenfolge kann von Runde zu Runde verändert werden. Kein Spieler darf aber öfters werfen, als ihm Bälle pro Runde zustehen.

## **Behelfsgeräte**

Behelfsgeräte (Rampe, Rinne) können bei besonderen körperlichen Beeinträchtigungen zur Verwendung kommen, Diese Geräte dürfen die Abwurflinie nicht überragen, wenn der Ball losgelassen wird. Nach jedem Wurf muss das Behelfsgerät des Spielers deutlich aus der horizontalen Ebene des vorangegangenen Wurfs bewegt werden.

Ein Sportassistent, der beispielsweise den Spieler dabei unterstützt, das Behelfsgerät einzurichten, darf nicht auf das Spielfeld sehen, um den Spieler nicht zu beeinflussen (sitzt auf einem Schemel o.ä. mit dem Rücken zum Spielgeschehen).

## **Verbot von Traineranweisungen**

Es dürfen keine Anweisungen (Coaching) von außerhalb des Spielfeldes, d.h. von Trainern oder Zuschauern, gegeben werden. Die Kommunikation zwischen Spieler und Trainer oder Ersatzspieler während eines Spieles ist nicht gestattet. Die Ausnahme ist, wenn ein Spieler seinen Sportassistenten ersucht, eine spezielle Handlung auszuführen, wie z.B. Verändern der Position des Rollstuhls, Bewegen des Behelfsgerätes, Rollen des Balls oder den Ball dem Spieler geben.

## **Ersatzspieler und Trainer**

Trainer und Ersatzspieler haben sich außerhalb des Spielfeldes aufzuhalten, sie dürfen die Spielerzone nicht betreten.

## **Wertung**

Nach jeder Runde, d.h. nachdem beide Mannschaften alle Bälle gespielt haben, werden die Punkte (pro Ball ein Punkt) wie folgt vergeben und im Spielbericht (Anhang A) eingetragen: Punkte werden für jene Bälle einer Mannschaft vergeben, die näher am Pallino liegen als der dem Pallino am nächsten liegende Ball der Gegner. Wenn dies mit freiem Auge nicht

klar ersichtlich ist, muss vom Schiedsrichter gemessen werden. Jeder Spieler kann eine genaue Messung verlangen.

Am Ende einer Runde, wenn der Schiedsrichter die Punkte vergibt und der Spieler bzw. die Mannschaft das Ergebnis akzeptiert, weist der Schiedsrichter die Spieler an, ihre Bälle zu holen, und es beginnt die nächste Runde. Jene Mannschaft, die eine Runde gewonnen hat, wirft in der folgenden Runde den Pallino ein.

Ein Schiedsrichter ist verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben auf der Anzeigetafel und im **Spielbericht** (Anhang A) und bestätigt das mit seiner Unterschrift.

### **Gleichstand während einer Runde**

Sollten die dem Pallino am nächsten liegenden gleich weit entfernten Bälle von zwei verschiedenen Mannschaften sein, spielt jene Mannschaft, die zuletzt geworfen hat, so lange weiter, bis der Gleichstand aufgehoben ist.

Beispiel: Team A spielt einen Ball zum Pallino, Team B spielt ebenfalls einen Ball zum Pallino. Der Schiedsrichter stellt fest, dass beide Bälle gleich weit vom Pallino entfernt liegen. Team B muss dann so lange spielen, bis es einen Ball näher an den Pallino heranbringt. Gelingt dies Team B und Team A schießt diesen Ball sofort wieder heraus, sodass wiederum Gleichstand herrscht, so spielt das Team A weiter, bis der Gleichstand erneut aufgehoben ist.

### **Gleichstand am Ende einer Runde**

Sollten die dem Pallino am nächsten liegenden gleich weit entfernten Bälle von zwei verschiedenen Mannschaften sein, werden für jeden gleichweiten Ball je ein Punkt vergeben. Der Einwurf des Pallinos erfolgt in der nächsten Runde durch jene Mannschaft, die in dieser Runde den Pallino eingeworfen hat.

### **Gleichstand am Ende eines Spiels**

Bei Punkte-Gleichstand am Ende eines Spiels werden eine oder wenn wegen wiederholtem Gleichstand erforderlich mehrere Entscheidungsrunden (Tie Break) gespielt, deren Ausgang den Sieger ermittelt, aber nicht die Punktezahl im Endergebnis ändert (die erreichten Punkte aus dem/n Tie Break/s werden nicht hinzugezählt).

Entscheidungsrunde: Der Pallino wird vom Schiedsrichter auf das Kreuz platziert, danach wird per Münzentscheid bestimmt, welche Mannschaft beginnt. Wenn auch diese Runde unentschieden endet, dann wird so lange eine weitere Entscheidungsrunde gespielt, bis der Gleichstand aufgehoben ist (Pallino wird vom Schiedsrichter auf das Kreuz platziert; in der zweiten Entscheidungsrunde beginnt die gegnerische Mannschaft, usw.).

### **Spielerwechsel**

#### Offizielle Meldung

Der Veranstalter muss noch vor Beginn eines Spiels davon in Kenntnis gesetzt werden, dass ein Austausch vorgenommen wird. Andernfalls wird das Spiel für diese Mannschaft als verloren gewertet (2 Punkte pro Runde, z.B. bei einem Spielmodus von 6 Runden 0:12).

#### Wechsel

Spielerwechsel: Pro Spiel und Mannschaft ist nur die Auswechslung eines einzigen Spielers gestattet. Der Wechselspieler kann für einen beliebigen Spieler der Mannschaft eingewechselt werden.

Einschränkung: Wenn ein Spieler für ein Turnier als Wechselspieler einer bestimmten Mannschaft genannt wurde, darf er in dieser Zeit in keine andere Mannschaft eingewechselt werden.



### Spielerwechsel im Verlauf eines Spiels

Ausnahmesituationen: Nur im Falle eines medizinischen oder ähnlich begründeten Notfalls kann ein Spieler im Verlauf eines Spiels (auf Antrag des Sportlers oder Betreuers mit Einverständnis des Schiedsrichters) ausgetauscht werden. Solche Spielerwechsel auf Grund von Ausnahmesituationen dürfen nur am Ende einer Runde erfolgen. Sollte dies nicht möglich sein, wird die Runde abgebrochen. Sobald der Spielerwechsel erfolgt ist (wird gegebenenfalls die abgebrochene Runde wiederholt) muss der Ersatzspieler das Spiel zu Ende spielen.

Gibt es keinen Ersatzspieler, wird das Spiel nur mit dem/den verbliebenen Spieler/n der Mannschaft fortgesetzt, jedoch nur mit dessen/deren eigenen Bällen.

### **Auszeit, Spielverzögerung und Überprüfung der Position der Bälle**

Auszeit: Der Schiedsrichter kann eine Auszeit gewähren, wenn ihm die vorgebrachte Begründung dafür berechtigt erscheint. Die Auszeit ist auf 10 Minuten beschränkt.

Absichtliche Spielverzögerung: Wenn nach Meinung des Schiedsrichters das Spiel grundlos verzögert wird, muss er eine Verwarnung aussprechen. Wenn das Spiel daraufhin nicht sofort aufgenommen wird, wird das Spiel für die verzögernde Mannschaft als verloren gewertet (2 Punkte pro Runde, z.B. bei einem Spielmodus von 6 Runden 0:12).

Spielunterbrechung: Kommt es auf Grund von Unruhen, höherer Gewalt oder anderer unvorhergesehener Ereignisse zu Verzögerungen, treffen die Turnier- oder Meisterschaftsverantwortlichen die letztendliche Entscheidung.

Überprüfung der Lage der Bälle: Jeder Spieler einer Mannschaft darf vor seinem Wurf zur Überprüfung der Lage der Bälle außerhalb der Seitenlinien nach vor gehen.

### **Strafen**

Feststellung eines Regelverstoßes: Unmittelbar nach Feststellung eines vorliegenden Regelverstoßes muss der Schiedsrichter die Spieler beider Mannschaften davon in Kenntnis setzen und sie über die von ihm verhängte Strafe informieren. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist unumstößlich, sofern die folgenden Regeln nichts Gegenteiliges besagen.

Unvorhergesehene Situationen: Bei Situationen, die nicht ausdrücklich durch die vorliegenden Bestimmungen geregelt werden, liegt die letztendliche Entscheidung beim Schiedsgericht.

Proteste: Jeder Protest gegen die Entscheidung eines Schiedsrichters oder der Turnierleitung muss von einem Trainer oder Betreuer innerhalb von 15 Minuten nach Beendigung des Spiels bei der Turnierleitung schriftlich mittels Protestformular (mit Protestgebühr lt. ÖBSV-Gebührenordnung) eingereicht werden. Andernfalls gilt die Entscheidung als akzeptiert.

Protest gegen Disqualifikation: Wenn eine Mannschaft disqualifiziert werden muss, weil sie nicht rechtzeitig zu einem Spiel angetreten ist oder weil sie eine der folgenden Regelverstöße begangen hat, wird kein offizieller Protest zugelassen. Bei Protesten in Situationen, die in den folgenden Bestimmungen nicht näher geregelt sind, wird auf Grund der jeweils vorliegenden Sachlage entschieden.

### **Regelverstöße**

Übertreten der Abwurfmarkierung: Beim Spielen der Bälle darf die Abwurflinie mit keinem Teil des Fußes oder eines vom Spieler benutzten Hilfsmittels (Rollstuhl, Stock etc.) betreten und/oder übertreten werden. Der Schiedsrichter darf einen Regelverstoß nur dann anzeigen, wenn er ihn selbst beobachtet hat. Die Strafe für einen solchen Verstoß besteht darin, diesen Wurf für ungültig zu erklären. Der Schiedsrichter versucht, diesen Ball zu stoppen und entfernt ihn vom Spielfeld. Wenn dieser Ball jedoch andere Bälle oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und dabei deren ursprüngliche Position verändert hat, legt der Schiedsrichter diese Bälle möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück

und lässt das Spiel fortsetzen. Kann die ursprüngliche Position nicht wieder hergestellt werden, wird die Runde wiederholt.

Wenn ein Mannschaftsspieler mehr als die zulässige Anzahl von Würfeln spielt, wird besagter Wurf für ungültig erklärt. Der Schiedsrichter versucht, diesen Ball zu stoppen und entfernt ihn vom Spielfeld. Wenn dieser Ball andere Bälle oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und dabei deren ursprüngliche Position verändert hat, legt der Schiedsrichter diese Bälle möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Kann die ursprüngliche Position nicht wieder hergestellt werden, wird die Runde wiederholt.

Regelwidrige Veränderung der Lage eines Balles der eigenen Mannschaft: Kommt es durch (unerlaubtes!) Betreten des Spielfeldes durch einen Spieler zu einer Veränderung der Position eines oder mehrerer Bälle seiner eigenen Mannschaft, werden diese Bälle aus dem Spielfeld entfernt und nicht gewertet. Dann wird das Spiel fortgesetzt.

Regelwidrige Veränderung der Lage eines Balles der gegnerischen Mannschaft: Kommt es durch (unerlaubtes!) Betreten des Spielfeldes durch einen Spieler zu einer Veränderung der Position eines oder mehrerer Bälle des Gegners, nachdem alle 12 Bälle gespielt wurden, erhält die gegnerische Mannschaft für jeden dieser Bälle jeweils einen Punkt. Dann wird das Spiel fortgesetzt. Wenn ein Spieler einen oder mehrere Bälle der gegnerischen Mannschaft berührt und noch Bälle zu spielen sind, legt der Schiedsrichter die berührten Bälle möglichst genau wieder in ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Kann die ursprüngliche Position nicht wieder hergestellt werden, wird die Runde wiederholt.

Regelwidrige Veränderung der Lage des Pallinos durch einen Spieler: Kommt es durch (unerlaubtes!) Betreten des Spielfeldes durch einen Spieler zu einer Veränderung der Position des Pallinos, erhält die gegnerische Mannschaft so viele Punkte, wie „umstrittene“ Bälle auf dem Spielfeld sind plus einen zusätzlichen Punkt für jeden Ball, den die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, in dieser Runde noch nicht gespielt hat. Wenn die Mannschaft, gegen die der Regelverstoß begangen wurde, vorher keine zu wertenden Punkte hatte und ihr keine Versuche mehr geblieben sind, wird die Runde vom Schiedsrichter für beendet erklärt und wiederholt.

Betreten des Spielfeldes durch den Spieler: Betritt ein Spieler - ohne vorherige Aufforderung des Schiedsrichters bzw. vor Bekanntgabe des Ergebnisses – das Spielfeld, spricht der Schiedsrichter eine Verwarnung aus. Bei wiederholtem Betreten erhält die gegnerische Mannschaft einen zusätzlichen Spielball für die Runde, in der dieser Regelverstoß begangen wurde.

### **Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage eines Balles oder des Pallinos durch den Schiedsrichter**

Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage eines Balles oder des Pallinos im Verlauf einer Runde, wenn noch nicht alle Bälle gespielt wurden: Wenn ein Schiedsrichter - z.B. während des Messens - die Lage eines „umstrittene“ Balles oder des Pallinos verändert, wird die Runde für ungültig erklärt und wiederholt.

Unbeabsichtigte oder vorzeitige Veränderung der Lage eines Balles oder des Pallinos durch den Schiedsrichter, nachdem alle Bälle bereits gespielt wurden: Wenn die Punkte nach Meinung des Schiedsrichters eindeutig waren, so werden sie auch vergeben. Wenn sie nicht eindeutig waren, wird die Runde für ungültig erklärt und wiederholt.

## **Veränderungen der Bahn eines sich bewegenden Balles**

Durch die werfende Mannschaft: Verändert ein Spieler die Bahn eines Balles der eigenen Mannschaft (z.B. durch unbeabsichtigte Körperberührung oder durch fast gleichzeitiges Werfen zweier Spieler), muss der Schiedsrichter den Wurf für ungültig und zum toten Ball erklären, sofern der Regelverstoß von ihm direkt festgestellt wurde. Der ungültige Ball wird aus dem Spielfeld entfernt. Nach Feststellung eines Regelverstoßes sollte der Schiedsrichter versuchen, den Ball noch in Bewegung aufzuhalten, damit keine anderen sich im Spielfeld befindlichen Bälle berührt werden. Sollte der Schiedsrichter die Bälle nicht stoppen können, wartet er, bis der Ball zum Stillstand gekommen ist und entfernt dann den Ball vom Spielfeld. Wenn der Ball andere Bälle oder den Pallino auf dem Spielfeld berührt und diese ihre Lage verändert haben, legt der Schiedsrichter diese Bälle wieder so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurück und lässt das Spiel fortsetzen. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Durch die gegnerische Mannschaft: Wenn ein Spieler die Bahn eines Balles der gegnerischen Mannschaft verändert, hat die gegnerische Mannschaft folgende Möglichkeiten:

- a. Sie kann den Wurf wiederholen.
- b. Sie kann die Runde für ungültig erklären lassen.
- c. Sie kann auf eine Strafe für den Gegner verzichten, die Position des (der) berührten Balles (Bälle) anerkennen und das Spiel dann fortsetzen.

Ohne Veränderung der Lage: Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn des Balles verändert, ohne dass der Ball andere im Spiel befindliche Bälle berührt, muss der jeweilige Spieler diesen Wurf wiederholen.

Mit Veränderung der Lage: Wenn ein Zuschauer, ein Tier oder ein Gegenstand die Bahn des Balles verändert und dieser einen anderen im Spiel befindlichen „umstrittenen“ Ball berührt, wird die Runde wiederholt.

Sonstige Veränderungen: Jede sonstige Veränderung der Lage des Pallinos oder der beiden dem Pallino am nächsten liegenden Bälle der beiden Mannschaften führt zur Wiederholung der Runde. Sollten jedoch andere Bälle als der Pallino oder der beiden jeweils nächstliegenden Bälle berührt werden, dürfen sie vom Schiedsrichter so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurückgelegt werden. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Solche Veränderungen der Position können beispielsweise durch einen ungültigen Wurf von einem anderen Spielfeld verursacht werden, durch fremde Gegenstände, durch Zuschauer oder Tiere, die das Spielfeld betreten und die Lage der im Spiel befindlichen Bälle verändern.

Wurf mit andersfarbigem Ball: Wirft ein Spieler einen andersfarbigen Ball, so darf dieser Ball weder von einem anderen Spieler noch vom Schiedsrichter gestoppt werden. Der Ball muss erst zum Stillstand kommen und wird dann gegen den richtigen Ball ausgetauscht.

## **Falsche Wurfabfolge**

Erster Wurf: Wenn die falsche Mannschaft den Pallino und den ersten Ball spielt, holt der Schiedsrichter Ball und Pallino zurück und lässt die Runde erneut beginnen.

Folgende Würfe mit Bällen der richtigen Farbe in falscher Reihenfolge: Wenn ein Spieler seinen Ball spielt, obwohl ein Ball seiner Mannschaft dem Pallino am nächsten liegt und die Gegner noch nicht alle Bälle gespielt haben, versucht der Schiedsrichter den Ball zu stoppen. Wenn ihm das nicht gelingt, versucht er die eventuell verschobenen Bälle so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

Falsche Farbanzeige durch den Schiedsrichter: Zeigt der Schiedsrichter die falsche Farbe an und die falsche Mannschaft wirft einen Ball, versucht der Schiedsrichter den Ball zu

stoppen. Wenn ihm das nicht gelingt, versucht er die Bälle so genau wie möglich auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen. Der gespielte Ball ist kein toter Ball, sondern der Wurf wird zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt. Wenn es nicht möglich ist, die Bälle wieder auf ihre ursprüngliche Position zurückzulegen, wird die Runde wiederholt.

### **Schiedsrichter**

Einwände gegen einen Schiedsrichter: Jede Mannschaft und deren Trainer hat vor Beginn des Spiels das Recht, Einspruch - aus welchem Grund auch immer - gegen einen zugeteilten Schiedsrichter zu erheben. Dieser Einspruch wird von der Turnierleitung behandelt und entschieden.

### **Schiedsrichterwechsel**

Im Verlauf eines Spiels: Ein Schiedsrichterwechsel darf während eines Spiels in begründeten Fällen erfolgen.

Schiedsrichterwechsel auf Wunsch der Mannschaften: Die Schiedsrichter können im Verlauf eines Spiels gewechselt werden, wenn beide Mannschaften vor der Turnierleitung überzeugende Begründungen dafür vorbringen.

Schiedsrichterkennzeichnung: Die Schiedsrichter müssen deutlich erkennbar sein.

Die Position des Schiedsrichters: Der Schiedsrichter kann innerhalb oder außerhalb des Spielfeldes stehen, keinesfalls aber darf er das Spiel behindern.

### **Ehrenkodex der Schiedsrichter**

#### Ein Schiedsrichter

- a. hat die derzeit gültigen Spielregeln genau zu kennen.
- b. muss fair und unparteiisch in seinen Entscheidungen sein und diese ungeachtet des Spielstands treffen.
- c. muss bestimmend sein, aber nicht anmaßend; höflich, aber nicht schmeichlerisch und anbiedernd; offen, aber niemals verletzend; distanziert, aber nicht arrogant; unauffällig, aber immer aufmerksam.
- d. muss psychisch und physisch der Aufgabe der Spielleitung gewachsen sein.
- e. darf keine Information weitergeben, die einem Team einen Vorteil gegenüber einem anderen verschaffen würde.
- f. kommuniziert das Ergebnis jeder Runde laut und verständlich.

### **Sportlerassistenten**

Sind vom Veranstalter bereit gestellte Personen, welche die Sportler und Mannschaften bei der Handhabung von Bällen, Rollstuhl, Rinne, Platzwahl usw. unterstützen. Die Assistenten dürfen sich während des gesamten Spielverlaufs in der Spielerzone aufhalten.

### **Spielerverhalten**

#### **Freies Agieren des an die Reihe kommenden Spielers**

Wenn ein Spieler zum Werfen an der Reihe ist, müssen die anderen Spieler zurücktreten. Die Spieler müssen zu jedem Zeitpunkt ein sportliches Verhalten an den Tag legen.

## Unsportliches Verhalten

Bei Verhalten, das als unsportliches Verhalten ausgelegt werden könnte, wie z.B. Gebrauch beleidigender Ausdrücke oder Gesten, Akte der Böswilligkeit etc., kann der Schiedsrichter entweder

- den betroffenen Spieler verwarnen.
- der gegnerischen Mannschaft 2 zusätzliche Bälle spielen lassen. (Nach Beendigung der Runde erhält die Mannschaft diese beiden Bälle entweder aus dem Fundus der „ungültigen“ Bälle oder, wenn es keine solchen gibt, können zwei Bälle der eigenen Mannschaft, die vom Pallino am weitesten entfernt sind, gespielt werden. Danach erst wird das Ergebnis bekannt gegeben.)
- den Spieler für das gegenwärtige Spiel ausschließen. Ein Ersatzspieler – soweit vorhanden – kann an seiner Stelle weiterspielen; ist kein Ersatzspieler vorhanden, wird das Spiel nur mit den beiden verbliebenen Spielern der Mannschaft fortgesetzt, jedoch nur mit deren eigenen Bällen, z.B. 2 Spieler haben gemeinsam 4 Bälle zur Verfügung.
- Bei extremem Fehlverhalten kann dieser Spieler, in Absprache mit dem Wettkampfgericht, auch für den gesamten Bewerb ausgeschlossen werden. Ein Ersatzspieler – soweit vorhanden – kann an seiner Stelle weiterspielen; ist kein Ersatzspieler vorhanden, kann die Mannschaft mit den verbleibenden Spielern und Bällen weiterspielen.

## Spielerbekleidung

Angemessene Bekleidung: Die Spieler haben sich so zu kleiden, dass es ihrem Ansehen und dem Ansehen des Bocciasports förderlich ist.

Schuhe: die Spieler dürfen keine Schuhe tragen, die den Boden der Sporthalle beschädigen oder beschmutzen könnten.

Unpassende Kleidung: Spieler, die eine unpassende oder unschickliche Kleidung tragen, können von der Teilnahme am Bewerb ausgeschlossen werden.

## Sonstiges

1. Die Teams sollten nach erfolgter Wahl der Ballfarbe rote bzw. blaue Farbbänder anlegen.
2. Bereitstellung von Namenskarten für jeden Spieler durch die Turnierleitung wird empfohlen.
3. Sollten andere als die namentlich nominierten Teamspieler den Wettkampf bestreiten, erfolgt die Disqualifikation des betreffenden Teams vom gesamten Turnier.
4. Es ist nicht auszuschließen, dass Situationen auftreten können, die in diesem Regelwerk nicht aufgeführt sind. Diese Situationen werden unter Einbeziehung des Kampfgerichtes entschieden.

Muster „Spielbericht“

	<b>Gr.</b>	
<b>ROT</b>		<b>BLAU</b>
Mannschaft _____		Mannschaft _____
1. Runde: _____	:	_____
2. Runde: _____	:	_____
3. Runde: _____	:	_____
4. Runde: _____	:	_____
5. Runde: _____	:	_____
6. Runde: _____	:	_____
<b>ENDERGEBNIS:</b>	_____	_____
		_____ (Schiedsrichter)

Skizze „Spielfeld“

