

BISFed Internationale Boccia Regeln

2019 verfasst von
Michael GEILING,
Bettina MÖSSENBÖCK

2025 überarbeitet von
Danila INNERLOHINGER,
Florian SILBERNAGL
Simon ERHART



BISFed

Boccia International Sports Federation

Einleitung

Boccia

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

Diese Spielregeln gelten bei allen internationalen Turnieren, die unter der Schirmherrschaft der **BISFed (Boccia International Sports Federation)** ausgetragen werden.

Diese Turniere umfassen alle Veranstaltungen, die von der BISFed genehmigt wurden, und beinhalten: regionale Meisterschaften, weltweite Veranstaltungen, kontinentale und Weltmeisterschaften, sowie Paralympische Spiele.

Die Organisationskomitees der Turniere können, mit Zustimmung des von BISFed ernannten Technischen Delegierten, zum Verständnis beitragende Punkte ergänzen. Jedoch darf der Sinn der Regeln nicht verändert werden. Sie sollten eindeutig gekennzeichnet sein und auf jedem Formblatt, welches der BISFed übermittelt wird, erkennbar sein.

Der Geist des Spiels

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

Übersetzungen

Eine editierbare Version der Regeln ist für Mitglieder erhältlich, die die Regeln in andere Sprachen übersetzen wollen. E-mail an admin@bisfed.com, wenn sie dieses Dokument erhalten wollen. BISFed ist bemüht, die Regeln in anderen Sprachen zu veröffentlichen, jedoch ist bei Streitigkeiten und Protesten der englische Text die allein gültige Version.

Fotografie

Das Fotografieren mit Blitzlicht ist nicht erlaubt. Das Filmen von Spielen ist erlaubt. Jedoch dürfen Stative und Kameras nur mit Erlaubnis des Schiedsrichters, Oberschiedsrichters, Technischen Delegierten oder HOC aufgestellt werden.

Nationale Anmerkungen für Österreich

Bei Boccia turnieren auf nationalem Level kommen in Österreich die internationalen Regeln zum Einsatz. Einige Regeln werden für einen einfacheren Turnierverlauf leicht angepasst. Die Abänderungen für Österreich sind in grau hinterlegten Kästen ersichtlich. Eine Übersicht über alle Abänderungen befindet sich im Anhang.

Anmerkung zur deutschen Übersetzung: Aufgrund der besseren Lesbarkeit ist auf die weibliche Anredeform verzichtet worden, selbstverständlich bezieht sich die Textierung auf beiderlei Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

1. Definitionen	3
2. Spielberechtigung	5
3. Spielbewerbe	5
4. Ausrüstung und Bälle – Kontrolle	8
5. Hilfsmittel	11
6. Rollstühle	12
7. Aufwärmen	12
8. Call Room	13
9. Stichprobenkontrollen	15
10. Spiel	16
11. Wertung	20
12. Satzabbruch	20
13. Tie-Break	21
14. Betreten des Spielfeldes	22
15. Regelverstöße	23
16. Kommunikation	27
17. Zeit	29
18. Auszeit aus medizinischen Gründen	30
19. Klarstellung und Protest	31
Anhänge	32
Anhang 1 - Offizielle Gesten und Zeichen des Schiedsrichters	33
Anhang 2 – Übersicht nationale Veränderungen... ..	37
Anhang 3 – Spielfeld	38

Definitionen

Classification	Klassifizierung	Die Durchführung der Klassifizierung der Sportler entsprechend der BISFed Klassifizierungsregeln.
CP	CP	Cerebrale Parese
Division	Bewerb	Einer der Spielbewerbe entsprechend der Klassifizierung.
Ball	Ball	Einer der roten oder blauen Bälle, oder der Jack (siehe 4.7).
Jack	Jack	Der weiße Zielball
Dead Ball	Toter Ball	Ein roter oder blauer Ball, der nach dem Wurf das Spielfeld verlassen hat; ein Ball, der nach einem Verstoß vom Schiedsrichter vom Spielfeld entfernt wurde; ein Ball, der nach Ablauf der zur Verfügung stehenden Zeit noch nicht von einer Seite geworfen wurde oder weil der Sportler beschloss, nicht mehr zu werfen.
Penalty Ball	Strafball	Ein zusätzlicher Ball am Ende eines Satzes, der vom Schiedsrichter vergeben wurde als Strafe für einen Verstoß der Gegenseite.
Throw	Wurf	Ist der Ausdruck für das „ins Spiel bringen des Balls“. Dies umfasst Werfen, Stoßen oder Auslassen des Balls, wenn ein Behelfsgerät verwendet wird.
Balls not thrown (BNT)	Nicht geworfene Bälle	Diejenigen Bälle, die eine Seite während eines Satzes nicht wirft.
Roll Test Device	Ballroll-Testgerät	Eine schmale Rampe, mit der getestet wird, ob die Bälle rollen.
Ball Template	Ballschablone	Wird verwendet, um den Ballumfang zu bestätigen.
Weigh Scale	Waage	Wird verwendet, um die Bälle mit einer Genauigkeit von 0.01g zu wiegen.
Warm up Area	Aufwärmzone	Eine festgelegte Zone zum Aufwärmen für die Sportler vor dem Betreten des Call Rooms.
Call Room	Call Room	Bereich zur Anmeldung vor jedem Spiel.
Field of Play (FOP)	Wettkampffläche	Der Bereich beinhaltet alle Spielfelder und die Zeitnehmungen.
Court	Spielfeld	Ist die von den Grenzlinien umschlossene Spielfeldfläche, einschließlich der Wurfboxen.
Playing Area	Spielfläche	Das Feld ohne Wurfboxen.
Throwing Box	Wurfbox	Eine der sechs markierten und nummerierten Boxen, aus der die Sportler werfen.
Throwing Line	Wurflinie	Die Linie am Spielfeld, hinter der die Sportler stehen, um zu werfen.
V-Line	V-Linie	Ist die Linie, die der Jack komplett passieren muss, um als gültig gewertet zu werden.
Cross	Kreuz	Die Markierung in der Mitte des Spielfeldes für die Platzierung des Jacks im Tie-Break; oder wenn der Jack

		ins Aus geht, oder in den ungültigen Bereich nach dem Wurf des ersten farbigen Balles.
Target Box	Zielfeld	35x35cm große Fläche am Kreuz für Strafwürfe.
Tournament	Turnier	Der gesamte Wettkampf oder Wettkämpfe inklusive Ausrüstungs- und Ballkontrolle. Die Schlusszeremonie beendet das Turnier. Ein Turnier kann mehr als einen Wettkampf beinhalten.
Competition	Wettkampf	Alle Einzel-Spiele sind ein Wettkampf, alle Team- und Pair-Spiele sind ein Wettkampf.
Match	Spiel	Ein Spiel zwischen zwei Seiten.
End	Satz	Ein Abschnitt eines Spiels, wenn der Jack und alle anderen Bälle von beiden Seiten gespielt wurden.
Disrupted End	Abgebrochener Satz	Erfolgt, wenn die Bälle zufällig oder absichtlich außerhalb des normalen Spielablaufs bewegt werden.
Violation	Regelverstoß	Ist jede gegen die Regeln des Spiels verstoßende Handlung durch einen Sportler, eine Seite, einen Ersatzspieler, einen Sportassistenten oder einen Trainer und hat eine Konsequenz zur Folge.
Yellow Card	Gelbe Karte	Eine gelbe Karte, 7x10 cm groß, wird angezeigt, um eine Verwarnung auszusprechen.
Red Card	Rote Karte	Eine rote Karte, 7x10 cm groß, wird angezeigt, um eine Disqualifikation auszusprechen.
Equipment	Ausrüstung	Rollstühle, Rinnen, Handschuhe, Schienen und andere Behelfsgeräte wie Stäbe (Pointers)
HOC	HOC	Veranstaltendes Organisationskomitee
HR, AHR, TD, ATD	HR, AHR, TD, ATD	HR=Oberschiedsrichter, AHR=Oberschiedsrichterstellvertreter, TD=Technischer Delegierter, ATD=Stellv. Technischer Delegierter
Side	Seite	Ist im Einzel der einzelne Wettkämpfer. Im Paarbewerb umfasst eine Seite zwei Mitglieder, im Mannschaftsbewerb sind es drei Mitglieder. Ersatzspieler, Sportassistenten, und Trainer, sofern erlaubt, sind ebenfalls Mitglieder der Seite.
Sport Assistant (SA)	Sportassistent (SA)	Eine Person, die Sportler assistiert, den Regeln entsprechend.
Substitute	Ersatzspieler	Ersatzspieler der eigenen Mannschaft (Seite).

2 Spielberechtigung

2.1 Die Spielberechtigung für teilnahmeberechtigte Athleten ist detailliert in den Klassifizierungsregeln der BISFed beschrieben, welche die Details über die Klassifizierungsprofile und den Ablauf der Klassifizierung, Umklassifizierung und Proteste enthalten. Für weitere Details der Klassifizierung siehe Section 4 – Classification and Sport Profiles – über die neuesten BISFED Boccia Klassifizierungsregeln, veröffentlicht auf der BISFED Website.

2.2 Um bei internationalen Wettkämpfen starten zu dürfen, müssen Athleten vor dem ersten Januar des Wettkampfsjahres 15 Jahre alt sein. Internationale Veranstaltungen beinhalten regionale Meisterschaften, Weltmeisterschaften oder andere genehmigte internationale BISFed-Veranstaltungen und die Paralympischen Spiele, sind aber nicht auf diese beschränkt.

Anmerkung zu 2.2:

Für ÖSTM und ÖBSV-Cups gilt: Die Altersbeschränkung entfällt.

3. Spielbewerbe

Allgemein

Es gibt sieben (Wett-)Bewerbe, in denen klassifizierte Sportler beiderlei Geschlechts spielen.

3.1 Einzelbewerbe

- Einzel BC1
- Einzel BC2
- Einzel BC3
- Einzel BC4

Ein Spiel im Einzelbewerb besteht aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt zwei Sätze mit dem eigenen Jack abwechselnd mit dem anderen Spieler. Jeder Spieler hat 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 Call Rooms ist es jedem Spieler erlaubt, 6 rote Bälle, 6 blaue Bälle und 1 Jack mitzubringen.

Anmerkung zu 3.1:

Für ÖSTM gilt: Sollten in einer Klasse weniger als 3 Sportler antreten, wird diese Klasse in die nächsthöhere Klasse integriert.

Für ÖBSV-Cups gilt aufbauend: Es kommt zusätzlich die Klasse BC5-offen zum Einsatz.

Alle Klassen spielen in einer gemeinsamen Klasse. BC3 Sportler werden jedoch ab 3 Teilnehmern in einer eigenen Klasse gespielt.

3.2 Paarbewerbe

- Paar BC3 – für Spieler der Klasse BC3
- Paar BC4 – für Spieler der Klasse BC4

Paar BC3

Die Spieler müssen im Einzelbewerb der Klasse BC3 spielberechtigt sein. Ein Paar BC3 kann einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen der BISFed, deren Entscheidung endgültig ist. Jeder Spieler wird von einem Sportassistenten unterstützt, der sich an die entsprechenden Regeln halten muss (siehe 3.5). Einen Spieler mit CP am Feld zu haben, ist nicht mehr länger Bedingung.

Paar BC4

Die Sportler müssen im Einzelbewerb der Klasse BC4 spielberechtigt sein. Ein BC4 Paar kann einen Ersatzspieler haben. Ausnahmen liegen im Ermessen der BISFed, deren Entscheidung endgültig ist. Fußballer dürfen von einem Sportassistenten unterstützt werden, der sich an die entsprechenden Regeln halten muss (siehe 3.5).

Ein Spiel im Paarbewerb der Klasse BC3 und BC4 besteht aus vier (4) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Jack in der Reihenfolge der Wurfboxen 2 – 5. Jeder Spieler hat drei (3) farbige 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.

3.2.1. Bei Betreten des Call Rooms ist es jedem Paarmitglied (incl. der Ersatzspieler) erlaubt, 3 rote Bälle, 3 blaue Bälle und pro Paar 1 Jack mitzubringen.

3.2.2. Bälle von Ersatzspielern werden in einem ausgewiesenen Bereich in der Nähe der Zeitnehmung deponiert.

3.3 Mannschaftsbewerbe

Die Teilnehmer müssen in den Einzelbewerben BC1 oder BC2 spielberechtigt sein. Eine Mannschaft muss das Spiel mit drei Sportlern spielen und mindestens einen Spieler aus der Klasse BC1 während der gesamten Spielzeit auf dem Spielfeld haben. Jede Mannschaft darf einen Sportassistenten haben, der sich an die Regeln für Sportassistenten halten muss (siehe 3.5).

Ein Spiel im Mannschaftsbewerb besteht aus sechs (6) Sätzen. Jeder Spieler beginnt einen Satz mit dem Werfen des Jack in der Reihenfolge der Wurfboxen 1 – 6. Jeder Spieler bekommt zwei farbige 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.

3.3.1. Bei Betreten des Call Rooms ist es jedem Teammitglied erlaubt je 2 rote Bälle, 2 blaue Bälle sowie 1 Jack pro Team mitzubringen.

3.3.2. Bälle von Ersatzspielern werden in einem ausgewiesenen Bereich in der Nähe der Zeitnehmung deponiert.

Anmerkung zu 3.3:

Für ÖSTM gilt: Teams müssen gemäß den international geltenden Richtlinien aus BC1 und BC2 Sportlern zusammengestellt werden. Es können jedoch auch gleichgeschlechtliche Mannschaften antreten.

Für ÖBSV-Cups gilt: Bei jedem ÖBSV-Cup können die Mannschaften neu zusammengestellt werden. Der Bewerb ist offen für die Klassen BC1, BC2, BC4, BC5-offen. Pro Mannschaft darf maximal ein (1) BC4 oder BC5 Spieler spielen. Für eine Mannschaft dürfen maximal fünf (5) Sportler genannt werden. Pro Spiel muss sich jedoch für drei Sportler entschieden werden, es gibt keinen Spielerwechsel während eines Spiels.

Aus Zeitgründen werden Spiele im Mannschaftsbewerb in Österreich auf vier (4) Sätze verkürzt. Die Wurfboxen 3 und 4 werden beim Werfen des Jacks übersprungen (auch bei Weitergabe des Jacks aufgrund eines ungültigen Jackwurfes). Alle restlichen Regelungen zur Aufstellung und Ballvergabe bleiben bestehen.

3.4 Verantwortungsbereich des Kapitäns

3.4.1. In Mannschafts- und Paarbewerben wird jede Seite in jedem Spiel von einem Kapitän angeführt. Mit dem Buchstaben „C“ muss der Kapitän für den Schiedsrichter deutlich erkennbar sein. Jede/r Kapitän, Verein oder Nation ist selbst dafür verantwortlich, das „C“ bereitzustellen.

Der Kapitän agiert als Leiter der Mannschaft und übernimmt folgende Verantwortungsbereiche:

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

3.4.3. Er entscheidet, welches Mannschaftsmitglied während des Spiels werfen soll, inklusive der Strafbälle.

3.4.4. Er beantragt eine technische oder medizinische Auszeit. Der Trainer darf ebenfalls eine technische oder medizinische Auszeit beantragen.

3.4.5. Er bestätigt die Entscheidung des Schiedsrichters bei der Wertung.

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

3.4.7. Er unterschreibt den Spielbericht oder bestimmt jemanden, in seiner Vertretung zu unterschreiben. Diese Person muss mit ihrem oder seinem eigenen Namen unterschreiben. Bei Verwendung eines elektronischen Spielberichtes kann der Sportler die Zustimmung bestätigen, indem er selbst „OK“ anklickt oder er gibt dem Zeitnehmer oder dem Schiedsrichter das Einverständnis, „OK“ in seinem Auftrag anzuklicken.

3.5 Regeln für den Sportassistenten

BC1, BC3 und BC4 Fußballer dürfen einen Sportassistenten dabei haben. Die Sportassistenten der BC1 und BC4 Fußballer sollten sich hinter der Wurfbox aufhalten und dürfen die Wurfbox betreten, wenn das von ihrem Sportler angezeigt wird. Die Sportassistenten für BC3 müssen sich innerhalb der Wurfbox ihres Sportlers aufhalten und dürfen während der Sätze nicht auf das Spielfeld schauen. Sportassistenten verrichten Aufgaben wie:

- Einstellen oder Stabilisieren des Rollstuhls, wenn sie vom Sportler gefragt werden
- Einstellen der Position des Sportlers, wenn sie von ihm gefragt werden
- Den Ball rollen und/oder dem Sportler übergeben, wenn sie vom Sportler gefragt werden
- Einstellen der Rinne (für BC3), wenn sie vom Sportler gefragt werden
- Ausführen von Routinetätigkeiten vor oder nach dem Wurf
- Einsammeln der Bälle nach jedem Satz, wenn sie vom Schiedsrichter dazu aufgefordert werden

Dem Sportassistenten ist es nicht erlaubt, direkten körperlichen Kontakt (keinerlei Berührung des Sportlers, siehe 15.8.5) mit dem Sportler während des Wurfes zu haben, oder beim Schieben oder Einstellen des Rollstuhls oder eines Stabes. Ein BC3 Sportassistent darf während des Satzverlaufes nicht auf das Spielfeld schauen (siehe 15.5.2, 15.6.5).

Anmerkung zu 3.5:

Bei ÖSTM gilt: In begründeten Ausnahmefällen dürfen auch BC2 und BC4 Sportler mit Sportassistenten antreten. Eine solche Ausnahme muss bei der Klassifizierung eingetragen und bestätigt werden.

Bei ÖBSV-Cups gilt: Ein Sportassistent ist auch ohne entsprechende Eintragung bei der Klassifizierung bei Freigabe durch den Oberschiedsrichter möglich.

3.6 Trainer

Pro Bewerb ist es einem Trainer gestattet, den für den jeweiligen Wettkampf festgelegten Aufwärmbereich und den Call Room zu betreten. (siehe 7.2, 8.2)

Dem Trainer ist es während der Minute zwischen den Sätzen erlaubt die Wettkampffläche (FOP) zu betreten, um beim Einsammeln der Bälle zu helfen und um mit seinem Spieler zu reden.

4 Ausrüstungs- und Ballkontrolle

Alle erforderlichen Gegenstände, die zur Durchführung eines Turniers benötigt werden, müssen vom Veranstalter zur Verfügung gestellt und durch den Technischen Delegierten der BISFed bei jeder Veranstaltung genehmigt werden.

Die Überprüfung der Ausrüstung (Rollstühle, Rinnen, Stäbe, Handschuhe, Schienen, etc.) und der Bälle muss am Beginn des Turniers stattfinden. Oberschiedsrichter und/oder von ihm bestimmte Personen leiten die Kontrollen der Bälle und Rinnen zu einem Zeitpunkt, der vom technischen Delegierten festgesetzt wird. Idealerweise sollte diese Überprüfung 48 Stunden vor Wettkampfbeginn stattfinden. Bälle, die die Überprüfung nicht bestehen, werden bis zum Ende des Turniers einbehalten.

Handschuhe, Schienen oder andere ähnliche Hilfsmittel, die der Sportler am Spielfeld verwendet, brauchen die dokumentierte Genehmigung von der Klassifizierung und müssen zur Ausrüstungskontrolle mitgenommen werden. Schiedsrichter können auch nach dieser Genehmigung beim Call Room Procedere fragen. Sportler, die Kommunikationshilfen verwenden, müssen diese ebenfalls bei der Ausrüstungskontrolle genehmigen lassen.

Wettkampfbälle, die vom Veranstalter zur Verfügung gestellt werden, müssen ebenso für jedes Turnier überprüft werden.

Anmerkung zu 4:

Für ÖSTM und ÖBSV-Cups gilt: Die Materialkontrolle vor Turnierbeginn wird nicht durchgeführt. Es können stichprobenartige Kontrollen im Laufe des Turniers durchgeführt werden.

4.1 Das Spielfeld

Die Oberfläche sollte flach und glatt sein (z.B. geschliffener Beton, Parkett- oder Kunststoffboden). Die Oberfläche sollte sauber sein. Es sollte nichts auf dem Boden sein, was die Spieloberfläche beeinträchtigen könnte (z.B. Staub jeder Art).

Die Größe des Spielfeldes beträgt 12,5 m x 6 m inklusive der Wurfzone, die in sechs Wurfboxen eingeteilt ist. Alle Messungen der Außenlinien erfolgen zur Innenseite der betreffenden Linie. Die Linien für die Wurfboxen und das Kreuz (innerhalb des Spielfeldes) werden mit einer dünnen Bleistiftlinie markiert, wobei das Klebeband gleichmäßig

über beide Seiten dieser Markierung geklebt wird. Die Wurflinie und die V-Linie wird innerhalb des ungültigen Bereichs für den Jack platziert (siehe Anhang III: Boccia-Spielfeldplan).

Alle Spielfeldlinien sollten zwischen 1,9 cm und 7 cm breit sein und müssen gut erkennbar sein. Zur Markierung der Linien sollte ein Klebeband verwendet werden. Für die Außenlinien, die Wurflinie und die V-Linie wird ein 4-7 cm breites Band empfohlen. Ein schmales Band (1,9 bis 2,6 cm) wird für Innenlinien verwendet; für die Trennlinien der Wurfboxen, das Zielfeld und das Kreuz. Das Innenmaß des Zielfelds ist 35x35 cm. Das schmale Klebeband soll an der Außenseite des quadratischen Zielfeldes geklebt werden.

4.2 Anzeigetafel

Die Anzeigetafel ist so anzuordnen, dass sie von allen Spielern, die an diesem Spiel teilnehmen, eingesehen werden kann.

4.3 Zeitmessgeräte

Wenn möglich, sollten Zeitmessgeräte elektronisch sein.

4.4 Tote Bälle

Bocciabälle, die über die Außenlinien gehen, müssen in einem eigenen Behälter für tote Bälle oder außerhalb der Außenlinie, ca. 1m vom Spielfeld entfernt platziert werden, so dass alle Spieler sehen können, wie viele Bälle schon gespielt sind.

4.5 Rot/Blau – Farbanzeiger

Der farbige Anzeiger ist ähnlich einem Tischtennisschläger, mit dem der Schiedsrichter anzeigt, welche Seite (rot oder blau) als nächstes wirft. Der Schiedsrichter verwendet den Anzeiger und seine Finger, um darauf den Spielstand nach jedem Satz und am Ende des Spiels anzuzeigen.

4.6 Messgeräte

Ballschablonen werden verwendet, um den Umfang der Bälle zu messen. Maßbänder, Zirkel, Fühlerlehren, Taschenlampe etc. werden von Schiedsrichtern verwendet, um die Ballabstände am Spielfeld zu messen.

4.7 Bocciabälle

Ein Satz Bocciabälle besteht aus sechs roten, sechs blauen und einem weißen Ball (Jack). Die bei einem offiziellen Wettkampf verwendeten Bocciabälle müssen den von BISFed aufgestellten Kriterien entsprechen (siehe 4.7.1, 4.7.2)

Jeder Spieler oder jede Mannschaft darf eigene farbige Bälle verwenden. In Einzelspielen darf jeder Sportler seinen eigenen Jack verwenden; in Team oder Paarspielen darf jede Mannschaft nur einen Jack verwenden.

Wettkampfbälle dürfen nur von Spielern verwendet werden, die nicht ihre eigenen Bälle zum Call Room mitbringen oder von Sportlern, deren Bälle bei Stichprobenüberprüfungen nicht die Kriterien erfüllen.

4.7.1. Ballkriterien

Gewicht: 275gr. +/- 12gr

Umfang: 270mm +/- 8mm

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

Die Bälle müssen eine deutliche rote, blaue und weiße Farbe aufweisen und müssen in gutem Zustand sein, ohne erkennbare Schnittstellen. Auf den Bällen sind keine Aufkleber erlaubt. Der Oberschiedsrichter und letztendlich der technische Delegierte trifft die endgültige Entscheidung, ob ein Ball verwendet werden darf oder nicht.

4.7.2. Testverfahren für Bälle

4.7.2.1. Das Gewicht jedes einzelnen Balles wird mit einer Waage (Toleranz innerhalb 0,01g) überprüft.

4.7.2.2. Der Umfang der Bälle wird mit einer unelastischen Ballschablone (Höhe 7 – 7,5mm) getestet, welche zwei kreisförmige Öffnungen aufweist: eine kleinere Öffnung mit einem Umfang von 262 mm und eine größere Öffnung mit einem Umfang von 278 mm. Das Testverfahren läuft folgendermaßen ab:

4.7.2.2.1. Jeder Ball wird getestet, indem er behutsam über die kleine Öffnung gelegt wird. Er darf – schwerkraftbedingt – nicht von selbst durch die kleine Öffnung gehen.

4.7.2.2.2. Jeder Ball wird getestet, ob er von allein mittels Eigengewichts durch das große Loch durchgeht, indem er behutsam auf die große Öffnung gelegt wird (d.h. allein durch die Schwerkraft).

4.7.2.3 Jeder Ball wird mit dem standardisierten „BISFed Roll Test“ getestet, um zu prüfen, ob der Ball unter Einfluss der Schwerkraft rollt, indem er auf einer Aluminiumrinne mit einer Länge von 290 mm und einer schiefen Ebene mit einer Abweichung von 25 Grad zur Horizontalen (plus/minus 0,5 Grad) losgelassen wird. Jeder Ball muss mindestens 175 mm auf der 100 mm breiten horizontalen Aluminiumplatte des Testinstruments rollen und gilt als bestanden, wenn der Ball genau entlang der horizontalen Platte rollt und am Ende von der Platte herunterfällt. Jeder Ball wird maximal dreimal getestet, und gilt als durchgefallen, wenn er in einem bis zu drei Versuchen auf der horizontalen Alu-Platte nicht hinunterfällt. Ein Ball, der seitlich von der Platte hinunterfällt, gilt auch als durchgefallen. Wenn der Ball beim ersten Versuch besteht, sind der zweite und dritte Versuch nicht erforderlich. Ebenfalls, wenn er beim ersten Versuch durchfällt und beim zweiten Versuch besteht, wird der dritte Versuch nicht mehr gemacht (auf von BISFED sanktionierten Turnieren wird der Test auf Testgeräten gemacht, die vom HR bestätigt werden, mit einem Winkel zwischen 24,5 und 25,5 Grad).

4.7.2.4. Der Oberschiedsrichter kann zusätzliche Stichproben gemäß der Regeln 4.7.2.1 – 4.7.2.3 vor jedem Spiel im Call Room durchführen.

4.7.2.5. Jeder Ball, der nicht den Kriterien der Regeln 4.7.2.1 – 4.7.2.3 entspricht, wird abgelehnt und bis zum Ende des Turniers vom Oberschiedsrichter einbehalten; ein solcher Ball darf während des Turniers nicht verwendet werden.

5 Hilfsmittel

Hilfsmittel wie Rinnen und Stäbe, die von Sportlern der Klasse BC3 verwendet werden, müssen bei der Ausrüstungskontrolle bei jedem Turnier überprüft werden. Handschuhe und/oder Schienen, die von allen Sportlern verwendet werden können, müssen von der Klassifizierung genehmigt sein und zur Ausrüstungskontrolle mitgebracht werden.

5.1. Rinnen müssen einer Größe entsprechen, die, wenn sie auf ihre Seite gelegt werden, in einen Bereich von 2,5 m x 1 m passen. Rinnen müssen während der Messung auf die größtmögliche Einstellung ausgezogen werden, einschließlich aller Zusatzeile, Verlängerungen und Unterbauten.

5.2. Rinnen dürfen keine mechanischen Vorrichtungen enthalten, die das Antreiben, oder Beschleunigen/Verlangsamten, oder das Einrichten der Rinne (wie Laser, Wasserwaagen, Bremsen, Sichtgeräte, Zielfernrohre usw.) unterstützen. Solche mechanischen Hilfsmittel dürfen weder im Call Room noch auf der Wettkampffläche (FOP) verwendet werden. Eine erhöhte Plattform zum Anvisieren ist nicht erlaubt. Eine fixe oder vorübergehende zusätzliche Halterung auf der Rinne darf nicht zum Ausrichten/Zielen/Orientieren der Rinne verwendet werden. Wenn der Ball einmal vom Spieler losgelassen wird, darf nichts den Ball in irgendeiner Weise behindern.

5.3. Wenn der Ball losgelassen wird, darf die Rinne die Wurflinie nicht überragen.

5.4. Es gibt keine Beschränkungen bezüglich der Länge von Kopf-/Mund- oder Armstab. (siehe 15.8.4, der Stab muss direkt mit Kopf, Mund oder Arm des Sportlers verbunden sein oder gehalten werden.)

5.5. Nachdem der Schiedsrichter den Jack übergeben hat, und bevor der Jack geworfen wird, muss die Rinne des werfenden Spielers deutlich mindestens 20 cm nach links und 20 cm nach rechts bewegt werden (siehe 15.8.10). In Tie-Break Sätzen, sowohl im Einzel als auch im Paarbewerb, muss jeder Sportler seine Rinne 20 cm nach links und 20 cm nach rechts schwenken, und zwar vor dem Werfen des ersten Balles, aber nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass sie an der Reihe sind (siehe 13.5). Die Rinne muss auch vor jedem Strafball geschwenkt werden. Spieler, die noch Bälle übrig haben, müssen die Rinne neu einstellen, bevor sie werfen, indem sie sie 20 cm schwenken, wenn sie oder ihre Mitspieler von der Spielfläche zurückkommen. Wenn der Spieler keine Bälle mehr hat, muss er den Schwenk nicht machen (siehe 15.8.10). Es ist nicht erforderlich, die Rinne zwischen den anderen Würfeln zu schwenken.

5.6. Ein Spieler darf mehr als eine Rinne oder einen Pointer während eines Spiels verwenden. Alle Hilfsmittel müssen während des gesamten Satzes in der Wurfbox verbleiben. Wenn ein Spieler Gegenstände (Flaschen, Jacken, Pins, Flaggen ...) oder andere Ausrüstung (Pointer, Rinne, Rinnenverlängerungen ...) während eines Satzes verwenden will, müssen diese Gegenstände zu Beginn des Satzes innerhalb der Wurfbox sein. Wenn ein Gegenstand während des Satzes aus der Wurfbox des Sportlers entfernt wird, urteilt der Schiedsrichter entsprechend Regel 15.6.1., 15.6.4.

5.7. Wenn eine Rinne während einem Spiel bricht, muss die Zeit angehalten werden und dem Spieler werden einmalig zehn (10) Minuten Zeit gewährt (technische Auszeit), um die Rinne zu reparieren. Bei einem Paarbewerb kann der Spieler eine Rinne mit seinem Mitspieler oder dem Ersatzspieler teilen. Eine Ersatzrinne kann zwischen den Sätzen eingetauscht werden (der Oberschiedsrichter muss darüber informiert werden).

5.8. Sportler, die Handschuhe oder Schienen verwenden möchten, benötigen die dokumentierte Zustimmung der Klassifizierung für den Einsatz dieser Gegenstände.

6 Rollstühle

6.1. Die Wettkampffrollstühle sollten, wenn möglich, Standardrollstühle sein. Es dürfen auch Scooter verwendet werden. Es gibt keine Beschränkung der Sitzhöhe für BC3 Spieler, solange sie sitzen bleiben. Für alle anderen Spieler beträgt die maximale Sitzhöhe inkl. Sitzkissen 66 cm vom Boden zum niedrigsten Punkt, bei dem die Gesäßhälfte des Spielers das Sitzkissen berührt.

6.2. Wenn ein Rollstuhl während eines Spiels bricht, wird die Zeit gestoppt und dem Spieler werden 10 Minuten Zeit gegeben (technische Auszeit), um den Rollstuhl zu reparieren. Wenn der Rollstuhl nicht repariert werden kann, muss der Spieler das Spiel fortsetzen oder er verliert das Spiel (siehe 11.8).

6.3. Im Zweifelsfall muss der Oberschiedsrichter in Verbindung mit dem Technischen Delegierten eine Entscheidung treffen. Diese ist unumstößlich.

7 Aufwärmen

7.1. Vor Beginn jedes Spiels können sich die Spieler in einem speziell gekennzeichneten Aufwärbereich aufwärmen. Dieser Aufwärbereich darf nur von jenen Spielern betreten werden, die unmittelbar vor einem vom Organisationskomitee auf den Spielplan gesetzten Spiel stehen. Spieler, Trainer und Sportassistenten können in der für sie festgesetzten Zeit den Aufwärbereich und das für sie reservierte Aufwärbfeld betreten.

7.2. Spieler können von einer maximalen Anzahl an Begleitpersonen in den Aufwärbereich begleitet werden, wie folgt:

- BC1 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC2 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC4 1 Trainer, 1 Sportassistent
- Paar BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent pro Spieler
- Paar BC4 1 Trainer, 1 Sportassistent
- Mannschaft BC1/2 1 Trainer, 1 Sportassistent

7.3. Wenn es notwendig ist, kann ein Übersetzer und ein Physiotherapeut/Masseur pro Nation den Aufwärbereich betreten. Diese Personen dürfen nicht beim Training assistieren.

Anmerkung zu 7:

Für ÖSTM und ÖBSV-Cup gilt: Die Spieler können 1h vor Beginn der ersten Runde des Tages auf einem beliebigen Spielfeld aufwärmen. 15 Minuten vor Start der Spiele sind alle Felder zu räumen. Die Bereitstellung eines eigenen Aufwärbfeldes ist erwünscht, jedoch nicht verpflichtend. Eine Regulierung der Benutzung des Aufwärbfeldes obliegt dem Oberschiedsrichter.

8 Call Room (Warteraum)

8.1. Eine offizielle, eindeutig erkennbare Uhr wird vor dem Eingang des Call Rooms platziert.

8.2. Spieler können von höchstens folgender Anzahl an Begleitpersonen in den Call Room begleitet werden:

- BC1 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC2 1 Trainer
- BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent
- BC4 1 Trainer, (1 Sportassistent bei einem Fußballer)
- Paar BC3 1 Trainer, 1 Sportassistent pro Spieler
- Paar BC4 1 Trainer (1 Sportassistent bei einem Fußballer)
- Mannschaft (BC1/2) 1 Trainer, 1 Sportassistent

8.3. Vor dem Betreten des Call Rooms muss jeder Spieler und jeder Sportassistent seine Startnummer und seine Akkreditierungskarte herzeigen. Die Trainer müssen ihre Akkreditierung zeigen. Die Startnummer wird vorne auf der Brust oder am Bein getragen. Alle Sportassistenten müssen ihre Startnummer auf dem Rücken haben, die mit der des Sportlers übereinstimmen muss, den sie betreuen. Bei Nichtbeachtung wird der Eintritt in den Call Room verweigert.

8.4. Die Registrierung wird beim Schalter erledigt, der sich am Eingang zum Call Room befindet. Eine Seite, die nicht rechtzeitig im Call Room ist, verliert das Spiel.

8.4.1. Für Einzelspiele müssen sich alle Spieler zwischen dreißig (30) und fünfzehn (15) Minuten vor der ausgewiesenen Startzeit des jeweiligen Spieles registrieren.

8.4.2. Für Team- und Paarbewerbe müssen sich alle Spieler zwischen fünfundvierzig (45) und zwanzig (20) Minuten vor der ausgewiesenen Startzeit des jeweiligen Spieles registrieren.

8.4.3. Jede Seite (Einzel, Paar oder Mannschaft inklusive Trainer und alle Sportassistenten) muss sich gemeinsam registrieren lassen und ihre gesamte Ausrüstung und Bälle mitbringen. Jede Seite sollte in den Call Room nur die Dinge mitbringen, die für den Wettkampf notwendig sind.

8.5. Einmal registriert und innerhalb des Call Rooms, ist es Spielern, Trainern und Sportassistenten nicht mehr erlaubt, den Call Room zu verlassen. Sollten sie dies trotzdem tun, wird ihnen der Wiedereintritt und die weitere Teilnahme am Spiel verweigert. (8.13 ist die Ausnahme). Alle anderen Ausnahmen liegen im Ermessen des Oberschiedsrichters und/oder des Technischen Delegierten.

8.6. Alle Seiten müssen sich unmittelbar nach ihrer Registrierung im Call Room in dem ihnen zugewiesenen Bereich einfinden. Wenn ein Spieler zwei aufeinanderfolgende Spiele hat, darf auch der Trainer oder der Mannschaftsführer mit dem Einverständnis des Technischen Delegierten den Spieler für das nächste Spiel registrieren. Dies schließt auch Playoff-Runden ein, wenn der Aufstieg des Spielers in den nächsten Level nicht ausreichend Zeit für die Vorbereitungen im Call Room lässt.

8.7. Zur festgelegten Zeit werden die Türen des Call Rooms geschlossen und es dürfen weder Personen noch Ausrüstung oder Bälle nachträglich eingebracht werden oder am Spiel teilnehmen. (Ausnahmen können nur durch den Oberschiedsrichter und/oder Technischen Delegierten erteilt werden).

8.8. Schiedsrichter betreten den Call Room zur Vorbereitung des Spiels spätestens, wenn die Türen geschlossen werden.

8.9. Die Spieler werden gebeten, dem Schiedsrichter ihre Startnummer, Akkreditierungskarte und Klassifizierungsunterlagen zu zeigen.

8.10. Die Überprüfung der gesamten Ausrüstung, die Kontrolle der Bälle und Bestätigung der genehmigten Stempel auf den Rinnen, sowie der Münzwurf sollten im Call Room durchgeführt werden. Jede Ausrüstung, die eine Kontrolle nicht besteht, darf nicht auf dem Spielfeld verwendet werden, außer die Seite kann es sofort reparieren, um es regelkonform zu machen.

8.11. Münzwurf – Der Schiedsrichter wirft eine Münze und die Siegerseite entscheidet, ob sie rot oder blau spielt. Jeder Seite ist es erlaubt, die Bälle der Gegenseite vor oder nach dem Münzwurf zu untersuchen.

8.12. Wettbewerbsbälle können von Spielern verwendet werden, die keine eigenen Bälle in den Call Room mitgebracht haben, oder deren Bälle nicht den Kriterien der Stichprobenüberprüfung entsprechen.

8.13. Wenn es eine Zeitplanverzögerung gibt, während das Verfahren im Call Room abläuft, und ein Spieler um Erlaubnis bittet, auf die Toilette gehen zu dürfen, kann der Oberschiedsrichter oder der Technische Delegierte dies unter folgenden Bedingungen erlauben:

- die gegnerische Seite in dem Spiel muss darüber informiert werden;
- ein Mitarbeiter des OK muss den Spieler begleiten;
- der Spieler muss im Call Room zurück sein, bevor die Gruppe die Freigabe hat, auf die Wettkampffläche zu gehen. Wenn der Spieler zu spät in den Call Room zurückkehrt, gilt das Spiel als verloren, falls dann die Seite dieses Spielers eine zu geringe Anzahl von Spielern aufweist.

8.14. Regel 8.4 kommt nicht zur Anwendung, wenn das Organisationskomitee die Verspätung verursacht. Wenn aus irgendeinem Grund Spiele verspätet sind, wird das HOC dies so schnell wie möglich an alle Mannschaftsführer schriftlich bekanntgeben und Zeitpläne werden korrigiert.

8.15. Übersetzer können nur nach Aufforderung durch den Schiedsrichter den Call Room betreten. Der Übersetzer muss sich vor Beginn jedes Spiels im Bereich außerhalb des gekennzeichneten Call Rooms einfinden, um den Call Room betreten zu dürfen.

Anmerkung zu 8:

Für ÖSTM und ÖBSV-Cup gilt: Der Oberschiedsrichter übernimmt die Tätigkeiten des Callroom Managers. Eine Akkreditierung ist nicht notwendig.

Bei Platzmangel im Callroom ist es BC3 Sportlern erlaubt, ihre Rinne und sonstige Hilfsmittel direkt aufs Spielfeld zu bringen. Alle Bälle müssen jedoch dennoch in den Callroom mitgebracht werden.

9 Stichprobenweise Überprüfung

9.1. Der Oberschiedsrichter darf zu jeder Zeit des Turniers stichprobenartige Überprüfungen der Ausrüstung anordnen und durchführen.

9.2. Bälle, die die Kriterien der Regeln 4.7.1, 4.7.2 nicht erfüllen, werden bis zum Ende des Turniers einbehalten. Der Schiedsrichter protokolliert die aussortierten Bälle am Spielbericht. Den Spielern wird erlaubt, für dieses Spiel den Ball/die Bälle durch Wettkampfbälle zu ersetzen. Nach dem Spiel müssen diese Wettkampfbälle dem Schiedsrichter zurückgegeben werden. Wenn ein Spieler zu viele Bälle in den Call Room mitbringt, werden diese Extrabälle bis zum Ende des Wettkampfes konfisziert. „Extrabälle“, die während des Verfahrens im Call Room beschlagnahmt wurden, aber ansonsten legal sind, können für einen darauffolgenden Wettkampf innerhalb desselben Turniers zurückgefordert werden. Das darf eingefordert werden, nachdem der Wettkampf vorüber ist.

9.3. Bestehen ein oder mehrere Bälle die Stichprobenüberprüfung nicht, erhält der Spieler eine gelbe Karte und eine Verwarnung nach Regel 15.9.3. Wenn bei einem Spieler bei ein und derselben Stichprobe mehr als ein Ball nicht den vorgegebenen Kriterien entspricht, wird nur eine gelbe Karte vergeben.

9.4. Wenn die Bälle oder Ausrüstung eines Spielers (Rollstuhl, Rinne, Handschuhe, Schienen oder andere Hilfsmittel) bei einer zweiten Stichprobenüberprüfung nicht regelkonform sind, erhält dieser Spieler eine zweite gelbe Karte und wird für das aktuelle Spiel nach den Regeln 15.9.2 und 15.9.3 gesperrt.

9.5. Wenn ein oder mehrere Bälle abgelehnt wurden, kann der Spieler um Bälle seiner Wahl (hart, mittel oder weich) bitten, falls diese vorhanden sind. Ihm werden diese Bälle übergeben, aber er kann die Bälle nicht selbst auswählen.

9.6. Spielern und Trainern ist es gestattet, die Stichprobenüberprüfung zu beobachten. Wenn etwas nicht den vorgegebenen Kriterien entspricht, muss der Schiedsrichter den Oberschiedsrichter herbeirufen, um die Überprüfung zu wiederholen. Die Stichprobenuntersuchungen können im Call Room und/oder auf dem Spielfeld während dem Spiel stattfinden.

9.7. In Paar- und Mannschaftsbewerben müssen die Spieler im Call Room jeden ihrer Ausrüstungsteile und Bälle kennzeichnen, damit, wenn ein Teil bei der Überprüfung durchfällt, nachvollziehbar ist, welchem Spieler dieses Teil zuzuordnen ist. Wenn der Besitz nicht zugewiesen werden kann, bekommt der Kapitän die gelbe Karte (siehe 15.9.2).

10 Das Spiel

Die Vorbereitung für das Spiel beginnt im Call Room.

10.1. Aufwärmen am Spielfeld

Wenn die Spieler am Spielfeld sind, positionieren sie sich selbst in ihrer zugewiesenen Wurfbox. Der Schiedsrichter zeigt den Start der zweiminütigen Aufwärmphase an, während der jede Seite bis zu sieben Bälle (inklusive Jack) werfen darf. Ersatzspieler werfen zu keiner Zeit Aufwärmfälle.

Das Aufwärmen ist zu Ende, wenn beide Seiten alle sieben Bälle geworfen haben oder die zwei Minuten um sind, je nachdem, was zuerst eintritt.

10.2. Werfen des Jacks

Während ein Ball geworfen wird (Jack, roter oder blauer Ball), muss der Spieler seine gesamte Ausrüstung, Bälle und persönlichen Sachen innerhalb der eigenen Wurfbox haben. Für BC3 Spieler inkludiert das auch den Sportassistenten.

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

10.2.2. Der Spieler darf den Jack erst werfen, nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, dass seine Seite dran ist.

10.2.3. Der Jack muss im gültigen Bereich für den Jack zu liegen kommen.

10.3. Ungültiger Jack

10.3.1. Der Jack ist ungültig, wenn:

- er im ungültigen Bereich für den Jackball zu liegen kommt, nachdem er gespielt wurde
- er über die Spielfeldlinien hinausgeworfen wird
- der Spieler, der den Jack geworfen hat, eine Regelverletzung begangen hat. Die entsprechende Strafe wird laut Regel 15.1-15.11 zugesprochen.

10.3.2. 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 in der Wurfbox, aus der der erste Satz begonnen wurde, geworfen. Dies wird so lange fortgeführt, bis der Jack gültig ins Spiel gebracht wird.

10.3.3. Wenn der Jack ungültig ist, wird der nächste Satz so begonnen, als wäre der ungültige Jackwurf nicht gewesen, und der Jack wird von demjenigen Spieler geworfen, der ursprünglich an der Reihe gewesen wäre.

10.4. Wurf des ersten Balls in das Spielfeld

10.4.1. Der Spieler, der den Jack wirft, wirft auch den ersten farbigen Ball (siehe 15.8.9).

10.4.2. Wenn ein Ball ins Aus geworfen wird, oder wenn ein Ball auf Grund eines Regelverstoßes aus dem Spiel genommen wird, wirft diese Seite so lange weiter, bis ein Ball in der Spielzone 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 farbigen Ball in die Spielzone werfen.

10.5. Wurf des ersten gegnerischen Balls

10.5.1. Anschließend wirft die gegnerische Seite.

10.5.2. Wenn ein Ball ins Aus geworfen wird oder wenn ein Ball auf Grund eines Regelverstoßes aus dem Spiel genommen wird, wirft diese Seite so lange weiter, bis ein Ball in der Spielzone landet oder alle ihre Bälle geworfen wurden. Beim Paar- und Mannschaftsbewerb kann jeder Spieler den zweiten farbigen Ball werfen.

10.6. Werfen der restlichen Bälle

10.6.1. Als nächstes wirft die Seite, deren Ball nicht am nächsten zum Jack liegt. Wenn sie schon alle ihre Bälle geworfen hat, wirft die gegnerische Seite weiter. Diese Prozedur wird so lange fortgesetzt, bis alle Bälle von beiden Seiten geworfen wurden.

10.6.2. Wenn sich ein Spieler entscheidet, die restlichen Bälle des Satzes nicht zu werfen, muss er dem Schiedsrichter anzeigen, dass er keine Bälle mehr während dieses Satzes spielen möchte und die verbliebenen Bälle werden als tote Bälle deklariert. Nichtgeworfene Bälle werden auf dem Spielbericht vermerkt.

10.7. Beendigung des Satzes

10.7.1. Wenn alle Bälle geworfen wurden und es keine Strafbälle gibt, gibt der Schiedsrichter den Spielstand in mündlicher Form bekannt, und sagt dann „Satz ist beendet“ (siehe 11). (BC3 Sportassistenten dürfen sich ab diesem Zeitpunkt umdrehen und auf das Spielfeld schauen.)

10.7.2. Wenn Strafbälle zu werfen sind, und nachdem das Ergebnis des Satzes von den Spielern oder Kapitänen bestätigt wurde, wird das Spielfeld vom Schiedsrichter geräumt (der Linienrichter kann ihm behilflich sein). Die Seite, die einen Strafball zugesprochen bekommen hat, wählt einen ihrer farbigen Bälle aus, der in das Zielquadrat beim Kreuz geworfen wird. Der Schiedsrichter gibt mündlich den zusammengerechneten Spielstand bekannt (siehe 11) und dann „Satz ist beendet“. (BC3 Sportassistenten dürfen sich ab diesem Zeitpunkt umdrehen und auf das Spielfeld schauen). Der Endstand dieses Satzes wird am Spielbericht vermerkt.

10.7.3. Im letzten Satz eines Spiels, wenn noch nicht alle Bälle gespielt wurden und aber der Sieger offensichtlich ist, wird kein Strafball gegeben, wenn der Sportassistent oder der Trainer jubelt. Dies gilt auch für Strafbälle.

10.7.4. Sportassistenten und Trainer dürfen das Spielfeld erst nach Erlaubnis des Schiedsrichters betreten (siehe 15.9.7.) am Ende des Satzes, wenn der Schiedsrichter ansagt, „eine Minute“, während er den Jack aufhebt.

10.8. Vorbereitung auf die nachfolgenden Sätze für alle Bewerbe

Der Schiedsrichter erlaubt maximal eine Minute zwischen den Sätzen. Die eine Minute beginnt, wenn der Schiedsrichter den Jack vom Boden aufhebt und „eine Minute“ ansagt. Sportassistenten und/oder Funktionäre, sowie Trainer sammeln die Bälle für den Beginn des nächsten Satzes ein. Nach 45 Sekunden ruft der Schiedsrichter „15 Sekunden!“ Nach einer Minute ruft der Schiedsrichter „Zeit!“. Alle Aktivitäten der Gegenseite müssen eingestellt werden, wenn der Schiedsrichter den Jack der Seite übergibt, die mit dem Werfen dran ist. Der Schiedsrichter bittet um „Jack!“. Wenn die Gegenseite nicht fertig ist, müssen sie warten, bis der Schiedsrichter ihnen anzeigt, dass sie mit dem Werfen an der Reihe sind, danach können sie ihre Vorbereitungen abschließen.

Spieler müssen in ihrer Wurfbox sein; Sportassistenten und Trainer müssen in ihren zugewiesenen Bereichen sein, wenn der Schiedsrichter „Zeit!“ ruft oder sie bekommen eine gelbe Karte für das Verzögern des Spiels (siehe 15.9.4).

10.9. Werfen der Bälle

10.9.1. Beim Auslassen des Balls muss der Spieler mit mindestens einer Gesäßhälfte in Kontakt mit der Sitzfläche des Rollstuhls/Scooters sein. Spieler, die nur in Bauchlage spielen können, müssen mit dem Bauch den Wurfstuhl berühren. (siehe 15.6.3.). Diese Spieler müssen für diese Art des Spiels die Bewilligung von der Klassifizierung haben.

10.9.2. Wenn ein Ball geworfen wurde und er prallt vom werfenden Spieler, vom Gegenspieler oder seiner Ausrüstung ab, gilt er als gespielt.

10.9.3. Nachdem ein Ball geworfen oder getreten wurde oder die Rinne verlässt, darf dieser auch über die Seite der eigenen Wurfbox (in der Luft oder am Boden) und durch die gegnerische Wurfbox rollen, bevor der Ball über die Wurflinie und somit ins Spielfeld gelangt.

10.9.4. Wenn sich ein Ball von selbst im Spiel bewegt, ohne von etwas/jemandem berührt worden zu sein, verbleibt er am Spielfeld in der neuen Position.

10.10. Bälle außerhalb des Spielfelds

10.10.1. Jeder Ball, der die Grenzlinien berührt oder überquert wird "Aus" gegeben. Wenn der Ball die Außenlinie berührt und einen anderen Ball stützt, wird der Ball auf der Linie sofort vorsichtig im rechten Winkel zur Grenzlinie entfernt, während man den Ball in Kontakt mit dem Boden hält. Wenn der oben liegende Ball runterfällt und die Außenlinie berührt, wird dieser auch aus dem Spielfeld genommen. Jeder Ball wird gemäß Regel 10.10.4 oder 10.11.1 behandelt.

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

10.10.3. Ein Ball, der geworfen wurde und das Spielfeld verfehlt, mit Ausnahme im Fall von 10.14, wird "Aus" gegeben.

10.10.4. Jeder ins "Aus" geworfene oder gestoßene farbige Ball ist ein toter Ball und wird in dem dafür vorgesehenen Bereich platziert. Die Entscheidung welcher Ball im Aus ist, liegt beim Schiedsrichter.

10.11. Jack aus dem Spielfeld gestoßen

10.11.1. Wenn der Jack während des Spiels aus dem Spielfeld oder in die ungültige Zone für den Jack gestoßen wird, wird er auf dem Kreuz für den Jack neu platziert.

10.11.2. Wenn dies nicht möglich ist, weil bereits ein Ball auf dem Kreuz liegt, dann wird der Jack 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).

10.11.3. Nach der Positionierung des Jacks auf dem Kreuz, wird die zu werfende Seite nach der Regel 10.6.1 bestimmt.

10.11.4. Wenn nach der Positionierung des Jacks auf dem Kreuz keine farbigen Bälle auf dem Spielfeld sind, dann spielt jene Seite, die den Jack hinaus gestoßen hat.

10.12. Bälle im gleichen Abstand zum Jack

Um zu bestimmen, welche Seite als nächstes wirft, wenn zwei oder mehr verschieden farbige Bälle gleich weit vom Jack entfernt sind (auch wenn das Ergebnis für eine Seite höher als 1:1 steht), 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. Wenn ein neuerlich geworfener Ball,

diese gleich weit entfernte Ballanordnung zerstört, aber so liegen bleibt, dass es wieder zu gleichen Entfernungen zum Jack kommt, muss dieselbe Farbe noch einmal werfen.

10.13. Gleichzeitiges Werfen von Bällen

Wenn mehr als ein Ball gleichzeitig von der Seite, die gerade an der Reihe ist, geworfen wurde, werden beide Bälle aus dem Spiel genommen und zu toten Bällen. (siehe 15.8.12).

10.14. Fallengelassener Ball

Wenn ein Spieler einen Ball versehentlich fallen lässt, ist es die Aufgabe des Spielers, den Schiedsrichter um Erlaubnis zu fragen, den Ball noch einmal werfen zu dürfen. Der Schiedsrichter entscheidet, ob das Fallenlassen unabsichtlich passiert ist oder ob es ein vorsätzlicher Versuch eines Wurfes war. Die Anzahl der vom Schiedsrichter gegebenen Wiederholungswürfe ist nicht limitiert und die Entscheidung liegt allein beim Schiedsrichter. Die Zeit wird in diesem Fall nicht angehalten.

10.15. Schiedsrichterfehler

Wenn aufgrund eines Fehlers des Schiedsrichters die falsche Seite wirft, so wird/werden der geworfene Ball/die geworfenen Bälle dem Spieler zurückgegeben. In diesem Fall muss die verlorene Zeit wieder dazugerechnet werden. Wenn Bälle durch einen falschen Wurf durcheinandergebracht werden, dann muss der Satz wie ein abgebrochener Satz behandelt werden (siehe 12, 15.2.4.).

10.16. Platz für Trainer

Trainer sind am Ende des Spielfeldes in der dafür vorgesehenen Zone zu positionieren. Dieser Bereich wird vom Organisationskomitee definiert und hängt von der allgemeinen Platzgestaltung ab.

11 Wertung

- 11.1.** Die Wertung führt der Schiedsrichter durch, nachdem alle Bälle von beiden Seiten geworfen wurden, einschließlich eventueller Strafbälle. Punkte für Strafbälle, sofern welche vergeben wurden, werden zum Spielstand dazugezählt und eingetragen.
- 11.2.** Die Seite, deren Ball am nächsten beim Jack liegt, erhält je einen Punkt für jeden Ball, der dem Jack näher ist als der dem Jack nächstgelegene Ball der Gegenseite.
- 11.3.** Wenn zwei oder mehrere Bälle verschiedener Farbe den gleichen Abstand zum Jack haben und kein anderer Ball näher ist, dann bekommt jede Seite einen Punkt für jeden Ball.
- 11.4.** Nach Beendigung jedes Satzes überzeugt sich der Schiedsrichter vom richtigen Punktestand am Spielbericht und auf der Anzeigentafel. Die Spieler/Kapitäne sind dafür verantwortlich, dass der Punktestand richtig eingetragen wird. Für jeden Strafball, bei dem ein farbiger Ball innerhalb des Zielquadrates zu liegen kommt, wird ein (1) Punkt vergeben.
- 11.5.** Wenn alle Sätze gespielt sind, werden die in jedem Satz erreichten Punkte addiert und die Seite mit der höheren Gesamtpunkteanzahl wird zum Sieger erklärt.
- 11.6.** Der Schiedsrichter kann die Kapitäne (oder die Spieler bei Einzelbewerben) zum Ende eines Satzes nach vorne kommen lassen, wenn eine Messung erforderlich ist oder es eine knappe Entscheidung gibt.
- 11.7.** Wenn die Punktezahl nach dem regulären Ende gleich ist, inklusive eventueller Strafbälle, wird ein Tie -Break (Entscheidungssatz) gespielt. In einem Spiel werden die Punkte, die in einem Tie -Break erzielt werden, nicht zu der normalen Punkteanzahl hinzugezählt, sie dienen ausschließlich dazu, den Sieger zu ermitteln.
- 11.8.** Wenn eine Seite ein Spiel versäumt, dann gewinnt die Gegenseite das Spiel mit der Wertung von mindestens 6-0; oder der größten Punktedifferenz in einem Spiel in dieser Vorrunde oder der K.o.- Runde. Die gesperrte Seite wird mit 0 bewertet. Wenn beide Seiten gesperrt werden, verlieren beide das Spiel mit der Wertung von mindestens 6-0, oder der größten Punktedifferenz in jedem Spiel in dieser Vorrunde oder der K.o. - Runde. Die Wertung wird für jede Seite mit „verloren mit 0-(?)“ festgehalten. Wenn beide Seiten das Spiel versäumen, entscheiden der Technische Delegierte und der Oberschiedsrichter über die angemessene Maßnahme.

12 Satzabbruch

- 12.1.** Ein Satz wird abgebrochen, wenn Bälle durch Kontakt von einem Spieler oder einem Schiedsrichter bewegt werden, oder durch einen geworfenen Ball während eines Regelverstößes, dessen Abstoppen des Balles dem Schiedsrichter misslingt.
- 12.2.** Wird der Satz aufgrund eines Fehlers oder einer Handlung des Schiedsrichters unterbrochen, so wird der Schiedsrichter in Absprache mit dem Linienrichter die durcheinander gebrachten Bälle in ihre vorhergehende Position bringen, (der Schiedsrichter wird dabei immer den vorherigen Spielstand berücksichtigen, auch wenn die Bälle nicht mehr exakt auf ihrer vorherigen Position zu positionieren sind). Wenn der Schiedsrichter den vorherigen Spielstand nicht weiß, dann muss der Satz neu gestartet werden. Der Schiedsrichter hat dabei die letzte Entscheidung.

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

12.4. 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, vorher Strafbälle zugesprochen wurden, dürfen diese nicht gespielt werden.

12.5. Für BISFed Weltmeisterschaften und Paralympische Spiele muss das Organisationskomitee eine Überkopfkamera bereitstellen, sodass es möglich ist, die Bälle in ihre ursprüngliche Position zurück zu legen, und sodass der Oberschiedsrichter eine schnelle Entscheidung treffen kann, wie ein Satz abgebrochen wurde, und welche Maßnahmen gesetzt werden, damit sich der Spielverlauf nicht weiter verzögert.

13 Tie-Break (Entscheidungssatz)

13.1. Ein Tie-Break entspricht einem zusätzlichen Satz.

13.2. Alle Spieler bleiben in ihren ursprünglichen Boxen.

13.3. Nach maximal einer Minute nach dem das Tie-Break angekündigt wurde, muss der Münzwurf erfolgen. Der Sieger des Münzwurfes entscheidet, welche Seite den ersten farbigen Ball wirft. Es wird der Jack derjenigen Seite verwendet, die zuerst spielt. Während oder nach dem Münzwurf darf der BC3-Sportassistent nicht auf das Spielfeld schauen (siehe 15.5.2).

13.4. Der Jack wird auf dem Kreuz für den Jack platziert.

13.5. Der Satz wird wie ein normaler Satz gespielt. In BC3 Einzelbewerben, bevor der erste farbige Ball losgelassen wird (sowohl rot als auch blau), MÜSSEN die Spieler ihre Rinnen schwenken. In BC3 Paar, müssen ALLE Spieler (sowohl rot als auch blau) ihre Rinnen schwenken, nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Seite werfen darf und bevor der erste Ball losgelassen wird (siehe 5.5., 15.8.10 – Wegnahme des geworfenen Balles).

13.6. Wenn eine Situation wie in 11.3. auftaucht und jede Seite erhält gleich viele Punkte in diesem Tie-Break, werden die Spielstände notiert und ein zweites Tie-Break gespielt. Dieses Mal beginnt die Gegenseite den Satz. Dieser Ablauf geht solange weiter, bis ein Gewinner feststeht, wobei der erste Wurf immer abgewechselt wird.

13.7. Wenn es notwendig ist, ein zusätzliches Tie-Break zu spielen, um die Endposition der Seiten innerhalb eines Pools zu bestimmen, treffen sich die Spieler im Call Room und der Schiedsrichter wird:

- die Münze werfen, um auszuwählen, welche Seite rot oder blau spielt
- die Münze neuerlich werfen, um auszuwählen, welche Seite den Satz beginnt
- den Jack der Seite, die das Spiel beginnt, am Kreuz positionieren
- Dieses Tie-Break wird dann als normaler Satz gespielt.
- Wenn jede Seite die gleiche Punkteanzahl in diesem Tie-Break erreicht, wird der Spielstand am Spielbericht festgehalten und ein zweites Tie-Break gespielt. Dieses Mal beginnt die Gegenseite, und ihr Jack wird am Kreuz platziert.
- Dieser Vorgang geht solange weiter, bis ein Gewinner feststeht, wobei der erste Wurf immer abgewechselt wird.

14 Bewegungen auf dem Spielfeld

14.1. Während eine Seite dran ist, dürfen Spieler der Gegenseite nicht ihren nächsten Wurf vorbereiten, den Rollstuhl oder die Rinne einrichten oder den Ball rollen. (Bevor die Farbe angezeigt wird, ist es einem Spieler erlaubt, einen Ball aufzunehmen, ohne ihn zu werfen, z.B. ist es der roten Seite gestattet, einen Ball aufzunehmen und den Ball in ihre Hand oder den Schoß zu nehmen, bevor der Schiedsrichter der blauen Seite anzeigt, dass sie werfen kann; es ist der roten Seite nicht gestattet, einen Ball aufzunehmen, nachdem der Schiedsrichter blau angezeigt hat, dass sie werfen kann.) (siehe 15.5.4)

14.2. Sobald der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Seite mit dem Werfen dran ist, dürfen Spieler dieser Seite das Spielfeld oder eine freie Wurfbox betreten. Spielern ist es erlaubt, die Rinne aus ihrer eigenen oder irgendeiner anderen leeren Wurfbox einzurichten. Spieler dürfen nicht in eine gegnerische Wurfbox gehen, um den nächsten Wurf vorzubereiten oder die Rinne einzurichten.

14.3. Spieler dürfen nicht hinter die Wurfboxen gehen, um sich dort für ihre Würfe aufzustellen oder mit ihren Mitspielern zu sprechen. Der Weg hinter den Wurfboxen darf nur von BC3 Spielern benutzt werden, um das Spielfeld zu betreten. Wenn sie das Spielfeld im Paarbewerb betreten wollen, müssen sie so fahren, dass sie nicht hinter ihrem eigenen Mitspieler vorbeifahren. Spielern, die diese Betretungsregel brechen, wird erklärt, dass sie in ihrem vorgegebenen Bereich bleiben und die Einrichtung neu beginnen müssen. Die verstrichene Zeit wird nicht ersetzt.

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

14.5. Wenn in einem Mannschafts- oder Paarbewerb ein Spieler einen Ball wirft und sein Mitspieler noch nicht in seiner Wurfbox zurück ist, vergibt der Schiedsrichter einen Strafball und nimmt den geworfenen Ball aus dem Spiel. (siehe 15.6.7.) Der zurückkommende Sportler (der nicht wirft) muss mindestens ein Rad inn erhalb seiner Wurfbox haben, wenn der Teamkollege wirft.

14.6. Routineabläufe vor oder nach einem Wurf sind auch ohne konkrete Aufforderung an den Sportassistenten erlaubt.

15 Regelverstöße

Im Fall eines Regelverstößes gibt es eine oder mehrere unterschiedliche Konsequenzen:

- Ein Strafball
- Wegnahme von Bällen
- Ein Strafball plus Wegnahme von Bällen
- Ein Strafball plus gelbe Karte
- Gelbe Karte
- Rote Karte (Disqualifikation)

Ein Sportler und sein Sportassistent werden als eine Einheit betrachtet – jede gelbe oder rote Karte, die der Sportassistent bekommt, betrifft den Sportler gleichermaßen.

Ein Trainer wird als eine Einheit betrachtet, wenn ein Trainer eine gelbe oder rote Karte erhält, wird die nicht auf die Seite übertragen. Wird ein Trainer disqualifiziert, ist das seine eigene Konsequenz.

15.1. Strafball

15.1.1. Ein Strafball ist die Zuerkennung von einem zusätzlichen Ball an die Gegenseite. Dieser Ball wird geworfen, nachdem alle Bälle eines Satzes gespielt sind. Der Schiedsrichter hält den Spielstand fest; alle Bälle werden vom Spielfeld entfernt, und die Seite, die den Strafball zugesprochen bekommen hat, wählt einen (1) ihrer farbigen Bälle aus, der in das Zielquadrat auf dem Kreuz geworfen wird. Der Schiedsrichter zeigt den Farbanzeiger und ruft „eine Minute!“. Der Spieler hat eine Minute Zeit, um den Strafball zu werfen. Wenn dieser Ball innerhalb des 35x35cm großen Zielquadrats zu liegen kommt, ohne die Außenlinien zu berühren, wird der Seite, die den Strafball geworfen hat, ein zusätzlicher Punkt zuerkannt. Der Schiedsrichter zählt diesen Punkt zum Punktestand des Satzes dazu, der dann am Spielbericht festgehalten wird. Im Falle eines Strafballs wird die Uhr auf eine Minute gestellt, nachdem die aktuelle Restzeit am Spielbericht notiert wurde.

15.1.2. Wenn mehr als ein Regelverstoß während des Satzes von einer Seite erfolgte, kann auch mehr als ein Strafball zugesprochen werden. Jeder Strafball wird extra geworfen. Der geworfene Ball wird entfernt und notiert (wenn er gepunktet hat) und die Seite wählt aus ihren sechs farbigen Bällen welche aus, mit denen die folgenden Strafbälle geworfen werden.

15.1.3. Werden Verstöße von beiden Seiten begangen, heben sich diese gegenseitig nicht auf. Jede Seite versucht, ihren Punkt zu erzielen und wirft in der Reihenfolge, wie die Strafbälle erhalten wurden. Der erste Wurf erfolgt von der Seite, die den ersten Strafball erhalten hat, danach erfolgen abwechselnd die Würfe der weiteren Strafbälle.

15.1.4. Wenn während des Ausführens eines Strafballs ein Verstoß passiert, der ebenfalls zu Strafbällen führt, vergibt der Schiedsrichter einen Strafball an die Gegenseite.

15.2. Wegnahme von Bällen

15.2.1 Bei dieser Strafe wird der Ball, der einen Regelverstoß bedingte, aus dem Spielfeld genommen. Der weggenommene Ball wird im Behälter für tote Bälle oder an einem festgelegten Platz deponiert.

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

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

15.2.4 Wenn es dem Schiedsrichter nicht gelingt, den Ball aufzuhalten, bevor er andere Bälle trifft, wird der Satz abgebrochen (siehe 12.1-12.4).

15.3. Gelbe Karte

15.3.1. Wenn ein Regelverstoß lt. Regel 15.9 begangen wird, wird die gelbe Karte gezeigt und der Schiedsrichter notiert den Regelverstoß auf dem Spielbericht.

15.3.2. Bei Erhalt zwei (2) gelber Karten während eines Wettkampfes wird der Sportler im laufenden Spiel gesperrt. Das Spiel gilt im Einzel- oder Paarbewerb als verloren (siehe 11.8).

Wenn ein Sportler und/oder sein Sportassistent im Mannschaftsbewerb eine zweite gelbe Karte bekommt, wird er im laufenden Spiel gesperrt. Das Spiel darf mit den zwei übrigen Spielern fortgesetzt werden. Jeder ungeworfene Ball des Spielers, der die zweite gelbe Karte bekommen hat, kommt in den Behälter für die toten Bälle. In den darauffolgenden Sätzen spielt diese Seite mit vier Bällen. Wenn der Kapitän der Mannschaft gesperrt wird, übernimmt ein anderer Spieler der Mannschaft diese Rolle. Wird ein zweiter Spieler innerhalb des Teams gesperrt, so verliert diese Seite das Spiel (siehe 11.8).

Für die zweite gelbe und jede folgende gelbe Karte, die ein Einzelspieler bekommt, wird er für den Rest des laufenden Spiels gesperrt, ist aber berechtigt, alle übrigen Spiele im Wettkampf zu spielen.

15.4. Rote Karte (Disqualifikation)

15.4.1. Wenn ein Sportler, Trainer oder Sportassistent disqualifiziert wird, wird die rote Karte gezeigt und am Spielbericht vermerkt. Eine rote Karte bedeutet immer eine sofortige Disqualifikation vom Wettkampf für den Einzelnen, der die rote Karte bekommen hat (siehe 15.11.4).

15.4.2. Wenn ein Sportler und/oder sein eigener Sportassistent im Einzel- oder Paarbewerb disqualifiziert wird, verliert diese Seite das Spiel (siehe 11.8.).

15.4.3. Wenn ein Sportler und/oder sein eigener Sportassistent in einem Teambewerb disqualifiziert wird, wird das Spiel mit den zwei verbliebenen Sportlern fortgesetzt. Jeder ungeworfene Ball des disqualifizierten Spielers kommt in den Behälter für tote Bälle. In den darauffolgenden Sätzen spielt diese Seite mit vier Bällen. Wenn der Kapitän der Mannschaft disqualifiziert wird, übernimmt ein anderer Spieler der Mannschaft diese Rolle. Wird ein zweiter Spieler innerhalb des Teams disqualifiziert, so verliert diese Seite das Spiel (siehe 11.8).

15.4.4. Ein disqualifizierter Spieler kann in zukünftigen Wettkämpfen desselben Turniers nach Ermessen des Oberschiedsrichters und Technischen Delegierten wiedereingesetzt werden.

15.5. Folgende Aktionen führen zur Vergabe eines Strafballs (siehe 15.1):

15.5.1 Ein Spieler verlässt die Wurfbox, wenn sein Wurf nicht angezeigt wurde. (siehe 14.2)

15.5.2 Ein BC3 Sportassistent dreht sich während des Satzes zum Spielfeld, um das Spiel zu beobachten (siehe 3.5., 13.3.).

15.5.3 Wenn nach Meinung des Schiedsrichters unerlaubte Gespräche zwischen den Spielern, deren Sportassistenten und/oder den Trainern geführt werden (siehe 16.1-16.3).

15.5.4 Der Spieler und/oder Sportassistent bereiten sich in der Zeit der Gegenseite auf ihren nächsten Wurf vor, richten den Rollstuhl und/oder die Rinne ein oder rollen den Ball (siehe 14.1).

15.5.5 Der Sportassistent bewegt den Rollstuhl, die Rinne, den Kopfstab oder gibt den Ball dem Spieler, ohne Aufforderung durch den Spieler (siehe 3.5.).

15.6. Folgende Aktionen führen zur Vergabe eines Strafballs und der Wegnahme des geworfenen Balles (siehe 15.1/15.2):

15.6.1. Wenn beim Auslassen des Jacks oder eines farbigen Balls der Sportassistent, der Spieler, ein Teil der Ausrüstung, der Bälle oder persönlichen Sachen eine Spielfeldlinie oder irgendeinen Teil des Spielfeldes berührt, der nicht zur Wurfbox des Spielers gehört. Für BC3 Spieler und ihre Sportassistenten gilt dies auch, wenn sich der Ball noch auf der Rinne befindet (siehe 10.2).

15.6.2. Wenn beim Loslassen des Balls die Rinne über die Wurflinie ragt (siehe 5.3).

15.6.3. Wenn beim Werfen des Balls nicht mindestens eine Gesäßhälfte (oder Bauchseite, per Klassifizierung) in Kontakt mit dem Rollstuhlsitz ist (siehe 10.9.1).

15.6.4. Wenn der Ball beim Wurf einen Teil des Spielfeldes berührt, der außerhalb der Wurfbox des Spielers ist (siehe 10.2).

15.6.5 Wenn beim Werfen des Balls der BC3 Sportassistent auf die Spielfläche schaut (siehe 3.5).

15.6.6. Wenn beim Werfen des Balls die Sitzhöhe des Athleten der Klasse BC1, BC2 oder BC4 höher als maximal 66 cm ist (siehe 6.1).

15.6.7. Wenn in einem Mannschafts- oder Paarbewerb ein Spieler einen Ball wirft, während ein Mitspieler noch zu seiner Wurfbox zurückkehrt (14.5.).

Wenn der nicht-werfende Sportler mit mindestens einem Rad die Innenseite der eigenen Wurfbox berührt, dann sind sie in ihrer eigenen Wurfbox.

15.6.8. Wenn ein Ball vorbereitet und dann geworfen wird, obwohl die Gegenseite mit dem Werfen dran ist (siehe 15.5.4).

15.7. Folgende Aktionen führen zur Vergabe eines Strafballs und einer gelben Karte (siehe 15.1., 15.3.):

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

15.7.2. Absichtliches Herbeiführen eines Satzabbruchs.

15.8. Folgende Aktionen führen zur Wegnahme des Balles (siehe 15.2):

15.8.1 Wurf eines Balls bevor der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Farbe werfen darf.

15.8.2 Wenn ein Ball in der Rinne steckenbleibt, nachdem er ausgelassen wurde.

15.8.3 Wenn ein BC3 Sportassistent den Ball in der Rinne stoppt, aus welchem Grund auch immer.

15.8.4 Wenn in einem BC3 Spiel der BC3 Spieler nicht die Person ist, die den Ball losgelassen hat. Ein Sportler muss beim Loslassen direkten physischen Kontakt mit dem Ball haben. Direkter physischer Kontakt schließt das Benutzen von Behelfsgeräten ein, die direkt am Kopf, Arm oder Mund des Sportlers befestigt sind oder vom Sportler gehalten werden. (siehe 5.4.)

15.8.5 Wenn der Sportassistent den Sportler berührt, oder den Rollstuhl schiebt/zieht, während der Ball geworfen wird (3.5.).

15.8.6 Wenn ein Sportassistent und ein Spieler gleichzeitig den Ball loslassen.

15.8.7 Wenn ein farbiger Ball vor dem Jack geworfen wurde.

15.8.8 Wenn eine Seite den Ball noch nicht losgelassen hat, wenn das Zeitlimit erreicht wurde (siehe 17.5).

15.8.9 Wenn der erste farbige Ball nicht von dem Sportler geworfen wird, der den Jack geworfen hat (siehe 10.4.1).

15.8.10 Ein BC3 Sportler schwingt die Rampe nicht mindestens 20 cm nach links und 20 cm nach rechts nachdem der Jack übergeben und bevor der Jack geworfen wurde; oder bevor ein Strafball geworfen wurde oder vor dem ersten Wurf jedes Sportlers in einem Tie-Break (siehe 5.5.)

15.8.11. Wenn ein BC3 Sportler seine Rinne nicht neu ausrichtet, indem er den 20 cm Schwenk macht, wenn er oder sein Mitspieler vom Spielfeld zurückkommt, vorm Werfen ihres eigenen Balles (siehe 5.5.).

15.8.12 Wenn eine der Seiten mehr als einen Ball zur selben Zeit wirft (siehe 10.13).

15.9. Ein Sportler, Sportassistent und/oder Trainer, die eine der folgenden Vergehen begehen, bekommen eine gelbe Karte (siehe 15.3):

15.9.1 Wenn in die Aufwärmzone oder in den Call Room mehr als das erlaubte Personal mitgebracht wird (siehe 7.2, 8.2). Das führt zu einer gelben Karte für den Sportler oder den Kapitän im Fall von Mannschafts- oder Paarbewerben.

15.9.2. Wenn ein Sportler, Paar oder Team in den Call Room mehr als die erlaubte Anzahl an Bällen mitbringt (siehe 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Die Extrabälle werden konfisziert und bis zum Ende des Wettkampfes einbehalten.

In Mannschafts- und Paarbewerben wird die gelbe Karte an den Sportler vergeben, der mehr als die erlaubte Anzahl an Bällen mitbringt. Wennes nicht nachvollziehbar ist, welchem Athleten die Bälle gehören, bekommt der Kapitän die gelbe Karte (siehe 9.7.). „Extrabälle“, die konfisziert wurden, aber ansonsten legal sind, können für den darauffolgenden Wettkampf desselben Turniers zurückverlangt werden.

15.9.3. Ein Sportler, wenn Ball/Bälle bei der Stichprobenkontrolle nicht den Kriterien entspricht/entsprechen (siehe 4.7.1, 4.7.2. und 9.2). Beim Betreten des Call Rooms wird eine Anmerkung über die durchgefallenen Bälle und durchgefallene Ausrüstung festgehalten.

15.9.4. Unangemessenes Verursachen einer Spielverzögerung.

15.9.5 Wenn eine Schiedsrichterentscheidung nicht akzeptiert wird und/oder Verhalten in einer abträglichen Weise gegenüber der Gegenseite oder dem Wettkampfpersonal.

15.9.6 Verlassen des Spielfeldes während des Spiels ohne Erlaubnis des Schiedsrichters, auch wenn es zwischen zwei Sätzen oder während einer medizinischen oder technischen Auszeit ist, darf diese Person nicht mehr zum Spiel zurückkehren.

15.9.7 Wenn ein Sportassistent oder Trainer das Spielfeld ohne Erlaubnis des Schiedsrichters betritt (siehe 10.7.4).

15.10. Ein Sportler, Sportassistent und/oder Trainer, die eine der folgenden Vergehen begehen, bekommen eine zweite gelbe Karte und werden vom laufenden Spiel gesperrt (siehe 15.3):

15.10.1. Erhalten einer zweiten Verwarnung während desselben Wettkampfes (z.B., wenn vorher schon eine gelbe Karte gezeigt wurde für irgendein Vergehen, das unter der Regel 15.9. aufgelistet ist).

15.10.2 Eine zweite gelbe Karte im Aufwämbereich oder Call Room an den Sportler und/oder Sportassistenten während desselben Wettkampfes führt zu einer Sperre für das laufende Spiel. Wenn das in der Vorbereitung zu einem Einzelbewerb ist, verliert der Sportler das Spiel an seinen Gegner (siehe 11.8.).

Eine zweite gelbe Karte an den Trainer unterbindet sein Betreten der Wettkampffläche für dieses Spiel.

15.10.3. Eine zweite gelbe Karte auf dem Spielfeld während eines Spiels führt zu einer Sperre von diesem Spiel und kann zum Verlust führen (siehe 11.8.).

Wenn es den Trainer betrifft, wird er zum Verlassen der Wettkampffläche gezwungen, aber das Team/Paar darf fortfahren.

15.11. Ein Sportler, Sportassistent und/oder Trainer, die eine der folgenden Vergehen begehen, bekommen eine rote Karte und eine sofortige Disqualifikation (siehe 15.4.):

15.11.1. Zeigen eines unsportlichen Verhaltens, wie der Versuch, den Schiedsrichter zu betrügen; oder unerlaubte Bemerkungen auf der Wettkampffläche.

15.11.2. Gewalttätiges Benehmen.

15.11.3. Verwenden einer beleidigenden, abwertenden, ausfälligen Sprache oder Gestik.

15.11.4. Eine rote Karte an einer beliebigen Stelle führt zu einer sofortigen Disqualifikation vom Wettkampf. Die Ergebnisse von vorangegangenen Spielen während des Wettkampfes verfallen und der Sportler oder die Seite ist nicht berechtigt, Teilnahme- oder Ranglistenpunkte für den Wettkampf zu erhalten (siehe 15.4.1.).

16 Kommunikation

16.1 Es ist keine Kommunikation zwischen Spieler, Sportassistent, Trainer und Ersatzspielern während eines Satzes erlaubt. Ausnahmen sind:

- Wenn ein Sportler seinen Sportassistenten ersucht, eine spezielle Handlung auszuführen, wie z.B. das Verändern der Position des Rollstuhls, das Bewegen des Behelfsgerätes, das Rollen des Balls oder den Ball dem Spieler geben. Einige Routinehandlungen sind auch ohne eine spezielle Aufforderung an den Sportassistenten erlaubt.
- Trainer, Sportassistenten und Ersatzspieler dürfen den Mitspielern ihrer Seite nach einem Wurf oder zwischen den Sätzen gratulieren oder sie anfeuern.
- Die Kommunikation zwischen den Trainern, den Ersatzspielern und Ersatz-Sportassistenten in einer Art und Weise, dass die Athleten am Spielfeld sie nicht hören können. Wenn nach Meinung des Schiedsrichters die Sportler am Spielfeld sie hören können, wird der Schiedsrichter das als unerlaubte Kommunikation betrachten und einen Strafball vergeben (siehe 15.5.3).

16.2 In Mannschafts- und Paarbewerben dürfen während eines Satzes die Spieler einer Seite nur dann mit ihren Mannschaftskollegen, die am Spielfeld sind, kommunizieren, nachdem ihnen der Schiedsrichter angezeigt hat, dass sie mit dem Werfen an der Reihe sind. Während eines Satzes, wenn keine Seite angezeigt hat, dass sie spielen darf

(z.B. während der Schiedsrichter misst; Ausfall der Zeitnehmung ...), dürfen sich die Spieler leise miteinander unterhalten, müssen das aber sofort beenden, wenn die Gegenseite angezeigt bekommt, dass sie spielen darf.

16.3 Ein Spieler darf den Sportassistenten seines Mitspielers nicht anleiten. Jeder Spieler darf nur mit seinem eigenen Sportassistenten kommunizieren.

16.4 Zwischen den Sätzen dürfen die Spieler untereinander, mit ihren Sportassistenten und ihren Trainern kommunizieren. Das muss aufhören, sobald der Schiedsrichter bereit ist, den nächsten Satz zu beginnen. Der Schiedsrichter wird das Spiel nicht verzögern, um längere Diskussionen zu erlauben.

16.5 Ein Spieler kann einen anderen Spieler oder BC3 Sportassistenten bitten, seine Position zu verändern, wenn er ihn bei der Ausführung seines Wurfes behindert. Er kann ihn aber nicht bitten, seine Wurfbox zu verlassen.

16.6 Jeder Spieler kann in seiner Zeit mit dem Schiedsrichter sprechen.

16.7 Nachdem der Schiedsrichter angezeigt hat, welche Seite mit dem Werfen dran ist, darf jeder Spieler dieser Seite nach dem Spielstand fragen oder um eine Messung bitten. Fragen zur Position von Bällen (z.B. welcher gegnerische Ball näher ist?) werden nicht beantwortet. Die Spieler dürfen auf das Spielfeld kommen und sich vergewissern, wie die Bälle positioniert sind.

16.8 Wenn während eines Spiels eine Übersetzung notwendig ist, hat der Oberschiedsrichter die alleinige Befugnis, einen geeigneten Übersetzer auszuwählen. Der Oberschiedsrichter wird zuerst versuchen, entweder einen freiwilligen Helfer oder einen Schiedsrichter, der gerade nicht in einem anderen Spiel involviert ist, zu finden. Wenn kein passender Übersetzer verfügbar ist, kann der Oberschiedsrichter eine Person auswählen, die aus dem Land des Spielers ist.

16.9 Übersetzer sitzen nicht auf der Wettkampffläche. Das Spiel wird nicht verzögert, wenn kein Übersetzer anwesend ist, falls er benötigt wird.

16.10 Jede Art von Kommunikationsmitteln (inklusive Smart Phones) auf der Wettkampffläche müssen vom Oberschiedsrichter oder Technischen Delegierten genehmigt werden. Jeglicher Missbrauch wird als unerlaubte Kommunikation angesehen und mit einem Strafball geahndet.

Trainern ist es erlaubt, Tablets und Smart Phones für Notizen zu verwenden. Sportler und Sportassistenten auf dem Feld dürfen keine Mitteilungen von Trainern oder Ersatzspielern von außerhalb der Spielfeldgrenzen erhalten. Jede Zuwiderhandlung wird als unerlaubte Kommunikation bezeichnet und mit einem Strafball geahndet.

17 Zeit pro Satz

17.1 Jede Seite hat ein Zeitlimit für das Spiel für jeden Satz, das wird vom Zeitnehmer überwacht. Die Zeiten sind:

- BC1 – 4:30 Minuten pro Sportler pro Satz
- BC2 – 3:30 Minuten pro Sportler pro Satz
- BC3 – 6:00 Minuten pro Sportler pro Satz
- BC4 – 3:30 Minuten pro Sportler pro Satz
- Mannschaften – 5:00 Minuten pro Mannschaft pro Satz
- BC3 Paar – 7:00 Minuten pro Paar pro Satz
- BC4 Paar – 4:00 Minuten pro Paar pro Satz

17.2 Der Wurf des Jacks wird als Teil des Zeitkontingents einer Seite gezählt.

17.3 Die Zeit für eine Seite startet, sobald der Schiedsrichter dem Zeitnehmer anzeigt, welche Seite spielen darf, inklusive des Jacks.

17.4 Die Zeit wird in dem Moment angehalten, in dem der Ball, der geworfen wurde, innerhalb der Spielfeldgrenzen zum Stillstand kommt oder diese überschreitet.

17.5 Wenn eine Seite den Ball nicht losgelassen hat, wenn das Zeitlimit erreicht ist, werden dieser Ball und andere verbleibende Bälle dieser Seite ungültig. Diese werden im dafür bestimmten Bereich für Tote Bälle abgelegt. Im Falle eines BC3 Spielers gilt der Ball als losgelassen, sobald er beginnt, die Rinne hinunterzurollen.

17.6 Wenn eine Seite einen Ball nach dem Zeitlimit loslässt, stoppt der Schiedsrichter diesen und entfernt ihn vom Spielfeld, bevor er das Spiel zerstört. Sollte der Ball irgendwelche anderen Bälle stören, wird der Satz abgebrochen (siehe 12).

17.7 Das Zeitlimit für Strafbälle ist eine Minute für jede Übertretung (1 Ball) für alle Spielklassen.

17.8 Während jeden Satzes wird die verbleibende Zeit für die beiden Seiten auf der Anzeigetafel angezeigt. Am Schluss jeden Satzes wird die verbleibende Zeit von beiden Seiten auf dem Spielbericht notiert.

17.9 Wird die Zeit, während ein Satz gespielt wird, falsch gemessen, kann der Schiedsrichter die Zeitmessung so angleichen, dass dieser Fehler kompensiert wird.

17.10 Während Auseinandersetzungen oder Verwirrungen muss der Schiedsrichter die Zeituhr anhalten lassen. Wenn es während eines Satzes notwendig ist, wegen einer Übersetzung zu unterbrechen, muss die Zeit angehalten werden. Wenn möglich, sollte der Übersetzer nicht demselben Team angehören wie der Spieler (siehe 16.8).

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

Während der „einen Minute“ zwischen den Sätzen soll der Schiedsrichter „15 Sekunden!“ und „Zeit!“ ansagen.

18 Medizinische Auszeit

18.1. Wenn ein Sportler oder Sportassistent während eines Spieles erkrankt (ernsthaft!), kann der Sportler um eine medizinische Auszeit bitten, wenn es notwendig ist. Das Spiel kann für eine medizinische Auszeit für zehn (10) Minuten unterbrochen werden, währenddessen der Schiedsrichter die Zeit anhalten muss. Im BC3 Bewerb ist es den Sportassistenten während der 10-minütigen Unterbrechung nicht erlaubt, auf das Spielfeld zu schauen.

18.2. Jeder Spieler oder Sportassistent darf pro Spiel nur eine (1) medizinische Auszeit nehmen.

18.3. Jeder Athlet oder Sportassistent, der eine medizinische Auszeit erhält, muss vom beauftragten Arzt so schnell wie möglich auf dem Spielfeld behandelt werden. Der Arzt kann in der Kommunikation vom Spieler oder Sportassistenten, falls notwendig, unterstützt werden.

18.4. Wenn bei einem Einzelspiel ein Spieler nicht mehr in der Lage ist, das Spiel fortzusetzen, verliert er das Spiel (siehe 11.8).

18.5. Wenn in einem Mannschaftsbewerb ein Spieler krankheitsbedingt nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne seine/n verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Wenn seine Mitspieler noch Bälle zum Werfen haben, dürfen sie die Bälle innerhalb ihrer verfügbaren Zeit werfen. Ein Ersatzspieler kann nur zwischen den Sätzen in das Spiel kommen. (siehe 10.16.3)

18.6. Wenn in einem BC3 und BC4 Paarbewerb ein Spieler krankheitsbedingt nicht mehr in der Lage ist das Spiel fortzusetzen, muss der laufende Satz ohne seine/n verbliebenen Ball/Bälle beendet werden. Wenn sein Mitspieler noch Bälle zum Werfen hat, kann er die Bälle innerhalb seiner verfügbaren Zeit spielen. Ein Ersatzspieler kann nur zwischen den Sätzen in das Spiel kommen. (siehe 10.16.3)

18.7. Wenn die medizinische Auszeit einen Sportassistenten betrifft, können sich die Spieler im Paarbewerb einen Sportassistenten für den Rest des Satzes teilen. Ein Wechsel des Sportassistenten kann nur zwischen den Sätzen stattfinden (siehe 10.16.3). Wenn kein Ersatz auf der Wettkampffläche ist, müssen sich die Spieler den einen Sportassistenten für das restliche Spiel teilen. Wenn ein Sportler in einem Einzelbewerb während des laufenden Satzes noch zu spielende Bälle hat, diese aber nicht ohne Unterstützung werfen kann, werden diese Bälle als „tote Bälle“ gewertet.

18.8. Wenn ein Spieler in einem Mannschaftsbewerb an der Reihe wäre, den Jack zu werfen und krankheitsbedingt unfähig ist das Spiel fortzusetzen, und es keine Ersatzspieler gibt, wird der Jack von jener Person geworfen, die in der darauffolgenden Runde an der Reihe wäre, den Jack zu werfen.

18.9. Wenn in einem Mannschaftsspiel ein Sportler nicht mehr in der Lage ist, in den nachfolgenden Spielen zu spielen (nur aus einem medizinischen Grund) und es keinen Ersatzspieler gibt, darf die Mannschaft das Spiel mit zwei (2) Sportlern, die nur vier (4) Bälle haben, fortsetzen. Wenn es ein BC1 Sportler ist, der nicht in der Lage ist das Spiel fortzusetzen und es gibt keinen BC1 Ersatzspieler, kann das Spiel ohne BC1 Spieler fortgesetzt werden.

18.10. Wenn ein Athlet auch in den darauf folgenden Spielen um eine medizinische Auszeit bittet, werden der Technische Delegierte, in Absprache mit einem Arzt, und einem Vertreter aus dem Land dieses Athleten bestimmen, ob der Athlet aus dem restlichen Wettkampf herausgenommen werden sollte.

Wenn im Einzelbewerb ein Spieler vom restlichen Wettkampf ausgeschlossen wird, dann werden alle folgenden Spiele, die der Sportler hätte spielen müssen, mit der größten Punktedifferenz, die bei ihren Vorrundenspielen oder ihren Spielen der K.o.-Phase erreicht wurden, gewertet.

19. Technische Auszeit

19.1 Wenn im Wettkampf eine Ausrüstung kaputt geht, muss die Zeit gestoppt werden und der Athlet erhält eine einmalige technische Auszeit von zehn Minuten, um seine Ausrüstung zu reparieren. In einem Paarwettkampf kann ein Athlet eine Rampe mit seinem Teamkollegen teilen, wenn dies notwendig ist. Eine Ersatzrampe oder ein Ersatzrollstuhl kann zwischen den Ends ausgetauscht werden (der Hauptkampfrichter muss davon in Kenntnis gesetzt werden). Reparaturgegenstände, einschließlich einer Ersatzrampe oder eines Ersatzrollstuhls, können von außerhalb der FOP kommen. Ein Offizieller muss das Personal, das die Reparatur vornimmt, begleiten.

19.2 Kann die Ausrüstung nicht repariert (oder zwischen den Enden ersetzt) werden, muss der Athlet mit der defekten Ausrüstung weiterspielen. Wenn der Athlet nicht in der Lage ist, weiterzuspielen, werden alle verbleibenden Kugeln für diesen Athleten zu toten Bällen.

20 Klärung und Streitschlichtungsverfahren

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

20.2 Während des Spiels kann ein Athlet/Kapitän den Hauptkampfrichter um ein Urteil bitten. Diese Entscheidung ist endgültig und das Spiel wird fortgesetzt. Es können keine weiteren Proteste eingelegt werden. Wenn Overhead-Kameras im Einsatz sind, kann der Schiedsrichter diese Beweise zur Entscheidungsfindung heranziehen.

Anhänge

Der BISFed ist bewusst, dass 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) enthalten Zeichnungen von Schiedsrichtergesten. Die Gesten wurden entwickelt um beide, Schiedsrichter und Spieler, dabei zu unterstützen, gewisse Situationen zu verstehen. Spieler können keinen Protest erheben, wenn ein Schiedsrichter vergisst, eine bestimmte Geste zu verwenden.

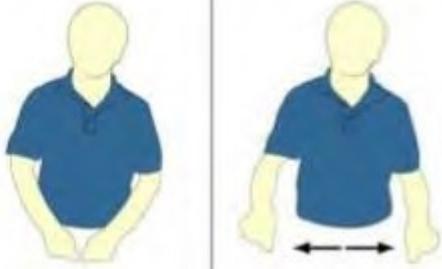
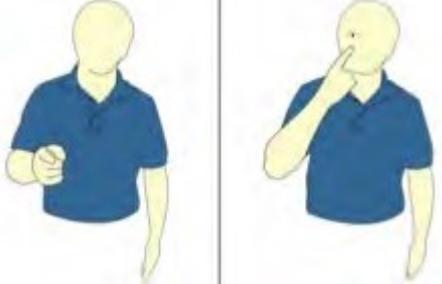
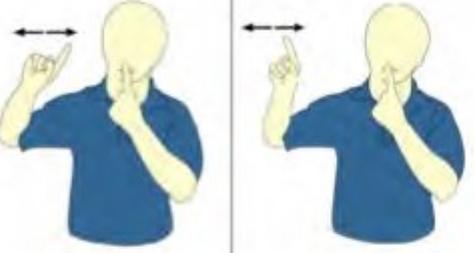
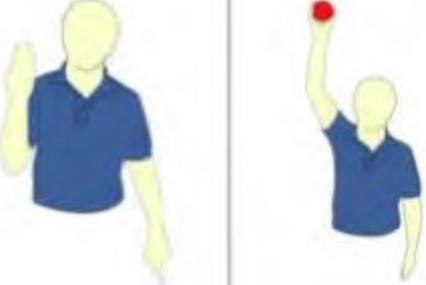
In Anhang 2 ist eine Übersicht über die für Österreich abgewandelten Regeln zu finden.

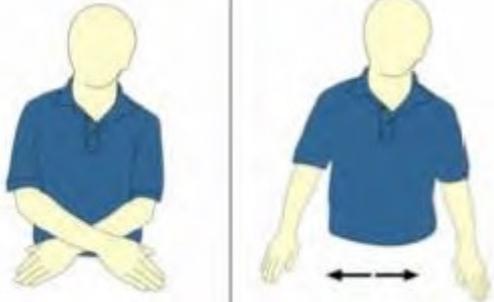
Anhang 3 zeigt die korrekten Abmessungen eines Bocciafeldes.

Anhang 1: Offizielle Gesten / Zeichen

Schiedsrichter

Situation um etwas anzuzeigen	Beschreibung der Geste	Schiedsrichtergesten
Anzeigen um den Jack oder Aufwärmälle zu spielen <ul style="list-style-type: none"> • Regel 10.1 • Regel 10.2 	Bewege die Hand, um den Wurf anzuzeigen und sage „Beginne Aufwärmen“, oder „Jack“.	
Anzeigen, um einen farbigen Ball zu werfen <ul style="list-style-type: none"> • Regel 10.4 • Regel 10.5 • Regel 10.6 	Zeige mit dem Farbanzeiger, welche Farbe laut Spielverlauf zu werfen hat	
Gleichzeitiges Werfen von Bällen <ul style="list-style-type: none"> • Regel 10.12 	Halte Farbanzeiger seitlich gegen die Handfläche mit der Kante zum Spieler zeigend. Zeige mit dem Farbanzeiger, um zu zeigen, wer mit dem Werfen dran ist (wie oben).	
Technische oder medizinische Auszeit <ul style="list-style-type: none"> • Regel 5.7 • Regel 6.2 • Regel 18 	Lege die Handfläche über die ausgestreckten Finger der anderen Hand (Zeichne ein T) und sage welche Seite die Auszeit verlangte. (Beispiel: „Technische oder medizinische Auszeit für Spielernamen/Team/Nation/Ballfarbe“)	

<p>Messung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 4.6 • Regel 11.6 	<p>Halte beide Hände zusammen, dann bewege sie auseinander, als würdest du ein Maßband benutzen.</p>	
<p>Frage des Schiedsrichters an Sportler um Betreten des Spielfelds</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 11.6 	<p>Zeige auf die Spieler, dann auf das Auge des Schiedsrichters</p>	
<p>Unerlaubte Kommunikation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.5.3 • Regel 16 	<p>Zeige auf den Mund und bewege den ausgestreckten Zeigefinger der anderen Hand seitwärts hin und her</p>	
<p>Toter Ball / Ball aus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 10.6.2 • Regel 10.10 • Regel 10.11 	<p>Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm mit offener Hand und Handfläche senkrecht zum Körper und sage: Aus oder Toter Ball. Dann hebe den Ball, der "aus" war, hoch.</p>	
<p>Wegnahme</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.2 	<p>Zeige auf den Ball und hebe den Unterarm mit offener Greifhand, bevor du den Ball aufhebst (wenn möglich!)</p>	

<p>Strafball</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.1 	<p>Hebe einen Finger</p>	
<p>Gelbe Karte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.3 <p>Zweite gelbe Karte und Sperre für das laufende Spiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.10 	<p>Zeige die gelbe Karte für die Verfehlung</p> <p>Zeige die gelbe Karte für die zweite Verfehlung (beendet das Spiel, für Paar und Einzel)</p>	
<p>Rote Karte (Disqualifikation):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 15.4 	<p>Zeige die rote Karte</p>	
<p>Ende des Satzes/ Ende des Spiels</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 10.7 	<p>Kreuze beide ausgestreckten Arme und führe sie auseinander</p> <p>Sage „Satz beendet“ oder „Spiel beendet“</p>	
<p>Spielstand</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regel 4.5 • Regel 11 	<p>Halte die Finger über die punktende Farbe auf dem Farbanzeiger, um den Spielstand anzuzeigen. Und sage den Spielstand. (Bsp. 3 Punkte für Rot)</p>	

Spielstände

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

Linienrichter

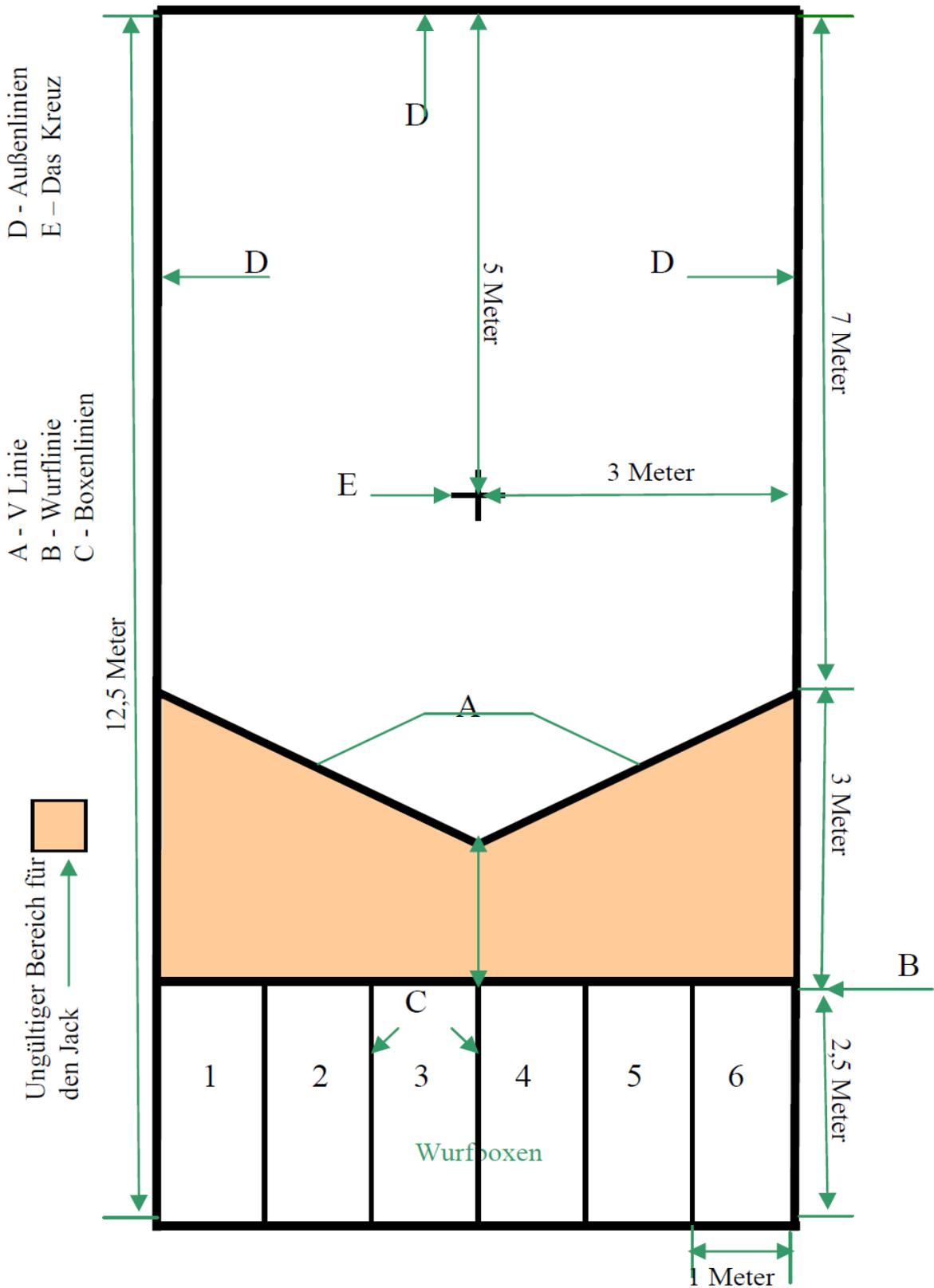
Situation um etwas anzuzeigen	Beschreibung der Geste	Linienrichtergeste
Um den Schiedsrichter aufmerksam zu machen	Hebe den Arm	

Graphic Designer: *Francisca Sottomayor*

Anhang 2: Übersicht über nationale Änderungen

Regel:	Änderung:
2.2	Für ÖSTM und ÖBSV-Cups gilt: Die Altersbeschränkung entfällt.
3.1	<p>Für ÖSTM gilt: Sollten in einer Klasse weniger als 3 Sportler antreten, wird diese Klasse in die nächsthöhere Klasse integriert.</p> <p>Für ÖBSV-Cups gilt aufbauend: Es kommt zusätzlich die Klasse BC5-offen zum Einsatz.</p> <p>Alle Klassen spielen in einer gemeinsamen Klasse. BC3 Sportler werden jedoch ab 3 Teilnehmern in einer eigenen Klasse gespielt.</p>
3.3	<p>Für ÖSTM gilt: Teams müssen gemäß den international geltenden Richtlinien aus BC1 und BC2 Sportlern zusammengestellt werden. Es können jedoch auch gleichgeschlechtliche Mannschaften antreten.</p> <p>Für ÖBSV-Cups gilt: Bei jedem ÖBSV-Cup können die Mannschaften neu zusammengestellt werden. Der Bewerb ist offen für die Klassen BC1, BC2, BC4, BC5-offen. Pro Mannschaft darf maximal ein BC5 Spieler spielen. Für eine Mannschaft dürfen maximal fünf (5) Sportler genannt werden. Pro Spiel muss sich jedoch für drei Sportler entschieden werden, es gibt keinen Spielerwechsel während einem Spiel.</p>
3.5	<p>Bei ÖSTM gilt: In begründeten Ausnahmefällen dürfen auch BC2 und BC4 Sportler mit Sportassistenten antreten. Eine solche Ausnahme muss bei der Klassifizierung eingetragen und bestätigt werden.</p> <p>Bei ÖBSV-Cups gilt: Ein Sportassistent ist auch ohne entsprechende Eintragung bei der Klassifizierung bei Freigabe durch den Oberschiedsrichter möglich.</p>
4	Für ÖSTM und ÖBSV-Cups gilt: Die Materialkontrolle vor Turnierbeginn wird nicht durchgeführt. Es können stichprobenartige Kontrollen im Laufe des Turniers durchgeführt werden.
7	Für ÖSTM und ÖBSV-Cup gilt: Die Spielerinnen können 1h vor Beginn der ersten Runde des Tages auf einem beliebigen Spielfeld aufwärmen. 15 Minuten vor Start der Spiele sind alle Felder zu räumen. Die Bereitstellung eines eigenen Aufwärmfeldes ist erwünscht, jedoch nicht verpflichtend. Eine Regulierung der Benutzung des Aufwärmfeldes obliegt dem Oberschiedsrichter.
8	<p>Für ÖSTM und ÖBSV-Cup gilt: Der Oberschiedsrichter übernimmt die Tätigkeiten des Callroom Managers. Eine Akkreditierung ist nicht notwendig.</p> <p>Bei Platzmangel im Callroom ist es BC3 Sportlern erlaubt, ihre Rinne und sonstige Hilfsmittel direkt aufs Spielfeld zu bringen. Alle Bälle müssen jedoch dennoch in den Callroom mitgebracht werden.</p>

Anhang 2: Spielfeld



Richtlinien für das Abmessen

- Breites Klebeband für Außenlinien, Wurflinie und V-Linie
- Schmales Klebeband für Wurfbox-Abstände, das Kreuz, und das 35cm x 35cm Zielquadrat
- 6 Meter Linie: von der Innenseite der Seitenlinien
- 12,5 Meter Seitenlinien: von der Innenseite der vorderen Linie bis innerhalb der hinteren Linie
- 10 Meter: von der Innenseite der vorderen Linie bis zur Rückseite der Wurflinie
- 5 Meter: von der Innenseite der vorderen Linie bis zum Mittelpunkt des Kreuzes
- 3 Meter: von der Innenseite der Seitenlinie bis zum Mittelpunkt des Kreuzes
- 3 Meter: Von der Rückseite der Wurflinie bis zur Vorderseite der V-Linie
- 1,5 Meter: von der Rückseite der Wurflinie bis zur Vorderseite des Scheitelpunktes der V-Linie
- 2,5 Meter: von der Innenseite der Rücklinie zur Innenseite (was auch die Rückseite ist) der Wurflinie
- 1 Meter Wurfboxlinien: gleichmäßiges Verteilen auf beiden Seiten der Meter-Markierungen