



access to sport

**Cerebral Palsy  
International Sports and Recreation Association**

**Sports Rules Boccia  
10<sup>th</sup> Edition 2009  
Austrian Translation**

Release 006

---

**Auszug aus dem CPISRA Sports Manual - 10<sup>th</sup> Edition 2009**

**Sektion B - Sport Regeln - Boccia**

**Österreichische Übersetzung**

Einige Begriffe der österreichischen Übersetzung wurden mit Zustimmung des Übersetzers W. Voglmayr in der vorliegenden Ausgabe dem bundesdeutschen Sprachgebrauch angepasst.

**Kontakt:**

E-Mail : [contact@cpisra.org](mailto:contact@cpisra.org)

Homepage : [www.cpisra.org](http://www.cpisra.org)

- Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die Homepage. -

## Inhaltsverzeichnis

1. Definitionen.....	3
2. Ausrüstung und Einrichtungen .....	4
3. Spielberechtigung .....	6
4. Spielbewerbe.....	6
5. Aufbau des Spiels .....	9
6. Das Spiel.....	10
7. Wertung.....	15
8. Tie-Break .....	16
9. Betreten des Spielfeldes .....	16
10. Strafen.....	17
11. Regelverstöße.....	19
12. Abbruch einer Runde.....	22
13. Kommunikation.....	22
14. Zeit.....	23
15. Kriterien/Regeln für Hilfsvorrichtungen.....	24
16. Klarstellung und Protest.....	26
17. Rollstühle .....	27
18. Verantwortungsbereich des Kapitäns .....	28
19. Aufwärmverfahren .....	28
20. Warteraum .....	29
21. Spezielle Situationen .....	31
22. Anhang 1 - Offizielle Gesten und Zeichen der SchiedsrichterInnen..	33
23. Anhang 2 - Proteste .....	38
24. Protest Richtlinien .....	42
25. Anhang 3 - Spielfeldaufbau .....	44
26. Abkürzungen (englisch) .....	46

# Boccia

## Einleitung

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

Diese Spielregeln gelten bei allen internationalen Wettkämpfen, die unter der Schirmherrschaft des CPISRA Boccia Komitees (CBC) ausgetragen werden. Es sind alle Wettkämpfe der Kategorien A, B oder C enthalten, ebenso regionale Meisterschaften, Weltmeisterschaften, der Weltcup und Paralympische Spiele. Bewerbungen müssen dem CBC von den nationalen CPISRA-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.

## Der Geist des Spiels

Der Charakter und der Geist des Spiels ist dem Tennis ähnlich. Zuschauer sind erwünscht und willkommen. Die Zuschauer und die nicht am Spiel beteiligten Mannschaftsangehörigen sind jedoch angehalten, während des Wurfs eines Spielers still zu sein.

## 1. Definitionen

<b>"Jack" (Jack Ball)</b>	ist der weiße Zielball
<b>"Ball" (Ball)</b>	ist einer der roten oder blauen Bälle
<b>"Seite" (Side)</b>	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.
<b>"Spielfeld" (Court)</b>	ist die von den Grenzlinien umschlossene Spielfeldfläche, einschließlich der Wurfstände.
<b>"Spiel" (Match)</b>	ist ein Wettkampf zwischen zwei Seiten, bei dem eine festgelegte Anzahl von Runden gespielt wird.
<b>"Runde" (End)</b>	ist ein Abschnitt eines Spiels, wenn der Jackball und alle anderen Bälle von beiden Seiten gespielt wurden.
<b>"Hilfsvorrichtung" (Assistive device)</b>	ist die Bezeichnung eines von BC 3 Spielern verwendeten Hilfsmittels, zum Beispiel eine Rampe oder eine Rutsche.
<b>"Regelverstoß" (Violation)</b>	ist jede gegen die Regeln des Spiels verstoßende Handlung durch einen Spieler, Ersatzspieler, Sportassistenten oder Trainer.

<b>"Wurf" (Throw)</b>	ist der Ausdruck für das „ins Spiel bringen des Balls“. Dies umfasst Werfen, Stoßen oder Auslassen des Balls, wenn eine Hilfsvorrichtung verwendet wird.
<b>"toter Ball" (Dead Ball)</b>	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.
<b>"abgebrochene Runde" (Disrupted end)</b>	erfolgt, wenn die Bälle zufällig oder absichtlich außerhalb der normalen Spielreihenfolge bewegt werden.
<b>"V- oder Jacklinie" (V-Line/Jack-Line)</b>	ist die Linie, die der Jackball passieren muss, um als gültig gewertet zu werden.
<b>"Gelbe Karte" (Yellow Card)</b>	aus Karton oder Plastik. Abmessungen 7x10 cm. Diese Karte wird vom Schiedsrichter gezeigt, um eine Verwarnung auszusprechen.
<b>"Rote Karte" (Red Card)</b>	aus Karton oder Plastik. Abmessungen 7x10 cm. Diese Karte wird vom Schiedsrichter gezeigt, um eine Disqualifikation 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 es 48 Stunden vor Spielbeginn stattfinden. Die zu überprüfende Ausrüstung umfasst: Bälle, Rollstühle, Hilfsvorrichtungen (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/erfüllen, 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

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.

#### 2.1.1 Ball-Kriterien

Gewicht: 275 gr. +/- 12 gr.

Umfang: 270 mm +/- 8mm

Es sind keine Markennamen auf den Bällen notwendig, wenn sie die oben angeführten Kriterien erfüllen.

- 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 Anzeigetafel**

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

## **2.4 Zeitmessgeräte**

Wenn möglich, sollten 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**

Ist ähnlich einem Tischtennisschläger der den Spielern ermöglicht deutlich zu erkennen, 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: 25 cm unter Verwendung von 2 cm breitem Klebeband.

- 2.7.4 Die Wurfzone ist in sechs Wurfstände 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 Tiebreaks 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 2,5 m platziert. (siehe Anhang 3 - Spielfeldaufbau).

### **3. Spielberechtigung**

Die Spielberechtigung ist im Einzelnen im Abschnitt Klassifizierung im technischen Handbuch der CPISRA 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 männliche und weibliche Spieler 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 BC2

## 4.2 Einzel BC1

Wird von Spielern, die im CPISRA 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 positioniert bleiben muss. Dieser Sportassistent kann nur auf sichtbare Aufforderung des Spielers nach vorne kommen und helfen. Diese Sportassistenten führen Aufgaben aus, wie:

- Den Wurfstuhl einstellen oder stabilisieren
- Einen Ball dem Spieler geben
- Den Ball rollen

## 4.3 Einzel BC2

Wird von Spielern, die im CPISRA 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 fallengelassenen Ball vom Spielfeld aufzuheben oder das Spielfeld zu betreten.

## 4.4 Einzel BC3 (Spieler, die eine Hilfsvorrichtung benutzen)

Wird gespielt von Spielern mit einer sehr schweren lokomotorischen Dysfunktion cerebralen oder nicht cerebralen 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 BC4

Wird gespielt von Spielern mit schwerer lokomotorischer Dysfunktion aller vier Extremitäten verbunden mit schlechter dynamischer Kontrolle des Rumpfes, nicht cerebralen oder degenerativen cerebralen 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 BC3**

Die Teilnehmer müssen im Einzelbewerb BC 3 spielberechtigt sein. Ein BC 3 Paar muss einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen des CBC, 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 Wurfstände 2 – 5 in der entsprechenden Reihenfolge benutzt werden.

#### **4.7 Paar BC4**

Die Teilnehmer müssen im Einzelbewerb BC 4 spielberechtigt sein. Ein BC 4 Paar muss einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen des CBC, dessen Entscheidung ist endgültig. Die Regeln sind dieselben wie für einen Mannschaftsbewerb, mit der Ausnahme, dass die Wurfstände 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 Wettbewerb ist es einem Trainer gestattet, die für jeden Wettkampf festgesetzten Aufwärm-und Warteraumbereiche (call room) zu betreten.

#### **4.10 Weitere Details**

Für weitere Details bezüglich Klassifizierung sehen Sie bitte im CPISRA-Handbuch nach.

## 5. Aufbau des Spiels

### 5.1 Einzelbewerb

Ein Spiel im Einzelbewerb besteht mit Ausnahme einer Entscheidungsrunde (Tie-Break) aus vier (4) Runden. Jeder Spieler beginnt zwei Runden mit dem Jackball und zwar abwechselnd mit dem anderen Spieler. Jeder Spieler bekommt sechs (6) farbige Bälle. Der Spieler mit den roten Bällen bekommt den Wurfstand 3, der mit den blauen Bällen den Wurfstand 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 Entscheidungsrunde aus vier (4) Runden. Jeder Spieler beginnt eine Runde mit dem Jackball in der Reihenfolge der Wurfstände 2 – 5. Jeder Spieler bekommt drei (3) Bälle, das Paar mit den roten Bällen bekommt die Wurfstände 2 und 4, das Paar mit den blauen Bällen die Wurfstände 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 pro Team 1 Jackball.

### 5.3 Mannschaftsbewerb

Ein Spiel im Mannschaftsbewerb besteht mit Ausnahme einer Entscheidungsrunde aus sechs (6) Runden. Jeder Spieler beginnt eine Runde mit dem Jackball in der Reihenfolge der Wurfstände 1 – 6. Jeder Spieler bekommt zwei Bälle. Der Mannschaft mit den roten Bällen werden die Wurfstände 1, 3 und 5 und der Mannschaft mit den blauen Bällen die Wurfstände 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 pro Team 1 Jackball.

## 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 der ersten Runde.

### 6.1 Startzeit

Beide Seiten bekommen eine Beginnzeit zugeteilt. Die Spieler/ Kapitäne (siehe 20.) müssen 15 Minuten vor der Beginnzeit, bzw. wie vom Organisationskomitee in eigenen Wettkampffregeln 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, welche die in Punkt 2.1 definierten Kriterien erfüllen, wenn möglich zwei (2) Sets 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 Aufwärmbälle

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

## 6.5 Werfen des Jackballs

- 6.5.1 Die Seite mit den roten Bällen beginnt immer die erste Runde.
- 6.5.2 Der Schiedsrichter übergibt den Jackball an den beginnenden Spieler und eröffnet die Runde.
- 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.
  - 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 die nächste Runde begonnen hätte. Wenn der Jack beim Beginn der letzten Runde ungültig ist, so wird er vom Spieler, der die erste Runde begonnen hat, geworfen. Das wird solange durchgeführt, bis der Jack gültig ins Spiel gebracht wird.
- 6.6.3 Wenn der Jack ungültig war, wird in der nächsten Runde 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.

## **6.9 Werfen der restlichen Bälle**

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

## **6.10 Beendigung der Runde**

Nachdem alle Bälle einschließlich der Strafbälle, die jede Seite zugesprochen bekommen hat, geworfen wurden, wertet der Schiedsrichter die Runde (siehe 7.). Dann gibt er das Ende der Runde 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.

## **6.11 Vorbereitung auf die folgende Runde**

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

## 6.12 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 des Wurfstandes 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 einem Gesäßteil in Kontakt mit der Sitzfläche des Wurfstuhls sein.
- 6.12.4 Beim Auslassen darf der Ball keinen Teil des Spielfeldes berühren, der außerhalb des Wurfstandes 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.

## 6.13 Bälle außerhalb des Spielfelds

- 6.13.1 Jeder Ball, inklusive des Jackballs, 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.

## 6.14 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).

## **6.15 Bälle im gleichen Abstand zum Jackball**

Wenn zwei oder mehr verschiedenfarbige 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.

## **6.16 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).

## **6.17 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.

## **6.18 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 durcheinander gebracht werden, dann sollte die Runde wie eine abgebrochene Runde behandelt werden (siehe 12.).

## **6.19 Spielerwechsel**

Im Paarbewerb BC 3 und BC 4 darf jede Seite einen Spielerwechsel während des Spiels vornehmen (siehe 4.6 und 4.7). Im Mannschaftsbewerb darf jede

Seite zwei Spieler während des Spiels austauschen. Der Spielerwechsel muss zwischen den Runden 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).

## 6.20 Platz für Ersatzspieler und Trainer

Trainer und Ersatzspieler sollten sich am Ende des Spielfeldes in der dafür vorgesehenen 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 jeder Runde 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 Runden gespielt sind, werden die in jeder Runde 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 Tie-Break gespielt. In einem Gruppenspiel werden die Punkte, die in einem Tie-Break erzielt werden, nicht zu einer normalen Punkteanzahl hinzugezählt, sie dienen ausschließlich dazu den Sieger zu ermitteln.

## 8. Tie-Break

- 8.1** Ein Tie-Break entspricht einer zusätzlichen Runde.
- 8.2** Sämtliche Spieler bleiben in ihren ursprünglichen Wurfständen.
- 8.3** In einem Tie-Break entscheidet der Sieger des Münzwurfes welche Seite zuerst spielt. Der Jackball der Seite, die beginnt, wird für diese Runde am Kreuz platziert.
- 8.4** Der Jackball wird auf dem Kreuz für den Jack platziert.
- 8.5** Das Tie-Break wird wie eine normale Runde gespielt.
- 8.6** Wenn eine Situation wie in 7.3 auftaucht und jede Seite erhält gleich viele Punkte in dieser Runde, werden die Spielstände notiert und ein zweites Tie-Break gespielt. Dieses Mal beginnt die Gegenseite die Runde. Dieser Ablauf geht weiter, wobei der erste Wurf immer abgewechselt wird, bis ein Gewinner feststeht.

## 9. Betreten des Spielfeldes

- 9.1** Mit Ausnahme des Übertretens der Wurfstandslinien, um den Rollstuhl in Vorbereitung für den nächsten Wurf zu bringen, muss für ein Verlassen des Wurfstandes immer die Erlaubnis des Schiedsrichters eingeholt werden.
- 9.2** Spieler müssen während des Spiels in ihrem zugewiesenen Wurfstand 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 seinen Wurfstand verlassen und das Spielfeld betreten, um die Position der Bälle im Spielfeld festzustellen. Wenn ein Spieler um die Erlaubnis bittet, den Wurfstand zu verlassen, darf er nur auf das Spielfeld. Es ist nicht erlaubt, hinter die Wurfstände zu gehen.
  - 9.2.2 In Streit-oder Verwirrungsfällen (die Zeituhr wird angehalten).
  - 9.2.3 Bei der Wertung am Ende einer Runde.
- 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 seinen Wurfstand 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 der Runde 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 die Runde mit dieser neuen Position werten.

10.2.5 Wenn mehr als ein Regelverstoß von einer Seite in einer Runde 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 einer Runde 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 der Runde 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 die Runde 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 Runden 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 demselben 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 des Wurfstandes, ohne dass dazu die Erlaubnis eingeholt wurde (siehe 9.1.).
- 11.1.2 Wenn im BC 3 oder BC3 Paarbewerb ein Sportassistent sich während einer Runde 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 zum Wurfstand 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 die Hilfsvorrichtung nicht deutlich nach rechts und links aus der vorherigen Wurfposition bewegt.
- 11.2.3 Wenn beim Auslassen des Balls eine Hilfsvorrichtung über die Wurflinie ragt.
- 11.2.4 Wenn beim Auslassen des Balls nicht mindestens ein Gesäßteil in Kontakt mit der Sitzfläche des Wurfstuhls ist.
- 11.2.5 Wenn der Ball beim Auslassen einen Teil des Spielfelds außerhalb des Wurfstandes 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 Rundenabbruchs.

## **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 Rampe 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 Rampe stoppt, wird er weggenommen.
- 11.4.5 Wenn ein BC3 Spieler nicht die Person ist, die den Ball losgelassen hat.
- 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 Runden begangen werden. (Ein Beispiel für Verstöße zwischen den Runden wäre, wenn ein Spieler das Spielfeld zwischen den Runden oder während einer Auszeit verlässt.).
- 11.5.4 Wenn ein Ball / mehrere Bälle die 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 10.4.5).

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

## 12. Abbruch einer Runde

- 12.1** Wird die Runde 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 die Runde neu gestartet. Der Schiedsrichter hat dabei die letzte Entscheidung.
- 12.2** Wird die Runde 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 eine Runde abgebrochen wurde und bereits Strafbälle zugesprochen wurden, so werden diese am Ende der wiederholten Runde gespielt. Wenn dem Spieler oder der Seite, der/die die abgebrochene Runde 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 einer Runde.

Die Ausnahmen sind:

- Wenn ein Spieler seinen Sportassistenten ersucht, eine spezielle Handlung auszuführen, wie z.B. Verändern der Position des Wurfstuhls, Bewegen der Hilfsvorrichtungen, Rollen des Balls oder den Ball dem Spieler geben.
- Trainer dürfen nach dem Wurf und zwischen den Runden einem Spieler applaudieren und anfeuern.

- 13.2** Im Paar- und Mannschaftsbewerb dürfen, während eine Runde 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 Runden können die Spieler untereinander, mit ihren Sportassistenten und mit ihrem Trainer kommunizieren. Das muss enden, wenn der Schiedsrichter bereit ist, mit der Runde zu beginnen. Der Schiedsrichter

wird das Spiel nicht verzögern, um längere Diskussionen zu erlauben. Ein Kapitän oder ein Spieler darf seine Box zwischen den Runden nicht verlassen, außer er wird ausgetauscht, während einer Auszeit (Time-out) oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters (siehe 6.19 / 13.4).

- 13.4** Es ist eine Auszeit pro Seite bei Mannschafts- und Paarbewerben erlaubt. Diese kann entweder vom Trainer oder vom Kapitän zwischen den Runden angezeigt werden. Eine Auszeit dauert zwei (2) Minuten. Die Spieler dürfen während der Auszeit ihre Box verlassen, müssen aber in dieselbe Spielerbox zurückkehren. Wenn beide Seiten zu ihren Wurfständen 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 jeder Runde, welches vom Zeitnehmer gemessen und kontrolliert 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 und 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 die Runde abgebrochen.

**14.7** Zeitlimits werden nicht auf Strafbälle angewendet.

**14.8** Während jeder Runde wird die verbleibende Zeit für die beiden Seiten auf der Anzeigetafel angezeigt. Am Schluss jeder Runde wird die gebrauchte Zeit von beiden Seiten auf dem Spielbericht notiert.

**14.9** Wird die Zeit während einer Runde falsch gemessen, kann der Schiedsrichter die Zeitmessung so angleichen, dass dieser Fehler kompensiert wird.

**14.10** Während Auseinandersetzungen oder Verwirrungen muss der Schiedsrichter die Zeituhr anhalten lassen. Wenn es während einer Runde auf Grund von Übersetzungsproblemen notwendig ist zu unterbrechen, muss 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:

- BC1                    5 Minuten/Spieler/Runde
- BC2, BC4            5 Minuten/Spieler/Runde
- BC3                    6 Minuten/Spieler/Runde
- Pairs BC3            8 Minuten/Paar/Runde
- Pairs BC4            6 Minuten/Paar/Runde
- Team                   6 Minuten/Mannschaft/Runde

**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 Hilfsvorrichtungen**

**15.1** Hilfsvorrichtungen (Rampen) 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** Hilfsvorrichtungen sollten keine mechanischen Vorrichtungen enthalten, die das Antreiben, oder Beschleunigen/Verlangsamten, 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 50 cm. 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 die Hilfsvorrichtung 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 Hilfsvorrichtung 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 Hilfsvorrichtungen müssen in der Spielerbox verbleiben (siehe 11.2.1).
- 15.6** Während jeder Runde wird der Schiedsrichter oder der Linienrichter die Bälle für die Spieler mit den Hilfsvorrichtungen zurückbringen, um zu verhindern, dass ein Sportassistent auf das Spielfeld sieht.
- 15.7** Eine Hilfsvorrichtung darf die vordere Wurfbegrenzungslinie nicht überragen, wenn der Ball losgelassen wird.
- 15.8** Wenn eine Rampe während einer Runde in einem Einzel-oder Paarspiel bricht, muss die Zeit angehalten werden und dem Spieler werden zehn (10) Minuten Zeit gewährt, um die Rampe zu reparieren. Bei einem Paarbewerb kann der Spieler eine Rampe mit seinem Teamkollegen teilen. Eine Ersatzrampe kann zwischen den Runden eingetauscht werden (der Oberschiedsrichter sollte darüber informiert werden).

## 16. Klarstellung und Protest

**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 Wettkampfbüro ausgehändigt werden. Diese Protestschrift sollte die Umstände, die Rechtfertigung, den entsprechenden Regelverweis und die Begründung enthalten. Der 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 nicht öffentlich zugänglichen 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 weder in den vorhergehenden Protest involviert waren oder einem der involvierten Länder zugehören

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 Hinterlegung von € 150,-Kautions vorlegen. Dieses Protestschreiben muss innerhalb von dreißig (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 eine 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 jener Runde wieder begonnen, in der der Anlassfall des Protestes aufgetreten ist.

**16.9** Wenn ein Protestgrund vor Spielbeginn bekannt wird, soll der Protest vor Spielbeginn eingereicht werden. Der Oberschiedsrichter / Technische Delegierte soll über die Absicht einer Protesteinreichung informiert werden. Der Protest wird nicht beachtet, wenn die protestierende 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 Scooter (elektrische Behindertenfahrzeuge) 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 einer abgebrochenen Runde 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 dem Schiedsrichter Fragen stellen, einschließlich der Bitte das Spielfeld betreten zu dürfen.

## **19. Aufwärmverfahren**

**19.1** Vor Beginn jedes Spiels können sich die Spieler in einem speziell gekennzeichneten Aufwärmbereich aufwärmen. Dieser Aufwärmbereich 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 Aufwärmbereich 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
- Paar BC3 1 Trainer, 1 Assistent pro Athlet
- Paar BC4 1 Trainer
- Team (BC1/2) 1 Trainer, 1 Assistent

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

## **20. Warteraum**

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

**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 einzelnen Athleten nur dann registrieren, wenn sich der Spieler innerhalb der Grenzen des Call Rooms befindet. Alle Seiten müssen sich im Call Room befinden und müssen in dem für sie gekennzeichneten Spielfeldbereich warten.

**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
- Paar BC3 1 Trainer, 1 Assistent pro Athlet
- Paar 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 Identität vorweisen können.

**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 einbehalten. Den Spielern wird erlaubt, für die Dauer dieses Spieles 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.

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

20.12.1.4 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);

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

20.13.3 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).

**20.14** 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 einer Runde (ernstlich) erkrankt, 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 10.4.4).

**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 die laufende Runde ohne seine/n verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Ein Spielerwechsel kann nur zwischen den Runden 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 die laufende Runde 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 Runden stattfinden. (siehe Regel 6.19). Wenn kein Ersatzspieler vorhanden ist, gilt das Spiel als verloren (siehe Regel 10.4.8).

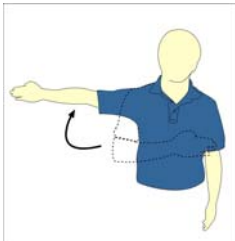



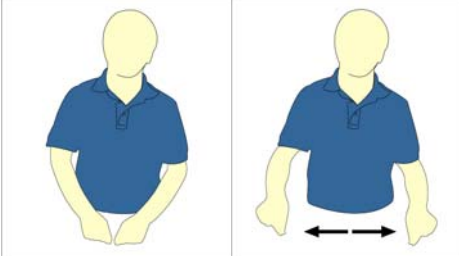
**21.6** Wenn in einem Paarbewerb ein medizinisches Problem mit einem Sportassistenten auftritt, können sich die Spieler den verbleibenden Sportassistenten für den Rest der Runde teilen. Ein Wechsel des Sportassistenten kann nur zwischen den Runden stattfinden.

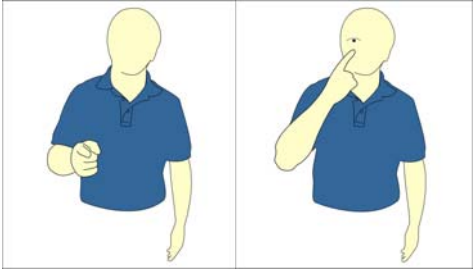
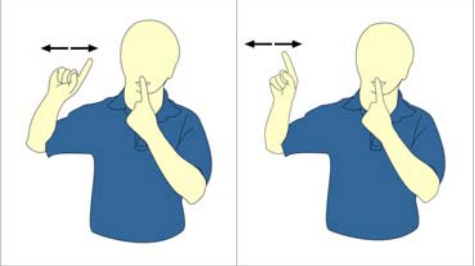
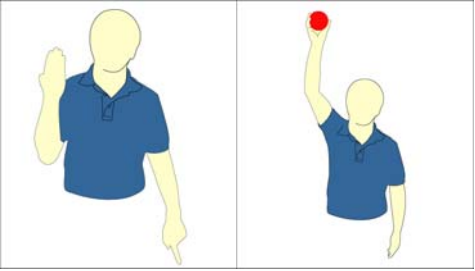


Dem CBC ist bewusst, dass diverse Situationen auftreten können, die nicht in diesem Regelwerk aufgeführt sind. Diese Situationen werden, sollten sie auftreten, unter Einbeziehung des Technischen Delegierten und/oder Oberschiedsrichters entschieden.

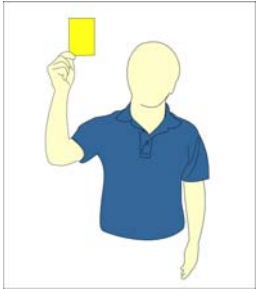
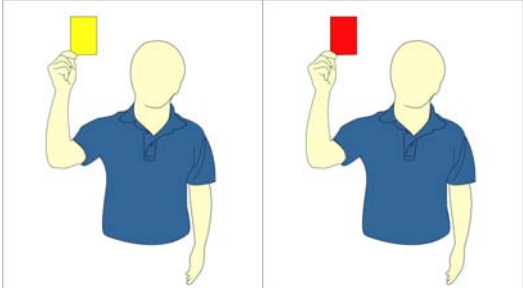


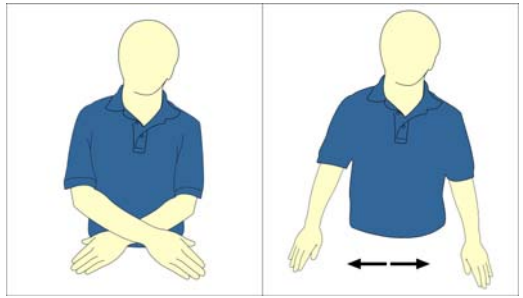
Die folgenden Seiten (Anhang 1, 2 und 3) enthalten Zeichnungen von Schiedsrichtergesten, eine Erklärung über Protestprozeduren und ein Spielfelddiagramm. Die Gesten wurden entwickelt um beide, Schiedsrichter und Spieler, im Verständnis diverser Situationen zu unterstützen. Spieler können nicht protestieren, wenn ein Schiedsrichter vergisst, eine spezifische Geste zu verwenden.


**22. Anhang 1 - Offizielle Gesten und Zeichen der  
SchiedsrichterInnen**




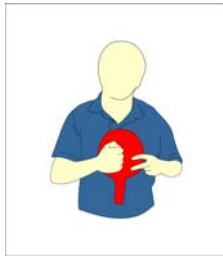
## Offizielle Gesten und Zeichen der SchiedsrichterInnen

Situation, die gezeigt werden soll	Beschreibung der Geste	Schiedsrichtergesten
Anzeigen um den Jackball oder Aufwärmkugeln zu werfen  Regel: 6.4 6.5	Bewegung der Hand, um den Wurf anzuzeigen	
Anzeigen um einen farbigen Ball zu werfen  Regel: 6.7 6.8 6.9	Zeige mit dem Farbanzeiger, welche Farbe laut Spielverlauf zu werfen hat	
Time out  Regel: 13.4	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)	
Spielerwechsel  Regel: 6.19	Rotiere einen Unterarm rund um den anderen	
Messung	Halte beide Hände zusammen, dann bewege sie auseinander, als würdest du ein Maßband benutzen.	


<p>Frage nach Betreten des Spielfelds</p> <p>Regel: 7.6</p>	<p>Zeige auf die Spieler, dann auf das Auge des Schiedsrichters</p>	
<p>Unerlaubte Kommunikation</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>Regel: 10.3 11.2 11.4</p>	<p>Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm mit „offener Greifhand“, bevor du den Ball aufhebst (wenn möglich!)</p>	
<p>2 Strafbälle</p> <p>Regel: 10.2 11.1 11.2 11.3</p>	<p>Hebe zwei gespreizte Finger hoch.</p>	

<p>Verwarnung</p> <p>Regel: 10.4 11.3</p>	<p>Zeige die Gelbe Karte für eine Verwarnung.</p>	
<p>Zweite Warnung und darauffolgende Disqualifikation</p> <p>Regel: 10.4</p>	<p>Zeige die Gelbe Karte und dann die Rote.</p>	
<p>Disqualifikation</p> <p>Regel: 10.4 11.6</p>	<p>Zeige die Rote Karte.</p>	
<p>Regelverstöße die einander aufheben</p> <p>Regel: 10.2.6</p>	<p>Hebe beide Daumen senkrecht</p>	
<p>Rundenende / Ende des Spiels</p> <p>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>	
-------------------------------	---	--

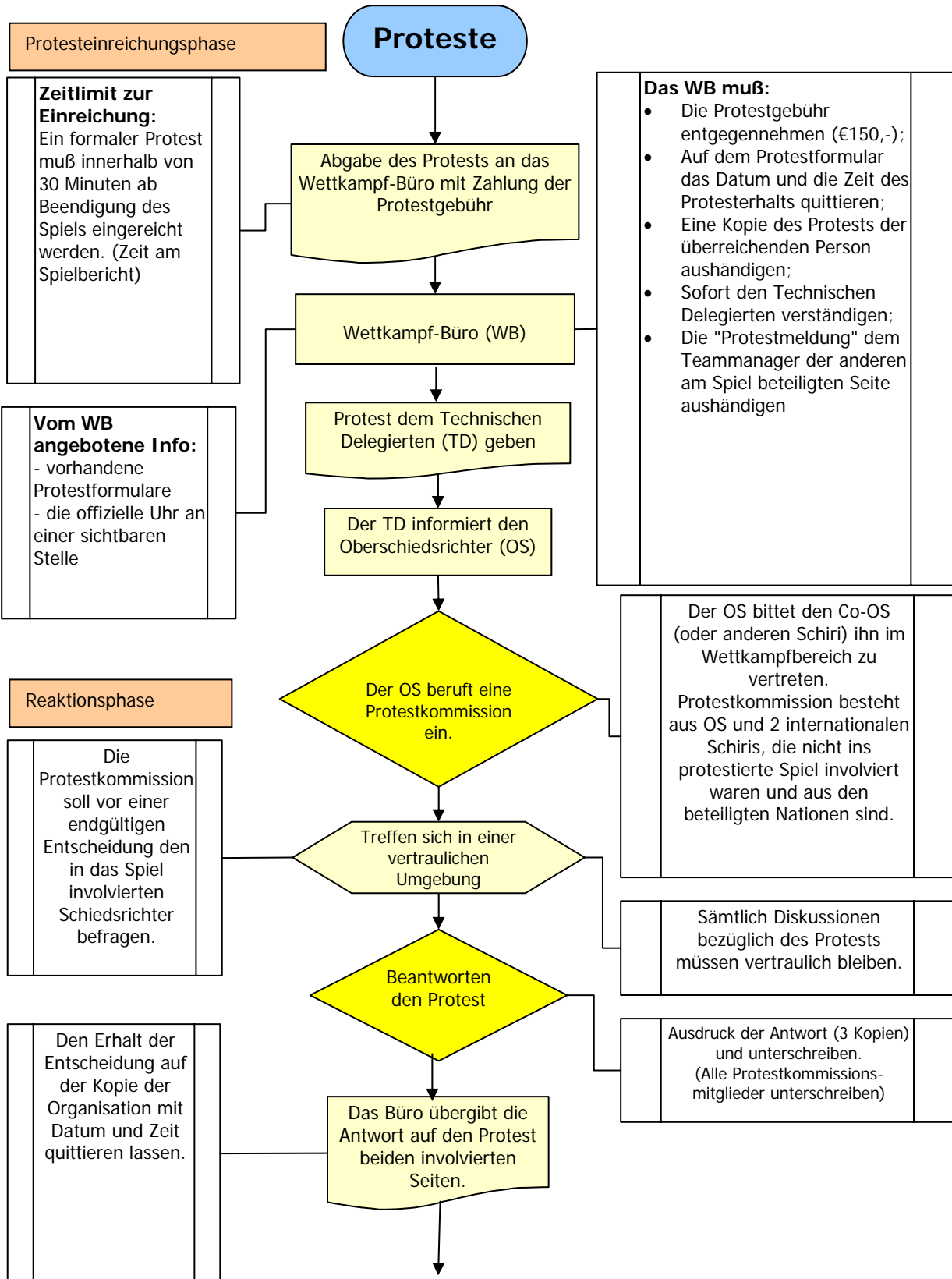
<p><b>Anzeigen des Spielstandes - Beispiele</b></p>			
			
<p><b>3 Punkte für Rot</b></p>	<p><b>7 Punkte für Rot</b></p>	<p><b>10 Punkte für Rot</b></p>	<p><b>12 Punkte für Rot</b></p>

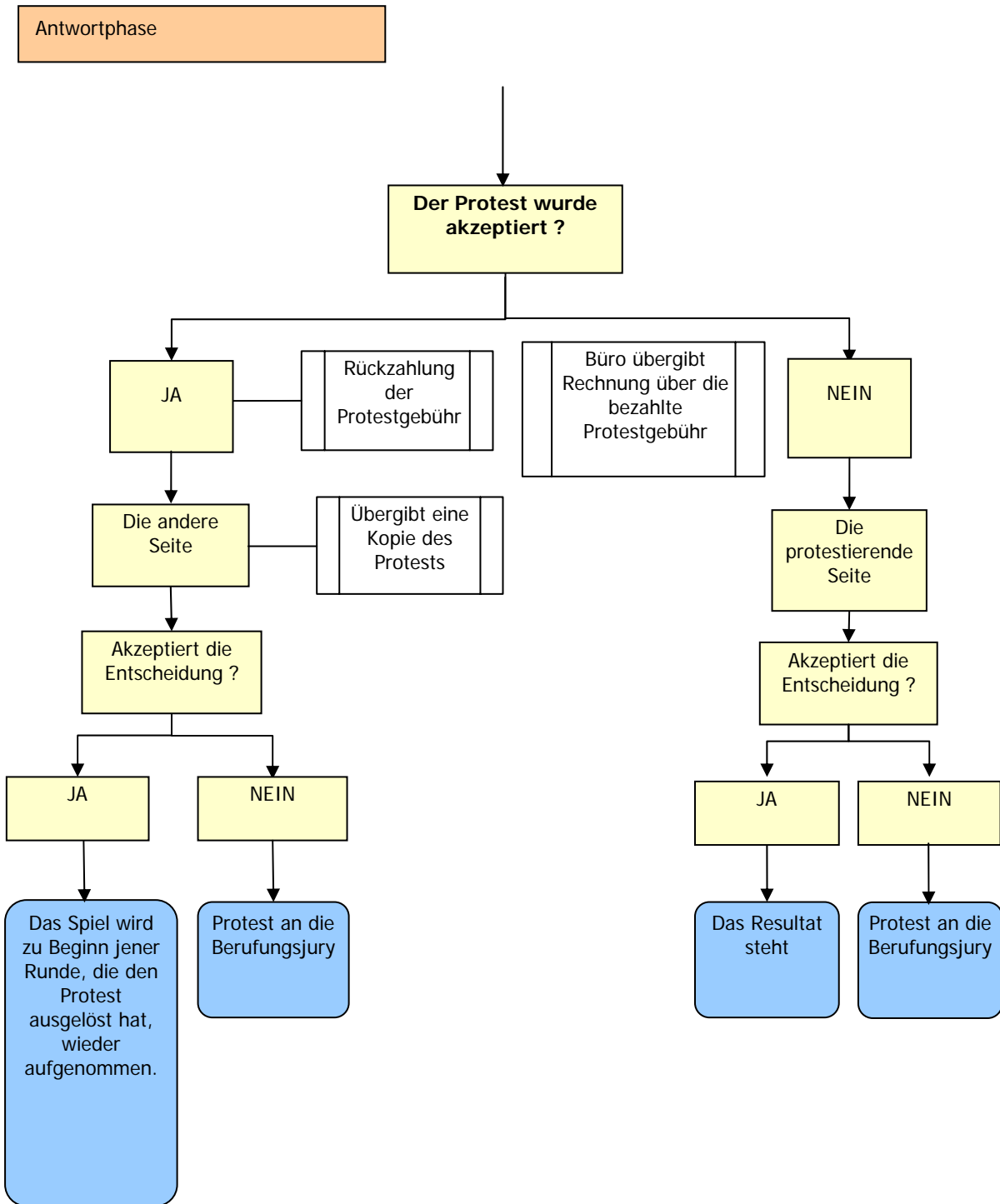
### Offizielle Gesten/Zeichen des Linienrichters

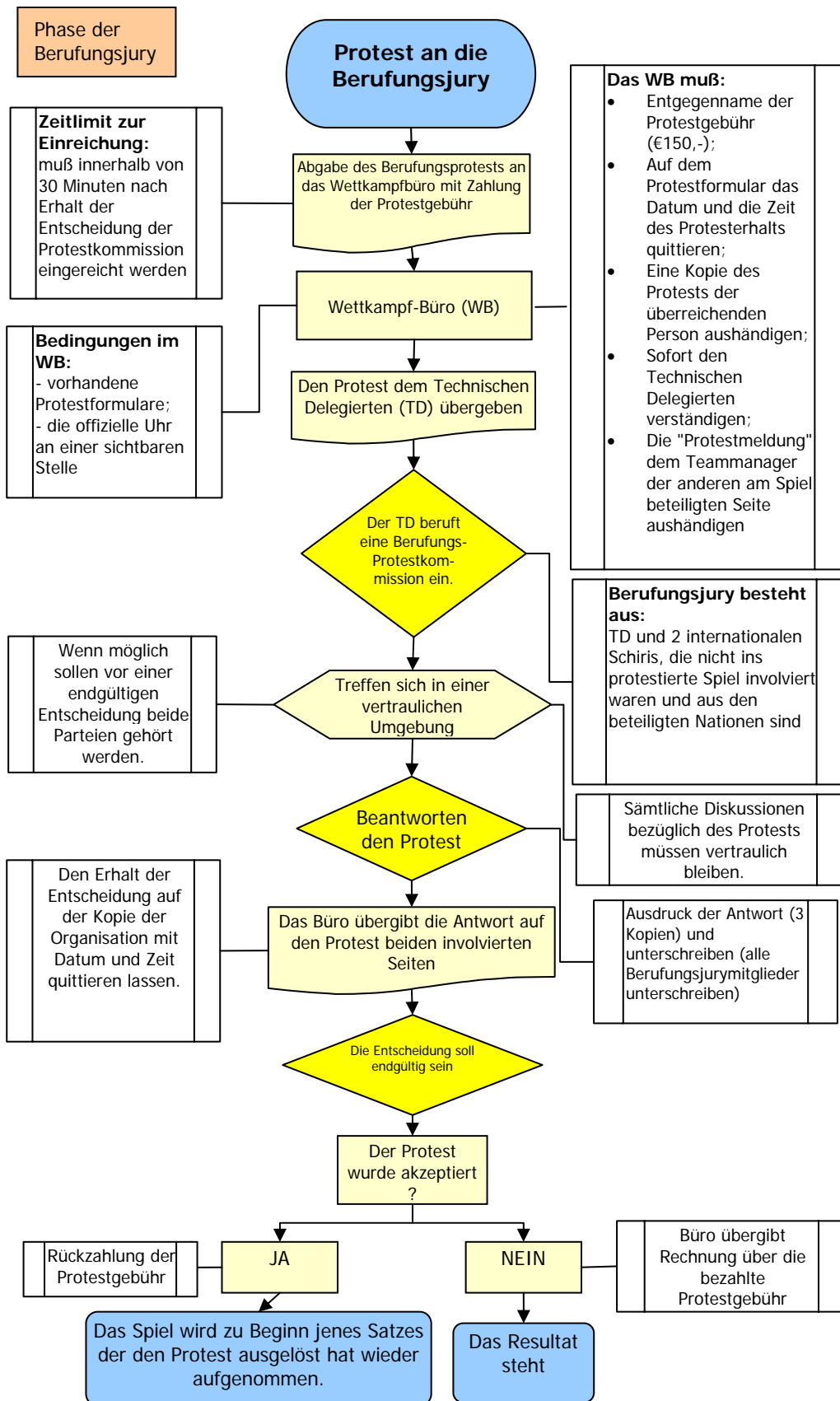
<p>Situation, um zu zeigen</p>	<p>Beschreibung der Geste</p>	<p>Linienrichtergesten</p>
<p>Um den Schiedsrichter aufmerksam zu machen</p>	<p>Hebe den Arm</p>	

Graphic Designer: Francisca Sottomayor

## **23. Anhang 2 - Proteste**







## 24. 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, in der der Anlass des Protests stattfand auf Grund einer Protestentscheidung: Die Spieler kehren in dieselben Wurfstände zurück und verwenden dieselben Bälle derselben Farbe. Regelverstöße, die in einer Runde begangen wurden, die auf Grund einer Entscheidung der Protestkommission 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.

## Protest Mitteilung

Diese Mitteilung ergeht an den Team Manager aus \_\_\_\_\_(Name der Nation), um mitzuteilen, dass gegen das Spiel zwischen \_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_ (Name der Spieler oder Nationen) am \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ (Datum einfügen), um \_\_\_\_\_ (Zeit des Spiels) in der Klasse \_\_\_\_\_, von \_\_\_\_\_ (Name) aus \_\_\_\_\_ (Nation) protestiert wurde.

Inhalt des Protests:

---

---

---

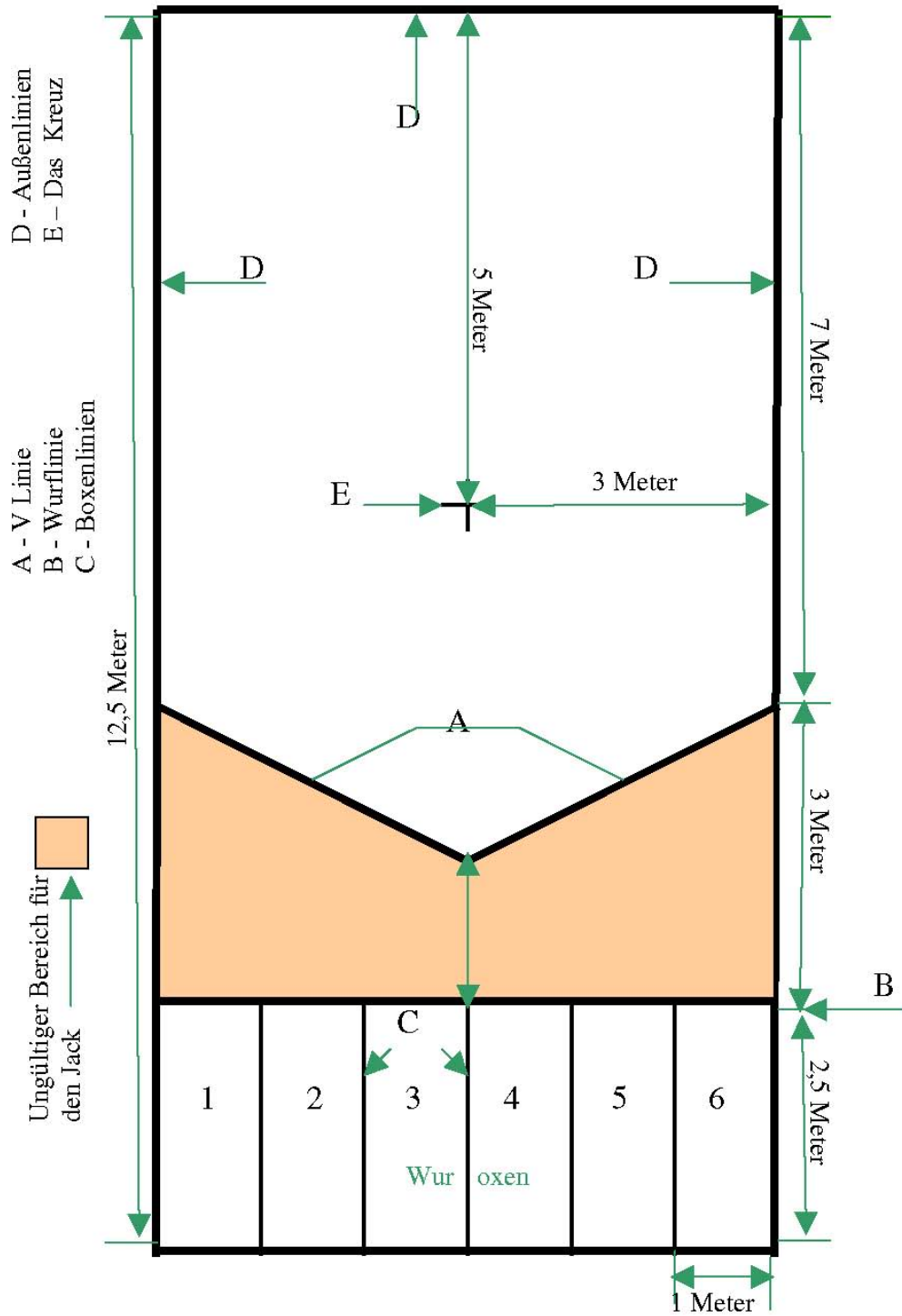
Abgegeben am: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ (Datum einfügen), um \_\_\_ h\_\_\_ m (Zeit einfügen)

Abgegeben von: \_\_\_\_\_

Erhalten von: \_\_\_\_\_

## **25. Anhang 3 - Spielfeldaufbau**

### Boccia Spielfeldaufbau



## 26. Abkürzungen (englisch)

Abkürzung	Beschreibung
BAC	Board of Arbitration Classification
CAS	Court of Arbitration for Sport
CBC	CPISTRA Boccia Committee
CC	Chief Classifier
CO	Classification Officer
CP	Cerebral Palsy
CPISTRA	Cerebral Palsy International Sports and Recreation Association
CRS	Competition Review Status
CS	Confirmed Status
e.g.	latin <i>exempli gratia</i> means <i>for example</i>
FIFA	Fédération Internationale de Football Association
FIS	Federation International de Ski
HOC	Head of Classification
i.e.	latin <i>id est</i> - means <i>in other words</i>
ICU	International Cycling Union
IIHF	International Ice Hockey Federation
IM	Intentional Misrepresentation
IPCAS	IPC Alpine Skiing
IPC	International Paralympic Committee
IPC CC	IPC Classification Code
IS	International Standard
LOC	Local Organizing Committee
NADO	National Anti-Doping Organization
NE	Not Eligible
NS	New Status
RS	Review Status
TD	Technical Delegate
TUE	Therapeutic Use Exemption
TUEC	Therapeutic Use Exemption Committee
WADA	World Anti-Doping Agency
WADC	World Anti-Doping Code
WCF	World Curling Federation