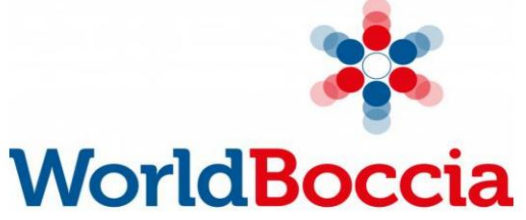


World Boccia International Boccia Oyun Kuralları 2025 - 2028 – v.1.0

Türkiye'de onaylı etkinliklerde kullanılacak Boccia Türkçe Kurallar

Dünya Boccia Uluslararası
Oyun Kuralları – 2025 - 2028 (v.1.0)



Belge Sürümü Kontrolü

Bu kural kitabında yapılan değişiklikler aşağıda belirtilecektir. Bunun hangi sürüm olduğunu belirlemek için lütfen başlık sayfasındaki sürüm numarasına bakın.

Yapılan Sürüm Değişiklikleri

		ile Kime	Tari h
--	--	-------------	--------

=====

Kapsam ve Uygulama

Bu Dünya Uluslararası Boccia Kuralları, sporun nasıl yapılacağını tanımlar.

Bu kurallar tüm World Boccia onaylı turnuvalar için geçerlidir. World Boccia onaylı bir turnuva, BISFed Müsabaka Sisteminin bir parçası olarak tanınan bir etkinliktir. Bu Uluslararası Boccia Kurallarına ek olarak, onaylı bir müsabaka aşağıdaki BISFed kurallarını uygulamalıdır:

- World Boccia Sınıflandırma Kuralları
- World Boccia Anti Doping Kuralları
- World Boccia Yarışma ve Sıralama Kuralları

World Boccia onaylı bir turnuvada yarışırken nelerin gerekli olduğunu anlamak için lütfen bu belgede sunulan kuralların yanı sıra bu düzenlemelere de bakın. BISFed ve ev sahib organizasyon komitesi, turnuvanın World Boccia Teknik Delege ile anlaşarak bir turnuva için Teknik Kılavuzda kural açıklamaları yayınlayabilir. Bir kural açıklaması, bir kuralın yalnızca o turnuva için belirli bir uygulamasını açıklamalı ve bir kuralın anlamını değiştirmemelidir.

World Boccia, bu belgede tanımlanan kuralların kapsamına girmeyen durumların ortaya çıkabileceğinin bilincindedir. Bir turnuva başlamadan önce kurallarda değişiklik yapılmasını gerektiren herhangi bir durum, Turnuvanın başlamasından önce gündeme getirilmeli ve Teknik Toplantıda Baş Hakem ve Teknik Delege tarafından tüm yarışmacılarla onaylanmalıdır. Bir turnuva sırasında karar verilmesini gerektiren herhangi bir durum, nihai kararı verecek olan Baş Hakem ve Teknik Delege ile istişarede bulunularak verilecektir.

Bu durumların derhal World Boccia'ya bildirilmesi gerekir.

World Boccia, Uluslararası Boccia Kuralları, World Boccia Üye Ülkeleri tarafından ulusal düzeydeki turnuvalar veya World Boccia Müsabaka Sisteminin parçası olmayan diğer müsabakalar için uygulanabilir.

Oyunun Ruhu

Oyunun etiği ve ruhu tenis oyununa benzer. Kalabalığın katılımı memnuniyetle karşılanır ve teşvik edilir. Bununla birlikte, yarışmaya katılmayan Takım üyeleri de dahil olmak üzere seyircilerin, bir Sporunun topu itmesi sırasında sessiz kalmaları teşvik edilmektedir. Seyircilerin kabul edilemez davranışlarda bulunmaları istenebilir.

Çeviriler

Kuralları diğer dillere çevirmek isteyen Üyeler için kuralların düzenlenebilir bir sürümü mevcuttur. Bu belgeyi almak istiyorsanız admin@worldboccia.com adresine e-posta gönderin. World Boccia tercüme edilmiş belgeleri yayınlamaya çalışacaktır ancak şüpheye mahal vermemek adına İngilizce versiyon tüm anlaşmazlık çözümlerinin RESMÎ kopyasıdır.

Fotoğrafçılık

Flaşlı fotoğraf çekmeye izin verilmiyor. Maçların video çekimine izin verilmektedir. Ancak OA (oyun alanı) üzerindeki tripodlar ve kameralar yalnızca BH (Baş Hakem) veya TD (Teknik Delege) nin onayı ile yerleştirilebilir.

İçindekiler

TEMEL BİLGİLER

1. Tanımlar	5
2. Etkinlik Türleri	6
3. Turnuva Hazırlığı	7
4. Ekipman Kontrolü	7
4.1. Yardımcı cihazlar	8
4.2. Tekerlekli sandalyeler	9
5. Boccia Topları	10

OYUN ÖNCESİ HAZIRLIK

6. Isınma	11
7. Çağrı Odası	11
8. Maç Öncesi Top Kontrolü	14

SAHALAR

9. Görevler ve Sorumluluklar	15
10. Oyun	16
11. Sonraki Eller için Hazırlık	23
12. Bozulmuş el	23
13. Beraberliği Bozma	24
14. Maç Sonrası Top Kontrolü	25
15. İletişim	26

İHLALLER ve ANLAŞMAZLIKLAR

16. İhlaller	27
17. Anlaşmazlıklar	32

18 Yetkililerin jestleri /işaretleri	33
--------------------------------------	----

MOLALAR

19. Tıbbi Mola	37
20. Teknik Mola	38
Boccia Saha Düzen	39
Bantlama ve Ölçüm Yönergeleri	40



TEMEL BİLGİLER

1. Tanımlar

Sınıflandırma	World Boccia Sınıflandırma Kurallarına Göre Sporcuların Belirlenmesi .
Bölüm	Sınıflandırmaya bağlı çeşitli müsabaka seviyelerinden her biri.
ESOK	Ev sahibi Organizasyon Komitesi
BH, BHY, TD, TDY	Baş Hakem, Baş Hakem Yardımcısı, Teknik Delege, Teknik Delege Yardımcısı.
Koç	Bir maça Antrenör olarak katılan takım üyesi. Antrenör, skor tablosunun yanında oturmalıdır.
Taraf	Tekler Kategorinde bir Taraf, bir (1) tek Sporcudur. Çiftler Kategorisinde bir Taraf iki (2) Sporcudur. Takım Bölümünde bir Taraf üç (3) Sporcudur. SA'lar, RÖlar, Antrenör ve YA'ler, tarafın ek üyeleridir.
Spor Asistanı	(SA) SA Kuralları uyarınca BC1 Sporcuları veya BC4 sporcuları için asistan
RO	RO kurallarına uygun olarak BC3 Sporcularına yardımcı olur. IPC tarafından Sporcu olarak kabul edilmektedir.
Top	Kırmızı veya mavi toplardan biri veya Jack (referans 4.7).
Jack	Beyaz Hedef Top
Müsabaka Topları	ESOK tarafından Turnuva sırasında kullanılmak üzere sağlanan ve Lisanslı bir top üreticisinden alınan toplar
Atış	Oyun alanına bir topu atmak için kullanılan terimdir. Yardımcı bir cihaz kullanırken bir topu atmaya, tekme vurmaya veya serbest bırakmaya içerir.
Atılmayan (Oynanmayan) Top	(OT) Bir El sırasında Taraflardan birinin oynamadığı toplar. OT "Ölü Top" olur.
Ölü Top	Sahanın dışına çıkan veya yarış dışı bırakılan renkli bir top; bir ihlalin ardından bir Hakem tarafından oyundan çıkarılan bir top veya sürenin dolması nedeniyle veya Sporcunun oynamamayı tercih etmesi nedeniyle oynanmayan bir top.
Ceza Topu	Belirli bir ihlalden dolayı diğer Tarafı cezalandırmak için Hakem tarafından verilen ve bir El'in sonunda oynanan bir top.
İki Yönlü Salınım	Rampayı açık bir şekilde en az 20 cm sola ve 20 cm sağa hareket ettirme
Yolun Dışında	Tüm eşyalar atış kutusunun arka kısmında bulunmalıdır.Sporcu veya RO kendi ekipmanını rakibe engel olmayacak veya rakibine zarar vermeyecek şekilde hareket ettirmelidir.Sporcu, atış kutusunun içinde veya geriye doğru hareket ederek rakibini hiçbir şekilde engellenmediğinden emin olmalıdır.
Şut hazırlığı	BC3 sporcuları için: Topun serbest bırakıldığı ana kadar olan her şey. Diğer sınıflar için: Bir sporcunun atış yapmaya başladığı ana kadar olan her şey.
Şutun atılması	Sadece BC1, BC2 ve BC4: Bir sporcunun topun el(ler)inde, ayağında olduğu veya oynamak için pozisyon aldığı andan topun bırakıldığı ana kadar yaptığı her şey.
Top elden çıktığında	Topun elden/ayaktan bırakılarak, bir işaretçi ile hareket ettirilerek veya tekmelenerek harekete geçirildiği an.
Ekipman	Tekerlekli sandalyeler, rampalar, eldivenler, ateller, işaretçiler ve diğer yardımcı cihazlar
Tekerlekli Sandalye	Tekerlekli sandalye, skuter, cot... Bir Sporcuyu yarışmak için tekerlekli sandalye kullanmak ZORUNDADIR
Top yuvarlama test cihazı	Topların yuvarlandığını kontrol etmek için kullanılan Standart bir BISFed Test Rampası.
Top şablonu	Topların çevresini doğrulamak için kullanılan iki spesifik deliğe sahip Standart bir BISFed Şablonu.
Tartı	0,01 g hassasiyette bir tartı - topları tartmak için kullanılır
Isınma alanı	Sporcuların Çağrı Odasına girmeden önce ısınmaları için belirlenmiş bir alan.
Çağrı Odası	Her maçtan önce kayıt olunacak yer.
Oyun Alanı (OA)	Tüm sahaları içeren alan. Bu, Zamanlayıcıların istasyonlarını da içerir.
Saha	Sınır çizgileri tarafından çevrilen alan. Buna atış kutuları da dahildir.
Oynama Alanı	Atış kutuları dışında saha
Atış Kutusu	Sporcuların oynadığı altı işaretli ve numaralı kutudan biri.
Atış Çizgisi	Sporcuların topu arkasından attığı sahadaki çizgi.
V Çizgisi	Beyaz Hedef Topun oyunda olmak için tamamen geçmesi gereken sahanın karşısındaki V şeklindeki çizgi
Kros	Oyun alanının ortasındaki işaretli nokta
Penaltı Kutusu	Ceza atışları için 35cm x 35 cm ebadındaki artı işaretli hedef
Turnuva	Ekipman kontrolleri dahil tüm Müsabaka veya Müsabakalar. Kapanış Töreni Turnuvayı sona erdirir. Bir Turnuva birden fazla Müsabaka içerebilir.
Müsabaka	Tüm Bireysel, takım ve çift maçları bir müsabakadır.
Maç	İki Taraf arasında oynanan bir oyun.
El	Tüm topların iki tarafça oynandığında maçın bir bölümü.
Bozulmuş El	Topların normal oyun düzeninin dışına çıkması
Yeniden Başlatılan El	Topların yeniden yerleştirilemeyeceği kadar çok bozulmuş veya bozulmadan önceki skorun bilinmediği ve bu nedenle El'in yeniden başlatılması gereken bozulmuş bir El
İhlal	Bir Sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü, Taraf, Antrenr veya Yardımcı Antrenör tarafından yapılan, oyun kurallarına aykırı ve ceza gerektiren bir eylem
Sarı kart	Yaklaşık 7 cm x 10 cm boyutlarında bir sarı karttır ve Hakem tarafından uyarı amacıyla gösterilir.
Kırmızı kart	Diskalifiye etmek için Hakem tarafından gösterilen yaklaşık 7cm x 10cm boy utunda kırmızı kart.

2. ETKİNLİK TÜRLERİ

World Boccia Yarışma Sisteminde üç tür oyun vardır:

2.1 Bireysel

Tanınan her sınıflandırma (BC1, BC2, BC3 ve BC4) için bir erkek ve bir kadın etkinliği olmak üzere sekiz bireysel etkinlik bulunmaktadır. Sporcular yarışmak için ilgili spor sınıfında sınıflandırılmış olmalıdır.

Bireysel etkinliklerde bir maç dört (4) elden oluşur. Her sporcu, sporcular arasında değişen Jack (Hedef Top)'in kontrolü ile iki El başlatır. Her sporcunun altı (6) renkli topu vardır ve çağrı odasına en fazla 6 kırmızı ve 6 mavi top, artı 1 jack topu ile girmelidir. Kırmızı topları oynayan Taraf 3 numaralı atış kutusunu, mavi topları oynayan Taraf ise 4 numaralı atış kutusunu kullanacaktır.

BC1 sporcuları ve BC4 ayak oyuncularının sahada kendilerine yardımcı olacak bir Spor Yardımcısı, BC3 sporcularının kendilerine yardımcı olması için bir Rampa Operatörü vardır. Ayrıca, tüm bölümlerde her bir tarafa bir Antrenör (A) sahaya kadar eşlik edebilir. Antrenör sahanın sonunda belirlenen alanda oturmalıdır.

2.2 Çift

BC3 Çift ve BC4 Çift olmak üzere iki çift oyunu bulunmaktadır. Sporcular yarışmak için ilgili spor sınıfında sınıflandırılmalıdır. Her Çiftin bir erkek ve bir kadın sporcusu olmalıdır. BC3 ve BC4 Çift oyunlarında bir maç dört (4) Elden oluşur. Her sporcu, Jack' in kontrolüyle, atış kutusu 2'den 5'e kadar sayısal sırayla geçerek bir El başlatır. Sporcuların her biri üç (3) renkli topa oynar ve her çift çağrı odasına en fazla 3 kırmızı ve 3 mavi top ve 1 jack ile girmelidir. Kırmızı topa oynayan taraf 2 ve 4 numaralı atış kutularını, mavi topa oynayan taraf ise 3 ve 5 numaralı atış kutularını kullanacaktır..

BC3 Çiftinde her sporcuya Rampa Operatörü Kurallarına uyması gereken bir Rampa Operatörü yardım eder. Her Çifte Sahada bir Antrenör veya bir Yardımcı/Antrenör eşlik edebilir. Oyun esnasında Antrenör sahanın sonunda belirlenen alanda oturmalıdır. Her çift için bir yedek oyuncuya sadece belirli uluslararası gençlik etkinliklerinde izin verilecektir.

2.3 Takım

BC1 ve BC2 sınıfları takım oyunu oynar. Sporcular BC1 veya BC2 olarak sınıflandırılmalıdır. Bir Takım üç sporcuya en az bir erkek, bir kadın ve bir BC1 sporcusuna sahip olarak maça çıkmalıdır. Takım etkinliğinde bir maç altı (6) elden oluşur. Her sporcu, hedef beyaz topun kontrolü ile 1'den 6'ya kadar sayısal sırayla geçen bir el başlatır. Sporcuların her biri iki (2) renkli topa sahiptir ve sporcu başına en fazla 2 kırmızı ve 2 mavi top, ayrıca her takım için 1 jack topu ile çağrı odasına girmelidir. Kırmızı topları oynayan taraf 1, 3 ve 5 numaralı atış kutularını, mavi topları oynayan taraf ise 2, 4 ve 6 numaralı atış kutularını kullanacaktır.

Her takımın için bir asistanına izin verilir. Ayrıca her takıma sahaya kadar bir Antrenör eşlik edebilir. Oyun esnasında Antrenör sahanın sonunda belirlenen alanda oturmalıdır.

Her takımın oyuncu değişikliğine yalnızca belirli uluslararası gençlik oyunlarında izin verilecektir.

3. TURNUVAYA HAZIRLIK

3.1 Oyun Alanı

Yüzey düz ve pürüzsüz olmalıdır (örneğin cilalı beton, ahşap, doğal veya sentetik kauçuk). Yüzey temiz olmalıdır. Oyun yüzeyine müdahale edecek hiçbir şey kullanılamaz (örneğin, her türlü toz). Saha boyutları 12,5m x 6m olup atış alanı altı atış kutusuna bölünmüştür. Sınır çizgilerinin tüm ölçümleri ilgili çizginin iç kısmına doğru ölçülür. oyun kutularını ayıran çizgiler ve artı çizgiler ince bir kalem çizgisi halinde ölçülür ve bant bu şaretin her iki tarafına eşit şekilde yayılır. Atış çizgisi ve V çizgisi Jack için geçerli olmayan alanın içine yerleştirilecektir (ref.: Bu kural kitabının arkasındaki Boccia Kort Düzeni).

Tüm saha işaretleri 1,9 cm ile 7 cm genişliğinde olmalı ve kolayca fark edilebilmelidir. Çizgileri işaretlemek için yapışkan bant kullanılabilir. Dış sınır çizgileri, atış çizgisi ve V çizgisi 4cm – 7cm genişliğindeki bant ile çizilecektir. 1,9 ile 2,6 cm genişliğinde dar bant ise atış kutularını, penaltı alanı ve krosu ayıran çizgileri çizmek için kullanılacaktır. Penaltı alanının iç ölçüsü 35cm x 35cm'dir. 35 cm' lik kare penaltı alanının dışına dar bant yerleştirilecektir.

3.2 Skorbord

Skorbord, maçta yarışan tüm sporcuların açıkça görebileceği bir konuma yerleştirilmelidir.

3.3 Zamanlama Ekipmanı

Zamanlama ekipmanı elektronik olmalıdır.

3.4 Kırmızı / Mavi Göstergesi

Gösterge, hakem tarafından atış sırasının hangi tarafta (kırmızı veya mavi) olduğunu göstermek için kullanılan renkli bir rakettir. Hakem, her bir elin sonunda ve maçın bitiminde skoru göstermek için göstergeyi ve parmaklarını kullanır.

3.5 Ölçüm Aletleri

Sahadaki mesafeleri ölçmek için hakemler tarafından şerit metreler, kaliperler, sensör ölçerler, el feneri gibi cihazlar kullanılır.

4. EKİPMAN

Bir turnuvayı yürütmek için gereken tüm test cihazları, onaylanmış her etkinliğin World Boccia Teknik Delege ve / veya Baş Hakemi tarafından onaylanmalıdır.

Aşağıdaki ekipman öğeleri için turnuvanın başında bir ekipman kontrolü yapılmalıdır:

- *Tekerlekli Sandalye
- *Rampalar
- *İşaretçiler
- *Eldiven
- *Ateller
- *İletişim Cihazları

Yarışma başlamadan önce teknik delege tarafından belirlenen bir zamanda baş hakem ve/veya atayacağı kişiler bu denetimleri yapacaktır. Kontrol edilen ve onaylanan ekipman, rampanın her bölümü için resmi bir damga veya çıkartma yapıştırılacaktır. Sporunun sahada kullandığı eldivenler, ateller veya benzeri diğer cihazlar, ekipman kontrolüne ve çağrı odasına getirilmesi gereken bir sınıflandırıcıdan belgelenmiş onay almalıdır.

Sınıflandırma belgesi belgede belirtilen süre boyunca geçerlidir. (Sınıflandırma kalıcı veya geçici olabilir) Oyun alanında iletişim cihazları kullanan sporcuların bu cihazları Ekipman Kontrolünde onaylatmaları ve resmi damga/etiketi almaları gerekir. Bir iletişim cihazı, ancak sporcunun hakemle iletişim kurması, asistanına izin verilen kurallar dahilinde talimat vermesi, oyunda iletişim kurması veya tekerlekli sandalyesinin hareketi için gerekli olması durumunda onaylanacaktır. **(Ref 15.9)**

Ekipman kontrolünden sonra herhangi bir öğenin onaylanması taleplerine Baş Hakemin onayı ile olağanüstü durumlar (örneğin maç sırasında tekerlekli sandalye değişimi) haricinde izin verilmeyecektir. Ekipman, turnuva sırasında herhangi bir zamanda sahadaki hakemin veya (yardımcı) Baş Hakemin tek takdirine bağlı olarak rastgele kontrollere tabidir. Kortta kullanılan ekipmanın kurallara uygun olmadığı tespit edilirse sporcuya sarı kart verilecektir. **(ref: 16.9.5)**. Oyuncu daha sonra Kural 20.1 'e göre ekipmanını onarmak veya değiştirmek için teknik mola kullanabilir. Sporcunun ekipmanı mevcut zaman içinde tamir edemez veya değiştiremezse, ekipman artık o maçta kullanılamaz.

4.1.Yardımcı Cihazlar

BC3 Sporcuları tarafından kullanılan rampalar ve itme çubuğu (pointer) gibi yardımcı cihazlar, her turnuvanın ekipman kontrolünde onaya tabidir. Herhangi bir sporcu tarafından atış sırasında kullanılan eldivenler ve/veya ateller, ekipman kontrolüne ve çağrı odasına getirilmesi gereken sınıflandırma tarafından belgelenmiş onaya sahip olmalıdır.

4.1.1. Rampa yan yatırıldığında 2,5 m x 1 m ölçülerindeki bir alana sığmalıdır. Bu alan üç boyutludur; Rampanın hiçbir kısmının herhangi bir hattın iç kısmından sarkmasına izin verilmez. Rampaların tabanı ve tüm uzantıları ölçüm sırasında maksimuma kadar uzatılmış olmalıdır. Buna, topu rampanın kapsamının ötesinde yerinde tutan herhangi bir cihaz dahildir. Rampanın maksimum sınırı aşmaması **GEREKİR**, aksi takdirde kural dışıdır. Rampanın veya top tutucunun herhangi bir kısmının izin verilen maksimum uzantısını gösteren işaretlere veya çizgilere izin **VERİLMEZ**.

4.1.2. Hasarı önlemek için, ekipman kontrolleri sırasında rampayı yalnızca rampa sahibi takımın bir üyesi kullanmalıdır. Ekipman kontrolünde onaylandıktan sonra, hakem organizasyon kurulu (ESOK) tarafından verilen doğrulama damgasını veya çıkartmasını tüm onaylı ekipmana uygulayacaktır.

4.1.3. Bir rampa topu itmeye, hızlandırmaya veya yavaşlatmaya ya da rampanın yönlendirilmesine yardımcı olmaya yönelik herhangi bir mekanik cihaz (örneğin lazerler, düzlemler, frenler, nişan alma cihazları, dübünler, vb.) içeremez. Çağrı odasında veya oyun oynanan alanda bu tür mekanik cihazlara izin verilmez. Sporcu topu elden çıkardığında hiçbir şey topu herhangi bir şekilde engellememelidir. Yükseltilmiş bir üst kısma izin verilmez. Rampa üzerinde sabit veya geçici herhangi bir eklenti, rampayı nişan almak/hedeflemek/yönlendirmek için kullanılamaz. Buna çemberler, halkalar ve tutucular dahildir. Herhangi bir yan korkuluk veya diğer çıkıntı, topun yüksekliğini (çapını) aşmamalıdır. Yükseltilmiş uç, yan korkulukların yüksekliğini aşmamalıdır.

4.1.4. Bir topu iterken, rampa fırlatma hattının herhangi bir bölümünü çizgiyi aşmamalıdır. (Çizgiyi dokunulamayan veya nüfuz edilemeyen sağlam bir duvar olarak hayal edin.)

4.1.5. Sporcu tarafından topu rampadan çıkarmak için kullanılan topu itme çubuğunun uzunluğu konusunda herhangi bir kısıtlama yoktur. Bu çubuk sporcu ile doğrudan temas halinde olmalıdır. (baş, ağız, kol, bacak, vb.). Bu çubuklar sadece topu bırakırken topla ve sporcuyla doğrudan temas halinde olmalıdır. Bu çubuğun serbest bırakma sırasında tekerlekli sandalyeye, rampaya veya başka bir yüzeye (sporcu hariç) bağlı olmasına izin **VERİLMEZ**. (ref.: 16.5.2.)

Topun bırakılması, sporcunun bu çubuğu kullanırken sağladığı kuvvetten kaynaklanmalıdır. Bir sporcunun topu bırakmak için topla temas halindeyken kendi tekerlekli sandalyesini tamamen kendi başına hareket ettirmesi kabul edilebilir. Bir kapıyı kaldırmak veya indirmek kural dışıdır. İpler, kurdeleler, kumaş şeritler vb. topla oynama çubuğu değildir.

4.1.6. Hakem beyaz hedef topu (jack) verdikten sonra ve beyaz hedef topu oynamadan önce, sporcu rampasını güç kullanarak açıkça en az 20 cm sola ve 20 cm sağa salınım hareketi yaptırmalıdır bundan sonra bu hareket “iki yönlü salınım hareketi” olarak anılacaktır (ref. : 16.5.7). (Bu, hakem başka bir işle meşgulken Rampa Operatörünün ilk atışı sıraya koymak veya sporcunun tekerlekli sandalyesini hazırlamak için yardımcı olamamasını sağlar.) Rampada, iki yönlü salınım için rampanın başlangıç konumunu gösteren herhangi bir işaret veya cihaz BULUNMAMALIDIR. (örn. kolon üzerinde dereceli bir halkaya izin VERİLMEZ).

Eşitlik halinde ilave Eller için, hem Bireysel hem de Çiftler oyununda, her sporcu ancak sadece hakem sıranın kendilerine geldiğini belirttikten sonra ilk topunu göndermeden önce iki yönlü salınım hareketi yapmalıdır (Çiftler için bu eş zamanlı bir salınım hareketidir) yalnızca Hakem sıranın kendilerinde olduğunu gösterdikten sonra (ref: 13.5). Ayrıca herhangi bir ceza topunu göndermeden önce Rampa için iki yönlü salınım hareketi yapılmalıdır. Topları kalan sporcular, kendileri ya da takım arkadaşları oyun alanından döndüğünde iki yönlü salınım hareketi yaparak toplarını oynamadan önce rampayı yeniden yönlendirmelidir (Çiftler için bu aynı anda bir salınım hareketidir - her iki sporcu da topu oynamadan önce rampalarını yeniden sallamak zorundadır). Sporcunun kalan topu yoksa, bu salınım hareketini yapmasına gerek yoktur (ref.: 16.5.7).

Diğer oyunlar arasında rampanın salınım hareketi gerekli değildir.

4.1.7. Bir sporcu maç sırasında birden fazla topu itme çubuğu kullanabilir. Tüm yardımcı cihazlar tüm el boyunca sporcunun atış kutusunda kalmalı veya sporcunun tekerlekli sandalyesine güvenli bir şekilde yerleştirilmelidir. Sporcunun bir yarışma sırasında herhangi bir eşya (şişeler, ceketler, iğneler, bayraklar...) veya başka ekipmanlar (top itici, rampa veya rampa uzantısı...) kullanmak istemesi halinde, bu eşyalar sporcunun atış kutusunun içinde zeminde olmalı veya o elin başlangıcında sporcunun tekerlekli sandalyesine güvenli bir şekilde yerleştirilmelidir. Eğer el sırasında sporcunun atış kutusundan bir eşya çıkarılırsa, hakem kural 16.7.1'e göre karar verecektir.

4.1.8. Maç sırasında oyuncunun ekipmanı bozulursa, hakem saati durduracak ve ilgili tarafa ekipmanı onarmak veya değiştirmek için on (10) dakikalık teknik mola verilecektir. Çiftler maçında, bir Sporcu gerekirse takım arkadaşıyla rampayı paylaşabilir. Bir rampa eller arasında da değiştirilebilir, ancak yedek rampanın yarışmaya ilişkin doğrulama damgası/ çıkartmasını taşıması gerekir. Böyle bir değişiklik Baş Hakeme bildirilmelidir. Değiştirmeler oyun alanı (OA) dışından gelebilir (ref 20.) Bir taraf maç başına yalnızca bir teknik mola alabilir.

4.1.9. Bir sporcunun topu(ları) veya ekipmanı, karşı tarafın (kasıtsız) bir hareketi nedeniyle hasar görürse; ve sporcu bu nedenle ekipmanı işlevsel olarak kullanmaya devam edemezse, rakip maçı kaybeder (ref:16.12.1) Hakeme göre hasar kasıtlı olarak meydana gelmişse, kural 16.11 uygulanır.

4.2 Tekerlekli Sandalyeler

4.2.1. Yarışmacılar yarışmak için tekerlekli sandalyede oturmalıdır. Scooter veya bebek karyolaları/ yatakları da (Sınıflandırmadan belgelenmiş onay ile) kullanılabilir. BC3 Sporcuları için, topu bırakırken oturmaya devam ettikleri sürece koltuk yüksekliğinde herhangi bir kısıtlama yoktur. Diğer tüm sporcular için maksimum koltuk yüksekliği yerden Sporcunun kalçasının koltuk minderiyle temas ettiği en alçak noktaya kadar 66 cm'dir. (ref.: 16.7.3)

4.2.2. Maç sırasında tekerlekli sandalye kırılırsa süre durdurulmalı ve onarım veya değiştirmek için tarafa maç başına on (10) dakikalık bir teknik mola verilmelidir. Eğer tekerlekli sandalye tamir edilemiyorsa, sporcu kırık tekerlekli sandalyeyi eller arasında onaylı başka bir tekerlekli sandalye ile değiştirebilir veya kırık tekerlekli sandalyeyle oynamaya devam edebilir. Sporcunun oynayamadığı toplar ölü top haline gelir.

4.2.3. Tekerlekli sandalye ile ilgili bir anlaşmazlık durumunda, (yardımcı) Baş Hakem Teknik Delege ile birlikte karara varacaktır. Onların kararı nihaidir.

4.3 Tekerlekli sandalyelere uyarlamalar.

4.3.1. Sporcuların, vücudun dengesini sağlamak amacıyla yarışma tekerlekli sandalyelerinde duruş destekleri kullanmalarına izin verilir. Bu destekler pelvis kayışları, göğüs kayışlarını veya kemerler, ayak bileği kayışlarını, kulpları, bacak/ayak kayışlarını, göğüs desteklerini içerebilir. Bu tür bir desteğin Sınıflandırma süreci sırasında gözden geçirilmesi, onaylanması ve belgelenmesi gerekir.

4.3.2. Spor tekerlekli sandalyesine, sporcuya topu oyun alanına iterken haksız bir avantaj sağlamak için Üst Uzu/Alt Uzu kontrol edecek veya yönlendirecek **HİÇBİR** cihaz eklenemez. (örneğin harici bir atış/tekme/bırakma yönünü destekleyen kılavuz). Tekerlekli sandalyenin yarışmaya uygun olması için bu tür herhangi bir cihazın çıkarılması gerekir.

5. BOCCIA TOPLARI

World Boccia onaylı müsabakalarda her sporcu veya taraf kendi boccia top setini kullanabilir. Bir boccia topu seti altı kırmızı top, altı mavi top ve bir beyaz jack'ten oluşur. Çağrı odasında her taraf için yalnızca bir tam sete izin verilir. Bireysel branşlarda her sporcu kendi Jack'ini kullanabilir. Takım ve Çift müsabakalarında her taraf yalnızca bir Jack kullanılmalıdır. Bir sporcunun veya takımın çağrı odasına kendi toplarını getirmemesi durumunda organizasyon tarafından o sporcu veya takıma oynaması için müsabaka topları sağlanacaktır.

Bir boccia topunun yasal sayılabilmesi için aşağıdaki kriterleri karşılaması gerekir:

5.1 Topun Yapısı

World Boccia müsabakalarında tüm toplar lisanslı bir üreticiden olması gerekir. Topun üzerinde resmi üretici logosu ve resmi World Boccia lisanslı logosu bulunmalıdır. Bir topun ağırlığı 275 gr +/- 12 gr ve çevresi 270 mm +/- 8 mm olmalıdır. Toplar kırmızı, mavi veya beyaz renklerden birine sahip olmalı ve her bir renk üreticilere sunulan World Boccia kabul edilebilir renk aralığı içerisinde yer almalıdır.

Bir top küre şeklinde olmalı ve eşit büyüklükteki panellerden yapılmalıdır. Küresel şekli tanımlamak için tüm paneller eşit şekilde birbirine dikilmelidir. Tüm paneller aynı tip malzemeden olmalıdır.

Bir top, polietilen veya diğer benzer plastiklerden, veya doğal atıl malzemelerden yapılmış eşit büyüklükteki paletler veya boncuklarla doldurulmalıdır. Malzemeler iletken, metalik ve manyetik olmamalıdır.

Her yılın Ocak ayının 1'ine kadar lisans almamış bir topun üretici tarafından satışa sunulması ancak o takvim yılındaki son büyük ve eleme kademesi etkinliğinin (bkz. Yarışma ve Sıralama el kitabı Bölüm 1.3) kapanışından sonra gerçekleşebilir.

5.2 Topun Durumu

Bir top iyi durumda olmalıdır. İyi durum, amacına uygun, tatmin edici kalitede, hasar görmemiş ve kabul edilen herhangi bir performans standardını karşılayabilecek durum demektir. Üretici logosu ve World Boccia logosu görünür ve tanımlanabilir olmalıdır.

Hazırlık nedeniyle açıklanabilecek durumlar haricinde, bir top üzerinde değişiklik yapılmamalıdır ve lisanslı üretici tarafından sunulan orijinal toptan farklı olması durumunda top üzerinde değişiklik yapılmış sayılacaktır. Normal aşınma ve yıpranma oyun için kabul edilebilir.

Topun yüzeyinin veya dolgusunun özelliğini değiştiren, görülebilen veya hissedilebilen her şey tahrifat olarak kabul edilecektir.

Normal aşınma, bir topun sahaya tekrar tekrar itilmesi gibi tipik kullanımından kaynaklanan beklenen yıpranmadır. Örneğin, bir sporcunun atış stili veya tutuşu nedeniyle veya bir topun bir rampa veya topu itme çubuğu ile bir noktasıyla etkileşime girdiği durumlarda,örneğin bir top üzerinde ok/topu itme çubuğu doğrultusunda dairesel bir desen gibi bir aşınma modeli olabilir.

Oyun için kabul edilebilir hazırlık, bir topun ağırlığını ve istenen yumuşaklığını korumak gibi iyi bir durumda kalması için topun izin verilen ölçüde bakımının yapılmasıdır. Örneğin, top yumuşatılabilir veya ağırlığını korumak için topta orijinal olarak kullanılan aynı peletler veya boncuklar değiştirilebilir. Topun yüzeyinde görünür herhangi bir delik veya kesik olmamalıdır.

Orijinal topa karşılaştırıldığında topun panellerinin köşelerinde (tepe noktası) herhangi bir delik veya aşırı yüzey hasarı olmamalıdır. yüzey hasarı, panelin bir kısmının katmanlara ayrılması anlamına gelir. Herhangi bir yüzey hasarı alanının uzunluğu 1 cm'den az olmalıdır. Tüm yüzey hasarı alanlarının toplam uzunluğu 2 cm'yi geçmemelidir.

Topun yüzeyinde çıkartma veya etiket bulunmamalıdır. Top tanımlamak amacıyla (örn. rakamlar veya harfler) ve/veya topun nasıl kullanılması gerektiğini belirtmek amacıyla (örn. bir nokta veya ok) bir kalem veya işaretleyici ile işaretlenebilir. Panelin orijinal rengi, panele eklenen herhangi bir işaretin etrafında tanımlanabilir olmalıdır. Dikişin görülebilir ve incelenebilir olması için dikiş üzerinde veya boyunca herhangi bir işaret olmamalıdır. Onaylı üretici veya onaylı World Boccia logosunun üzerinde herhangi bir işaret olmamalıdır.

Topun yüzeyine herhangi bir madde uygulanmamış olmalıdır. Topun yüzeyinde, topun normal kullanımından kaynaklanmayan herhangi bir aşınma olmamalıdır. Topun dokusunda önemli farklılıklara neden olan görünür sürtünme izleri veya herhangi bir sürtünme, zımparalama veya kazıma alanı olmamalıdır. Bir veya daha fazla dikişin uzunluğu boyunca herhangi bir aşınma olmamalıdır.

Topta sökülük veya eksik iplik olmamalı ve en fazla iki dikiş yeniden dikilmiş olmalıdır. Dikiş, orijinal üretici dikişiyle aynı olmalı ve topun tamamında uyumlu olmalıdır.

5.3 El Konulan Toplar

Maç öncesi ve maç sonrası yapılan top kontrolünden geçemeyen toplara el konulur. Bir topa el konulduğunda, BH/BHY ile kontrol edildikten sonra IR, topun kurcalandığına dair bir şüphe olup olmadığını teyit edecektir. Ancak şüphe mevcutsa üç kişilik bir heyet el konulan topu inceleyecek. Heyet, Baş Hakem, Baş Hakem Yardımcısı, Teknik Delege veya Teknik Delege Yardımcısından en az ikisinden oluşmalıdır. Üçüncü üye, ilk kararda yer almayan bir Uluslararası Hakem olabilir. Bu heyet, topa el konulması kararı verildikten hemen sonra oluşturulacaktır. Topa el konulmasına ilişkin ilk karar çağrı odasında verilmişse, kurul maç oynanırken topu incelemeli ve maç bitiminde bir karara varmalıdır. Topa el konulmasına ilişkin ilk karar maçın sonunda verilmişse, hakem heyetinin maçın sonucu onaylanmadan önce topu incelemesi gerekir.

Heyet, topa el koyma yönündeki ilk kararı inceleyecek, topa müdahale edilip edilmediğini veya yalnızca 'arızalı top' olup olmadığını belirlemek için ilave testleri tamamlayacaktır. Heyet topu değerlendirecek ve maç öncesi test prosedürlerini tekrarlayarak ilk kararı gözden geçirecek. Heyet, topu incelemek için iki ek test kullanabilir:

- İğne/Prob Testi
- Sürtünme Testi
- Metal algılama Testi

Heyet bir topu inceledikten sonra, topun kurcalanmadığına karar verirse, top turnuvarının sonuna kadar tutulacak ve daha sonra sporcuya iade edilecektir. Eğer kurul bir topu inceledikten sonra topa müdahale edildiğine karar verirse, kurul kırmızı kart verecek ve sporcu turnuvadan diskalifiye edilecektir. Sporcu ayrıca World Boccia Etik Kuralları uyarınca World Boccia Etik Komisyonuna rapor edilecektir. Müdahale edilmiş top(lar), World Boccia Etik Komisyonu tarafından saklanacaktır. Etik Komisyonu süreci hakkında daha fazla bilgi için lütfen World Boccia Etik Kurallarına bakınız.

OYUN ÖNCESİ HAZIRLIK

6. Isınma

6.1. Her maçın başlangıcından önce Sporculara belirlenen Isınma Alanında ısınmaları için bir süre verilecektir. Planlanan yarışma süresi boyunca Isınma Alanı yalnızca bir sonraki programlanan maçta yarışacak yarışmacılar tarafından kullanılabilir. Sporcular ve Sporcu destekçileri (Antrenör, SA, RO) yalnızca Isınma Alanına girebilir ve planlanan süre içinde kendilerine ayrılmış ısınma sahalarına gidebilirler. (Ref 15.9.1)

6.1.1. Isınma zamanı: Tüm maçlar için ısınma alanı, maçın planlanan başlama saatinden 95 dakika önce açılacak ve maçın başlamasından 40 dakika önce kapanacaktır. Günün son maçları için çağrı odası kapandığında, gün içinde oynamayan sporcular ısınma alanını 60 dakika antrenman yapmak için kullanabilirler. Teknik Delege, Isınma alanına makul erişim sağlamak ve yarışma programına uyum sağlamak için bu zaman dilimini ayarlayabilir. Programda yapılan değişiklikler katılımcılara bildirilecektir.

6.2. Sporculara Isınma Alanında en fazla aşağıdaki sayıda kişi eşlik edebilir: (Ref 16.9.1)

BC1: 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

BC2: 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

BC3: 1 Antrenör, artı bir Rampa Operatörü

BC4: 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

Çiftler BC3: 1 Antrenör, artı Sporcu başına 1 Rampa Operatörü

Çiftler BC4: 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

Takım (BC1/2): 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

6.3 Gerekirse, her ülke için bir tercüman ve bir fizyoterapist/masaj terapisti Isınma Alanına girebilir. Bu kişiler Antrenöre yardımcı olamazlar.

7. ÇAĞRI ODASI

7.1 Çağrı Odasının girişinde göze çaracak şekilde resmi bir zaman saati bulunacaktır.

7.2. Sporculara Çağrı Odasında en fazla aşağıdaki sayıda kişi eşlik edebilir:

BC1: 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

BC2: 1 Antrenör,

BC3: 1 Antrenör, artı Rampa Operatörü

BC4: 1 Antrenör, (artı Sporcu bir ayak oyuncusuysa 1 Spor Asistanı)

Çiftler BC3: 1 Antrenör, artı Sporcu başına 1 Rampa Operatörü

Çiftler BC4: 1 Antrenör, artı Sporcu bir ayak oyuncusuysa 1 Spor Asistanı

Takım (BC1/2): 1 Antrenör, artı 1 Spor Asistanı

7.3 Çağrı Odasına girmeden önce her Sporcu, her Spor Asistanı, her Rampa Operatörü yarışmacının göğüs numaralarını ve akreditasyon etiketlerini göstermelidir. Antrenörler akreditasyonlarını göstermelidir. Yarışmacının numarası önden açıkça görülebilecek şekilde olmalı ve yarışmacıya veya tekerlekli sandalyeye sabitlenmelidir. RO'lar, yardım ettikleri sporcuya karşılık gelen göğüs numarasını sırtlarında açıkça görülebilecek şekilde taşınmalıdır. Bu gereksinime uyulmaması durumunda çağrı odasına girişine izin verilmez.

7.4. Tüm maçların kayıtları Çağrı Odası girişinde bulunan Çağrı Odası masasında yapılır. Çağrı odasına zamanında gelmeyen taraf, maçı hükmen kaybetmiş sayılacaktır.

7.4.1 Tüm müsabakalar için tüm sporcuların, katılmaları planlanan maçın planlanan başlangıç saatinden otuzbeş (35) ila yirmi (20) dakika önce kayıt yaptırmaları gerekmektedir.

7.4.2 Her taraf (Bireysel, Takım veya Çift, herhangi bir Spor Asistanı/Rampa Operatörü ve Antrenör dahil) birlikte kayıt yaptırmalı ve tüm ekipmanlarını ve toplarını yanlarında getirmelidir. Her bir taraf, Çağrı Odasına yalnızca yarışma için gerekli malzemeleri getirmelidir. Ardışık maçlarda sahada bulunan ve ardışık bir maç için çağrı odası girişinde zamanında kayıt yaptıramayan Antrenörler için bir istisna yapılabilir.

7.5 Sporcular, Antrenörler, SA/RO kayıt olduktan ve Çağrı Odasına girdikten sonra Çağrı Odasından ayrılamazlar. Böyle yapmaları halinde, tekrar girmelerine izin verilmeyecek ve mevcut maça katılamayacaklar (kural 7.12 bir istisnadır). Diğer istisnalar Baş Hakem ve/veya Teknik Delege tarafından değerlendirilecektir.

7.6 Tüm taraflar kayıt olduktan sonra kendilerine ayrılmış alanındaki Çağrı Odasında kalmalıdır. Bir Sporcunun arka arkaya oyunlar oynaması gerekiyorsa, Antrenör veya takım yöneticisi, TD'nin izniyle, Sporcuyu bir sonraki oyun için kaydettirebilir. Bu, Sporcunun bir sonraki seviyeye ilerlemesinin Çağrı Odası zaman kısıtlamalarına uymak için yeterli zaman bırakmadığı playoff maçlarını da içerir.

7.7 Belirlenen saatte Çağrı Odası kapıları kapatılacak ve maça girmek veya katılmak için başka hiç kimse, ekipman veya toplar içeri alınmayacaktır (istisnalar Baş Hakem veya atadığı kişi tarafından değerlendirilebilir)

7.8. Her maç için hakemler en geç Çağrı Odası kapısı kapandığında maça hazırlanmak üzere Çağrı Odasına girecektir.

7.9 Sporculardan yarışmacı numaralarını, akreditasyon etiketlerini ve Sınıflandırma belgelerini Hakeme göstermeleri istenebilir.

7.10 Ekipmana turnuva sırasında kullanılmak üzere resmi bir etiket verildiğinin doğrulanması için tüm ekipmanlar Çağrı Odasında kontrol edilecektir. Kontrol edilip onay almayan herhangi bir ekipman sahada kullanılamaz kullanımı halinde sarı kart ile cezalandırılır.

7.11 Yazı-tura atışı Çağrı Odasında gerçekleştirilecektir. Hakem yazı tura atar ve kazanan taraf kırmızı mı yoksa mavi mi oynayacağını seçer. Tarafların, yazı-tura atıldıktan sonra rakip tarafın Boccia toplarını nazikçe (dikkatle ve hakemin gözetimi altında) incelemesine izin verilir.

7.12 Çağrı Odası çalışırken programda bir gecikme olması durumunda, Baş Hakem veya görevlendirilen kişi, tuvalet talebini aşağıdaki yönergeler doğrultusunda kabul edebilir:

- Rakip bilgilendirilmelidir;
- Bir idari üyenin söz konusu sporcuya eşlik etmesi gerekir;
- Sporcu on (10) dakika içinde Çağrı Odasına dönmelidir; zamanında dönmeyen sporcu maçı hükmen kaybetmiş olur.

7.13 Ev Sahibi Kuruluşun gecikmeye neden olması durumunda Kural 7.12 uygulanmayacaktır. Maçlar ertelenirse, ESOK tüm Takım Yöneticilerini mümkün olan en kısa sürede yazılı olarak bilgilendirecek ve TD programı revize edecektir.

7.14 Çevirmenler yalnızca Hakem tarafından istendiğinde Çağrı Odasına veya OA'na girebilirler. Çevirmenin Çağrı Odasına veya OA'na girebilmesi için belirlenen alanda bulunması gerekir.

8. MAÇ ÖNCESİ TOP KONTROLÜ

Her sporcu veya taraf, her maç öncesinde toplarını Çağrı Odasına getirip test ettirmelidir. Testler, her topun yasal bir boccia topunun yapısını ve durumunu tanımlayan kriterleri karşıladığını doğrulayacaktır.

Yazı-tura atıldıktan sonra, her sahada her iki tarafın oyun sırasında kullanacağı yedi (7) topun her biri için bir test yapılacaktır (örneğin, jack topu artı altı renkli top).

Çağrı odasında tamamlanacak testler şunlardır:

- Yuvarlanma Testi
- Top kontrolü
- Çevre Testi
- Ağırlık Testi
- Bu testlerin prosedürünü Hakemin Prosedür Kılavuzunda bulabilirsiniz.

Bir veya daha fazla topun bu testlerden bir veya birkaçını geçmemesi durumunda, bu top/ toplar sporcudan alınır ve sporcuya sarı kart verilir. Kontrolde geçmeyen kırmızı veya mavi top/toplar değiştirilmez. Kontrolde geçmeyen bir jack, sporcu tarafından seçilen eşdeğer bir yarışma jack'ile değiştirilecektir.

Sporcu veya taraf, tüm çağrı odası testlerini geçmiş olan kalan toplarla oynayacaktır. Eğer bir sporcunun aynı kontrol sırasında birden fazla topu kontrolden geçmezse, bu ihlal yalnızca bir sarı kartla cezalandırılır; ancak sporcu, el konulan her top için bir eksik topla oynayacaktır. Sporcular, SA'lar/RO'lar ve Antrenörler top kontrolünü gözlemleyebilir. Topun kontrolden geçmemesi durumunda, hakem doğru test prosedürünü izlemediği sürece test tekrar yapılmaz. Takım ve Çiftler müsabakası için bir tarafın tüm sporcuları, RO leri ve spor asistanları tek bir varlık olarak kabul edilir. Bir öge kontrolde başarısız olursa, taraf sarı kart alır.

Top kontrolü sırasında bir veya daha fazla top kontrolden geçmezse, takım/çift hangi sporcunun/ sporcuların daha az topla oynayacağını seçebilir. (ref: 16.9.3).

Çağrı odası kontrolü tamamlandıktan sonra hakem, her iki taraf da sahaya gelene kadar topları elinde tutacak ve tüm çantalar müsabaka masasına yerleştirildikten sonra dağıtacaktır.

SAHADA

9 GÖREVLER VE SORUMLULUKLAR

9.1 Sporcu

Sporcu, topu bırakmayı kontrol eden kişidir. Topun bırakılması sırasında, herhangi bir kimseyle temas etmeden, yardım almadan topu itmelidir.

9.1.1 Kaptanın Sorumluluğu

9.1.1.1 Takım ve Çiftler müsabakalarında, her takımın her maçta bir kaptanı olmalıdır. Hakeme kaptanı tanıtan ve açıkça görülebilen bir "C" veya "K" harfi, kaptan tarafından taşınmalıdır. Her kaptan, kulüp veya ülke "C"veya "K" harfini bulundurmaktan sorumludur. Kaptan, takımın yöneticisi olarak hareket edecek ve aşağıdaki sorumlulukları üstlenecektir:

9.1.1.2 Yazı-tura atışında Takımı/Çifti temsil etmek ve kırmızı toplarla mı yoksa mavi toplarla mı oynanacağına ısınmaya kimin başlayacağına karar vermek.

9.1.1.3 Uzatma eli öncesi yazı tura atışında Takım/Çifti temsil etmek ve uzatma eline kimin başlayacağına karar vermek.

9.1.1.4 Teknik veya tıbbi mola isteği. A, SA, RO teknik veya tıbbi mola isteyebilir.

9.1.1.5 Puanlama sürecinde Hakemin kararının kabul edilmesi.

9.1.1.6 Elin kesintiye uğraması veya bir anlaşmazlık olması durumunda hakeme danışmak.

9.1.1.7 Müsabaka cetvelini imzalamak veya kendi adına imza atacak birini belirlemek. İmzalayan kişi kendi imzasını atmalıdır. Elektronik müsabaka cetvelini kullanırken, Sporcu kendisi "Tamam"a tıklayarak onaylayabilir veya skor hakeminin veya hakemin kendi adına "Tamam"a tıklamasına izin verebilir.

9.1.1.8 Bir anlaşmazlığın çözümü. Kural 16.1'de belirtildiği gibi, açıklama talep etmesi gereken kişi kaptan/ sporcudur. Anlaşmazlık sırasında Antrenör veya SA/RO da hakemin izniyle hakemle konuşabilir. Çeviri gerekiyorsa, Kural 15.7 ve 15.8 uyarınca bir çevirmen de katılabilir.

9.2 Sporcu Asistanları

9.2.1 Rampa Operatörü

Bir Rampa Operatörü bir sporcu olarak kabul edilir ve sınıflandırmada geçerli olanlar kurallar dışında sporculara uygulanan kurallara uymak zorundadır. Rampa Operatörleri, bu kural kitabında Rampa Operatörleri için yazan kurallara uymak zorundadır. Bu Kural kitabında "Sporcu" denildiğinde, topu iten kişi/kişiler kastedilmektedir. Rampa Operatörü, Sporcuların uyuşuna ilişkin World Boccia'nın Politikasına uymalıdır. Bir RO yalnızca bir sporcuya yardımcı olabilir. RO, hastalanmadığı sürece yarışmanın tamamı boyunca aynı kişi olmalıdır; RO hastalanırsa değiştirilebilir. Değişikliğe izin verilebilmesi için, hastalığı doğrulayan tıbbi belgenin BH'ne sunulması ve söz konusu maç için ısınma kortlarının açılmasından önce müsabaka bilgi masasına bilgi verilmesi gerekmektedir. Değişiklik ısınma sahaları hazır hale geldiğinde rakibe derhal bildirilmelidir.

Isınma sırasında, çağrı odasında veya OA'nında bir rampa operatörü rahatsızlanırsa RO orada görevli sağlık personeli tarafından muayene edilmelidir. (Oyun Alanında tıbbi mola istenmelidir.) Sağlık görevlileri RO'nun maça devam edemeyeceğini teyit ederse. RO mola sırasında veya eller arasında değiştirilebilir.

RO'nun yedeğinin BC3 RO lisansına sahip olması ve anti-doping eğitimini tamamlamış olması gerekir. Rampa Operatörleri, sporcunun talimatı doğrultusunda rampayı çalıştırarak BC3 Sporcularına yardımcı olurlar. Rampa Operatörleri Sporcuların atış alanının içinde yer almalı ve Eller sırasında oyun alanına bakmamalıdır. (ref:16.6.2).

Maçın canlı olarak yayınlandığı ve RO'nün ekranı görebildiği ve dolayısıyla oyun alanına dolaylı olarak bakabildiği mekanlardaki ekranlar için bir istisna yapılabilir. TD ve ESOK ile istişare edilerek bu konuda nihai kararı verir.

Rampa Operatörleri aşağıdaki görevleri yerine getirir:

- Sporcu tarafından talimat verildiğinde rampayı konumlandırmak;
- sporcu tarafından talimat verilmesi halinde sporcunun sandalyesini ayarlamak veya sabitlemek;
- Sporcu tarafından talimat verildiğinde sporcunun pozisyonunu ayarlamak;
- Sporcu tarafından, talimat verildiğinde, sporcuya topu vermek veya topu yerleştirmek;
- Topu elden çıkartmadan önce veya sonra rutin eylemleri gerçekleştirmek;
- Her elin bitiminde hakem, Jack'i veya penaltı topunu alıp “bir dakika!” dedikten sonra topları almak;
- Hakemin onayıyla sporcu ve hakem arasındaki konuşmaları aktarmak;

Top elden çıkarılırken, Rampa Operatörü (ref.:16.5.5)

- Sporcuyla doğrudan fiziksel temasta bulunmamalıdır (Sporcuya hiçbir şekilde dokunulmamalıdır)
- Sporcuya tekerlekli sandalyeyi iterek veya ayarlayarak aşağıdaki şekillerde yardım etmemelidir:
- Topu itme çubuğuna dokunmamalıdır.(ref.:15.5.3)

9.2.2 Sporcu Asistanı

BC1 Sporcularının ve BC4 ayak oyuncularının bir Sporcu Asistanına sahip olmasına izin verilir. BC1 ve BC4 ayak oyuncularının Sporcu Asistanı, Sporcunun kendi atış alanının arkasında yer almalı ve sporcunun yönlendirmesi üzerine atış alanına girebilmelidir. Sporcu Asistanları, rampayı konumlandırma dışında Rampa Operatörü ile aynı görevleri yerine getirir.

Sporcu atış yapmaya başladığında, Sporcu Asistanının Sporcuyla doğrudan fiziksel temas kurmasına izin verilmez (Sporcuya hiçbir şekilde dokunulmaz, ref.:16.5.3); ve tekerlekli sandalyeyi iterek veya ayarlayarak sporcuya yardım etmesine izin verilmez.

9.2.3 Antrenör

Her bir Klasmanın Isınma alanına, Çağrı Odasına ve OA'na takım başına bir Antrenör veya Yardımcı Antrenörün girmesine izin verilir (ref.: 6.2, 7.2). Antrenör oyun skor tablosunun yanında belirlenmiş alanda bulunmalıdır. Bir antrenör, sporcu ile aynı ülkeden kayıtlı bir katılımcı olabilir.

10 OYUN

10.1 Sahada Isınma

Maç başlamadan önce, bir Taraf 2 dakikalık bir süre içinde 6 renkli top ve Jack'ı oynayarak ısınabilir. Bireysel müsabakalarda her iki taraf ısınmayı aynı anda yapar. Takım ve çift müsabakalarında ısınmalar ayrı ayrı yapılır.

10.1.1 Bireysel müsabaka prosedürü: Çağrı Odasından OA'da belirlenen sahaya gidilecektir, sahaya çıktıklarında her iki taraf da kendilerine ayrılmış atış kutularına yerleşecektir. Hakem 2 dakikalık bir ısınmanın başlangıcını gösterecektir. Her iki taraf da sahanın her iki tarafında ısınma toplarını oynayabilir. Her iki tarafın da birbirlerine bu toplarla oynayabilecekleri alan sağlayacak şekilde işbirliği içinde hareket etmeleri beklenir. Hakemin bir tarafın işbirliği içinde davranmadığına karar vermesi halinde Sporcuya sarı kart verilecektir. (örneğin, belirli bir atış yapmak için diğer tarafın çizgisini sürekli olarak engellemek), (ref : 16.6.10)

Isınma, her iki taraf tüm toplarını oynadığında veya 2 dakika dolduğunda (hangisi önce gelirse) sona erer.

10.1.2 Takımlar ve çiftler müsabakaları prosedürü: Çağrı Odasından OA'da belirlenen sahaya gidilecektir, Kortta ilk ısınan Taraf, belirlenmiş atış kutularına yerleşecektir. Hakem, tarafın Jack dahil tüm toplarını fırlatabileceği 2 dakikalık bir ısınmanın başlangıcını gösterecektir. Sporcular atış kutularının arkasına çıkar ve diğer taraf ısınma için içeri girer. Bir Taraf ısınırken, diğer Taraf kendi atış kutusunun arkasında beklemelidir.

Isınma, iki taraf da tüm toplarını oynadığında veya her taraf için 2 dakika dolduğunda (hangisi önce gelirse) sona erer.

10.2 El Süreleri

10.2.1 Her sporcu veya takımın, elin oynanması için süre sınırlaması olacaktır ve bu zaman hakemi tarafından takip edilecektir. El süreleri aşağıdaki gibidir.

- BC1: Her sporcu için 4:30 dakikalık el
- BC2: Her sporcu için 3:30 dakikalık el
- BC3: Her sporcu için 6 dakikalık el
- BC4: Her sporcu için 3:30 dakikalık el
- Takımlar: Her bir takım için 5 dakikalık el
- Çift BC3: Her bir takım için 7 dakikalık el
- Çift BC4: Her bir takım için 4 dakikalık el

10.2.2 Jack'i oynamak yukarıdaki zaman dilimine dahildir.

10.2.3 Bir tarafın süresi, Jack te dahil olmak üzere Hakemin zaman hakemine topu kullanma sırasının hangi tarafın olduğunu göstermesiyle başlayacaktır.

10.2.4 Bir tarafın süresi, oynanan top saha sınırları içerisinde durduğunda veya saha sınırlarını geçtiğinde duracaktır.

10.2.5 Bir taraf için belirlenen süre dolduğunda sporcu/takım topu elden çıkarmamışsa, o top ve kalan diğer topları geçersiz hale gelir ve ölü top olarak belirlenen alana yerleştirilir.

BC3 sporcularında, top rampadan aşağı yuvarlanmaya başladığında elden çıkmış kabul edilir.

10.2.6 Bir taraf, süre sınırına ulaşıldıktan sonra topu elinden bırakırsa, Hakem topu durduracak ve oyunu bozmadan atılan topu sahadan çıkartacaktır. Eğer top başka topları yerlerinden oynatırsa el yeniden oynanacaktır. (ref.: 12).

10.2.7 Penaltı cezaları için tüm oyunlarda her bir ihlal için atışlar 1 dakikalık zamanla sınırlıdır.

10.2.8 Her el bitişinde her iki tarafın kalan süresi skor tablosunda gösterilecektir.

10.2.9 Bir El'in oynanması sırasında, eğer süre yanlış hesaplanırsa, Hakem hatayı telafi etmek için zamanlamayı ayarlayacaktır.

10.2.10 Anlaşmazlık veya karışıklık durumunda Hakem süreyi durdurmalıdır. Çeviri için oyunun durması gerekiyorsa, sürenin de durdurulması gerekir. Tercüman mümkünse sporcuyla aynı ülkeden olmamalıdır, (ref.: 17.8).

10.2.11 Zaman hakemi, kalan süre "1 dakika", "30 saniye", "10 saniye" ve "süre doldu" şeklinde yüksek sesle ve net bir şekilde; anons edecektir. eller arasında "1 dakika " boyunca zaman hakemi "15 saniye" ve süre bitti" diye anons edecektir. Hakem de bu anonsu tekrarlamalıdır, böylece oyuncular anonsun kendi sahaları için yapıldığını bilirler.

10.3 İtici toplar

Herhangi bir top serbest bırakıldığında (Jack, kırmızı veya mavi) sporcu tüm ekipmanlarını, toplarını ve eşyalarını kendi atış kutusunun içinde bulundurmalıdır. BC3 kategorisinde RO de top serbest bırakıldığında atış kutusunun içinde olmalıdır.

10.3.1 Top serbest bırakıldığında sporcunun en az bir kalçası tekerlekli sandaleynin koltuğuyla temas halinde olmalıdır. Sadece karın üstü oynayabilen sporcuların karınları atma sandalyesiye temas halinde olmalıdır. (ref:16.7.3) Bu sporcuların bu yöntem için belgelendirilmiş sınıflandırma onayına sahip olmaları gerekir.

10.3.2 Bir top oynanırken, onu atan sporcuya veya rakip sporcuya veya onun ekipmanına çarparak atış çizgisini geçerse, oyun içinde sayılır.

10.3.3 Bir top, atıldıktan, tekmelendikten veya rampa altından çıktıktan sonra, sporcunun atış kutusunun yanından (havadan veya yerden) yuvarlanabilir ve atış çizgisini geçip oyun alanına girmeden önce karşı tarafın atış kutusundan geçebilir.

10.3.4 Oyun sırasında top, herhangi birşeye temas etmeden kendi kendine yuvarlanırsa, oyun alanında yeni pozisyonunda kalır.

10.4 Jack'i Oynama

10.4.1 Kırmızı topla oynayan taraf her zaman ilk El'i ve sonraki tek sayılı (3,5) başlatır. Mavi topla oynayan taraf her zaman çift sayılı elleri (2,4,6) başlatır.

10.4.2 Sporcu, ancak Hakem oyun sırasının o sporcu/takımda olduğunu belirttikten sonra Jack'i atabilir. BC3 Sporcuları Jack'i atmadan önce iki yönlü salınım hareketi yapmalıdır.

10.4.3 Jack, geçerli oyun alanında durmalıdır.

10.5 Hatalı Oynanan Jack

10.5.1 Aşağıdaki durumlarda Jack hatalı oynanmıştır.

- Jack geçerli olmayan alanda durursa ;
- Oyun alanının dışına çıkarsa;
- Sporcunun Jack' atarken bir ihlal yapılması. Kural 16.1 ila 16.11'de belirtilen uygun ceza da verilecektir.

10.5.2 Jack atışında faul yapılırsa, bir sonraki Elde Jack'i atması gereken sporcu Jack'i atacaktır. Son elde Jack'i atarken faul yapılırsa, Jack'i ilk Elde atan sporcu kullanacaktır. Jack'in atılması sırasındaki hataların devamında atış geçerli olana kadar sırayla ilerlemeye devam edecektir.

10.5.3 Jack hatalı oynandığında bir sonraki El sıraya göre başlayacaktır (Jack o El için onu atması gereken sporcu tarafından atılacaktır).

10.6 İlk renkli topun oynanması

10.6.1 Jack'i başarıyla atan sporcu, aynı zamanda ilk renkli topunu da oynar. (ref:16.5.6). Jack ile ilk renkli top arasındauzun bir gecikme varsa (örneğin, zaman saati arızası nedeniyle) Sporcu ilk renkli topu oynamadan önce jack'i yeniden oynamayı isteyebilir. Bu durumda zaman elin başlangıç zamanına sıfırlanacaktır.

10.6.2 Renkli top saha dışına düşerse veya bir ihlalden sonra geri çekilirse, o taraf, oyun alanına bir top düşene veya tüm topları bitene kadar oynamaya devam edecektir. Takım ve çiftlerde oynaması belirtilen tarafın her hangi bir oyuncusu, ikinci renkli topunu oynar.

10.7 Kalan Topları oynama

10.7.1 Sıradaki oynayacak taraf, jack'e en yakın topa sahip olmayan taraf olacaktır. Ancak tüm toplarını kullanmışlarsa diğer taraf oynayacaktır. Bu prosedür, her iki tarafta tüm topları oynayana kadar devam edecektir. Oynayan tarafın rakipleri yoldan çekilmelidir. BC3 RO'lar ve ekipman (rampa ve RO'nun sandalyesi dahil) yoldan çekilmelidir.

10.7.2 Bir sporcu kalan toplarını oynamamaya karar verirse, Hakeme o el sırasında kalan toplarını oynamak istemediğini belirtebilir. Bu durumda zaman durdurulur ve kalan top(lar) olarak ilan edilir.

10.8 Yoldan çekilmek

Tüm sporcular, rakiplerin oyun alanına serbestçe erişebilmesi için "çekilmeli", "çekilme" işlemi hızlı bir şekilde yapılmalıdır. BC3 RO'lar ve ekipman (Rampa ve RO'nun sandalyesi dahil) "çekilmeli". Bir taraf çekilme konusunda bilinçli veya kasıtlı bir çaba göstermezse, taraf sözlü olarak uyarılır ve hakem gerekirse rakibin süresini düzeltir. Bu durum ikinci kez veya üst üste tekrarlanırsa, hakemin kanaatince kural 16.6 ya göre bir ihlal kararı verir. Bu karar nihaidir.

Karşı taraf daha sonra 10.7' ye göre oynayacaktır. Hakem bir sporcunun rakibinin kasıtlı olarak yoldan çekilmemesi durumunda kural 16.8.1. 'e göre penaltı atışı+sarı kart verilebilir.

10.9 Sahada Hareket

10.9.1 Bir taraf bir sonraki atışını hazırlayamaz, tekerlekli sandalyeyi veya rampayı yönlendiremez veya topu renk gösterilmeden önce rakip tarafın zamanında oynayamaz, renk gösterilmeden önce, bir sporcunun bir topu atmadan alması kabul edilebilir: (örn. Hakem maviye oynaması için işaret vermeden önce kırmızının topunu almasına ve topu eline veya kucağına almasına izin verilir, Hakem maviye oynaması için işaret verdikten sonra kırmızının topu almasına izin verilmez.) (ref.: 16.6.3) "Ölü Süre" veya "Hakem Süresi" sırasında hareket ve hazırlığa izin verilir. Hakem renk göstergesini gösterdiğinde, oynayacak taraf kendi atış sahasına yerleşirken, diğer taraf kendi atış sahasının tamamen dışında ve arkasında olmalıdır.

10.9.2 Hakem sporcuya hangi tarafın oynayacağını belirttikten sonra, o tarafın sporcuları kendi atış alanlarına yerleşirler ve oyun alanına girmekte serbesttirler (ref. 16.6.1). Sporcuların rampayı kendi alanlarından veya herhangi bir boş atış kutusundan yönlendirmelerine izin verilir. Sporcular ve SA'lar/ RO'lar bir sonraki atışlarına hazırlanırken veya rampayı yönlendirirken rakiplerin atış kutularına, SA/RO El sırasında atışlarını hazırlarken de oyun alanına girmemelidir.

10.9.3 Sporcular atışlarını sıraya koymak için atış kutularının arkasına gidebilirler veya orada bekleyebilirler. bu süre zarfında en az bir tekerlek kendi atış kutusunun içinde olmalıdır.

10.9.4 Kutuların arkasındaki yol BC3 sporcuları tarafından oyun alanına girmek için kullanılabilir. BC3 Çiftler maçında oyun alanına girmek isterlerse, bunu kendi takım arkadaşlarının arkasından geçmeden yapmalıdır. Bu hareket kuralını ihlal eden sporcular ve RO'lara uygun alanda kalmaları ve tekrar kuruluma başlamaları söylenecektir. Bu arada geçen süre geri verilmez.

10.9.5 Herhangi bir sporcunun sahada yardıma ihtiyacı olması halinde, Hakemden veya çizgi görevlisinden yardım isteyebilir.

10.9.6 Bir takım veya çift maçında, sporcu topunu oynadığında atma anında, oyun alanından dönen takım arkadaşının en az bir tekerleğinin kendi atış kutusunda veya bitişik boş kutuda olması gerekir. Bunu yapmamak bir geri çekilme + 1 ceza topu ile sonuçlanır.

10.9.7 Topun oynanmasından önce veya sonra özel bir talepte bulunulmasına gerek olmadan spor asistanı ve rampa oparetörünün rutin hareketler yapmasına izin verilir.

10.9.8 Taraflardan hiç birinin Hakemin izni olmadan maç sırasında sahayı terk etmesine izin verilmez. Hatta eller arasında ve tıbbi mola veya teknik mola sırasında bile olsa sahayı terkedemez. Terketmesi halinde maça geri dönemez. Bir sporcu veya Rampa oparetörü izinsiz olarak sahayı terkederse, bu hükmen mağlup sayılması demektir. (ref:16.9.4; 16:13.3)

10.10 Sahanın Dışındaki Toplar

10.10.1 Herhangi bir top dış çizgilere dokunur veya geçerse saha dışıdır. Top çizgiye dokunuyorsa ve başka bir topu destekliyorsa, çizgideki top kaldırılır. Desteklenen top düşer ve çizgiye temas ederse, o top da saha dışı olur ve kaldırılır. Her top renkli bir top için 10.10.3'e veya jack için 10.11.1'e göre ele alınır. Dış sınır çizgisine dokunan veya onları geçen ve daha sonra oyun alanına tekrar giren bir top saha dışıdır ve ölü top olarak kabul edilir.

10.10.2 Kural 10.14 haricinde, oynanan ve oyun alanına girmeyen top saha dışı kabul edilir.

10.10.3 Oynanan herhangi bir renkli top saha dışına çıkarsa ölü top haline gelir ve belirlenen alana (ölü top kutusu) yerleştirilir. Bir topun saha dışında olup olmadığı konusundaki tek yetkili hakemdir.

Ölü toplar belirlenen alana (ölü top kutusuna) veya (sınır çizgisinin hemen dışına), sahadaki toplardan en az 1 m uzakta yerleştirilmelidir. Bu, sporcuların topların etrafında tamamen manevra yapmasına ve oyundaki topları net bir şekilde görmesine olanak tanır.

10.11 Jack'in Oyun Alanı Dışına Çıkması

10.11.1 Eğer Jack maç sırasında oyun alanı dışına veya geçerli olmayan alana çıkarsa, krosa yerleştirilir.

10.11.2 Eğer başka bir top krosu kapattığından dolayı bu mümkün değilse, Jack, yan çizgiler arasında ortalananacak şekilde krosun önüne mümkün olduğu kadar yakın yerleştirilecektir ('krosun önü', kros alanı ile atış çizgisi arasındaki alanı ifade eder).

10.11.3 Jack krosa yerleştirildiğinde, oynayacak taraf kural 10.7.1'e göre belirlenecektir.

10.11.4 Eğer Jack krosa yerleştirildiğinde oyun alanında renkli top kalmazsa, Jack'i oyun alanı dışına çıkaran taraf oynayacaktır.

10.12 Birlikte Oynanan Toplar

Bir taraf sıra kendine geldiğinde birden fazla top oynars, aynı anda oynanan toplar geri çekilir ve ölü toplar haline gelir (ref 16.5.9).

10.13 Eşit Uzaklıktaki Toplar

Sırada oynayacak olan tarafın kim olacağını belirlerken, farklı renkteki iki veya daha fazla topun Jack'e eşit uzaklıkta olması ve bu eşit uzaklıktaki topların puanlarının eşit olması (1:1; 2:2) durumunda, son atışı yapan taraf tekrar oynar. Tekrar oynayan taraf, eşitliği bozamazsa diğer taraf oynayacaktır, eşitlik bozuluncaya veya tüm topları oynayana kadar dönüşümlü olarak atışlar devam edecektir.

Eğer toplar eşit uzaklıkta olup, eşit uzaklıktaki topların puanı eşit değilse (2:1), eşit uzaklıktaki topların sayısı daha az olan taraf oynayacaktır. Daha sonra oyun normal şekilde devam edecektir.

10.14 Düşen Toplar

Bir tarafın topu düşürmesi durumunda, top tekrar oynanabilir. Eğer top oyun alanına düşerse "oyunda" kabul edilir. Rakibin atış kutusunda veya bir atış kutsunun arkasında olsa bile, atış kutsunun arkasında kalan toplar "düşürülen toptur" ve tekrar oynanabilir. Bir topun tekrar oynanma sayısında bir sınırlama yoktur bu durumda zaman durdurulmayacaktır.

- Top, sporcu tarafından tam olarak kavranmadığı sürece (örneğin, topun tutulduğu herhangi bir yerden top alınırken yardımcı, topu sporcuya verirken veya topu rampaya yerleştirirken), düşen topların atışla ilgisi yoktur, kazara düştüğü aşıkardır. Top nereye düşerse düşün sporcuya geri verilir.

- Eğer top, sporcu topu tuttuktan ve atış hazırlığına ve/veya atışa başladıktan sonra, düşürülürse, yalnızca oyun alanına girmemişse sporcuya iade edilir.

10.15 Elin Tamamlanması

10.15.1 Tüm toplar oynandıktan ve varsa penaltı topları kullanıldıktan sonra, Hakem iki tarafın (kaptanıya) skoru teyit edecek ve sözlü olarak skoru anons edecek.(ref.: 10.16) ve ardından "El Bitti" diyecektir. (Eğer Hakemin puanı belirlemek için ölçüm yapması gerekiyorsa, Sporcuları/ kaptanları oyun alanına davet edecektir. Rampa Operatörleri bu sırada ölçümü izlemek için dönebilirler. Ölçümden sonra Sporcular atış kutularına dönerler; Hakem skoru anons eder ve "El Bitti") Maçın bitiminde "Maç Bitti" anonsunu yapacak ve final skorunu anons edecek ve gösterecektir.

10.15.2 Oynanacak penaltı topları varsa, bitiş skoru sporcular/kaptanlar tarafından onaylandıktan ve RO'ların topları görmek için kısa bir süre dönmesine izin verildikten sonra, oyun alanı Orta Hakem ve çizgi hakemi tarafından boşaltılacaktır. Ceza topunu kullanacak taraf, Penaltı kutusuna atılacak renkli toplardan herhangi birini (1) seçecektir. Hakem sözlü olarak kazanılan puanı anons edecek (ref.: 11) ve ardından "El Bitti" diyecektir. Bu, RO'lara şu anda yüzlerini oyun alanına dönebileceklerinin sinyalıdır. O Elde alınan toplam puan müsabaka cetveline kaydedilir.

10.15.3 Eğer bir maçın son elinde tüm toplar oynanmamışsa ve kazanan takım belli ise, sporcu asistanın, rampa operatörünün veya antrenörün sahada tezahürat yapmaları durumunda herhangi bir penaltı verilmeyecektir. Bu durum aynı zamanda penaltı topları için de uygulanacaktır.

10.15.4 Spor Asistanları, Rampa Operatörleri ve Antrenörler, oyun alanına yalnızca Hakemin talimatıyla girebilirler (ref.:16.6.9). El sonunda Hakem Jack'i veya renkli topu havada tutarken; “Bir dakika!” anonsunu yaptığında, bu SA, RO ve Antrenör'e oyun alanına girebileceklerine dair bir sinyaldir.

10.16 Puanlama

10.16.1 Puanlama, her iki taraf da tüm topları oynadıktan sonra Hakem tarafından yapılacaktır. Topu Jack'e en yakın olduğu taraf, rakibin Jack'e en yakın topundan daha yakın olan her top için bir puan alacaktır.

10.16.2.2 Farklı renkteki iki veya daha fazla top Jack'e eşit uzaklıkta ise her iki taraf da top başına bir puan alacaktır.

10.16.3 Varsa ceza atışından elde edilen puanlar skora eklenir ve kaydedilir. Ceza kutusu içinde duran her penaltı topu bir (1) puandır.

10.16.4 Her El'in tamamlanmasında Hakem müsabaka cetvelindeki puanın doğru olduğundan ve doğru kaydedildiğinden emin olmalıdır.

10.16.5 Ellerin tamamlanmasının ardından, her Elde alınan puanlar toplanır ve toplam puanı daha yüksek olan taraf müsabakanın galibi olur. Skor berabere ise uzatma eli oynanır (ref:13). Uzatma elinde kazanılan puanlar o maçtaki tarafın sayısına dahil edilmez, sadece galibi belirler.

10.16.6 Eğer bir elin sonunda karar verilmesi için ölçüm yapılması gerekiyorsa Hakem kaptanları (veya Ferdi Klasmandaki Sporcuları) sahaya çağırabilir.

10.16.7 Bir Tarafın maçtan çekilmesi ve hükmen kaybetmesi durumunda, maç rakip tarafa 6-0 lık bir skorla veya o havuzdaki veya eleme serisinde herhangi bir maçtaki en büyük puan farkıyla verilecektir. Maçı kaybeden taraf sıfır puan alacaktır. Her iki Tarafın da maçtan çekilmesi durumunda, her ikisi de maçı 6-0'lık bir skorla veya o havuzdaki veya eleme serisinde herhangi bir maçtaki en büyük puan farkıyla mağlup sayılacaktır. Skor her bir Taraf için “0-(?) mağlup” olarak kaydedilecektir.

Her iki Taraf da maçtan çekilirse, Teknik Delege ve Baş Hakem uygun eyleme karar verecektir.

11. Tüm Bölümler İçin Sonraki Ellere Hazırlık

Hakem, Eller arasında maksimum bir dakika süre tanıyacaktır. Bir dakika, Hakemin Jack'i yerden alıp "Bir Dakika" diye anons etmesiyle başlar. Spor Asistanları, Rampa Operatörleri, ve/veya Antrenörler bir sonraki El'in başlangıcında topları almaktan sorumludur. Talep edilmesi halinde yetkililer yardımcı olabilir.

45 saniye sonra Orta Hakem “15 saniye!” diye anons edecek, doğru Jack'i alacak ve atış çizgisine ilerleyecektir. Bir dakika sonra Hakem “süre!” diye anons edecektir. Hakem, oynayacak sporcuya Jack'i verdiğinde, rakip tarafın tüm eylemleri durmalıdır. Hakem "Jack!" diyerek eli başlatır. Eğer rakip taraf hazır değilse, Hakemin oyun sırasının kendilerine geldiğini göstermesini beklemelidir, bu sırada hazırlıklarını tamamlayabilirler. (ref 16.6.3)

Hakem “Süre!” diye seslendiğinde, oynaması planlanan sporcular kendi atış kutularında olmalıdır; SA'lar, RO'lar ve Antrenörler kendine ayrılmış alanlarında olacaktır. Rakip sporcular kendi atış kutularının arkasında, Hakemin göstermiş olduğu raketin rengi değiştiğinde "oynamaya hazır" olmalıdır. Oyun sonunda gerekli olan tüm malzemeler kendi atış kutusunun içinde olmalı veya tekerlekli sandalyeye sağlam bir şekilde yerleştirilmelidir. (örn. Toplar ve rampa uzantıları)

Ceza: Maçı geciktirme nedeniyle penaltı topu (ref.: 16.6.7).

Yeni el başlangıcında sporcuların atış kutularında olmayan (veya tekerlekli sandalyelerinde sabitlenmemiş) tüm top, oyun alanında veya ölü top alanında unutulmuşlarsa "ölü Toplar" olacaktır. Başka bir atış kutusunda veya atış kutusunun arkasındaysalar, geri alınabilirler, ancak bu durumda maçın geciktirilmesinden dolayı penaltı verilir (penaltı topu ref:16.6.7). Taraf onlarsız oynamaya karar verirse, ihlal olmaz.

12. BOZULMUŞ EL

12.1. Toplar veya bir top, bir Sporcunun veya Hakemin temasıyla veya bir ihlal sırasında oynanan topun Hakemin durduramadığı bir topa hareket ettirildiğinde, bir El bozulmuş olur.

12.2 Eğer El, Hakemin hareketi nedeniyle bozulursa (örneğin, Hakemin topa vurması veya yanlış rengi göstermesi), veya bir tarafın hatası ve eylemi nedeniyle bozulabilir. Hakem, haksız karar vermekten kaçınmak için her iki taraf ve çizgi hakemiyle istişare edecek ve yerleri değişen toplar önceki yerlerine getirilecektir. (Toplar tam olarak önceki pozisyonlarında olmasa bile hakem her zaman önceden sayıda olan topun sayıda kalmasına özen gösterecektir). Hakem skorun ne olduğunu bilmiyorsa veya bozulan topları yeniden konumlandıramıyorsa el yeniden başlatılmalıdır. Son karar verici hakem olacaktır. Hakem, varsa tepe kameralarına bakabilir.(12.4) Kamera kontrolü baş hakemin takdirindedir.

El, kesintinin (hatanın) olduğu yerden yeniden başlayacaktır - her iki taraftan kullanılan geçersiz toplar, ölü top alanında kalacaktır; eğer Jack hatalı oynanmışsa, son olarak oyunu başlatan sporcu tarafından tekrar oynanacaktır.

Hakem tarafından yanlış renk gösterilirse ve o renk topa oynanırsa, top geri verilir ve süre yeniden başlatılır. Eğer diğer topların yerleri değişir ve Hakem topları adil bir şekilde yeniden konumlandıramazsa, bu bozulmuş el olarak kabul edilip yeniden başlatılır.

12.3 Bozulmuş bir El'in yeniden başlatılması gerekiyorsa ve penaltı topları verildiyse, yeniden başlatılan El'in bitiminde penaltı topu/topları oynanacaktır. Eğer El'in bozulmasına neden olan sporcuya veya tarafa daha önce o El'de penaltı topu/topları verilmişse, artık bu penaltı toplarını oynamalarına izin verilmeyecektir. Eğer kesinti ihlal altında oynanan bir toptan kaynaklanıyorsa, söz konusu top ve ihlali yapan taraftan geçersiz kabul edilen tüm toplar, yeniden başlatılan El için ölü top alanında kalacaktır.

12.4 Büyük müsabakalarda (Dünya Şampiyonaları ve Paralimpik Oyunları) Hakemin topları hızlı ve doğru bir şekilde önceki konumlarına yerleştirmesini sağlamak için her sahada tepe kameraları kullanılacaktır.

13 Beraberlik Bozma (Artı El)

13.1 Beraberlik bozma artı bir El oynanması demektir.

13.2 Sporcular orijinal atış kutularında kalacaktır.

13.3 Bir maçın belirlenen sayıdaki El'lerin oynanmasından sonra (ve penaltı topları oynandıktan sonra) Hakem "Bir Dakika"yı anons etmeden önce yazı tura atacaktır. Çağrı Odasında yazı-tura atışını yapmayan taraf, beraberlik bozma eli için çağrı yapacaktır. Bu yazı-tura atışını kazanan taraf, ilk renkli topu hangi tarafın oynayacağına karar verir. Hakem daha sonra Jack'i (veya penaltı topunu) oyun alanının zemininden alacak ve "Bir Dakika!" çağrısını yapacaktır.

13.4 "Zaman!" anonsundan sonra, iki oyun arasındaki bir dakikalık sürenin sonunda, Hakem ilk oynayan tarafın Jac'ini krosa yerleştirir.

13.5 Daha sonra eşitlik bozma, normal bir El olarak oynanır. BC3 Bireysel maçında, ilk renkli top (hem kırmızı hem de mavi) oynanmadan önce, her sporcunun iki yönlü salınım yapması zorunludur. BC3 Çiftinde, tüm sporcular (kırmızı ve mavi, kendi sıralarında) Hakem kendi taraflarına oynamaları için işaret verdikten sonra ve ilk toplarını oynamadan önce eşzamanlı iki yönlü salınım yapmak zorundadır. (Ref:4.1.6-16.5.7-oynanan topun geri çekilmesi).

13.6 Kural 10.16.2'de ayrıntıları verilen bir durum meydana gelirse ve eşitlik bozmada her iki taraf da eşit puan alırsa, skorlar kaydedilir ve ikinci bir eşitlik bozma oynanır. Bu kez rakip taraf, krosa konan Jack'e ilk topunu oynayacaktır. Bu prosedür, bir kazanan bulunana kadar ilk oyunun taraflar arasında değişmesiyle devam eder.

13.7 World Boccia beraberlik bozma (artı el) için tarafsız bir jack kullanmayı düşünür. Bu kural, 2025 yılı başında uygulanmayacaktır ama 2025-2028 arasında değişiklik gösterebilir.

14 Maç Sonrası Top Kontrolü

Her maçın sonunda hakem, bir tarafın maç sırasında kullandığı yedi (7) topun her biri için top inceleme prosedürünü yürütecektir. Hakem, toplar sporcuya iade edilmeden veya yardımcıları tarafından toplanmadan önce top incelemesini tamamlayacaktır. Maç sonrası top muayene prosedürü, Hakem Prosedür Kılavuzunda tanımlanmıştır.

Bir top, maç hakemi tarafından tamamlanan top muayene prosedürünü geçemezse, o zaman BH veya BHY topun sonucunu kontrol edecek ve doğrulayacaktır. Topun/topların top kontrolünde uygun olmadığı doğrulanırsa topa el konulacak, maçın sonucu o taraf için hükmen mağlup olarak kaydedilecektir.

Sporcular, SA'lar/RO'lar ve Antrenörler top kontrolünü gözlemleyebilir. Bir topun kontrolden geçmemesi durumunda, hakem doğru test prosedürünü izlemediği sürece test tekrar yapılmaz.

15 İletişim

15.1 Bir El sırasında sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü veya Antrenör arasında herhangi bir iletişim olmayacaktır.

İstisnalar şunlardır:

Bir Sporcunun SA/RO'undan tekerlekli sandalye pozisyonunun değiştirilmesi, yardımcı bir cihazın hareket ettirilmesi, topun yuvarlanması veya topun Sporcuya verilmesi gibi belirli bir eylemi gerçekleştirmesini talep etmesi. Bazı rutin eylemlerine SA/RO'ya özel bir talepte bulunmadan izin verilir,

Antrenörler, SA'lar/RO'lar bir atıştan sonra kendi taraflarındaki Sporcuları tebrik edebilir veya teşvik edebilir Sporcular ve saha içindeki SA/RO'lar, el oynanırken saha dışından hiçbir iletişim(elektronik, sesli, sinyali) almamalıdır.

15.2 Takım ve Çiftler Kategorisinde, bir El süresince, sporcular sadece hakem oyun sırasının kendilerinde olduğunu belirttikten sonra, sahada bulunan takım arkadaşlarıyla iletişim kurabilirler. Bir El sırasında, Taraflardan hiçbirinin oynaması belirtilmediğinde (örneğin: bir Hakem tarafından yapılan bir ölçüm sırasında; bir zaman saati arızası durumunda) her iki tarafın Sporcuları sessizce konuşabilirler, ancak karşı tarafın oynaması belirtildiğinde konuşma hemen sona ermelidir.

15.3 El'ler arasında Sporcular kendileri, SA/RO'leri ve Antrenörleri arasında iletişim kurabilirler. Hakem El'i başlatmaya hazır olduğunda bu iletişim sona ermelidir. Hakem daha fazla konuşmaya izin vermek için maç geciktirmeyecektir.

15.4 Sporcu, bir atışın yapılmasını engelleyecek şekilde konumlandırılmışsa başka bir Sporcudan veya RO'dan hareket etmesini isteyebilir, ancak onlardan atış kutusundan çıkmasını isteyemez. Bir maç sırasında, RO, rakibin herhangi bir eşyaya zarar vermeden atışını kolayca yapabilmesi için ekipmanlarının uzakta/rakibini engellemeyecek bir yerde olduğundan emin olmalıdır. Zararı önlemek için RO'ları rakiplerin ekipmanlarını hareket ettirmemelidir. Bir maç sırasında, RO atışın engellenmeden oynanabilmesi için kendi rampasını/eşyalarını rakibin yolundan çekmelidir.

15.5 Herhangi bir sporcu, kendi zamanında Hakemle konuşabilir. SA'ları/RO'ları hakemin izniyle sporcu ve Hakem ile iletişime geçebilir.

15.6 Hakem hangi tarafın oynayacağını belirttikten sonra, o tarafın herhangi bir sporcu skor veya bir ölçü isteyebilir. Topun konumlandırılmasıyla ilgili talepler (örneğin, hangi rakibin topu daha yakındır?) Hakem tarafından cevaplanmayacaktır. Sporcular topların nasıl konumlandırıldığını kendileri değerlendirmek için oyun alanına gelebilirler.

15.7 Maç sırasında sahada tercümeye ihtiyaç duyulursa, BH uygun bir tercüman seçme konusunda tam yetkiye sahip olacaktır. BH öncelikle ya bir müsabaka sporu gönüllüsünü ya da halihazırda başka bir maça katılmayan bir hakemi çevirmen olarak seçebileceği gibi bulunduğu alandan bir tercüman seçecektir.

15.8 Çevirmenler OA'da oturmayacaktır. Çevirmenlerin belirlenen alanda olmaları gerekir. İhtiyaç duyulduğunda bir tercümanın mevcut olmaması durumunda hiçbir maç ertelenmeyecektir.

15.9 Sporcu tarafından OA'a götürülen herhangi bir iletişim cihazı,(RO/SA dahil) ekipman kontrolü sırasında onaylanmalı ve BH veya görevlendirilmiş kişi tarafından geçerli bir etiket almalıdır. Herhangi bir suistimal, uygunsuz iletişim anlamına gelecek ve El'lerin tüm topları oynandıktan sonra veya El'ler arasında meydana gelirse sonraki El sırasında sarı kart ve bir penaltıverilecektir.(ref:4; 16.8.2)

Antrenörlerin not almak için tablet ve akıllı telefon kullanmasına izin verilir (Bu tür cihazlar, sahada sporcularla iletişim kuramayan bir modda (örneğin, 'uçak modu') olmalıdır. Hakemler, müsabakanın herhangi bir anında Antrenörün cihazını iletişim modunda olmadığından emin olmak için kontrol etme yetkisine sahiptir.

15.10 Oyun alanında olmayan Antrenörler ve diğer seyirciler, El'ler arasındaki bir dakikalık sürede sporcuyla motive edebilir ve/veya Antrenörler taktik verebilir . Bu, kısa sözlü talimatlar ve/veya jestler içerir.

Oyun alanındaki sporcular ile oyun alanında olmayanlar arasında hiçbir diyalog olmamalıdır. El oynanırken herhangi bir Antrenörün taktik ve iletişimine izin verilmez.

Bu kurala uymayan takım üyeleri (Sporcular, Antrenörler ve/veya diğer personel) akreditasyonlarını kaybederler ve turnuva süresince mekana erişimlerine izin verilmez.

Bu kurala uymayan düzenli seyirciler mekandan çıkarılabilir. Kural 15.10'un ihlal edildiğinden şüphelenen herhangi bir hakem, nihai kararı veren Teknik Delege ile istişare ederek bir karar verecek olan (yardımcı) Baş Hakemi bilgilendirecektir.

İHLALLER ve ANLAŞMAZLIKLAR

16. İHLALLER

İhlal durumunda bir veya daha fazla sonuç olabilir:

- Geri çekilme
- Bir top cezası
- Bir top cezası artı geri çekilme
- Bir top cezası artı sarı kart
- Sarı Kart
- Hükmen yenilgi.
- Kırmızı Kart (Diskalifiye)

Tüm ihlaller müsabaka cetveline kaydedilir.

Bir taraf (bireysel, takım veya çiftler) ve SA/RO'ları, tek bir birim olarak kabul edilir. SA/RO'nun aldığı herhangi bir sarı veya kırmızı sporcusuna / Takımına /Çiftine de verilir. Tersine, bir Sporcuya verilen sarı veya kırmızı kartlar SA/Ro larada uygulanır.

Bir Antrenör tek bir birim olarak kabul edilir; Eğer bir Antrenör sarı veya kırmızı kart alırsa, bu sporcu için geçerli olmaz.

16.1 Geri Çekilme

16.1.1 Geri çekilme, topun sahadan uzaklaştırılmasıdır. Geri çekilen top oyun dışında yerde veya ölü top kutusuna yerleştirilecektir; .

16.1.2 Geri çekme kararı yalnızca topun elinden çıkması sırasında meydana gelen bir ihlal için verilebilir.

16.1.3 Geri çekilmeye yol açacak bir ihlal yapılırsa, Hakem her zaman diğer topları topları yerinden oynatmadan önce topu durdurmaya çalışacaktır.

16.1.4 Eğer hakem topu diğer toplara temas etmeden önce durduramazsa, El bozulmuş bir El olarak kabul edilecektir (ref : 12.1-12.4).

16.2 Penaltı Topu

16.2.1 Bir Penaltı topu, rakip tarafa bir ekstra top verilmesidir. Bu top, bir El'de tüm toplar oynandıktan sonra oynanacaktır. Hakem skoru belirler ve skor hakemi skoru kaydeder; tüm toplar oyun alanından kaldırılır ve penaltı topu verilen taraf, kendi renkli toplarından herhangi birini seçer. Bu top Penaltı kutusuna doğru atılır. Hakem rengi gösterecek ve “Bir dakika!” diye anons edecektir. Sporcunun penaltı topuyla oynamak için 1 dakikası vardır. Bu top dış çizgiye temas etmeden 35 cm'lik hedef alanı içinde durursa, penaltı topuyla oynayan tarafa bir puan daha verilir. Bir penaltı olması durumunda, saat 1 dakikaya sıfırlanacaktır.

16.2.2 Bir taraf bir elde birden fazla ihlal yaparsa, birden fazla penaltı verilebilir. Her penaltı topu ayrı ayrı oynanır. Oynanan top kaldırılır ve (eğer puan alıyorsa) puanlanır ve taraf, sonraki penaltı toplarını oynamak için tüm renkli topları arasından seçim yapar.

16.2.3 Her iki tarafın yaptığı ihlaller birbirini iptal etmez. Her taraf kendi penaltı puanını/ puanlarını kazanmaya çalışacaktır. İlk penaltı topu, ilk penaltı topunu alan Taraf tarafından oynanacak ve ardından kalan penaltı topları için taraflar arasında dönüşümlü olarak oyunlar oynanacaktır.

16.2.4 Penaltı atışıyla sonuçlanacak bir ihlal, penaltı atışı oynanırken yapılırsa, hakem rakip tarafa bir penaltı atışı verecektir.

16.3 Sarı Kart

16.3.1 Kural 16.9'da belirtilen bir ihlal yapıldığında sarı kart gösterilir ve Hakem bu ihlali skorboardda belirtir.

16.3.2 Bir Sporcu bir müsabaka sırasında iki (2) sarı kart alması durumunda, bu sporcu mevcut müsabakadan men edilir. Maç (bireysel takım/çiftler) hükmen kaybeder. (ref.: 10.16.8).

Bir oyuncunun gördüğü ikinci sarı kart ve sonraki her sarı kart için, o oyuncu mevcut maçın geri kalanından men edilecektir, ancak turnuvada geri kalan maçlarında oynama hakkına sahiptir.

16.4 Kırmızı Kart (Diskalifiye)

16.4.1 Bir Sporcu, Antrenör, Rampa Operatörü veya Spor Asistanı diskalifiye edildiğinde, kırmızı kart gösterilecek ve müsabaka cetveline kaydedilecektir. Kırmızı kart her zaman müsabakadan derhal diskalifiye edilmesi anlamına gelir (ref.: 16.11.4).

16.4.2 Eğer bir Sporcu ve/veya SA/RO'ü diskalifiye edilirse, taraf maçı kaybetmiş sayılacaktır (ref.: 10.16.8).

16.4.3 Diskalifiye edilen bir kişi Baş Hakemin ve Teknik Delegenin takdirine bağlı olarak aynı turnuvada daha sonraki maçlarda yeniden oyuna dahil edilebilir. Kırmızı kart topa oynama nedeniyle verildiyse, bireyin aynı turnuvada tekrar görev almasına izin verilmez. (ref.; 5.3)

16.5 Aşağıdaki eylemler, oynanan topun geri çekilmesine yol açacaktır (ref.: 16.1):

16.5.1 Hakemin hangi rengin oynayacağını belirtmeden önce top elden çıkarılırsa.

16.5.2 Eğer bir BC3 maçında topu elinden çıkaran kişi BC3 Sporcusu değilse. Bir sporcunun topun bırakılması sırasında topla doğrudan fiziksel temasta olması gerekir. Doğrudan fiziksel temas, Sporcunun başına, ağzına, koluna veya bacağına doğrudan takılan yardımcı bir cihazın kullanılmasını içerir (ref.: 4.1.5).

16.5.3 Atış yapılırken veya top serbest bırakılırken SA/RO Sporcuya dokunuyorsa veya şut oynanırken veya tekerlekli sandalyeyi itiyor/çekiyorsa (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

16.5.4 Rampa Operatörü ile sporcun aynı anda topu bırakırsa.

16.5.5 Jack'den önce renkli bir top oynanırsa. (Jack'i oynaması gereken sporcunun 10.4'teki gibi Jack'i oynaması gerekmektedir)

16.5.6 İlk renkli top Jack'i atan sporcu tarafından oynanmazsa (ref.:10.6.1).

16.5.7 Eğer bir BC3 Sporcusu Jack verildikten sonra ve Jack'i atmadan önce, bir ceza topu ile oynamadan önce veya o sporcunun eşitlik halinde uzatmadaki (tie break) o tarafın ilk oyunundan önce iki yönlü salınım yapmazsa. (ref.: 4.1.6)

16.5.8 Bireysel veya çiftlerdeki bir BC3 Sporcusu, kendisi veya takım arkadaşı oyun alanından döndüğünde topunu fırlatmadan önce iki yönlü salınım yaparak rampanın yönünü değiştirmezse. (Çiftler için bu eş zamanlı bir eylemdir.) (ref.: 4.1.6).

16.5.9 Taraflardan biri aynı anda birden fazla top oynarsa (ref.: 10.12).

16.6 Aşağıdaki eylemler tek top cezası verilmesine yol açacaktır (ref.: 16.2):

16.6.1 Bir sporcu, sırası kendisine gösterilmeden oyun alanına girerse. (ref.: 10.9.2) .

16.6.2 Bir RO, her iki taraftan da tüm toplar oynanmadan önce El sırasında oyunu izlemek için oyun alanına dönerse (ref.: 9.2.1).

16.6.3 Sporcu ve/veya SA/RO, tekerlekli sandalyeyi ve/veya rampayı yönlendirerek veya topu rakip tarafların zamanında yuvarlayarak bir sonraki atışını hazırlıyorsa (ref.: 10.7.1)

16.6.4 Eğer SA/RO, sporcunun isteği olmadan tekerlekli sandalyeyi, rampayı veya oynama çubuğunu hareket ettirirse veya sporcuya bir top verirse (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

16.6.5 Eğer bir Sporcu/SA/RO "yoldan çekilmemişse" ve aynı maçta "yoldan çekilmemesi" nedeniyle bir kez sözlü olarak uyarılmışsa (kural 10.6 - 10.9.1).

16.6.6 Oyun sona ermeden önce kortta bulunan topa yanlışlıkla dokunursa.

16.6.7 Makul olmayan bir şekilde maçın gecikmesine neden olmak.

16.6.8 Hakem kararını kabul etmemek.

16.6.9 Spor asistanı, Rampa operatörü veya antrenör, Hakemin izni olmadan oyun alanına girerse. (ref: 10.15.4).

16.6.10 Isınma sırasında işbirlikçi bir şekilde davranmamak.

16.7 Aşağıdaki eylemler, oynanan topun geri çekilmesine ve bir top cezası verilmesine yol açacaktır (ref.: 16.1 / 16.2):

16.7.1 Spor Asistanı, Rampa Operatörü, Sporcu veya bunların herhangi bir ekipmanı, topları veya eşyaları saha çizgilerine veya Sporcunun atış kutusunun bir parçası olarak kabul edilmeyen saha yüzeyinin bir kısmına temas ettiğinde, Jack veya renkli bir topun elden çıkarılması. BC1 SA'ları Sporcunun kendi atış kutusunun arkasında olabilir. BC3 Sporcuları ve onların RO'leri için, bu topun hala rampada olduğu durumu da kapsar (ref.: 10.3).

16.7.2 Rampanın atış çizgisinin herhangi bir yerinden dışarı taşması durumunda jack'i veya renkli topu elden çıkarmak. (ref.: 4.1.4).

16.7.3 En az bir kalça (veya sınıflandırmaya göre karın) sandalyenin oturma yeri ile temas etmeden topun serbest bırakılması (ref.: 10.8.1).

16.7.4 Top, sporcunun atış alanının dışındaki sahanın bir kısmına temas ettiğinde topu elden çıkartmak. (ref.: 10.3).

15.7.5 Rampa Operatörü oyun alanına bakarken topu serbest bırakmak (ref.: 9.2.1).

16.7.6 Sporçunun koltuk yüksekliğinin BC1, BC2 ve BC4 için maksimum 66 cm'den yüksekte olduğunda topu serbest bırakmak (ref.: 4.2.1).

16.7.7 Bir Takım veya Çift maçında, takım arkadaşı atış alanına dönerken topu elinden çıkarmak (ref.: 10.7.5). Oynamayan Sporçunun en az bir tekerleği kendi atış sahasının içine temas ediyorsa, kendi atış sahasının "içinde" kabul edilecektir.

16.7.8 Oyun sırası rakip tarafa geldiğinde topun hazırlanması ve serbest bırakılması (ref.: 16:6.3)

16.8 Aşağıdaki eylemler penaltı atışı ve sarı kart ile sonuçlanacaktır. (ref:16.2, 16.3)

16.8.1 Rakibinin konsantrasyonunu veya oyun eylemini etkileyecek şekilde başka bir sporçunun dikkatinin dağılması veya müdahale edilmesi.

16.8.2 Hakemin görüşüne göre Sporcu/lar, SA'ları, RO'ları, ve/veya Antrenörleri arasında uygunsuz bir iletişim varsa (ref: 17.1-17.3)

16.9 Aşağıdaki ihlallerden herhangi birini işleyen bir Sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü ve/veya Antrenör/ Yardımcı Antrenör sarı kart cezası alacaktır (ref.: 16.3):

16.9.1 Isınma alanına sırası dışında giren veya ısınma alanına veya Çağrı Odasına izin verileden fazla personel getiren taraf; (ref.: 6.2, 7.2). Bu, Takım veya Çift maçlarında sporcuya veya tarafa sarı kart verilmesiyle sonuçlanacaktır.

16.9.2 Bir sporcu, Çift veya Takımın Çağrı Odasına izin verilen sayıdan fazla top getirmesi (ref.:2.1, 2.2, 2.3). Fazla toplara el konulacak ve yarışma sonuna kadar tutulacaktır. Fazla topları getiren taraf hangi toplara el konulacağını belirtebilir.

El konulan ve diğer açılardan yasal olan "ekstra toplar", aynı turnuvanın sonraki müsabakalarında kullanılabilmesi için geri verilir.

16.9.3 Bir sporcu, maç öncesi top kontrolü sırasında (ref.: 8 ve 14.) topunun kriterleri karşılamamsı durumunda. Topları kontrol etme sürecinin tamamı tek bir olaydır. Bir sporçunun çok fazla top getirmesi ve top testlerinden birinde top kaybetmesi durumunda, İKİ DEĞİL, BİR sarı kart alacaktır. Çağrı Odasının girişinde, kriterleri karşımayan topların, arızalı ekipmanların ve tüm sarı kartların yer aldığı bir duyuru asılacaktır.

Eğer bir sporcu çok fazla top getirirse ve aynı maç için top kontrolü sırasında kalan toplardan bir veya daha fazlası geçersiz olursa, bu bir top kontrolü olarak kabul edilir ve sadece bir sarı kart gösterilir.

16.9.4 Bir Antrenör veya spor asistanı, maç sırasında Hakemin izni olmaksızın, maç sonu veya tıbbi veya teknik mola sırasında bile olsa, sahayı terk ederse, maça geri dönemez.

15.9.5 Yarışma sırasında ekipman kriterlerini karşılamayan ekipmanın kullanılması. (Turnuva öncesi ekipman kontrolü sırasında ekipmanın uygun olmadığı tespit edilirse, ekipman uyumlu hale getirilebilir ve resmi damga /etiket alınabilir.) (ref: 4 son paragraf; 4.1.3; 4.1.5)



16.10 İkinci sarı kart (ref:16.3)

16.10.1 İkinci sarı kart, aynı müsabaka sırasında ikinci bir uyarı almak anlamına gelir (yani daha önce kural 16.9'da listelenen herhangi bir ihlalden dolayı sarı kart görmüş olmak.)

16.10.2 Aynı müsabaka sırasında sporcu ve/veya SA/RO'ya ısınma alanı veya çağrı odasında ikinci bir sarı kart gösterilmesi, mevcut maçtan men edilmesine yol açacaktır. Taraf rakibine hükmen mağlup olur. (ref: 10.16.7).

Teknik direktörün ikinci sarı kartı, onun o maç için sahaya girmesini engeller.

16.10.3 Maç sırasında sahada ikinci bir sarı kart, maçtan men edilmeye yol açar ve hükmen yenilgiyle sonuçlanır. (ref: 10.16.8) Eğer antrenör ise oyun alanından ayrılmak zorunda kalır. bu durumda maç devam edebilir.

16.11 Aşağıdaki ihlallerden herhangi birini işleyen herhangi bir takım üyesi, Sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü ve/veya Antrenör kırmızı kart alacak ve derhal diskalifiye edilecektir (ref.: 16.4) :

16.11.1 Oyun alanı içinde veya dışında sportmenlik dışı davranışlarda bulunmak, örneğin: hakemi aldatmaya çalışmak, kurcalanmış top/la yarışmak, kasıtlı olarak bir sahayı bozmak ve/veya karşı taraf veya müsabaka personeli için zararlı olacak şekilde hareket etmek.

16.11.2 Şiddet içeren davranışlar.

16.11.3 Saldırgan, hakaret içeren veya küfürli dil veya hareketler kullanmak.

15.11.4 Herhangi bir noktada kırmızı kart, yarışmadan derhal diskalifiye edilmeye yol açacaktır. Müsabaka sırasında önceki maçların sonuçları iptal edilecek ve sporcu veya taraf müsabakaya katılım veya sıralama puanı alamayacaktır (ref.: 16.4.1).

16.12 Hükmen kaybetme

Aşağıdaki eylemler hükmen kaybetmeye yol açacaktır.

16.12.1 Rakibinin toplarını veya ekipmanlarını kırmak (kasıtlı olmaksızın) (ref: 4.1.9)

16.12.2 Maç sonrası top kontrolünde başarısız olmak. (ref:14)

16.12.3 Bir sporcunun/RO'nün oyun alanından ayrılması. (ref:10.9.8)

ANLAŞMAZLIKLAR

17 Anlaşmazlık Prosedürü ve Açıklama

17.1 Maç sırasında bir taraf, hakemin bir olayı gözden kaçırdığını veya sonucu etkileyen yanlış bir karar verdiğini düşünebilir. O zaman, o tarafın sporcusu/kaptanı Hakemin dikkatini bu duruma çekebilir ve açıklama isteyebilir. Bu durumda zaman durdurulmalıdır (ref.: 10.2.10).

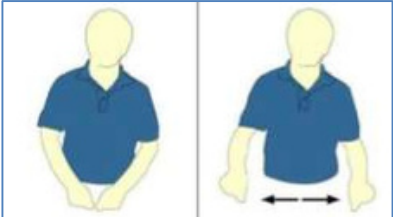
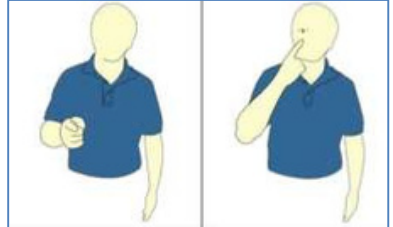
17.2 Maç sırasında bir sporcu/kaptan BH'den bir karar talep edebilir; BH'nin kararı nihaidir ve maç devam eder. Başka itiraz yapılamaz. Tepegöz kameraları kullanılıyorsa BH, bir karar vermek için bu kanıtları kullanabilir. Başka hiçbir video görüntüsü(canlı yayın, takım kameraları vb.) herhangi bir anlaşmazlıkta kanıt olarak kabul edilmeyecektir.

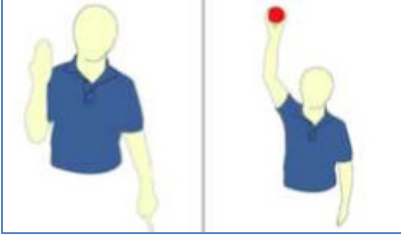
18 Görevler / İşaretler

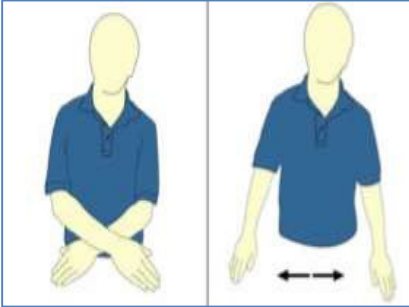
Hareketler, hem Hakemlerin hem de Sporcuların belirli durumları anlamalarına yardımcı olmak için geliştirilmiştir. Eğer hakem belirli bir hareketi kullanmayı unutursa sporcular itiraz edemez.

Hakemler

İşaret edilecek Durum	Hareketin açıklaması	Yapılacak İşaret
Isınma toplarını veya Jack'in atılması kural:10.2.2 kural :10.3.2	Hareketi belirtmek için elinizi hareket ettirin ve şunu söyleyin: "Isınmaya başla" veya "Jack".	
Renkli topun oynanması Kural :10.5 Kural :10.6	Oynanacak tarafın rengine göre renk göstergesini gösterin.	
Eşit Uzaklıktaki Toplar Kural:10.13	Göstergelyi gösterildiği gibi kenarı Sporculara dönük şekilde avuç içine doğru yan şekilde tutun. Hangi tarafın oynayacağını göstermek için göstergelyi çevirin (yukarıdak gibi)	

Teknik veya Tıbbi Mola Kural:9.1.1.4 Kural:4.1.8	Avuç içini diğer elin parmaklarının üzerine koyarak ("T" çizin) ve hangi tarafın bunu istediğini söyleyin örneğin, tıbbi veya teknik mola/sporcu adı / takım / ülke/ top rengi	
Dur-Bekle Kural: 17.1 Kural:10.2.10	Avuç içini kaldırarak gösterin 10.6.1 Zamanlayıcıya "zamanı durdur" veya taraflara "Bekle" işareti verin	
Oyuncu değiştirme Yalnızca gençlik etkinliklerinde	Bir ön kolu diğerinin etrafında döndürün.	
Ölçüm Kural: 3.5 Kural:10.13	Bir elinizi diğerinin yanına koyun ve bir şerit metre kullanıyormuş gibi ayırın.	
Hakemin Sporcu(lar)ın oyun alanına gitmek isteyip istemediğini sorması kural: 10.9	Sporcuya ve ardından gözünüze doğru işaret edin	
Kurallara aykırı iletişim kural: 16.6.3	Bir elle ağız işaret edin ve diğer elle işaret parmağını yana doğru hareket ettirin	

Ölü top/topun dışarı gitmesi kural: 10.10.1-2 kural: 10.10.3 Kural: 10.11	Topu işaret edin ve el açık ve avuç içi hakemin vücuduna doğru olacak şekilde ön kolu dikey olarak kaldırın. "Dışarı" veya "Ölü Top" deyin. Ardından ölü top(lar)ı kaldırın.	
Geri çekme kural: 16.1	Topu işaret edin ve topu almadan önce (mümkünse) içbükey bir el ile ön kolu kaldırın.	
1 ceza topu: kural: 16.2	1 parmağınızı kaldırın.	
Sarı kart Kural: 16.3 ikinci sarı kart ve mevcut maçtan men Kural: 16.10	ihlal için sarı kart gösterin. ikinci ihlal için sarı kart gösterin (tüm Bölümler için maçı sona erdirir)	

Kırmızı kart (Diskalifiye) Kural: 16.4.1 Kural: 16.11	Kırmızı kart gösterin (tüm Bölümler için maç sona erdirir)	
El'tin bitirilmesi maçın bitişi kural: 10.15	Gerilmiş kolları çaprazlayın ve birbirinden ayırın. "El bitti" veya "Maç bitti" deyin.	
Skor kural 3.4 kural 10.16	Skoru göstermek için parmaklarınızı renk göstergesindeki doğru rengin üzerine yerleştirin. Skoru söyleyin.	

Skor

Skor Örnekleri

			
3 puan kırmızı	7 puan kırmızı	10 puan kırmızı	12 puan kırmızı

Çizgi görevlisi

İşaret edilecek durum	Hareketin açıklaması	Yapılacak hareket
Hakemin dikkatini Çekmek	Kolunuzu kaldırın	

MOLALAR**19.Tıbbi Mola**

19.1 Bir Sporcu veya SA/RO bir maç sırasında hastalanırsa (bu ciddi bir durum olmalıdır), gerekirse herhangi bir sporcu tıbbi mola isteyebilir. Bir maç, Hakemin maçın zamanlamasını durdurması gereken on (10) dakikalık tıbbi bir mola için kesintiye uğrayabilir. BC3 Kategorisinde, tıbbi mola sırasında, Rampa Operatörleri oyun alanına bakamazlar.

19.2 Bir Sporcu veya SA/RO, maç başına yalnızca bir (1) tıbbi mola alabilir.

19.3 Tıbbi mola alan herhangi bir Sporcu veya SA veya RO mümkün olan en kısa sürede mekanda görevlendirilen sağlık personeli tarafından görülmelidir. İlgili tarafın tıbbi personeli de Oyun alanına yardımcı olmaları için davet edilebilir. Sağlık personeline, gerekirse sporcu ya da SA/RO sağlık görevlileri ile iletişim konusunda yardımcı olabilir. Tıbbi mola, işaret verildiğinde derhal başlar ancak süre sağlık görevlisi sahaya gelene kadar geri saymaya başlamaz.

19.4 Herhangi bir Klasmanda, bir Sporcunun devam edemezse, o taraf maçı kaybeder.

19.5 Bir Spor Asistanı/Rampa Operatörü için tıbbi mola verildiğinde ve SA/RO mola sonrasında devam edemeyecek durumdaysa, Sporcunun kalan topları varsa ancak bunları yardımsız oynayamıyorsa, bunlar ölü top(lar) haline gelecektir.

19.6 Bir Sporcunun sonraki maçlarda tıbbi mola istemeye devam etmesi halinde, TD sağlık personeli ve Sporcunun ülkesinin bir temsilcisine danışarak Sporcunun yarışmanın geri kalanından çıkarılıp çıkarılmayacağına karar verecektir.

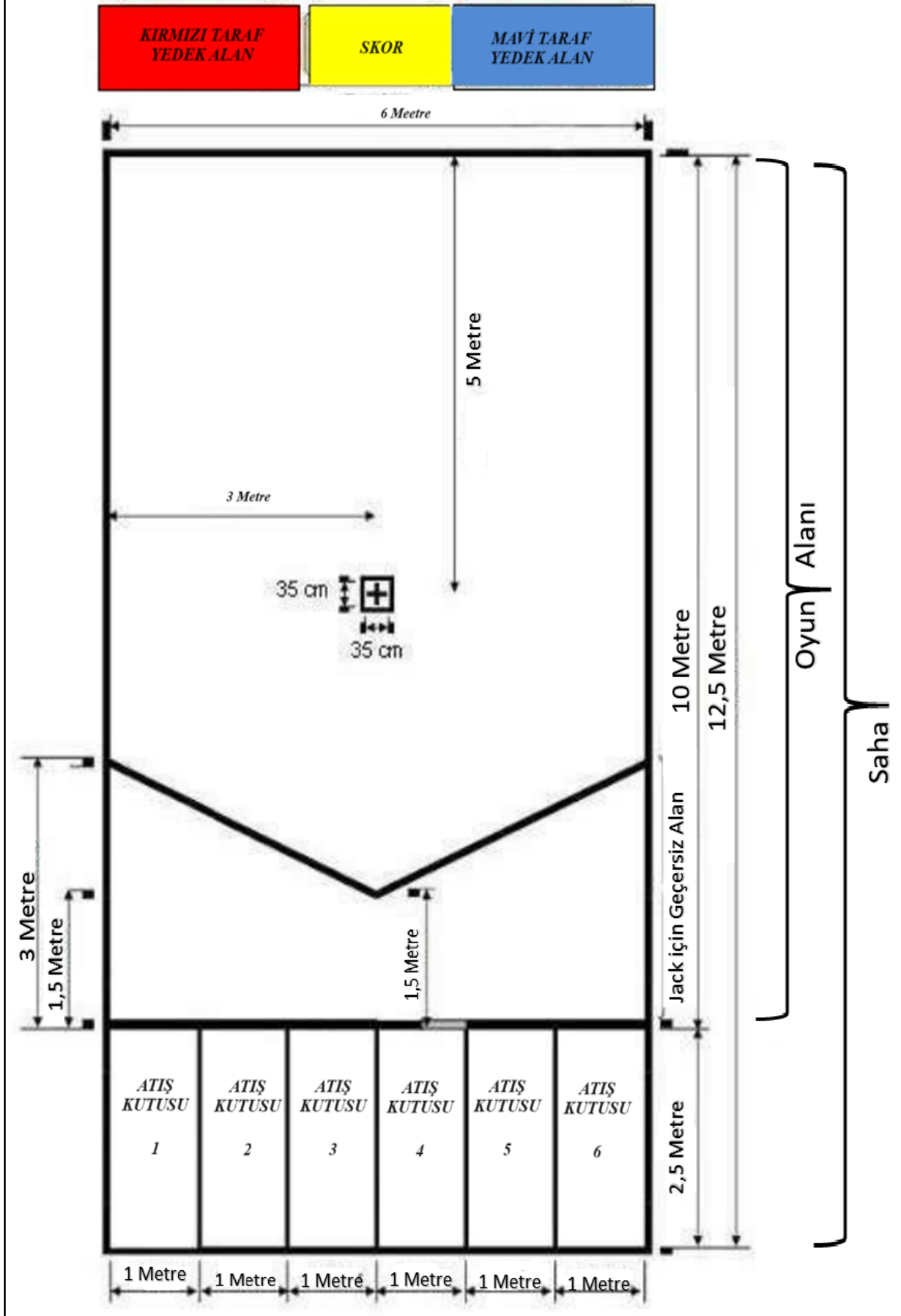
Bireysel Kategoride bir Sporcunun yarışmanın geri kalanından ihraç edilmesi halinde, oynayacağı sonraki tüm maçlarda 6-0'lık en yüksek skor veya o havuzdaki ya da eleme serisindeki herhangi bir maçtaki en yüksek puan farkı geçerli olacaktır.

20. Teknik Mola

20.1 Maç başına bir kez, herhangi bir ekipmanın kırılması durumunda süre durdurulmalı ve Sporcuya ekipmanını tamir etmesi veya değiştirmesi için on (10) dakikalık bir teknik mola verilmelidir. Çiftler maçında bir Sporcu gerekirse bir rampayı takım arkadaşıyla paylaşabilir. Yedek rampa veya yedek tekerlekli sandalye El'ler arasında değiştirilebilir (Baş Hakem bu konuda bilgilendirilmelidir). Yedek rampa veya yedek tekerlekli sandalye de dahil olmak üzere onarım malzemeleri OA dışından gelebilir. Onarımı yapan personele bir Görevli (Çizgi Hakemi, Zamanlayıcı, Hakem...) eşlik etmelidir.

20.2 Ekipman tamir edilemiyorsa (ya da elleer arasında değiştirilemiyorsa), sporcu bozuk ekipmanla oynamaya devam etmelidir. Sporcu devam edemezse, o sporcu için kalan tüm toplar ölü top haline gelecektir.

Boccia Saha Düzeni



Bantlama ve Ölçüm Yönergeleri

Dış çizgiler, atış çizgisi ve V çizgisi için geniş bant.

Atış kutusu bölücüleri, Artı İşareti (Kros) ve 35cm x 35cm hedef kutusu için dar bant,

Artı İşaretinin (Kros) her bir ayağı 15 ile 35 cm arasında olmalıdır.

6 metrelik çizgiler: yan çizgilerin iç tarafından.

12,5 metre yan çizgiler: ön çizginin içinden ve arka çizginin içinden.

10 metre: ön çizginin içinden atış çizgisinin arkasına kadar.

5 metre: ön çizginin içinden Artı İşaretinin (Kros) ortasına kadar.

3 metre: yan çizginin içinden Artı İşaretinin (Kros) ortasına kadar.

3 metre: atış çizgisinin arkasından V çizgisinin önüne kadar.

1.5 metre: atış çizgisinin arkasından V çizgisinin ön tepe noktasına kadar.

2.5 metre: arka çizginin içinden atış çizgisinin içine (aynı zamanda arkasına) kadar

1 metrelik kutu çizgileri: metre işaretlerinin her iki tarafına eşit olarak dağılır.