

# Boccia Uluslararası Oyun Kuralları 2021-2024-.2.2



BISFed onaylı tüm etkinliklerde kullanılacak İngilizce Kuralları



## 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

		İle Kime	Tari h
1.1	3.4.8 Anlaşmazlıkların çözümü Kural 4 Top Kontrolü 8.11 "Görsel kontrol" Kural 9 Top Kontrolü Kural 9.4 Başarısız olan toplar tekrar test edilmez 10.16 Maç Sonrası Top Kontrolü 15.11.1 tahrif edilmiş top	GV	Ekim 2021
2.0	- Bazı kuralların sırası gerçek bir maçın sırasına uyacak şekilde yeniden düzenlendi. - Netlik kazandırmak için bazı kurallar yeniden düzenlendi - Yanlış olan referans numaraları düzeltildi - Lisanslı top gerekliliklerine uymak için Top test kuralları eklendi	GV	Mart 2022
2.1	- Yanlış olan referans numaraları düzeltildi. 4.1.5 sabitleyiciler tekerlekli sandalyeye TAKILMAMALIDIR. 10.1 "rakibin atış alanını ihlal" kaldırdı ve ayrı ısınma sürelerine ilişkin bir açıklama ekledi. Bazı kuralları açıklığa kavuşturmak için kırmızı renkte bir kaç satır eklendi.	SM ve MK	Ocak 2023
2.2	-Şutun hazırlanması, oynanması ve topun serbest bırakılmasıyla ilgili güncellenmiş yeni tanımlar. -4. Ek pmanın saha kontrolünde başarısız olması -5. Toplara herhang bir madde uygulanmaz -6.1.1 Isınma-zaman aralığı: Bireysel maçlar için tüm maçlardan 90 dakika önce, takımlar/çiftler için 105 dakika 9.2.2 Spor asistanı şut oynarken fiziksel temasta bulunmamalıdır 10.1 Bireysel ısınma, takımlar ve çiftler için ayrı ayrı 10.6 ve 10.9: 'Yoldan çekilme' konusuna açıklık getirildi. 15.5.5 9.2.2'yi yansıtacak şekilde güncellendi 15.6.6 10.6 ve 10.9'u yansıtacak şekilde güncellendi.	JP	Şubat 2024



## Kapsam ve Uygulama

Bu BISFed (Boccia Uluslararası Spor Federasyonu) 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:

- BISFed Sınıflandırma Kuralları
- BISFed Dopingle Mücadele Kuralları
- BISFed 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 BISFed Teknik Delegatesi ile anlaşarak bir turnuva için Teknik Kılavuzda kural açıklamaları yayımlayabilir. Bir kural açıklaması, bir kuralın yalnızca o turnuva için belirli bir uygulamasını açıklamalı ve bir kuralın anlamını değiştirmemelidir.

BISFed, 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 BISFed'e bildirilmesi gerekir.

BISFed Uluslararası Boccia Kuralları, BISFed Üye Ülkeleri tarafından ulusal düzeydeki turnuvalar veya BISFed 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 Sporcunun 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@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) adresine e-posta gönderin. BISFed 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	4
2. Etkinlik Türleri	5
3. Turnuva Hazırlığı	6
4. Ekipman Kontrolü	7
4.1. Yardımcı cihazlar	7
4.2. Tekerlekli sandalyeler	8
5. Boccia Topları	9

### OYUN ÖNCESİ HAZIRLIK

6. Isınma	11
7. Çağrı Odası	11
8. Maç Öncesi Top Kontrolü	13

### SAHALAR

9. Görevler ve Sorumluluklar	14
10. Oyun	15
11. Sonraki oyun için Hazırlık	22
12. Bozulmuş el	22
13. Beraberliği Bozma	23
14. Maç Sonrası Top Kontrolü	24

### İHLALLER ve ANLAŞMAZLIKLAR

15. İhlaller	24
16. Açıklama ve Uyuşmazlık Prosedürü	29

### İLETİŞİM

17. İletişim	29
17.11. Yetkililerin jestleri /işaretleri	31

### MOLALAR

18. Tıbbi Mola	35
19. Teknik Mola	36
Boccia Saha Düzen	37
Bantlama ve Ölçüm Yönergeleri	38

## TEMEL BİLGİLER

### 1. Tanımlar

Sınıflandırma	Sporcuların BISFed Sınıflandırma Kurallarına göre 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.
YA	Antrenöre Yardımcı olan. YA, skor tablosunun yanında oturmalıdır.
Taraf	Tekler Kategorisinde bir Taraf, bir (1) tek Sporcudur. Çiftler Kategorisinde bir Taraf iki (2) Sporcudur. Takım Bölümünde bir Taraf üç (3) Sporcudur. SA'lar, ROLar, 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
Uzakta	Tüm eşyalar atış kutusunun arka kısmında bulunmalıdır. <b>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.</b>
Şut hazırlığı	<b>BC3 sporcuları için: Topun serbest bırakıldığı ana kadar olan her şey. Diğer sınıflar için: Bir sporcunun atış yapmaya başladığı ana kadar olan her şey.</b>
Şutun atılması	<b>Sadece BC1, BC2 ve BC4: Bir sporcunun topun el(ler)inde, ayakta olduğu veya oynamak için pozisyon aldığı andan topun bırakıldığı ana kadar yaptığı her şey.</b>
Top elden çıktığında	<b>Topun elden/ayaktan bırakılarak, bir işaretçi ile hareket ettirilerek veya tekmelenerek harekete geçirildiği an.</b>
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 İstasyonlarını 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 altı 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 Sporcuyu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü, Taraf, Antrenör 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 boyutunda kırmızı kart.

## 2. ETKİNLİK TÜRLERİ

BISFed Yarışma Sisteminde üç tür oyun vardır:

### 2.1 Bireysel

Taninan 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 sporcularının sahada kendilerine yardımcı olacak bir Spor Yardımcısı vardır. BC3 sporcularının kendilerine yardımcı olması için bir Rampa Operatörü vardır. Ayrıca, tüm bölümlerde her bir tarafa bir Antrenör (A) veya bir Yardımcı Antrenör (YA) sahaya kadar eşlik edebilir. (A) veya (Y/A) 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 topla oynar ve her çift çağrı odasına en fazla 3 kırmızı ve 3 mavi top ve 1 jack ile girmelidir. Kırmızı topla oynayan taraf 2 ve 4 numaralı atış kutularını, mavi topla 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 (A) veya (Y/A) 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 sporcuyla maça çıkmalı ve en az bir erkek, bir kadın ve bir BC1 sporcusuna sahip olmalıdır.

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 topla 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 (A) veya (Y/A) eşlik edebilir. Oyun esnasında antrenör/ yardımcı 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 ila 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 ila 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 göstergelyi ve parmaklarını kullanır.

#### 3.5 Ölçüm Aletleri

Top şablonları, bir boccia topunun çevre aralığını doğrulamak için kullanılır. Sahadaki mesafeleri ölçmek için hakemler tarafından şerit metreler, kaliperler, sensör ölçerler, el feneri gibi cihazlar kullanılır.

### 4. EKİPMAN KONTROLÜ

Bir turnuvayı yürütmek için gereken tüm test cihazları, onaylanmış her etkinliğin bisfed'in Teknik Temsilcisi 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 bir çıkartma da dahil olmak üzere her öğe için resmi bir damga veya çıkartma alacaktır. Sporunun sahada kullandığı eldivenler, ateller veya benzeri diğer cihazlar, ekipman kontrolüne ve çağrı odasına getirilmesi gereken bir sınıflandırıcıdan belgelenmiş onay almalıdır. Oyun alanında iletişim cihazları kullanan sporcuların bu cihazları Ekipman Kontrolünde onaylatmaları ve resmi damga/etiketi almaları gerekir. Bir iletişim cihazı, ancak sporunun hakemle iletişim kurması, asistanına izin verilen kurallar dahilinde talimat vermesi, oyunda iletişim kurması veya tekerlekli sandalyesinin hareketi için gerekli olması durumunda onaylanacaktır. Ekipman kontrollerinden sonra herhangi bir öğeyi onaylama taleplerine izin verilmeyecektir.

Ekipman, turnuva sırasında herhangi bir zamanda sahadaki orta hakemin veya baş hakemin takdirine bağlı olarak rastgele kontrollere tabidir. Kortta kullanılan ekipmanın kurallara uygun olmadığı tespit edilirse sporcuya sarı kart verilecektir. (ref: 15.9.8). **Oyuncu daha sonra ekipmanı uygun şekilde onarmak veya değiştirmek için teknik mola kullanabilir. Kural 19.1. Sporcunun verilen süre içerisinde ekipmanını tamir edememesi veya değiştirememesi durumunda, ekipman artık o maçta kullanılamaz.**

Bir sporcunun ekipmanı (tekerlekli sandalye, rampa, eldiven, atel ve diğer yardımcıları) rastgele kontrolde ikinci kez kriterleri yerine getirmezse, o sporcu ikinci bir sarı kart alır ve mevcut maçı kaybeder.

#### 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. Bu, topu rampanın ötesinde yerinde tutan herhangi bir cihazı içerir. 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 operatörü veya Antrenör kullanmalıdır. Ekipman kontrolünde onaylandıktan sonra, hakem organizasyon kurulu (ESOK) tarafından verilen doğrulama damgasını veya çıkartmasını 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, dürbünler, 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 tepeye 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 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 sporcuya doğrudan temas halinde olmalıdır. Bu çubuğun serbest bırakma sırasında tekerlekli sandalyeye bağlı olmasına izin **VERİLMEZ**. (ref.: 15.5.4.) Topun elden çıkarılması, 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. Onaylanan itme çubukları doğrulama etiketleri alacaktır.



**4.1.6.** Hakem beyaz hedef topu verdikten sonra ve beyaz hedef topu itmeden 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. : 15.5.9). (Bu, hakem bunun dışında başka bir şekilde 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) referans: 13.5. Ayrıca herhangi bir ceza topunu göndermeden önce Rampa için iki yönlü salınım hareketi yapılmalıdır. Kalan topları olan sporcular, kendileri ya da takım arkadaşları oyun alanından döndüğünde iki yönlü salınım hareketi yaparak toplarını elden çıkarmadan önce rampayı yeniden yönlendirmelidir (Çiftler için bu aynı anda bir salınım hareketidir - her iki sporcu da topu elden çıkarmadan önce rampalarını yeniden ayarlamak zorundadır). Sporcunun kalan topu yoksa, bu salınım hareketini yapmasına gerek yoktur (ref.: 15.5.10). 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 (işşeler, ceketler, iğneler, bayraklar...) veya başka ekipmanlar ( top itici, rampa veya rampa uzantısı...) kullanmak istemesi halinde, bu eşyalar sporcunun atış kutusunun içinde yerde olmalı veya sporcunun atış kutusunun üzerine güvenli bir şekilde yerleştirilmelidir. Eğer el sırasında sporcunun atış kutusundan bir cisim çıkarılırsa, orta hakem kural 15.7.1 ve 15.7.4'e göre karar verecektir.

**4.1.8.** Maç sırasında oyuncunun ekipmanı bozulursa, hakem saati durduracak ve ilgili tarafa ekipmanı onarması için on (10) dakikalık teknik mola verilecektir. Çiftler maçında, bir Sporcun gerekirse takım arkadaşıyla rampayı paylaşabilir. Yedek rampa veya tekerlekli sandalye, **yalnızca** eller arasında değiştirilebilir, ancak yedek parçanın yarışmaya ilişkin doğrulama damgası/ çıkartmasını taşıması gerekir. Böyle bir değişiklik Baş Hakeme bildirilmelidir. Yedekler oyun alanı (OA) dışından gelebilir (ref 4.2.2; 19.) Bir taraf maç başına yalnızca bir teknik mola alabilir.

**4.1.9.** Atış yapacağı elinde eldiven veya atel yardımına veya bu tür diğer yardımcıların kullanımına ihtiyaç duyan sporcuların, sınıflandırmada yer alan bu öğelerin kullanımı için belgelenmiş onayı olmalıdır. Sınıflandırma belgesi , belgede belirtilen süre boyunca geçerlidir. (Sınıflandırma kalıcı veya geçici olabilir)

## 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 yerlerinde kaldıkları 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.: 15.7.3)

**4.2.2.** Maç sırasında tekerlekli sandalye kırılırsa süre durdurulmalı ve onarım 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, 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.** Sporcunun spora özel tekerlekli sandalyesine eklenen herhangi bir ilave cihaz, hem Hakemler hem de Sınıflandırıcılar tarafından incelenecektir. Spor tekerlekli sandalyeye ek denge sağlayacak veya topu iterken Üst Uzuv/Alt Uzuv kontrol edecek veya yönlendirecek **HİÇBİR** cihaz eklenemez.

**4.3.3.** Orta hakem veya sınıflandırıcı, topu oyun alanına doğru iterken sporcuya adil olmayan bir avantaj sağladığı kabul edilen herhangi bir ek belgelenmemiş cihazın (örn. atış/tekme/bırakma yönüne yardımcı olacak bir aparat) kaldırılmasını sporcudan talep etme yetkisine sahiptir.

### 5. BOCCIA TOPLARI

BISFed 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 iki taraf da yalnızca bir Jack kullanmalıdır. 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

1 Ocak 2023'ten itibaren topların lisanslı bir üreticiden olması gerekir. Top, üreticinin resmi logosunu ve resmi BISFed lisanslı logosunu taşımalıdır.

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

Bir top 275 g ağırlığında olmalıdır. +/- 12 g ve çevresi 270 mm +/- 8 mm olmalıdır.

Toplar kırmızı, mavi veya beyaz renklerden birine sahip olmalı ve her bir renk üreticilere sunulan BISFed 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, vinil, poliüretan kumaş, deri, sentetik deri, süet veya diğer benzer malzemeler dahil olmak üzere düşük uzama ve esneme özelliklerine sahip malzemelerden yapılmış olmalıdır.

Bir top, polietilen veya benzeri plastikten veya doğal atıl malzemelerden yapılmış düzgün boyutlu topaklar veya boncuklarla doldurulmalıdır. Malzemeler iletken, metalik ve manyetik olmamalıdır.

#### 5.2 Topun Durumu

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

Normal aşınma ve yıpranma veya oyun için kabul edilebilir 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.

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 kondisyon düşüştür. Örneğin, bir sporcunun atış stili veya tutuşu nedeniyle veya bir topun bir rampa veya topu itme çubuğu ile bir noktaya 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 topla karşılaştırıldığında topun panellerinin köşelerinde (tepe noktası) herhangi bir delik veya ikiden fazla yüzey hasarı olmamalıdır. yüzey hasarı, panelin bir kısmının katmanlara ayrılması anlamına gelir. Tek 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 BISFed 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 sökük 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

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 BISFed Etik Kuralları uyarınca BISFed Etik Komisyonuna rapor edilecektir. Müdahale edilmiş top(lar), BISFed Etik Komisyonu için kanıt olarak BISFed tarafından saklanacaktır. Etik Komisyonu süreci hakkında daha fazla bilgi için lütfen BISFed 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/CA, SA, RO) yalnızca Isınma Alanına girebilir ve planlanan süre içinde kendilerine ayrılmış ısınma sahalarına gidebilirler. (Ref 15.9.1)

**6.1.1.** Isınma zamanı: Bireysel maçlar için ısınma alanı, maçın planlanan başlama saatinden 90 dakika önce açılacak ve maç için çağrı odası açılmadan 5 dakika önce kapanacaktır. Takımlar ve çiftler maçlarında ısınma alanı, maçın planlanan başlama saatinden 105 dakika önce açılacak ve çağrı odası maç için açılmadan 5 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 15.9.1)

BC1: 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı 1 Spor Asistanı

BC2: 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı 1 Spor Asistanı

BC3: 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı Rampa Operatörü

BC4: 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı 1 Spor Asistanı

Çiftler BC3: 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı Sporcu başına 1 Rampa Operatörü

Çiftler BC4: 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı 1 Spor Asistanı

Takım (BC1/2): 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı 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 çarpacak şekilde resmi bir zaman saati bulunacaktır.

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

**BC1:** 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı 1 Spor Asistanı

**BC2:** 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör),

**BC3:** 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı Rampa Operatörü

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

**Çiftler BC3:** 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı Sporcu başına 1 Rampa Operatörü

**Çiftler BC4:** 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı Antrenör), artı Sporcu bir ayak oyuncusuysa 1 Spor Asistanı

**Takım (BC1/2):** 1 Antrenör (veya 1 Yardımcı 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 (veya Y/A) 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. Diğer tüm SA'ların göğüslerinde göğüs numarası bulunmalıdır. Takım klasmanında SA, o maçta BC1 sporcularından herhangi birinin göğüs numarasını takabilir. 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** Ferdi müsabakalar için tüm sporcuların, katılmaları planlanan maçın planlanan başlangıç saatinden otuz (30) ila on beş (15) dakika önce kayıt yaptırımları gerekmektedir.

**7.4.2** Takım ve Çiftler müsabakalarında, tüm sporcuların katılacakları maçın planlanan başlangıç saatinden kırk beş (45) ile yirmi (20) dakika önce kayıt yaptırımları gerekmektedir.

**7.4.3** Her taraf (Bireysel, Takım veya Çift, herhangi bir Spor Asistanı/Rampa Operatörü ve Antrenör/ Yardımcı Antrenör dahil) birlikte kayıt yaptırmalı ve tüm ekipmanlarını ve toplarını yanlarında getirmelidir. Her bir taraf, Çağrı Odasına yalnızca yarışma için gerekli malzemeleri getirmelidir.

**7.5** Sporcular, Antrenörler/YA ve 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, A/YA 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 kullanılmaz 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 7.4 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
- Metal Algılama Testi

Bu testlerin prosedürünü Hakemin Prosedür Kılavuzunda bulabilirsiniz.

Bir veya daha fazla topun bu testlerden bir veya birkaçını geçememesi durumunda, bu top/toplar sporcudan alınır ve sporcuya sarı kart verilir. Kontrolde geçmeyen kırmızı veya mavi top/toplar değiştirilmez. Kontrolde geçmeyen bir jack, hakem 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.

Eğer bir sporcunun top(lar)ı bir sonraki maçta yapılacak olan top kontrolü sırasında kriterleri geçemezse, o sporcu ikinci bir sarı kart alır ve kural 15.10.2 ve 15.10.3 uyarınca maçı hükmen kaybeder.

Sporcular, SA'lar/RO'lar ve A/YA'lar top kontrolünü gözlemleyebilir. Topun kontrolden geçmemesi durumunda, hakem doğru test prosedürünü izlemediği sürece test tekrar yapılmaz.

Takım ve Çiftler müsabakası için her sporcunun ekipmanlarını ve toplarını Çağrı Odasında kime ait olduğu belirtilmelidir, böylece bir öge kontrolde başarısız olursa, doğru sporcuya doğru bir şekilde ilişkilendirilebilir. Başarısız topun sahibi belirlenemezse, kaptan daha az sayıda topla oynar (ref.: 15.9.2).

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 karar vermek.

**9.1.1.3** Maç sırasında penaltı topları da dahil olmak üzere hangi Takım/Çift üyesinin oynayacağına karar vermek.

**9.1.1.4** Teknik veya tıbbi mola verilmesi. A, SA, RO veya Y/A da 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 orta hakeme danışmak.

**9.1.1.7** Müsabaka cetvelini imzalamak veya kendi adına imza atacak birini atamak. İmzalayan kişi kendi imzasını atmalıdır. Elektronik müsabaka cetvelini kullanırken, Sporcu kendisi "Tamam"a tıklayarak anlaşmayı 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, Yardımcı Antrenör veya SA/RO da hakemin izniyle hakemle konuşabilir. Çeviri gerekiyorsa, Kural 17.8 ve 17.9 uyarınca bir çevirmen de katılabilir.

#### 9.2 Sporcu Asistanları

##### 9.2.1 Rampa Operatörü

Bir Rampa Operatörü bir sporcu olarak kabul edilir ve sıralamada 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 BISFed'in Politikasına uymak zorundadır. 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.

Bir RO yedek oyuncusunun 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.

### Rampa Operatörleri aşağıdaki görevleri yerine getirir:

- Sporcu tarafından talimat verildiğinde rampayı konumlandırmak;
- sporcuyu 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 sporcuyu ve hakem arasındaki konuşmaları aktarmak;

### Top elden çıkarılırken, Rampa Operatörü (ref.:15.5.5)

- Sporcuyu doğrudan fiziksel temasta bulunmamalıdır (Sporcuya hiçbir şekilde dokunulmamalıdır)  
Sporcuya tekerlekli sandalyeyi iterek veya ayarlayarak aşağıdaki şekillerde yardım etmemelidir:
- Topu itme çubuğuna dokunmamalıdır.(ref.:15.5.6)

Bir Rampa Operatörü Eller oynanırken oyun alanına bakamaz (ref.:15.6.2).

### 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 Sporcuyu doğrudan fiziksel temas kurmasına izin verilmez (Sporcuya hiçbir şekilde dokunulmaz, ref.:15.5.5); ve tekerlekli sandalyeyi iterek veya ayarlayarak sporcuya yardım etmesine izin verilmez.

### 9.2.3 Antrenör

Her bir Klasmanın Isınma alanına, Çağrı Odasına ve FOP'a takım başına bir Antrenör veya Yardımcı Antrenörün girmesine izin verilir (ref.: 6.2, 7.2). Buna Bireysel oyunlar da dahildir.

### 9.2.4 Yardımcı Antrenör

Yardımcı Antrenör, Sporcuya Antrenör yerine eşlik eder ve Antrenörle aynı haklara sahiptir. Isınma alanında, çağrı odasında veya FOP'ta Sporcuya yalnızca birinin (antrenör veya YA) eşlik etmesine izin verilir. Oyun sırasında YA (veya Antrenör), Antrenör bölümündeki skor tablosunun yanında oturmalıdır.

Yardımcı Antrenör, aynı ülkeden kayıtlı olan herhangi bir katılımcı olabilir.

## 10 OYUN

### 10.1 Sahada Isınma

**Maçın 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; bu süre zarfında taraflar, Jack de dahil olmak üzere tüm toplarını oynayabilir. 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),

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, her 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 5 dakikalık el
- BC2: Her sporcu için 4 dakikalık el
- BC3: Her sporcu için 6 dakikalık el
- BC4: Her sporcu için 4 dakikalık el
- Takımlar: Her bir takım için 6 dakikalık el
- Çift BC3: Her bir takım için 7 dakikalık el
- Çift BC4: Her bir takım için 5 dakikalık el

**10.2.2** Jack'i oynamak yukarıdaki zaman dilimine dahildir.

**10.2.3** Sporcu/Takımın süresi, Jack te dahil olmak üzere Orta Hakemin zaman hakemine topu kullanma sırasının hangi sporcu/takımda olduğunu belirttiğinde başlayacaktır.

**10.2.4** Oynayan tarafının süresi, oynanan top saha sınırları içerisinde durduğunda veya saha sınırlarını geçtiğinde duracaktır.

**10.2.5** Sporcu/takım için belirlenen süre dolduğunda sporcu/takım topu elden çıkarmazsa, 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** Eğer Sporcu/takım, süre sınırına ulaşıldıktan sonra topu elinden bırakırsa, Orta Hakem topu durduracaktır 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 (bir) dakikalık zamanla sınırlıdır.

**10.2.8** Her el bitişinde oyuncu/takımlar için kalan süre skor tablosunda gösterilecektir. Her El'in tamamlandıktan sonra, sporcu/takımların kalan süresi müsabaka cetveline yazılacaktır.

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

**10.2.10** Anlaşmazlık veya karışıklık durumunda Orta 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", "15 saniye!", "10 saniye" ve "süre doldu" şeklinde yüksek sesle ve net bir şekilde; anons edecektir. Hakem de bu anonsu tekrarlamalıdır, böylece oyuncular anonsun kendi sahaları için yapıldığını bilirler.

### 10.3 Jack'i Atma

Herhangi bir topu (Jack, kırmızı veya mavi) oyarken sporcunun tüm ekipmanı, topları ve eşyaları kendi atış kutusunda bulunmalıdır. BC3 Sporcuları için buna Rampa Operatörü de dahildir.

**10.3.1** Kırmızı topla oynayan taraf her zaman ilk El'i başlatır.

**10.3.2** 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.

**10.3.3** Jack, geçerli oyun alanında durmalıdır.

### 10.4 Hatalı Oynanan Jack

**10.4.1** Jack'in hatalı oynanması:

- Jack geçerli olmayan alanda durursa ;
- Oyun alanının dışına çıkarsa;
- Sporcunun Jack' atarken bir ihlal yapılması. Kural 15.1 ila 15.11'de belirtilen uygun ceza da verilecektir.

**10.4.2** 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.

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

### 10.5 İlk Renkli Topun Oynanması

**10.5.1** Jack atışını yapan sporcu aynı zamanda ilk renkli topu da oynar. Renkli top (ref.: 15.5.8). Jack'in ve ilk topun atılması arasında uzun bir gecikme varsa (örneğin, zaman saati arızası nedeniyle), Sporcu ilk topunu atmadan, Jack'i tekrar atmak isteyebilir. Bu durumda süre sıfırlanacaktır.

**10.5.2** Atılan renkli top oyun alanı dışına çıkarsa veya bir ihlal sonrasında iptal edilirse, söz konusu oyuncu/ takım, yeniden oynamak zorundadır. Bu geçerli bir top atıncaya veya tüm topları bitinceye kadar devam edecektir. Takım ve Çiftler müsabakalarında, oynayacağı belirtilen Taraftan herhangi bir sporcusu ikinci renkli topunu oynayabilir.

### 10.6 Rakibin Topunu Oynaması

Rakiplerin oyun alanına serbestçe erişmesine izin vermek için tüm sporcular "Yolun Dışında" olmalıdır. "Yoldan çekilmek" hızla gerçekleştirilmelidir. BC3 sporcuları RO'ları ve ekipmanlar (rampa ve RO sandalyesi dahil) "yolun dışında" olmalıdır. **Taraflardan birinin "Yoldan çekilmek" için kasıtlı olarak bir çaba göstermemesi halinde, taraf sözlü olarak uyarılacak ve gerekirse hakem rakibin zamanını düzeltecektir. Eğer bu durum üst üste tekrarlanırsa, hakem kural 15.6'ya göre ihlal kararı verecektir. Bu karar, hakemin duruma ilişkin kendi anlayışına göre verilecek ve karar nihai olacaktır. Rakip taraf daha sonra 10.5.2'ye göre oynayacaktır. Hakem, bir sporcunun "yolun dışına çıkmayarak" maçı kasıtlı olarak geciktirdiğini düşünürse, kural 15.9.4'e göre sarı kart verilebilir.**

### 10.7 Sahada Hareket

**10.7.1** 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.: 15.6.4) "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.

**10.7.2** Orta Hakem sporcuya hangi tarafın oynayacağını belirttikten sonra, o tarafın sporcuları kendi atış alanlarına yerleşirler ve oyun alanına veya herhangi bir boş atış alanına girmekte serbesttirler (ref. 15.6.1). 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.

**10.7.3** Sporcular atışlarını sıraya koymak için gidebilir veya atış kutularının arkasında kalabilir. Bu süre zarfında en az bir ön tekerlek sporcunun kendi atış kutusunun içinde kalmalıdır. İletişim kurmalarına izin verildiğinde sporcular doğrudan kendi atış kutularının arkasında veya içinde olmalıdır. Takım arkadaşları atış alanına girerken birbirleriyle iletişim kurabilir ancak atış kutusunun arkasında buluşamazlar. Kutuların arkasındaki yol BC3 sporcularının oyun alanına girmeleri için kullanılabilir. BC3 Çifti oyun alanına girmek isterse bunu takım arkadaşının arkasına geçmeden yapmalıdır. Saha kuralı gereği bu hareketi ihlal eden sporculara ve RO'lara uygun alanda kalmaları ve kuruluma yeniden başlamaları söylenecektir. Geçen süre geri alınmaz.

**10.7.4** Herhangi bir sporcunun sahaya çıkmak için yardıma ihtiyacı varsa, Orta Hakemden veya Hakemden kendisine yardım etmesini isteyebilir.

**10.7.5** Bir takım veya çift maçında, eğer bir sporcu topunu attığında takım arkadaşı hala atış alanına dönüyorsa, Orta Hakem 1 top cezası ve atılan topun geri çekilmesine karar verecektir ( ref.: 15.7.7). Takım arkadaşı topu elinden çıkardığında Geri dönen sporcunun (topu atan değil), en az bir tekerleğin kendi atış kutusunda olması gerekir.

**10.7.6** Topun atılmasından önceki veya sonraki rutin eylemlere, spor Asistanı veya Rampa Operatörünün özel bir talepte bulunulmasına gerek olmaksızın izin verilir.

## 10.8 Topun Oynanması

**10.8.1** Top bırakıldığında sporcunun en az bir kalçası tekerlekli sandalyenin oturma yeri ile temas halinde olmalıdır. Sadece karın üstü oynayabilen sporcuların karınları atış sandalyesine temas etmelidir (ref.: 15.7.3). Bu tür sporcular bu yöntem için belgelenmiş sınıflandırma onayına sahip olmalıdır.

**10.8.2** Eğer bir top oynanır, onu atan sporcudan, rakip sporcudan veya onun ekipmanından seker ve atış çizgisini geçerse, top geçerli olur ve oyundadır.

**10.8.3** Top oynandıktan, atıldıktan veya bir rampanın altından çıktıktan sonra, atış çizgisini geçmeden ve oyun alanına girmeden önce sporcunun atış kutusunun yanından (havada veya yerde) ve rakip tarafın atış kutusunun içinden yuvarlanabilir.

**10.8.4** Oyundaki bir top hiçbir şeye dokunulmadan yuvarlanırsa, oyun alanı üzerinde yeni pozisyonda kalacaktır.

## 10.9 Kalan Topların Oynanması

**10.9.1** Bir sonraki oynayacak taraf, tüm toplarını kullanmadığı sürece, Jack'e en yakın topa sahip olmayan taraf olacaktır; Jack'e en yakın topa sahip olmayan tarafın topları bittiğinde diğer taraf oynayacaktır.

Bu prosedür, her iki taraf da tüm topları oynayana kadar devam edecektir. Rakipler sıra kendilerine gelmediğinde “yoldan çekilmek” zorundadır. BC3 sporcuları, RO'lar ve ekipmanlar (rampa ve RO sandalyesi dahil) “yolun dışında” olmalıdır. Bir tarafın "yolundan çekilmek" için bilinçli veya kasıtlı bir çaba göstermemesi halinde, taraf sözlü olarak uyarılacak ve gerekirse hakem rakibin zamanını düzeltecektir. **Eğer bu durum üst üste tekrarlanırsa, hakem kural 15.6'ya göre ihlal kararı verecektir. Bu karar, hakemin duruma ilişkin kendi anlayışına göre verilecek ve karar nihai olacaktır. Rakip taraf daha sonra 10.5.2'ye göre oynayacaktır. Hakem, bir sporcunun "yolun dışına çıkmayarak" maçı kasıtlı olarak geciktirdiğini düşünürse, kural 15.9.4'e göre sarı kart verilebilir.**

**10.9.2.** Eğer bir Sporcu herhangi bir maçta kalan toplarını oynamamaya karar verirse, o El sırasında daha fazla top oynamak istemediklerini hakeme belirtebilirler. Bu durumda süre durdurulacak ve kalan toplar ölü Top(lar) olarak ilan edilecektir. Oynanmayan Toplar müsabaka cetveline (OT) olarak kaydedilecektir.

## 10.10 Oyun Alanı Dışındaki Toplar

**10.10.1** Dış sınır çizgilerine temas eden veya bu çizgileri geçen herhangi bir top, sınır dışıdır. Top çizgiye temas ediyor ve başka bir topu destekliyorsa çizgideki top kaldırılacaktır. Desteklenen topun düşüp çizgiye temas etmesi halinde o top da saha dışına çıkacak ve kaldırılacaktır. Her top, renkli top için 10.10.3'e veya Jack için 10.11.1'e göre ele alınacaktır. Dış sınır çizgisine temas eden veya onu geçen ve daha sonra oyun alanına yeniden giren top saha dışındadır ve ölü top haline gelir.

**10.10.2** Oynanan ve oyun alanına girmeyen top kural 10.14'e göre saha dışı sayılacaktır.

**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 ortalanacak 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, bir sonraki oynayacak taraf kural 10.9.1'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 takıma oyun sırası geldiğinde birden fazla top oynaması durumunda, aynı anda oynanan toplar geçersiz olur ve ölü top haline gelir (ref.: 15.5.11).

### **10.13 Eşit Uzaklıktaki Toplar**

Farklı renkteki iki veya daha fazla top Jack'e eşit uzaklıktaysa ve bu eşit uzaklıktaki topların puanı eşitse (1:1; 2:2); Tekrar oynaması gereken son atışı yapan taraftır. 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. Mevcut toplar 2-1 skor yaptığında skor ve durum eşit uzaklıkta DEĞİLDİR.

Eğer yeni oynanan bir top eşit mesafeli ilişkiyi bozuyorsa, ancak yine de eşit mesafeli bir ilişki kurmaya devam ediyorsa, aynı renk yeniden oynayacaktır.

### **10.14 Düşen Toplar**

Bir sporcunun topu düşürmesi durumunda, top tekrar oynanabilir. Eğer top oyun alanına düşerse "oyunda" kabul edilir. Rakibin atış kutusuna dahi atış çizgisinin üzerinde veya arkasında kalan toplar "düşürülen toptur" ve tekrar oynanabilir. Bir topun tekrar oynanma sayısında bir sınırlama yoktur ve karar vermede tek yetkili hakemdir. 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 aşikardır. Top nereye düşerse düşsün 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, Orta Hakem 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; Orta 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. Penaltı 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 sinyalidir. 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/YA sahada tezahürat yapmaları durumunda herhangi bir ceza verilmeyecektir. Bu durum aynı zamanda penaltı topları için de uygulanacaktır.

**10.15.4** Spor Asistanları, Rampa Operatörleri ve Antrenörler/ Yardımcı Antrenör, oyun alanına yalnızca Hakemin talimatıyla girebilirler (ref.:15.9.7). El sonunda Hakem Jack'i veya renkli topu havada tutarken; "Bir dakika!" anonsunu yaptığında, bu SA, RO ve Antrenör/YA'ya oyun alanına girebileceklerine dair bir sinyaldir.

### **10.16 Puanlama**

**10.16.1** Puanlama, her iki taraf da tüm topları oynadıktan sonra Orta 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 penaltı atışından elde edilen puanlar skora eklenir ve kaydedilir. Penaltı kutusu içinde duran her penaltı topu bir (1) puandır.

**10.16.4** Her El'in tamamlanmasında Orta Hakem müsabaka cetvelindeki puanın doğru olduğundan ve doğru kaydedildiğinden emin olmalıdır. Puan tablosuna skorların doğru kaydedilmesini sağlamak sporcular/kaptanların sorumluluğundadır.

**10.16.5** Ellerin tamamlanmasının ardından, her Elde alınan puanlar toplanır ve toplam puanı daha yüksek olan taraf müsabakanın galibi olur.

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

**10.16.7** El'lerin tamamı kurallara uygun olarak oynandıktan sonra penaltı topları da dahil olmak üzere skorlar eşitse, artı bir el oynanır. Bu el sonunda kazanılan puanlar, tarafın o maçtaki skoruna dahil edilmeyecektir; yalnızca kazananı belirleyecektir.

**10.16.8** 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, Antrenörler ve/veya Yardımcı Antrenör bir sonraki El'in başlangıcında topları almaktan sorumludur. Talep edilmesi halinde yetkililer yardımcı olabilir. Elin başlangıcında sporcuların atış kutularında bulunmayan (veya tekerlekli sandalyelerine sabitlenmemiş) toplar "Ölü Toplar" olacaktır. 45 saniye sonra Orta Hakem "15 saniye!" diye anons edecek, doğru Jack'i alacak ve atış çizgisine ilerleyecektir. Bir dakika sonra Orta Hakem "süre!" diye anons edecektir. Hakem, oynayacak sporcuya Jack'i verdiğinde, rakip tarafın tüm hareketleri durmalıdır. Hakem "Jack!" diyerek eli başlatır. Eğer rakip taraf hazır değilse, Orta Hakemin oyun sırasının kendilerine geldiğini göstermesini beklemelidir, bu sırada hazırlıklarını tamamlayabilirler. (ref 15.6.4) Hakem "Süre!" diye seslendiğinde, oynaması planlanan sporcular kendi atış kutularında olmalıdır; SA'lar, RO'lar ve Antrenörler/YA'lar kendine ayrılmış alanlarında olacaktır. Ceza: Maçı geciktirme nedeniyle sarı kart (ref.: 15.9.4). 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)

## **12. BOZULMUŞ EL**

**12.1.** Toplar veya bir top, bir Sporcunun veya Orta Hakemin temasıyla veya bir ihlal sırasında Orta Hakemin durduramadığı bir topla hareket ettirildiğinde, bir El kesintiye uğrar. (ref :15.8.2)

**12.2** Eğer El, Orta Hakemin hareketi nedeniyle bozulursa (örneğin, Orta Hakemin topa vurması veya yanlış rengi göstermesi), Orta Hakem, Çizgi hakemine danışarak, topu geri verecektir. 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 Hakeme aittir.

El, hatanın olduğu yerden yeniden başlayacaktır - 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 topla oynanırsa, top geri verilir ve süre yeniden başlatılır. Eğer diğer topların yerleri değişir ve Hakem topları adil bir şekilde yeniden konumlandıramazsa, bu kesintiye uğramış el olarak kabul edilip yeniden başlatılacaktır.

**12.3** Bir El'in bir tarafın hatası veya eylemi nedeniyle kesintiye uğraması durumunda, Orta Hakem kural 12.2'de açıklandığı gibi harekete geçecek ancak adil olmayan kararlar verilmesini önlemek için hem taraflara hem de çizgi hakemine danışacaktır. Hakem, kameraya başvurabilir. (12.5) Kamera kontrolü Baş Hakemin takdirindedir.

**12.4** 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 boyunca ölü top alanında kalacaktır.

**12.5** Büyük müsabakalarda (Dünya Şampiyonaları ve Paralimpik Oyunları) Hakemin topları hızlı ve doğru bir şekilde önceki konumlarına yerleştirmesini sağlamak için her sahada tepe kameraları kullanılacaktır. [2023'ten alınan not, ayrıca tüm Bölge Şampiyonalarında her kortta tavan kameralarının zorunlu olacağıdır.]

### **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) skor berabere kalırsa, Orta Hakem "Bir Dakika"yı anons etmeden önce yazı tura atacaktır. Çağrı Odasında yazı-tura atışını yapmayan taraf, beraberlik bozma 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 topları (hem kırmızı hem de mavi) oynamadan 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 ZORUNDADIR (ref.: 4.1.6, 15.5.9) – oynanan topun geri çekilmesi) .



**13.6** Kural 10.16.7'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.

#### **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, sporcuya sarı kart verilecek ve maçın sonucu hükmen mağlup olarak kaydedilecektir.

Eğer bir sporcunun aynı kontrol sırasında birden fazla topunun uygun olmadığı tespit edilirse, ihlal yalnızca bir sarı kartla cezalandırılacaktır.

Eğer bir sporcunun top(lar)ı bir sonraki maçta top kontrolü sırasında kriterleri geçemezse, o sporcu ikinci bir sarı kart alır ve kural 15.10.2 ve 15.10.3 uyarınca maç hükmen kaybeder. Sporcular, SA'lar/RO'lar ve YA top kontrolünü gözlemleyebilir. Bir topun kontrolden geçmemesi durumunda, hakem doğru test prosedürünü izlemediği sürece test tekrar yapılmaz.

. Takım ve Çiftlerlerde her sporcunun ekipmanını ve topları tanımlanmalıdır, böylece bir nesne kontrolden geçmemesi durumunda, bu topun veya malzemenin doğru bir şekilde ilişkilendirilebilmesi sağlanır. Ekipmanın kime ait olduğu belirlenemezse, kaptan ekipmanın sahibi kabul edilecektir.

### **İHLALLER ve ANLAŞMAZLIKLAR**

#### **15. İHLALLER**

İhlal durumunda bir veya daha fazla sonuç olabilir:

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

Tüm ihlaller müsabaka cetveline kaydedilir.

Bir sporcunun SA/RO'su, bir sporcu olarak kabul edilir. SA/RO'nun aldığı tüm sarı veya kırmızı kartlar aynı zamanda sporcuya da verildiği gibi, bir sporcuya verilen sarı ve kırmızı kartlar aynı zamanda SA/RO'ları için de geçerlidir. Bir Antrenör veya Yardımcı Antrenör tek bir birim olarak kabul edilir; Eğer bir Antrenör veya Yardımcı Antrenör sarı veya kırmızı kart alırsa, bu sporcu için geçerli olmaz.

## 15.1 Geri Çekilme

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

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

**15.1.3** Aşağıdakilere yol açacak bir ihlal yapılırsa: Geri çekilme durumunda, Hakem her zaman topu diğer toplara temas etmeden önce durdurmaya çalışacaktır.

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

## 15.2 Tek Top Cezası

**15.2.1** Tek top cezası, rakip tarafa bir ekstra top verilmesidir. Bu top, bir El'de tüm toplar oynandıktan sonra oynanacaktır. Orta hakem skoru düzenler ve skor hakemi skoru kaydeder; tüm toplar oyun alanından kaldırılacak ve penaltı topu verilen taraf, kendi renkli toplarından herhangi birini (1) seçecek ve bu top Penaltı kutusuna doğru atılacaktır. 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 topu olması durumunda, müsabaka cetvelinde mevcut kalan süre kaydedildikten sonra saat 1 dakikaya sıfırlanacaktır.

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

**15.2.3** Her iki tarafın yaptığı ihlaller birbirini iptal etmez. Her taraf kendi ceza 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.

**15.2.4** Bir penaltı topu verilmesine yol açan bir ihlal penaltı topu oynanırken yapılırsa, hakem rakip tarafa bir penaltı topu verecektir.

## 15.3 Sarı Kart

**15.3.1** Kural 15.9'da belirtilen bir ihlal yapıldığında sarı kart gösterilecek ve Orta Hakem bu ihlali müsabaka cetveline not edecektir.

**15.3.2** Bir Sporcunun bir müsabaka sırasında iki (2) sarı kart alması durumunda, sporcu mevcut müsabakadan men edilir. Maçı hükmen kaybeder. (ref.: 10.16.8).

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

**15.3.3** Bir sporcu maç sonrası top kontrolünden başarısız olduğu için sarı kart aldığı anda, maçı hükmen kaybeder.

### **15.4 Kırmızı Kart (Diskalifiye)**

**15.4.1** Bir Sporcu, Antrenör, Yardımcı 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.: 15.11.4).

**15.4.2** Eğer bir Sporcu ve/veya SA/RO'su diskalifiye edilirse, taraf maçı hükmen kaybetmiş sayılacaktır (ref.: 10.16.8).

**15.4.3** Diskalifiye edilen bir kişi Baş Hakemin ve Teknik Delegenin takdirine bağlı olarak aynı turnuvada daha sonraki maçlarda yeniden oyuna dahil edilebilir. Topa müdahale nedeniyle kırmızı kart verilmişse, bireyin aynı turnuvada tekrar görev almasına izin verilmez. (ref.; 5.3)

### **15.5 Aşağıdaki eylemler, oynanan topun geri çekilmesine yol açacaktır (ref.: 15.1):**

**15.5.1** Top, hakemin hangi rengi oynayacağını belirtmeden önce oynanırsa.

**15.5.2** Top serbest bırakıldıktan sonra rampada durursa veya engellenirse.

**15.5.3** RO'nün herhangi bir nedenle topu rampada durdurması durumunda.

**15.5.4** Eğer bir BC3 maçında topu elinden çıkararak 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).

**15.5.5** Eğer SA/RO Sporcuya dokunuyorsa veya şut oynanırken veya top bırakılırken tekerlekli sandalyeyi itiyor/çekiyorsa (ref.: 9.2.1; 9.2.2).

**15.5.6** Rampa Operatörü ile sporcunun aynı anda topu bırakması durumunda.

**15.5.7** Jack'den önce renkli bir top oynanırsa. (Jack'i oynaması gereken sporcunun yine de 10.3'teki gibi Jack'i oynaması gerekmektedir)

**15.5.8** İlk renkli top Jack'i atan sporcu tarafından oynanmazsa (ref.:10.5.1).

**15.5.9** 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) ilk oyunundan önce (ref.: 4.1.6) iki yönlü salınım yapmazsa.

**15.5.10** 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).

**15.5.11** Herhangi bir Tarafın aynı anda birden fazla top oynaması durumunda (ref.: 10.12).

### **15.6 Aşağıdaki eylemler tek top cezası verilmesine yol açacaktır (ref.: 15.2):**

**15.6.1** Eğer bir sporcu, sırası gelmeden atış alanını terk ederse (ref.: 10.7.2) .

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

**15.6.3** Hakemin kanaatine göre sporcular, onların SA'ları, RO'ları, (A) ve/veya (YA)'leri arasında kurallara uymayan bir iletişim varsa. (ref.: 17.1-17.3). Buna teknoloji aracılığıyla iletişim kurmak da dahildir (Akıllı telefon...)

**15.6.4** 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)

**15.6.5** 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).

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

**15.7 Aşağıdaki eylemler, oynanan topun geri çekilmesine ve bir top cezası verilmesine yol açacaktır (ref.: 15.1 / 15.2):**

**15.7.1** Spor Asistanı, Rampa Operatörü, Sporcu veya onların 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).

**15.7.2** Rampa atış çizgisinin herhangi bir kısmını aştığında topun elden çıkarılması (ref.: 4.1.4).

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

**15.7.4** Top, Sporcunun atış sahasının dışındaki sahanın bir kısmına temas ettiğinde topun serbest bırakılması (ref.: 10.3).

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

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

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

**15.7.8** Oyun sırası rakip tarafa geldiğinde topun hazırlanması ve serbest bırakılması (ref.: 15.6.4).

**15.8 Aşağıdaki hareketler tek top cezası ve sarı kart verilmesiyle sonuçlanacaktır (ref.: 15.2, 15.3):**

**15.8.1** Başka bir Sporcunun, rakibinin konsantrasyonunu veya oyun hareketini etkileyecek şekilde müdahale etmesi veya dikkatini dağıtması.

**15.8.2** Yeniden başlatılması gereken kesintiye uğramış bir El'e neden olunması.

**15.9 Aşağıdaki ihlallerden herhangi birini işleyen bir Sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü ve/veya Antrenör/ Yardımcı Antrenör sarı kart cezası alacaktır (ref.: 15.3):**

**15.9.1** 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 ise sporcuya veya kaptana sarı kart verilmesiyle sonuçlanacaktır.

**15.9.2** Bir sporcu, Çift veya Takımın Çağrı Odasına izin verilen sayıdan fazla top getirmesi (ref.:2.1, 2.2, 2.3). Ekstra toplara el konulacak ve yarışma sonuna kadar tutulacaktır. Ekstra topları getiren Sporcu hangi toplara el konulacağını belirtebilir. Takım ve Çiftler maçlarında, izin verilen sayıdan fazla top getiren Sporcuya sarı kart verilir. Sporcunun kim olduğunun belirlenmesi mümkün değilse, sarı kart kaptana verilir (ref.: 14). El konulan ve diğer açılardan yasal olan "ekstra toplar", aynı turnuvanın sonraki müsabakalarında kullanılabilmesi için geri verilir. Bir sporcunun çok fazla top getirmesi ve top kontrolü sırasında kalan toplardan bir veya daha fazlasının başarısız olması durumunda - aynı maç için - bu bir top kontrolü olarak kabul edilir ve yalnızca bir sarı kart verilir.

**15.9.3** Bir Sporcunun top(lar)ı top kontrolü sırasında kriterleri karşılayamadığı zaman (ref.: 8 ve 14.). Topları kontrol etme sürecinin tamamı tek bir olaydır. Bir sporcunun çok fazla top getirmesi ve top testlerinden birinde top kaybetmesi durumunda, iki değil, BİR sarı kart alacaktır. Çağrı Odasının girişinde, kriterleri karşımayan topların, arızalı ekipmanların ve tüm sarı kartların yer aldığı bir duyuru asılacaktır.

**15.9.4** Makul olmayan bir şekilde maçın ertelenmesine neden olmak. Bu tür konularda Orta Hakemin kararı nihaidir.

**15.9.5** Orta Hakemin kararını kabul etmemek ve/veya rakip tarafa veya müsabaka personeline zarar verecek şekilde hareket etmek.

**15.9.6** Maç sırasında El'ler arasında veya tıbbi ya da teknik mola sırasında dahi olsa Hakemin izni olmadan oyun alanını terk etmek. Bu durumda o kişi maça dönemez.

**15.9.7** Spor Asistanı, Rampa Operatörü veya Antrenör/Yardımcı Antrenör Hakemin izni olmadan oyun alanına girerse (ref.: 10.15.4).

**15.9.8** Yarışma sırasında ekipman kriterlerini karşılamayan ekipmanın kullanılması. (Turnuva öncesi ekipman kontrolü sırasında ekipmanın uygun olmadığı tespit edilirse, ekipman uyumlu olacak şekilde uyarlanabilir ve resmi damga/etiket alınabilir.) (ref 4 son paragraf; 4.1.3; 4.1.5)

**15.10 Aşağıdaki ihlallerden herhangi birini işleyen bir Sporcu, SA, RO ve/veya A/YA ikinci bir sarı kart alacaktır ve mevcut maçtan men edilecektir (ref.: 15.3) :**

**15.10.1** Aynı müsabaka sırasında ikinci bir uyarı almak (yani daha önce kural 15.9'da listelenen herhangi bir ihlalden dolayı sarı kart görmüş olmak).

**15.10.2** Aynı yarışma sırasında Sporcuya ve/veya SA/RO'ya Isınma Alanında veya Çağrı Odasında ikinci bir sarı kart verilmesi, mevcut maçtan men edilmesine yol açacaktır. Taraf, rakibine hükmen mağlup olur (ref.: 10.16.8). Antrenöre/YA verilen ikinci sarı kart, onun o maç için OA'na girmesini engeller.

**15.10.3** Maç sırasında sahada ikinci bir sarı kart, maçtan men edilmesine ve hükmen mağlup olmasına yol açabilir (ref.: 10.16.8). Eğer antrenör/antrenör asistanı ise, OA'dan ayrılmak zorunda kalır ancak maç devam edebilir.



**15.11 Aşağıdaki ihlallerden birini işleyen takım üyesi, Sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü ve/veya Antrenör / Yardımcı Antrenör kırmızı kart alacak ve derhal diskalifiye edilecektir (ref.: 15.4) :**

**15.11.1** Hakemi aldatmaya çalışmak, kurcalanmış bir topla yarışmak gibi sportmenlik dışı davranışlar sergilemek; veya oyun alanı içinde veya dışında izinsiz açıklamalarda bulunmak.

**15.11.2** Şiddet içeren davranış.

**15.11.3** Saldırgan, aşağılayıcı, taciz edici, küfürlü dil veya jestler kullanmak.

**15.11.4** Herhangi bir noktada kırmızı kart, yarışmadan derhal diskalifiye edilmeye yol açacaktır. Müsabaka sırasında önceki maçların sonuçları kaybedilecek ve sporcu veya taraf müsabakaya katılım veya sıralama puanı alamayacaktır (ref.: 15.4.1).

**ANLAŞMAZLIKLAR**

**16 Anlaşmazlık Prosedürü ve Açıklama**

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

**16.2** Maç sırasında bir sporcu/kaptan BH'den bir karar talep edebilir; onun kararı nihaidir ve maç devam eder. Başka itiraz yapılamaz. Tepegöz kameraları kullanılıyorsa BH, bir karar vermek için bu kanıtları kullanabilir.

**İLETİŞİM**

**17 İletişim**

**17.1** Bir El sırasında sporcu, Spor Asistanı, Rampa Operatörü veya Antrenör/Yardımcı Antrenör arasında herhangi bir iletişim olmayacaktır.

**İstisnalar şunlardır:**

Bir Sporcunun SA/RO'sundan 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 bulunulmadan izin verilir,

Antrenörler/Yardımcı Antrenörler, SA'lar/RO'lar bir atıştan sonra kendi taraflarındaki Sporcuları tebrik edebilir veya teşvik edebilir

**17.2** Takım ve Çiftler Kategorisinde, bir El süresince, sporcular sadece hakem oyun sırasının onlarda 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 konuşmayı hemen kesmelidirler.

**17.3** Bir Sporcu, takım arkadaşının Spor Asistanına (Takım) veya Rampa Operatörüne (Çiftler) talimat veremez. Her Sporcu yalnızca kendi Spor Asistanı/Rampa Operatörü ile doğrudan iletişim kurabilir. Bir BC3 Sporcusu, takım arkadaşlarına komutlar vermek için ortak bir sayfa veya çizelge kullanabilir.

**17.4** El'ler arasında Sporcular kendileri, SA/RO'leri ve Antrenörleri/YA'leri arasında iletişim kurabilirler. Hakem El'i başlatmaya hazır olduğunda bu iletişim kesilmelidir. Hakem daha fazla konuşmaya izin vermek için maçı geciktirmeyecektir.

**17.5** 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 müdahale olmadan yapılabilmesi için kendi rampasını/eşyalarını rakipten uzakta/rakibini engellemeyecek bir yere götürecektir.

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

**17.7** Hakem hangi tarafın oynayacağını işaret ettikten sonra, o taraftan herhangi bir sporcu skor veya bir ölçü isteyebilir. Topun konumlandırılmasıyla ilgili talepler (örneğin, hangi rakibin topu daha yakındır?) Hakem tarafından yanıtlanmayacaktır. Sporcular topların nasıl konumlandırıldığını kendileri açısından değerlendirmek için oyun alanına gelebilirler.

**17.8** Maç sırasında sahada tercümeğe 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 başka bir hakemi çevirmen olarak seçebileceği gibi bulunduğu alandan tercümanı seçecektir.

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



**17.10** Sporcu tarafından OA'a alınan akıllı telefon da dahil olmak üzere herhangi bir iletişim cihazı, BH veya atanmış kişi tarafından ekipman kontrolü sırasında onaylanmalı ve geçerli bir etiket almalıdır. Onaylanmamış iletişim cihazlarının OA'da kullanılmasına izin VERİLMEZ. Herhangi bir suiistimal, uygunsuz iletişim anlamına gelecektir ve ilk fırsatta tek top cezası oynanmasını gerektirecektir (Ref: 4; 15.6.3).

Antrenörlerin/Yardımcı 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 A/YA cihazını iletişim modunda olmadığından emin olmak için kontrol etme yetkisine sahiptir. Sahadaki sporcular ve SA'lar/RO'lar, El sırasında saha dışından herhangi bir iletişim (elektronik, sesli, sinyal) almamalıdır. Ekipman kontrolü sırasında onaylanmadıkça elektronik cihazlar sahaya GİREMEZ. Bu kuralın herhangi bir şekilde ihlali uygunsuz iletişimdir ve tek top cezasını gerektirir.




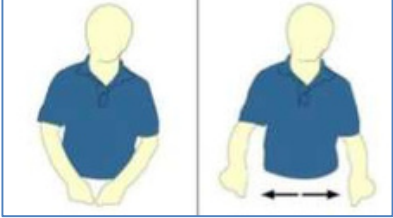
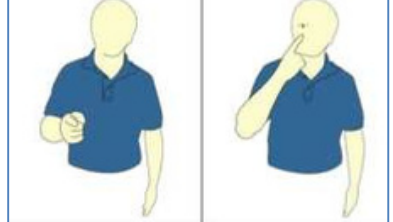

## 17.11 Görevlilerin jestleri/işaretleri

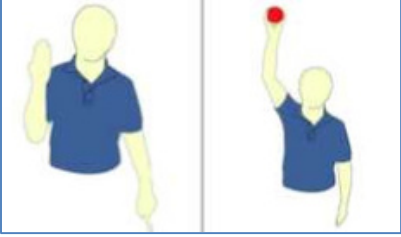



Hareketler, hem Hakemlerin hem de Sporcuların belirli durumları anlamalarına yardımcı olmak için geliştirilmiştir. Eğer hakem belirli bir hareketi kullanmayı unutursa sporcular itiraz edemez.


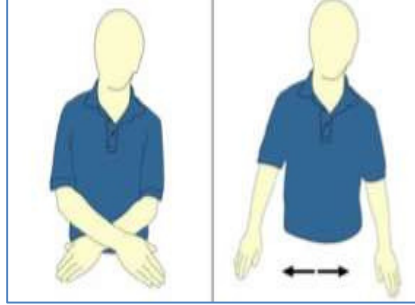

### Hakemler

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	Göstereyi gösterildiği gibi kenarı Sporculara dönük şekilde avuç içine doğru yan şekilde tutun. Hangi tarafın oynayacağını göstermek için göstereyi çevirin (yukarıdak gibi)	







<p>Teknik veya Tıbbi Mola Kural:18 Kural: 19</p>	<p>Avuç içini diğer elin parmaklarının üzerine koyarak ("T" çizim) ve hangi tarafın bunu istediğini söyleyin  örneğin, tıbbi veya teknik mola/sporcucu adı / takım / ülke/ top rengi</p>	
<p>Dur-Bekle kural:10.9.2 Kural: 17.2 Kural:10.2.10</p>	<p>Avuç içini kaldırarak gösterin 10.6.2 Zamanlayıcıya "zamanı durdur" veya taraflara "Bekle" işareti verin</p>	
<p>Oyuncu değiştirme  Yalnızca gençlik etkinliklerinde</p>	<p>Bir ön kolu diğerinin etrafında döndürün.</p>	
<p>Ölçüm Kural: 3.5 Kural:10.16.6</p>	<p>Bir elinizi diğerinin yanına koyun ve bir şerit metre kullanıyormuş gibi ayırın.</p>	
<p>Hakemin Sporcu(lar)ın oyun alanına gitmek isteyip istemediğini sorması kural: 10.16.6</p>	<p>Sporcuya ve ardından gözünüze doğru işaret edin</p>	
<p>Kurallara aykırı iletişim  kural: 15.6.3 kural: 17</p>	<p>Bir elle ağız işaret edin ve diğer elle işaret parmağını yana doğru hareket ettirin</p>	


<p>Ölü top/topun dışarı gitmesi kural: 10.9.2 kural: 10.10.3 Kural: 10.11</p>	<p>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.</p>	
<p>Geri çekme kural: 15.1</p>	<p>Topu işaret edin ve topu almadan önce (mümkünse) içbükey bir el ile ön kolu kaldırın.</p>	
<p>1 ceza topu: kural: 15.2</p>	<p>1 parmağınızı kaldırın.</p>	
<p>Sarı kart Kural: 15.3 ikinci sarı kart ve mevcut maçtan men Kural: 15.9</p>	<p>ihlal için sarı kart gösterin. ikinci ihlal için sarı kart gösterin (tüm Bölümler için maçı sona erdirir)</p>	

<p>Kırmızı kart (Diskalifiye) Kural: 15.4.3 Kural: 15.11.4</p>	<p>Kırmızı kart gösterin (tüm Bölümler için <b>maç</b> <b>sona erdirir</b>)</p>	
<p>El'tin bitirilmesi maçın bitişi kural: 10.15</p>	<p>Gerilmiş kolları çaprazlayın ve birbirinden ayırın. "El bitti" veya "Maç bitti" deyin.</p>	
<p>Skor kural 3.4 kural 10.16</p>	<p>Skoru göstermek için parmaklarınızı renk göstergesindeki doğru rengin üzerine yerleştirin. Skoru söyleyin.</p>	

### 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

### 18. Tıbbi Mola

**18.1** 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, on dakikalık tıbbi mola sırasında, Rampa Operatörleri oyun alanına bakamazlar.

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

**18.3** Tıbbi mola alan herhangi bir Sporcu veya SA veya RO mümkün olan en kısa sürede mekanda görevlendirilen sağlık personeli tarafından görülmelidir. Sağlık personeline, gerekirse sporcu ya da SA/RO sağlık görevlileri ile iletişim konusunda yardımcı olunabilir. Tıbbi mola, işaret verildiğinde derhal başlar ancak süre sağlık görevlisi sahaya gelene kadar geri saymaya başlamaz.

**18.4** Herhangi bir Klasmanda, bir Sporcunun devam edememesi durumunda, kalan tüm toplar ölü top haline gelir.

**18.5** 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.

**18.6** 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.

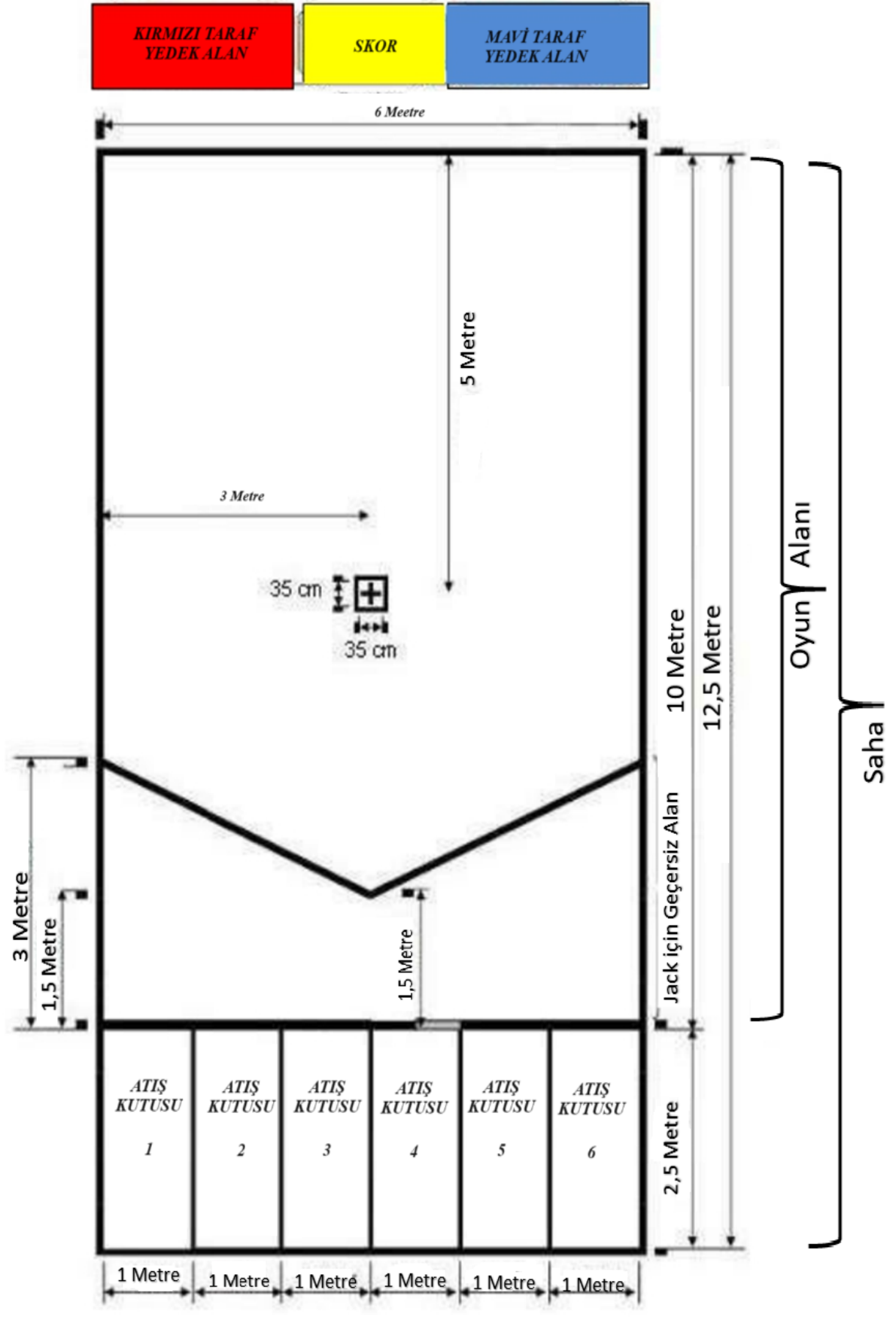


## 19. Teknik Mola

**19.1** Maç başına bir kez, herhangi bir ekipmanın kırılması durumunda süre durdurulmalı ve Sporcuya ekipmanını tamir etmesi için on (10) dakikalık bir teknik mola verilmelidir. Çiftler maçında bir Sporcucu 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.

**19.2** Ekipman tamir edilemiyorsa (ya da devre arasında değiştirilemiyorsa), sporcucu bozuk ekipmanla oynamaya devam etmelidir. Sporcucu devam edemezse, o sporcucu 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 içinden.

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.