

Boccia Szabályok

Bevezetés

Jelen szövegben bemutatott szabályok a boccia játékra vonatkoznak.

A játékszabályok minden olyan nemzetközi versenyre vonatkoznak, amelyet a BISFed (Boccia Nemzetközi Sport Szövetség) védnöksége alatt tartanak. Ezek a versenyek A, B és C kategóriájú versenyszámokból állnak, és jóváhagyásuk után azokat – nem kizárólagosan – Regionális Bajnokságként, Világbajnokságként, Világkupaként, egyéb BISFed áltl szankcionál eseményként, illetve Paralimpiai Játékként rendezik meg. A versenyek szervezésére vonatkozó pályázatokat a tagországoknak a BISFed-hez kell benyújtaniuk 18 hónappal a verseny megrendezési éve előtt.

A Nemzeti Szervezetek dönthetnek úgy, hogy ezeket a szabályokat az adott versenynek megfelelően megváltoztatják, de ezeket a módosításokat világosan fel kell tüntetni a Jóváhagyási Formalapon.

A játék szelleme

A játék szellemében hasonlatos a teniszhez. Örömmel veszik a tömeges részvételt, de a nézőknek – beleértve a nem versenyző csapattagokat is – lehetőleg csendben kell maradniuk, amikor a játékos gurítja (dobja, hajítja) a labdát.

1. MEGHATÁROZÁSOK

CÉLLABDA (Jack Ball)	a fehér céllabda.
LABDA (Ball)	az egyik kék vagy piros labda.
EGYIK FEL (Side)	az egyéni boccia játékban egy (1) játékost jelöl. Csapatjáték esetén három (3), páros játékban két (2) játékos egységét jelenti.
PÁLYA (Court)	a határvonalak közötti játéktérület, melybe a játékállások is beletartoznak.
MÉRKÖZES (Match)	a két fél közötti verseny, mely meghatározott számú játszmából áll.
JÁTSZMA/MENET (End)	a mérkőzés része, melynek során a céllabdát és a két fél labdáit mind elgurították.
SEGÉDESZKÖZ (Assistive device)	a BC 3-as besorolású játékosok által használt eszközök (pl. rámpa vagy csúszda) leírására használt fogalom.
SZABÁLYSÉRTES (Violation)	a játékos, az egyik fél, a cserejátékos, a segítő, az edző bármely olyan cselekedete, mely nem felel meg a játék szabályainak.
GURITAS (Throw)	a labda pályára juttatását kifejező fogalom, ideértve a gurítást, rúgást, vagy a segédeszközzel (rámpa) való elindítást.
HOLTLABDA (Dead ball)	lehet az elgurítás után a pályát elhagyó labda, szabálysértés esetén a bíró által a pályáról eltávolított labda, vagy a meghatározott időtartam végéig a játékos által el nem gurított labda.
MEGSZAKÍTOTT JÁTSZMA (Disrupted End)	amikor a labdákat a játék normális menetén kívül mozgatják, akár véletlenül, akár szándékosan.
„V” VONAL (V line / Jack line)	az a vonal, melyen a céllabdának át kell haladnia ahhoz, hogy érvényesnek tekintsek.
SÁRGA LAP	mérete 7 x 10 cm. A játékvezető mutatja fel figyelmeztetés alkalmával.
PIROS LAP	mérete 7 x 10 cm. A játékvezető mutatja fel diszkvalifikáció alkalmával.
MÉRLEG	A labdák súlyának mérésére szolgál megközelítőleg

(Scale)	0.01 g pontossággal.
LABDA MÉRŐ SABLON (Ball template)	A labdák átmérőjének jóváhagyására szolgál.
TOLMÁCS (Translator)	Ahol a Boccia Szabályok megengedik, a résztvevő ország gondoskodik róla. A tolmács a sportoló országának tagja és teljes akkreditációja van a kijelölt területekre.

2. FELSZERELÉS ÉS LÉTESÍTMÉNYEK

Minden felszerelés, melyek a verseny lebonyolításához szükséges, a Szervező Bizottságnak kell biztosítani és a BISFed technikai delegátus (technical delegate) jóvá kell hagyni minden szankcionált eseményen.

A felszerelések ellenőrzését (equipment check) a verseny kezdete előtt kell megtartani a főbíró vezetésével és a szakmai küldött által kijelölt időpontban. Ideális esetben 48 órával a verseny kezdete előtt zajlik. Az ellenőrzött felszerelések: labdák, kerekesszék, rámpa, fejre, karra vagy szájban használt segédeszközök, stb.

A felszerelés (pl. kerekesszék, labdák, rámpa, fejpálca és más egyéb engedélyezendő felszerelési tárgy) a verseny alatt bármikor véletlenszerű ellenőrizhető a főbíró belátása szerint. Ha bármely felszerelés nem felel meg az előírásoknak a véletlenszerű, vagy a hívószobai ellenőrzés során a sportoló vagy versenyző fél a 10.4-es szabály szerint figyelmeztetésben részesül. Az a felszerelés, amely nem megfelelőnek találtatik a véletlen vagy a hívószobai ellenőrzésen nem használható a pályán, hacsak a sportoló megfelelővé nem alakította azt. Az elutasított labdákat (véletlen vagy hívószobai ellenőrzésnél) a szervező bizottság a verseny utolsó napjáig magánál tartja. A figyelmeztetést (ami a labdáért jár) a jegyzőkönyvre felvezetik, és a hívószoba bejáratánál is feljegyzik.

Ha egy felszerelés másodszor sem felel meg a véletlen ellenőrzésen, a sportoló piros lapot kap (10.4.2) és diszkvalifikálják az adott mérkőzésről.

2.1. **Boccia labdák** – egy labdakészlet hat piros, hat kék és egy fehér labdából áll. A jóváhagyott versenyeken használt labdáknak meg kell felelniük a BISFed kritériumainak.

2.1.1. **A labdákra vonatkozó kritériumok:** A labdák **súlya** 275 g +/- 12 g. **Kerülete:** 270 mm +/- 8 mm. Amennyiben a labdák a fenti kritériumoknak megfelelnek, nem szükséges őket gyári jellel ellátni.

2.1.2. A labdáknak határozott piros, kék és fehér színűnek kell lenniük, jó állapotban bármilyen vágásra utaló látható jel nélkül. Cimkék nem elfogadhatók a labdákon. A főbíró és végül a technikai delegátus hozza végső döntést vitás ügyekben.

2.2. **Mérőeszközök** – A labdák közötti távolság mérésére használt eszközök és más sportfelszerelések mérésére a felszerelések ellenőrzésekor.

2.3. **Eredményjelző tábla** – olyan helyre kell tenni, ahol minden sportoló jól láthatja.

2.4. **Időmérő berendezés** – amikor csak lehetséges elektromos időmérőt kell használni.

2.5. **Holtlabda tároló** – lehetővé kell tenni, hogy a játékosok lássák, mennyi labda van a dobozba. Lehetőség szerint minden játékos által látható helyre kell tenni.

2.6. **Piros / kék szín jelölése** – ping-pong ütő vagy ahhoz hasonló, amely biztosítja, hogy a játékosok világosan lássák, hogy melyik fél következik a játékban.

2.7. A pálya

- 2.7.1. A felülete sima és lapos legyen, mint a csiszolt beton, parketta, vagy természetes és szintetikus gumi. A felület ne legyen piszkos. Semmi olyan anyag nem használható, ami megváltoztatja a padló felszínét (pl. bármilyen típusú por).
- 2.7.2. A pálya mérete 12.5 m × 6 m (lsd. 3. függelék: A pálya rajza)
- 2.7.3. Minden pályajelölés 2-5 cm közötti vastagságú és könnyen felismerhető legyen. A vonalokhoz ragasztószalag használható. A külső határvonalakhoz, a dobóvonalhoz, a „V” vonalhoz (Jack ball line) 4-5 cm széles szalag használata javasolt, a belső vonalokhoz pedig, mint például a játékállásokat elválasztó vonal, vagy a célkereszt a 2 cm széles szalag használata ajánlott.
Célkereszt mérete: 25 cm, 2 cm széles szalaggal
- 2.7.4. A gurító terület hat játékállásra oszlik.
- 2.7.5. A dobóvonal és a „V” vonal közti terület az a terület, amelyben ha a céllabda megáll, érvénytelennek számít.
- 2.7.6. A közepén elhelyezett „+” jelöli a visszahelyezett céllabda helyzetét. és ezt a helyet használjuk a céllabda elhelyezésére döntő játszma esetén.
- 2.7.7. A külső vonalakat az adott vonal belső részétől kell mérni. A játékállásokat elválasztó vonal és a közepén elhelyezett + vonalok egy vékony ceruza vonal mentén futnak, egyenletes eloszlással a vonal mindkét oldalán. Az elülső dobóvonal a 2,5 m-es jelölésen kívül legyen. A V vonal a céllabda számára érvénytelen területen belül legyen elhelyezve (lsd. 3. függelék: A pálya rajza).

3. JÁTÉKRA VALÓ ALKALMASSÁG

A versenyen való részvételi jogosultságot részletesen a BISFed Klasszifikációs Szabályai írják le, mely tartalmazza a besorolási profilokat ugyanúgy, mint a sportolók klasszifikációs eljárását, a klasszifikációk felülvizsgálatát és az óvásokra vonatkozó eljárások leírását is.

Minden sportolónak be kell tölteni a 15 életévet annak az évnek január 1-jén, melyben nemzetközi eseményen versenyezne. Nemzetközi események, beleértve, de nem korlátozva a regionális bajnokságok, világbajnokságok, más BISFed szankcionált események és Paralimpiai Játékok.

4. JÁTÉKKATEGÓRIÁK

4.1. Általános

Hét játékkategória van. Mindegyik kategóriában mindkét nem versenyzői játszhatnak.

A játékkategóriák:

- Egyéni BC. 1.
- Egyéni BC. 2.
- Egyéni BC. 3.
- Egyéni BC. 4.
- Páros – a sportolók BC. 3-as kategóriájúak
- Páros – a sportolók BC. 4-es kategóriájúak
- Csapat – a játékosok BC. 1-es és BC. 2-es kategóriájúak

4.2. Egyéni BC1-es kategória

Központi idegrendszer sérüléssel, nem progresszív súlyos neurológiai károsodással klasszifikált sportolók játszanak, akik a BISFed Klasszifikációs Rendszerben BC 1 kategóriát kaptak. A

sportolónak segíthet egy segítő, akinek a játékállás mögött, egy meghatározott területen kell tartózkodnia. A BC1-es segítő a játékos utasítása nélkül nem készítheti elő a dobást a kerekesszék irányításával, vagy a labdák gyúrásával. Ezt csak a sportoló utasítására teheti meg.

A segítő nem lehet közvetlen fizikai kapcsolatban a sportolóval a dobás vagy rúgás végrehajtása során (hiv. 11.2.8).

A segítő a következő feladatokra kérhető meg:

- a játékszék igazítása vagy rögzítése (ha a segítő a játékállásban marad anélkül, hogy a széket rögzítené, nem számít szabálysértésnek)
- odaadja a labdát a játékosnak
- a labda gyúrása.

4.3. Egyéni BC2-es kategória

Központi idegrendszer sérüléssel, nem progresszív súlyos neurológiai károsodással klasszifikált sportolók játszanak, akik a BISFed Klasszifikációs Rendszerben BC 2 kategóriát kaptak. A játékosok nem használhatnak segítőt. Játékidejük alatt segítséget a bírótól kérhetnek az elejtett labda visszaadásához, vagy a pályára való bemenetelhez.

4.4. Egyéni BC3-as kategória (segédeszközt használó játékosok)

Azok a sportolók játszanak, akik a BISFed Klasszifikációs Rendszerben BC 3 kategóriát kaptak.

Minden sportoló használhat segítőt, aki a játékállásban tartózkodik háttal a pályának, és szemeit a játéktól elfordítja. (lsd. 11.1.3 / 11.2.6 / 13.1)

A BC3-as segítő a játékos utasítása nélkül nem készítheti elő a dobást a kerekesszék vagy rúgás irányításával, vagy a labdák gyúrásával. Ezt csak a sportoló utasítására teheti meg. A segítő nem nézhet a pálya felé miközben a rúgást végrehajtja.

A segítő nem lehet közvetlen fizikai kapcsolatban a sportolóval a dobás végrehajtása során, beleértve a játékos segítségét a

kerekesszék vagy fejpálca nyomásával vagy szabályozásával. (lsd. 11.2.8).

4.5. Egyéni BC4-es kategória

Azok a sportolók játszanak, akik a BISFed Klasszifikációs Rendszerben BC 4 - nem agyi eredetű vagy BC 4 – lábbal játszó játékos kategóriát kaptak. A játékosok nem vehetnek igénybe segítőt a mérkőzés alatt. Játékidejük alatt segítséget a bírótól kérhetnek az elejtett labdák visszaadásához, vagy a pályára történő bemenetelhez.

A BISFed Klasszifikációs Rendszerben BC4 lábbal játszó játékosnak leírt sportoló használhat segítőt, akinek a játékállás mögött, egy meghatározott területen kell tartózkodnia. A BC4-es segítő a játékos utasítása nélkül nem készítheti elő a dobást a kerekesszék irányításával, vagy a labdák gyúrásával. Ezt csak a sportoló utasítására teheti meg.

A segítő nem lehet közvetlen fizikai kapcsolatban a sportolóval a rúgás végrehajtása során (lsd. 11.2.8).

A segítő a következő feladatokra kérhető meg:

- a játékszék igazítása vagy rögzítése (ha a segítő a játékállásban marad anélkül, hogy a széket rögzítené, nem számít szabálysértésnek)
- odaadja a labdát a játékosnak
- a labda gyúrása.

4.6. Páros BC3-as kategória

A versenyzők az egyéni BC3-as kategóriának megfelelő minősítéssel rendelkeznek. A páros tagjain kívül egy cserejátékost is ki kell állítani. Kivétel lehet az BISFed belátása szerint, akinek a határozata lesz a döntő. A BC 3 páros esetében egy központi idegrendszeri sérült, nem progresszív súlyos neurológiai károsodással kategorizált játékosnak mindig kell a pályán tartózkodnia (CP). Minden játékosnak lehet segítője, az

egyéni kategóriáknál meghatározott feltételek szerint. A szabályok megegyeznek a csapatjáték szabályaival, azzal a kivétellel, hogy itt a 2-5 játékállásokat használják a játék folyamán.

A segítő nem lehet közvetlen fizikai kapcsolatban a sportolóval a dobás végrehajtása során, beleértve a játékos segítségét a kerekesszék vagy fejpálca nyomásával vagy szabályozásával. (Isd. 11.2.8).

4.7. Páros BC4-es kategória

A versenyzők az egyéni BC4-es kategóriának megfelelő minősítéssel rendelkeznek. A páros tagjain kívül egy cserejátékost is ki kell állítani. Kivétel lehet az BISFed belátása szerint, akinek a határozata lesz a döntő. A szabályok megegyeznek a csapatjáték szabályaival, azzal a kivétellel, hogy itt a 2-5 játékállásokat használják a játék folyamán.

4.8. Csapat

A versenyzők az egyéni BC1-es vagy BC2-es kategóriának megfelelő minősítéssel rendelkeznek. A csapatban legalább egy BC1 kategóriás versenyzőnek kell lennie a pályán. Minden csapat egy segítőt használhat, az egyéni BC1-es kategóriánál ismertetett szabályoknak megfelelően. Minden csapatban három (3) játékos tartózkodik a pályán a mérkőzés kezdetekor és lehet egy vagy két cserejátékos is (Isd. 21.10). Ha két cserejátékos van, a csapatban legalább két BC 1-es játékosnak kell lennie. A segítő nem lehet közvetlen fizikai kapcsolatban a sportolóval a dobás vagy rúgás végrehajtása során (hiv. 11.2.8).

4.9. Az edző

Játékkategóriánként egy edző léphet be a versenyre kijelölt bemelegítési és hívószoba területére.

Az edző a játéktérre csak a páros és csapat kategóriák esetében léphet be.

- 4.10. További információk a klasszifikációval kapcsolatban a BISFed Boccia Klasszifikációs Szabályzatának 1. kiadásának 4. fejezetében – Klasszifikáció és Sport profilok részben található, amely a BISFed weboldalán érhető el.

5. MÉRKŐZÉSFORMÁK

5.1. Egyéni kategóriák

Az egyéni kategóriákban egy mérkőzés négy (4) játszmából áll, kivéve a döntő játszma esetén. Mindkét fél két játszmát indít, oly módon, hogy a céllabdát a játékosok felváltva dobják el. Mindkét játékos hat (6) színes labdát kap. A piros labdákat gurító fél a hármas (3) játékállást foglalja el, a kék labdákat gurító pedig a négyes (4) számú játékállásban helyezkedik el. A hívószobába mindkét játékos 6 piros, 6 kék és 1 céllabdát vihet be.

5.2. Páros kategóriák

A páros kategóriákban egy mérkőzés négy (4) játszmából áll, kivéve a döntő játszma esetén. Minden játékos egy játszmát kezd a céllabda elgurításával, számsorrendben indítva a 2. játékállástól az 5. játékállásig. Minden játékos három (3) színes labdát kap. A piros labdákat gurító fél a kettes (2) és a négyes (4), míg a kék labdákat gurító fél a hármas (3) és az ötös (5) játékállást foglalja el.

5.2.1. Labdák száma páros kategóriánál: 3 labda játékosonként és egy céllabda páronként. A labdaszettekben megmaradó összes labda, illetve a cserejátékos által használt labdákat a kijelölt helyre teszik.

5.2.2. A hívószobába a páros mindkét tagja 3 piros, 3 kék labdát és páronként 1 céllabdát vihetnek be.

5.3. Csapat kategória

A csapat kategóriában egy mérkőzés hat (6) játszmából áll, kivéve a döntő játszma esetén. Minden játékos egy játszmát kezd a céllabda elgurításával, számsorrendben indítva az 1. játékállástól a 6. játékállásig. Minden játékos két (2) színes labdát kap. A piros labdákat gurító fél az egyes (1), hármas (3) és az ötös (5); a kék labdákat gurító fél a kettes (2), négyes (4), hatos (6) játékállásban helyezkedik el.

5.3.1. **Labdák száma csapat kategóriánál:** maximum 2 labda játékosonként és egy céllabda csapatonként. A labdaszettekől megmaradó összes labda, illetve a cserejátékos által használt labdákat a kijelölt helyre teszik.

6. A JÁTÉK

A mérkőzés előkészülete, a formális eljárás a hívószobában kezdődik. A mérkőzés akkor kezdődik, mikor a céllabdát átadják az első játszmát kezdő játékosnak.

6.1. Kezdési idő

Mindkét fél megkapja a kezdési időpontot. A sportolónak a kezdési idő előtt 15 vagy 20 perccel (illetve, ahogy erről a Szervező Bizottság által kiadott bármely speciális Versenyszabályzat rendelkezik) meg kell jelennie a hívószobában. A hívószoba bejáratánál, jól látható helyen elhelyeznek egy hivatalos időmérő órát. A megadott időben a hívószoba ajtaját be kell zárni, és oda a hívószoba ajtajának bezárását követően más személy vagy felszerelés már nem juthat be. Aki a saját labdáit beviszi a hívószobába a mérkőzés során a saját labdáit kell használnia. Az a fél, amelyik nem jelenik meg a mérkőzés kezdetéig, elveszíti a mérkőzést a csoportmérkőzések vagy egyenes kiesési szakasz legmagasabb pontkülönbségének megfelelő pontarányal.

Ha egyik fél sem jelenik meg a hívószobában, mindkét fél elveszíti a mérkőzést a csoportmérkőzések vagy egyenes kiesési

szakasz legmagasabb pontkülönbségének megfelelő pontarányal – mindkét félhez beírni – „veszített 0-(?)”.

Ha az egyenes kiesési szakasz kezdetén veszíti el mindkét fél a mérkőzést a technikai delegátus és a főbíró választja ki a megfelelő intézkedést.

6.2. A boccia labdák

6.2.1. Mindkét játékos / mindkét fél használhatja saját színes labdáit. Egyéni kategóriákban mindenki használhatja a saját céllabdáját. Páros és csapat kategóriákban mindkét fél csak 1-1 céllabdát használhat.

6.2.2. Minden verseny Szervező Bizottságának biztosítania kell a 2.1 pontnak megfelelő boccia labdaszetteket.

6.2.3. A felek megvizsgálhatják a labdákat, beleértve a céllabdát is, a mérkőzés előtt, az érmefeldobás előtt és után is.

6.3. Érmefeldobás

A bíró érmefeldobása után a győztes fél döntheti el, hogy a piros vagy a kék labdákkal kíván-e játszani.

6.4. Bemelegítő labdák

A játékosok a kijelölt játékállásukban helyezkednek el. Mindkét fél eldobhatja a bemelegítő labdákat, beleértve a fehér labdát is, amikor a játékvezető erre jelzést ad.

A játékos / pár / csapat 7 bemelegítő labdát guríthat el kettő (2) perc alatt. A céllabdát nem lehet elgurítani. A cserejátékos nem guríthat bemelegítő labdát.

6.5. Céllabda gurítása

6.5.1. A piros labdákkal játszó fél kezdi az első játszmát.

6.5.2. A bíró átadja a céllabdát a megfelelő játékosnak és jelzi a játszma kezdetét, szóban megkérve a céllabda kigurítását.

6.5.3. A kezdő játékos a céllabdát a pálya érvényes területére gurítja.

6.6. Rontott céllabda

6.6.1. A céllabda eldobása rontott, ha:

- ha a céllabda számára érvénytelen területen áll meg
- a pályán kívülre gurítják
- a játékos szabálysértést követett el a céllabda elgurítása során.

6.6.2. Ha rontott céllabda dobás fordul elő, akkor az a játékos fogja elgurítani, akinek a következő játékban kell a céllabdát gurítani. Ha az utolsó játszmában a céllabda eldobása rontott, az a játékos fogja elgurítani, aki abban a játékállásban áll, ahonnan a céllabdát az első játszmában gurították. Ez a sorrend addig folytatódik, amíg a céllabda a pálya érvényes részére nem érkezik.

6.6.3. Ha rontott céllabda dobás fordul elő, a következő játszmában az a játékos gurítja a céllabdát, aki soron következett volna, ha a dobást nem rontották volna el.

6.7. Az első labda gurítása a pályára

6.7.1. A céllabdát gurító játékos dobja az első színes labdát is.

6.7.2. Ha a játékos a labdát a pályáról kigurítja, vagy azt szabályszegés miatt visszaveszik, az adott fél tovább folytatja a gurítást, amíg a labda a pálya érvényes területére nem érkezik, vagy amíg az összes labdát el nem gurítja. A páros és csapat kategóriákban a dobásra kijelölt fél bármelyik játékosa guríthatja a második (2.) labdát a pályára.

6.8. Az első ellentétes labda gurítása

6.8.1. Az ellentétes oldal gurít.

6.8.2. Ha a játékos a labdát a pályáról kigurítja, vagy azt szabályszegés miatt visszaveszik, az adott fél tovább folytatja a gurítást, amíg a labda a pálya érvényes területére nem érkezik, vagy amíg az összes labdát el nem gurítja. A páros és csapat kategóriákban a dobásra kijelölt fél bármelyik játékosa guríthatja a labdát.

6.9. A maradék labdák gurítása

6.9.1. A következő dobást az a fél hajtja végre, amelyik nem a céllabdához legközelebb eső labdával rendelkezik, hacsak már el nem gurította valamennyi labdáját, mert ebben az esetben a másik fél jön. Ez az eljárás folytatódik, amíg mindkét fél el nem gurítja az összes labdáját.

6.9.2. Ha a játékos úgy dönt, hogy nem gurítja el a maradék labdáit, jelezheti a játékvezetőnek, hogy befejezte a dobást erre a játszma számára, és a maradék labdák holt labdának számítanak.

6.10. A játszma befejezése

Miután minden labdát elgurítottak – beleértve a büntetőlabdákat is – a játékvezető szóban bejelenti a játszma befejezését (BC3 kategóriában az asszisztens ekkor a pálya felé fordulhat) és pontozza a játszmát (Izd. 7. pont).

6.11. Felkészülés a következő játszmaára

A játékosok, segítők vagy a hivatalos személyek összegyűjtik a labdákat a következő játszma kezdéséhez. Ezután kezdődik a következő játszma (Isd. 6.5.2).

6.12. Labdák gurítása

6.12.1. A céllabdát vagy a színes labdát nem szabad addig elgurítani, amíg a bíró meg nem adja a kezdési jelet vagy ki nem jelöli, hogy milyen színű labda dobása következik.

6.12.2. A labda gurításának pillanatában a játékos, a játékos segítőtje, a kerekesszék, illetve bármely, a játékállásba bevitt felszerelés vagy ruhadarab nem érintheti a pályajelzéseket, vagy a pálya felületének bármely olyan részét, amely nem az ő játékállásához tartozik.

6.12.3. A labda eleresztésénél a játékosnak legalább fél fenékkal kontaktusban kell maradnia a dobószékkal.

6.12.4. A labda eleresztésénél a labda a játékos játékállásán kívül a pálya más részét nem érintheti.

Ha egy labdát eldobtak, és az megpattan a dobójátékoston, az ellenfélen, vagy bármelyikük felszerelésén, a labdát megjátszottak kell tekinteni.

Ha egy labda magától elgurul, anélkül, hogy bármi megérintette, akkor a pályán marad – megjátszottak tekintendő.

6.12.5. A labda, miután eldobták, rúgták vagy elhagyta a rámpa alját kigurulhat a gurító fél játékállásának oldalánál (a levegőben vagy a padlón) és átmehet az ellenfél játékállásán, mielőtt áthalad az elülső dobóvonalon és begurul a játéktérre.

6.13. Pályán kívüli labdák

6.13.1. Minden labdát – beleértve a céllabdát is – pályán kívülinek kell tekinteni, ha az érinti a határoló vonalakat, vagy áthalad azokon. Ha a labda érinti a vonalat és támaszt egy másik labdát, a vonalat érintő labdát óvatosan kell elmozdítani. Ha a megtámasztott labda elmozdul és így érinti a vonalat, szintén pályán kívüli labdának számít. (Isd. 6.13.4 vagy 6.14).

6.13.2. Minden labdát, amely érinti a határoló vonalakat, vagy azokon áthalad, majd visszatér a pályára, pályán kívülinek kell tekinteni.

6.13.3. Minden labdát, mely elgurítása után nem ér be a pályára – kivéve a 6.17 esetet – pályán kívülinek kell tekinteni.

6.13.4. Minden színes labda, amely kigurul vagy kiütik a pályáról holtlabdának tekintendő, amelyet a holtlabda tárolóba kell helyezni. Ezekben az esetekben a végső döntést a játékvezető hozza.

6.14. Pályáról kiütött céllabda

6.14.1. Ha a mérkőzés alatt a céllabdát kiütik a pályáról, vagy a céllabda számára érvénytelen területre kerül a mérkőzés során akkor azt a „visszarokott céllabda keresztre” kell helyezni.

6.14.2. Ha ez nem lehetséges, mert egy labda már van a keresztben, a labdát a kereszt elé helyezik – a lehető legközelebb a keresztnek – még hozzá úgy, hogy a labda a kereszt oldalvonalai között középen legyen. A célkereszt előtti terület : az elülső dobóvonal és a célkereszt közötti terület.

6.14.3. A céllabda visszahelyezése után a 6.9.1 pontban meghatározottak szerint döntenek el, melyik lesz a dobó fél.

6.14.4. Ha a céllabda visszahelyezésekor a pályán nincsenek színes labdák, az a fél gurít, amelyik a céllabdát a pályáról kiütötte (lsd. 6.15)

6.15. A céllabdától egyenlő távolságra lévő labdák

A soron következő oldal meghatározásánál, ha kettő vagy több különböző színű labda egyenlő távolságra van a céllabdától (még ha az eredmény több is mint 1-1 valamelyik oldal számára), és nincs más labda közelebb, az utoljára gurított félnek kell újra gurítani. A felek ezután felváltva dobnak mindaddig, amíg az egyenlő állás megszűnik, vagy az egyik fél elgurította az összes labdáját. A játék ezután normális menetben folytatódik.

6.16. Egyidejűleg eldobott labdák

Ha a soron következő fél egynél több labdát gurít el egyidejűleg, akkor mindkét labda eldobását érvényesnek tekintik, és azok a pályán maradnak. Amennyiben a bíró véleménye szerint visszaélés történt – például időhiány miatt szándékosan dobták el a két labdát -, akkor mindkét labdát vissza kell vonni.

6.17. Elgurult / elejtett labda

Ha a játékos véletlenül elejt egy labdát, a játékos felelősége, hogy megkérje a játékvezetőt a labda újrarájátszására. A játékvezetőnek kell döntenie, hogy az adott labda véletlenül gurult el, vagy a játékos tudatosan indította el azt gurítási kísérletként. Az újrarájátszható labdák száma nincs meghatározva, ez egyedül a bíró döntésétől függ. Az időmérést ez esetben nem állítják meg.

6.18. Bírói hibák

Ha a bíró hibájából nem a megfelelő fél hajtja végre a dobást, akkor a labdát / labdákat visszaadják a dobó játékosnak. Ebben az esetben ellenőrizni kell a játékidőt, és a lehető legpontosabban módosítani kell azt. Ha bármely dobás

megzavarta a játszmát, akkor a menetet megszakított játszmának lehet tekinteni. (lsd. 10.3.4 és 12.)

6.19. Csere

A BC3 és a BC4 páros kategóriákban mindkét fél számára megengedett, hogy a mérkőzés folyamán egy játékost cseréljen (lsd. 4.6 / 4.7). A csapat kategóriában a mérkőzés alatt mindkét félnek két játékos cseréjére van lehetősége (lsd. 4.8).

A cserére csak a játszmák között lehet sort keríteni, és erről a játékvezetőt mindig tájékoztatni kell.

A cserék nem késleltethetik a mérkőzés lefolytatását. Ha egy játékost lecseréltek, az a mérkőzés alatt a játékba nem térhet újra vissza.

6.20. Cserejátékosok és edzők elhelyezkedése

Az edzőknek és cserejátékosoknak a pálya végénél, a meghatározott területen kell elhelyezkedniük. Ezt a területet a Szervezőbizottság határozza meg, és függ a pálya egészének elhelyezkedésétől.

7. PONTOZÁS

7.1. A pontozást a játékvezető végzi, miután mindkét fél minden labdáját elgurította, beleértve az esetleges büntetőlabdákat is.

7.2. Az a fél, amelyik a céllabdához legközelebbi labdával rendelkezik, egy pontot kap minden egyes olyan labdáért, amely közelebb van a céllabdához, mint az ellenfél legközelebbi labdája a céllabdához.

7.3. Ha két vagy több különböző színű labda egyenlő távolságra van a céllabdától és nincs más labda közelebb, mindkét oldal egy pontot kap labdánként.

- 7.4. Minden játszma végén a játékvezetőnek ellenőriznie kell, hogy az eredmény helyesen lett-e feltüntetve a jegyzőkönyvben és az eredményjelző táblán. A játékosoknak / csapatkapitányoknak figyelniük kell arra, hogy a pontszámok pontosan legyenek vezetve.
- 7.5. A mérkőzés befejezésekor az egyes játszmákban elért pontszámokat összeadják, és az a fél a győztes, aki magasabb összpontszámmal rendelkezik.
- 7.6. A bíró kihívhatja a kapitányokat (egyéni kategóriáknál a játékosokat), ha mérésre kerül sor, vagy ha közeledik a döntés időpontja.
- 7.7. Egyenlő összpontszámok esetén a felek döntő játszmát játszanak. Körmérkőzés esetén a döntő játszmában elért pontok nem számítanak bele a játékos teljesítményébe, hanem csak a győztes fél meghatározására szolgálnak.

8. DÖNTŐ JÁTSZMA

- 8.1. A „döntő játszma” egy plusz játszmából áll.
- 8.2. Minden játékos az eredeti játékállásában marad.
- 8.3. Döntő játszma esetén az érmefeldobás győztese fogja eldönteni, hogy ki gurít először. Az érmefeldobás meghatározza a játszma kezdetét, és az akkor kezdődik, amikor mindkét fél készen áll. A kezdő fél céllabdáját ilyenkor a „visszahelyezett céllabda keresztre” helyezik.
- 8.4. A céllabda a „visszahelyezett céllabda keresztre” kerül.
- 8.5. A játszmát ezután normális játszmaként játsszák le.

- 8.6. Ha a 7.7 pontban részletezett helyzet áll fenn és mindkét oldal egyenlő pontszámot szerez ebben a játszmában is, akkor ezeket a pontszámokat feljegyzik, és lejátszanak egy második döntő játszmát. Ez alkalommal a játszmát az ellentétes oldal kezdi. Ez az eljárás addig folytatódik, amíg győztes nem születik.
- 8.7. Az érmefeldobás előtt, közben és után a BC3 segítő nem nézhet a pálya felé úgy, hogy közben a rámpát irányítja. Ha ez történik, a játékvezető engedi a játékost gurítani, és ezután a megfelelő büntetésben részesíti (két büntetőlabda) (lsd. 11.1.2 / 11.2.6)
- 8.8. Ha a körmérkőzéses szakaszban a felek végső helyezését nem lehet eldönteni, szükség lehet egy további döntő játszmára a csoporton belüli helyezés meghatározásához. Ebben az esetben a játékvezető:
- Érmefeldobással eldönti melyik fél a piros, és a kék.
 - Az elsőként dobó játékos céllabdája kerül a visszahelyezett céllabda keresztre.
 - Ezután a játszmát normális játszmaként játsszák le.
 - ha mindkét oldal egyenlő pontszámot szerez ebben a játszmában, akkor ezeket a pontszámokat feljegyzik, és lejátszanak egy második döntő játszmát. Ez alkalommal a játszmát az ellentétes oldal kezdi – a saját céllabdáját a visszahelyezett céllabda keresztre helyezve.
 - Ez az eljárás addig folytatódik, amíg győztes nem születik.

9. MOZGÁS A PÁLYÁN

- 9.1. Ha a játékvezető kijelölte melyik fél gurít, az adott oldal játékosja szabadon bemehet a pályára.
- 9.2. A játékosok nem mehetnek a szomszédos játékállásokba a következő gurítás előkészítéséhez vagy a rámpa irányításához. Amennyiben ez megtörténik, a játékvezető megkéri a játékost,

hogy menjen vissza a saját játékállásába mielőtt beállítja a rámpát.

9.3. Ha bármelyik játékosnak segítségre van szüksége, hogy a pályára menjen, kérheti a játékvezetőt vagy a vonalbíró, hogy segítsen neki.

9.4. Páros vagy csapat kategóriában ha egy játékos elgurítja a labdát mielőtt a csapattársa visszatért volna a játékállásába, a játékvezető megkéri a játékost, hogy a dobással várja meg, amíg a csapattársa a saját játékállásába ér (az eldobott labda megjátszottak tekintendő). Ha az adott fél megismétli ezt az „akciót”, a játékvezetőnek figyelmeztetést kell adnia.

10. BÜNTETÉSEK

10.1. Általános

Szabálysértés esetén három féle büntetés lehet:

- büntetőlabda
- labda visszavonása
- figyelmeztetés és diszkvalifikáció

10.2. Büntetőlabda

10.2.1. Büntetésként az ellentétes fél két plusz labdadobási lehetőséget kap, mellyel a játszma végén élhet. A büntetőlabdák elgurításának időkorlátja 2 perc (büntetésenként / azaz 2 labdánként) minden kategóriában.

10.2.2. Büntetőlabdát kapott fél holtlabdáit kell felhasználni a büntetődobások végrehajtásához. Ha nincs elég holtlabda, akkor a céllabdától a legtávolabb eső labdáit kell használni.

10.2.3. Ha több mint egy labda lehet büntetőlabda, akkor a büntetőlabdát gurító fél választja ki, hogy melyiket fogja használni.

10.2.4. Ha pontszerző labdát használnak fel büntetőlabdaként, a bírónak fel kell írnia a pontszámot a labdák eltávolítása előtt. Miután a büntetőlabdákat eldobták, minden plusz pontot hozzáadnak az összpontszámhoz. Ha a büntetőlabda eldobása során a játékos úgy változtatja meg a labdák helyzetét, hogy az ellenfél labdája közelebb esik a céllabdához, akkor a bíró az új helyzetet figyelembe véve állapítja meg az eredményt a menet végén.

10.2.5. Ha az egyik fél egy játszma időtartama alatt egynél több szabálysértést követ el, akkor a szabálysértésenkénti két-két büntetőlabdát külön gurítják. Tehát: két büntetőlabdát visszavesznek és megjátszanak (az első szabálysértésért), majd újra két büntetőlabdát vesznek vissza és játszanak meg (a második szabálysértésért), stb.

10.2.6. A két fél által elkövetett szabálysértések közömbösítik egymást. Pl. ha egy játszma alatt a piros fél két szabálysértést követ el, a kék fél pedig egyet, akkor a kék fél csak egy szabálysértésért fog büntetőlabdát kapni.

10.2.7. Ha a büntetőlabdák gurítása során olyan szabálysértés történik, amely büntetőlabda adásához vezet, a bíró - sorrendben - a következőket teheti:

10.2.7.1. szabálysértésenként egy sorozat büntetőlabdát visszavon az illető féltől, ha az egynél több büntetőlabda sorozatot kapott, vagy

10.2.7.2. az ellenfélnek ítél meg büntetőlabdákat.

10.3. Labda visszavonása

- 10.3.1. Szabálysértéssel elgurított labda esetén a labda - büntetésként - visszavonható a pályáról. A labdát a holtlabda tárolóban kell elhelyezni.
- 10.3.2. Visszavonni a labdát csak abban az esetben lehet, ha a szabálysértés a labda gurítása során történik.
- 10.3.3. Ha visszavonással járó szabálysértés történt, a játékvezetőnek meg kell próbálnia megállítani a labdát, mielőtt az elmozdítana más labdákat.
- 10.3.4. Ha a bírónak nem sikerül a labdát megállítania, és az más labdát / labdákat elmozdít, a játszmát megszakított játszmának lehet tekinteni (lsd. 12.2).
- 10.3.5. A labda visszavonását eredményező szabálysértés időpontjának a labda elengedésének pillanatát tekintik.

10.4. Figyelmeztetés és diszkvalifikáció

- 10.4.1. Ha egy játékos figyelmeztetésben részesül, a játékvezető feljegyzi ezt a jegyzőkönyvbe.
- 10.4.2. Ha egy játékos másodszor is figyelmeztetésben részesül ugyanazon mérkőzés folyamán (tehát kapott sárga és piros lapot is), a játékost diszkvalifikálják. (lsd. 11.6) A játékvezető ezt feljegyzi a jegyzőkönyvbe.
- 10.4.3. Ha egy játékost sportszerűtlen viselkedésért diszkvalifikálnak, a játékvezető felmutatja neki a piros lapot és feljegyzi ezt a jegyzőkönyvbe.
- 10.4.4. Ha egyéni vagy páros kategóriában szereplő játékost diszkvalifikálnak, az adott fél elveszti a mérkőzést. (lsd. 10.4.8)

10.4.5. Ha egy játékost a csapat kategóriában diszkvalifikálnak, a mérkőzés a két megmaradt játékosal folytatódik. A diszkvalifikált játékos el nem gurított labdáit a holtlabda tárolóban helyezik el. A következő játszmákban a csapat a játékot négy labdával folytatja. A csapatkapitány diszkvalifikációja esetén másik csapattag veszi át a szerepét. Ha a csapatból még egy játékost diszkvalifikálnak, az adott fél elveszti a mérkőzést. (lsd. 10.4.8)

10.4.6. A diszkvalifikált játékos - ugyanazon a bajnokságon belül - a további mérkőzéseken részt vehet.

10.4.7. Ha egy játékost sportszerűtlen viselkedésért diszkvalifikálnak, akkor a főbíróból és két nemzetközi bíróból – akik nem működtek közre a mérkőzésen, és nem is a játékosal megegyező nemzetiségűek – álló testület dönti el, hogy a játékos a további mérkőzéseken játszhat-e. (lsd. 10.4.9)

10.4.8. Ha az egyik fél diszkvalifikáció miatt elveszíti a mérkőzést, az ellenfél megnyeri a mérkőzést a csoportmérkőzések vagy egyenes kiesési szakasz legmagasabb pontkülönbségének megfelelő pontarányal. A diszkvalifikált oldal nulla (0) pontot kap. Ha mindkét felet diszkvalifikálják mindkét fél elveszíti a mérkőzést a csoportmérkőzések vagy egyenes kiesési szakasz legmagasabb pontkülönbségének megfelelő pontarányal – mindkét félhez beírni – „veszített 0-(?)”.

10.4.9. Ismételt diszkvalifikáció esetén a technikai delegátus és a főbíró köteles meghatározni a megfelelő szankciót.

11. SZABÁLYSÉRTÉSEK

11.1. Az alábbi cselekedetek vezetnek büntetőlabda odaítéléséhez (lsd. 10.2):

11.1.1. A játékos elhagyja a játékállását az ellenfél gurítási idejében.

11.1.2. A BC3-as egyéni és páros kategóriák esetén akkor, ha a segítő a pálya felé fordul, hogy lássa a játékot a játszma során.

11.1.3. Ha a játékvezető megítélése szerint nem megfelelő a kommunikáció a játékos(ok), és a segítők és/vagy edzők között. (lsd. 13.1)

11.1.4. Ha a játékos az ellenfél gurítási ideje alatt készíti elő dobását – kerekesszék és/vagy rámpa beállítása, vagy a labdáinak gyúrása (ide tartozik az is, amikor a céllabda gurítását készíti elő az ellenfél). (Ha egy játékos felvette a labdát, és az a kezében vagy az ölében van, de nem gyúrja, az megengedett; tehát: ha a bíró jelzett a kék játékosnak és a piros felveszi a labdáját, az nem megengedett. De ha a piros még azelőtt vette fel a labdákat, mielőtt a bíró jelzett volna a kék játékosnak, és a labdákat az ölében vagy a kezében tartja, az rendben van – megengedett.) Ha a játékos elgurítja a labdát, azt vissza kell vonni.

11.1.5. Ha a segítő a játékos kérése nélkül mozgatja a kerekesszéket, a rámpát, vagy gyúrja a labdákat.

11.2. A következő cselekedetek vezetnek büntetőlabdák odaítéléséhez és az eldobott labda visszavonásához / levételéhez (lsd. 10.2 / 10.3):

11.2.1. Ha a labda elengedése során a segítő, a játékos, vagy bármilyen felszerelés vagy ruházat érinti a játékállást

határoló vonalakat, vagy a pálya talajának azon részét, amely nem tartozik a játékos játékállásához. (lsd. 6.12.2) BC3 kategóriánál beleértve azt az időt is, amikor a labda a rámpában van – tehát nem csak az elengedés pillanatát tekinti.

Ha egy játékos szeretne bármilyen dolgot (üveg, kabát, zászló...) vagy sportfelszerelést (fejpálca, rámpa, rámpakiegészítő...) használni a játszma során, annak a játszma kezdetekor a játékos játékállásában kell lennie. Ha bármely tárgy kiér a játékállásból a játszma során a játékvezető a 11.2.1 / 15.5 szabály szerint fog eljárni.

11.2.2. A segédeszköz (rámpa) jobbra-balra történő elmozdításának elmulasztása, hogy ezáltal megtörje az előző gurítás síkját.

11.2.3. A labda elengedése akkor, amikor a segédeszköz (rámpa) kilóg a gurító vonalon.

11.2.4. A labda elengedése úgy, hogy közben a játékos fenekének legalább fele nem érintkezik a dobószékekkel.

11.2.5. A labda elengedése úgy, hogy a labda érinti a pálya azon részét, amely a játékos játékállásán kívül esik.

11.2.6. BC 3-as kategóriában a labda olyankor való elengedése, amikor a segítő visszanez a pálya irányába.

11.2.7. A labda elengedése akkor, amikor a kerekesszék ülőfelületének magassága több mint a megengedett maximális 66 cm (lsd. 17.1)

11.2.8. BC1, BC3 vagy BC4 lábbal játszó sportoló esetében a segítő az elengedés (dobás vagy rúgás) pillanatában közvetlen fizikai kapcsolatban van a játékosal – annak fej-,

kar-, szájpálcájával, beleértve azt is, ha csak a kerekesszék nyomásával segíti a dobást / rúgást.

Ha a BC1, BC3, BC4 lábál játszó játékos segítőtje érinti a játékost de ennek nincs hatása a dobásra, a játékvezető nem ítél szabálysértést.

11.3. A következő cselekedetek vezetnek büntetőlabdák odaitéléséhez és figyelmeztetéshez – sárga lap (Izd. 10.2 / 10.4):

11.3.1. Az ellenfél bármilyen szándékos megzavarása vagy figyelmének elvonása oly módon, ami hatással van a játékos gurításra való koncentrációjára.

11.3.2. Megszakított játszma szándékos okozása.

11.4. A következő cselekedetek vezetnek az elgurított labda visszavonásához / levételéhez (Izd. 10.3):

11.4.1. Labda elgurítása, mielőtt a játékvezető kijelölné, melyik fél következik. Ha ez a céllabda elgurításánál történik, a céllabda gurítása rontottnak tekintendő.

11.4.2. Labda elgurítása akkor, amikor a másik fél következett volna, hacsak nem a játékvezető tévedett.

11.4.3. Ha a labda elengedése után megáll a csőben.

11.4.4. Ha a BC3-as kategóriában a segítőt bármilyen okból megállítja a csőben a labdát.

11.4.5. Ha BC3-as kategóriában nem a játékos az aki elengedi a labdát. (Izd. 15.3)

11.4.6. Ha a játékos és segítőt egyidejűleg engedi el a labdát

11.4.7. Ha a céllabda előtt színes labda lett elgurítva (Izd. 11.4.1)

11.4.8. Ha az adott fél a játékidőt lejártáig nem gurította el a labdákat (Izd. 14.5)

11.5. A következő cselekedetek vezetnek figyelmeztetéshez - sárga lap (Izd. 10.4):

11.5.1. A mérkőzés indokolatlan késleltetése.

11.5.2. Ha a játékos nem fogadja el a játékvezető döntését, és/vagy sértőt magatartást tanúsít az ellenféllel vagy a verseny segítőt személyzetével szemben.

11.5.3. Ha egy labda (vagy labdák) a hívót szobai vagy a véletlen ellenőrzésnél nem felelnek meg az előírásoknak (Izd. 2. és 20.12.3). Ez a figyelmeztetés nem számít pályán elkövetett figyelmeztetésnek.

11.5.4. Ha a hívót szobába a megengedettnél több labdát hoznak be (Izd. 5.1/5.2/5.3/20.6). Ez a figyelmeztetés nem számít pályán elkövetett figyelmeztetésnek.

11.5.5. Páros és csapat kategóriákban a figyelmeztetést az a játékos kapja, aki a megengedettnél több labdát hozta. Ha nem tudják eldönteni, melyik játékos volt az, a csapatkapitány kapja a figyelmeztetést. Ez a figyelmeztetés nem számít pályán elkövetett figyelmeztetésnek.

11.5.6. Az a versenyzőt, aki ugyanazon a versenyen összegyűjt 3 sárga lapot vagy ugyanabban az évben 5 sárga lapot – egy mérkőzéses felfüggesztést kap. A büntetés csak ugyanabban az évben hatályos.

11.6. **A következő cselekedetek vezetnek diszkvalifikációhoz – piros lap** (lsd. 10.4):

11.6.1. Ha egy játékos / segítő sportszerűtlen viselkedést tanúsít a játékvezetővel vagy az ellenféllel szemben, piros lapot kap és ez azonnali diszkvalifikációhoz vezet (lsd.10.4.3).

11.6.2. Ha egy játékos / segítő a mérkőzés alatt a játékvezető engedélye nélkül elhagyja a pálya területét, akár a játékosok között vagy időkérés közben (pl. elhagyja a pálya területét vagy kimegy a mosdóba).

11.6.3. Ha a felszerelés bármely része második alkalommal is nem megfelelőnek minősül a hívószobai vagy véletlen ellenőrzés alkalmával (lsd. 2 / 20.12.4).

11.6.4. A piros lap mindig egy mérkőzéses felfüggesztéssel jár. Ha erre a döntő játszmában, vagy az adott fél versenyen való utolsó mérkőzésén került sor, a büntetés a következő versenyen lép érvénybe – feltéve, ha arra még ugyanabban az évben kerül sor.

12. MEGSZAKÍTOTT JÁTSZMA

12.1. Ha a játszmát a játékvezető tévedése, vagy valamely cselekedete miatt szakítják meg, akkor a vonalbíróval konzultálva visszateszik az elmozdított labdákat az előző helyzetbe (a játékvezető mindig próbálja tiszteletben tartani az előző eredményt, még ha a labdák nem is pontosan ugyanabban a helyzetben vannak). Ha a játékvezető véleménye szerint ez nem lehetséges, akkor a játszmát újra kell kezdeni. A végső döntést a játékvezető hozza.

12.2. Ha játszmát az egyik fél hibája, vagy valamely cselekedete miatt szakítják meg, akkor a játékvezető a 12.1 pontban leírtak szerint fog dönteni, de a döntéshozatal előtt konzultálhat a

hátrányos helyzetbe került féllel, elkerülendő, hogy igazságtalan helyzet álljon elő.

12.3. Ha a játszma megszakításra kerül és büntetőlabdákat ítéltek meg, azok az újrajátszott játszma végén lesznek elgurítva. Ha az a fél amelyik a játszma megszakítását okozta rendelkezett volna büntetőlabdákkal, azokat nem guríthatja el.

13. KOMMUNIKÁCIÓ

13.1. A játszma ideje alatt a játékos és segítője / edzője / cserejátékosa között nincs kommunikáció.

Kivételnek tekkinthető,

amikor a játékos megkéri a segítőt olyan feladatok elvégzésére, mint a szék beállítása, segédeszköz (rámpa) mozgatása, a labda gyúrása vagy a labda odaadása a játékosnak. Néhány rutin megengedett a segítőnek a játékos külön kérése nélkül.

Az edzők gratulálhatnak vagy buzdíthatják játékosukat a dobás után és a játékosok között.

A kommunikáció az edző, cserejátékosos és azok BC3 segítői között megengedett oly módon, hogy a pályán lévő játékos ne hallja őket. Amennyiben a játékvezető megítélése szerint ez a pályán lévő játékos számára hallható módon történik, a játékvezető meg nem engedett kommunikáció miatt büntető labdát ítélhet (lsd. 11.1.3).

A játszma alatt, ha egyik félnek sem jelzett a játékvezető gurítást (pl. a döntéshez a játékvezetőnek le kell mérnie az állást), mindkét oldal játékosai csendben beszélhetnek, de ezt azonnal be kell szüntetniük, ha az ellenfélnek a játékvezető jelzi a dobás végrehajtását.

13.2. Páros és csapat kategóriákban a játszma ideje alatt a játékosok csak akkor kommunikálhatnak csapatuk tagjaival, ha a játékvezető jelezte, hogy az adott csapat / pár következik.

- 13.3. BC3 páros kategóriában a páros egyik tagja nem utasíthatja a másik játékos segítőjét a rámpa irányítására. Minden játékosnak közvetlenül a saját segítőjével kell kommunikálnia.
- 13.4. A játszmák között a játékosok kommunikálhatnak egymással, segítőikkel, és edzőikkel. Ezt abba kell hagyni, mikor a játékvezető felkészült a következő játszmaára. A játékvezető nem késleltetheti a mérkőzést azzal, hogy hosszú beszélgetéseket engedélyez. A csapatkapitány / játékos nem hagyhatja el a játékállását a játszmák között, kivéve csere, időkérés, vagy más bírói engedéllyel történő elmozdulás esetén. (Izd. 6.19 / 13.5)
- 13.5. A páros és csapat kategóriák mérkőzésein mindkét félnek egy időkérés engedélyezett. Ezt az edző vagy a csapatkapitány kérheti a játszmák között. Az időkérés időtartama kettő (2) perc. A játékosok az időkérés idejére elhagyhatják játékállásukat, de utána ugyanabba az állásba kell visszatérniük. Ha mindkét fél visszatér a játékállásába az időkérés befejezettnek tekinthető. A játékosok az időkérés alatt nem hagyhatják el a pálya területét játékvezetői engedély nélkül. Ha ezt bármilyen okból mégis megteszik, akkor figyelmeztetést (sárga lapot) kapnak, amit a jegyzőkönyvben fel kell jegyezni. (Izd. 11.6.2)
- 13.6. A játékos megkérheti a másik játékost, hogy valamerre mozduljon el, elkerülendő a gurítás során bekövetkezendő összeütközést, de nem kérheti arra, hogy a játékállását hagyja el.
- 13.7. Bármelyik játékos beszélhet a játékvezetővel a saját idejében – nem kizárólag a csapatkapitány.
- 13.8. Miután a játékvezető kijelölte a gurító felet, a játékosok megkérdezhetik az aktuális állást vagy kérhetnek mérést. A labdák helyzetére vonatkozó kérdésekre (pl. melyik az ellenfél legközelebbi labdája?) a játékvezető nem válaszol. A játékosok bemehetnek a pályára, hogy meggyőződjenek a labdák helyzetéről.

13.9. Ha a pályán a mérkőzés alatt tolmácsra van szükség, a főbírónak teljes jogköre van arra, hogy kiválassza a megfelelő tolmácsot. A főbíró először a versenyen közreműködő önkénteseket, vagy a mérkőzésekben éppen nem érintett játékvezetőket próbálja meg erre a célra használni. Ha ezek közül nincs megfelelő tolmács, a főbíró a játékos országából választhat valakit.

13.10. A tolmácsok nem a játéktéren foglalnak helyet. A mérkőzés nem késleltethető, ha nincs jelen tolmács.

13.11. A játékosok, segítők, edzők és cserejátékosok, amíg a pályán vannak, nem használhatnak rádiókommunikációs eszközt, mobiltelefont és okostelefont.

14. IDŐ

14.1. Mindkét félnek meghatározott idő áll rendelkezésére a játszma lejátszásához, amit a bíró és/vagy az időmérő állapít meg.

14.2. A céllabda elgurítása az adott oldal gurítási idejébe beleszámít.

2014. január 1-től a következő lép érvénybe:

1 perc áll rendelkezésre a céllabda elgurítására. Ezután az időmérő órát törlik, majd újraindítják a kategóriára meghatározott időkerettel.

14.3. A játékos idejének mérése akkor kezdődik, amikor a játékvezető jelzi az időmérőnek, hogy melyik fél következik, beleértve a céllabdát is.

14.4. Az adott fél idejének mérése akkor fejeződik be, amikor az elgurított labda megáll a pálya határvonalai között vagy áthalad azokon.

14.5. Ha az egyik fél nem engedi el a labdát az időhatár eléréséig, akkor az el nem engedett labda és a többi megmaradt labda érvénytelenné válik, és a holtlabda tárolóba kerül. BC3 kategóriában ha a labdát az idő lejárta előtt elengedték, és elkezdett gurulni a rámpában, még megjátszottak tekintendő.

14.6. Ha az egyik fél a játékidejének lejárta után engedi el a labdát, akkor a játékvezető a labdát megállítja, és eltávolítja a pályáról, mielőtt megváltoztatná a többi labda helyzetét. Ha ez mégis megtörténik, akkor a játszmát meg kell szakítani.

14.7. A büntetőlabdák időtartama 2 perc szabálytalanságonként – azaz 2 büntető labdánként minden játékkategóriában.

14.8. Minden játszma alatt a mindkét fél számára hátralévő időt feltüntetik a pontozótáblán. A játszma végén a felek által fel nem használt időt a jegyzőkönyvben fel kell tüntetni.

14.9. A játszma alatt, ha az időket nem megfelelően állapították meg, a játékvezető módosíthatja a játékidőt, hogy a tévedést helyrehozza.

14.10. Vita vagy zavaros ügyek esetén a játékvezető megállíthatja az időmérő órákat. Ha tolmácsolás miatt játék közben meg kell állni, akkor az időmérést le kell állítani. Amennyiben az lehetséges, a tolmács ne a játékos csapatából való legyen.

14.11. A kategóriánként felhasználható játékidő:

BC 1	5 perc / játékos / játszma
BC 2, 4	5 perc / játékos / játszma
BC 3	6 perc / játékos / játszma
Páros BC 3	8 perc / pár / játszma

Páros BC 4
Csapat

6 perc / pár / játszma
6 perc / csapat / játszma

2014. január 1-től az időhatárok minden kategóriában 1 perccel csökkennek:

BC 1	4 perc / játékos / játszma
BC 2, 4	4 perc / játékos / játszma
BC 3	5 perc / játékos / játszma
Páros BC 3	7 perc / pár / játszma
Páros BC 4	5 perc / pár / játszma
Csapat	5 perc / csapat / játszma

14.12. Az időmérőnek hangosan, és tisztán érthetően be kell jelentenie, amikor a hátralévő idő 1 perc, 30 másodperc, 10 másodperc, valamint azt is, amikor az idő lejárt.

15. SEGÉDESZKÖZÖKRE VONATKOZÓ KRITÉRIUMOK / SZABÁLYOK

15.1. A segédeszközöknek (rámpának) olyan méretűnek kell lenniük, hogy ha az oldalára fektetik, elférjen egy 2.5×1 méteres területen. A rámpákat – beleértve bármilyen kiegészítőt, alapot, pótlást – a mérés során a legmagasabb pozícióba kell helyezni.

15.2. A segédeszközök (rámpák) nem tartalmazhatnak olyan mechanikus szerkezetet, amely segíti a gurítást, akár a labda gyorsításával, akár a labda lassításával, vagy a rámpa irányítását (mint a lézer, vízszintmérő, irányzó berendezés...). Ha a játékos a labdát már elengedte, annak gurulását már semmi nem akadályozhatja meg.

15.3. A játékosnak a labda elengedésének pillanatában a labdával közvetlen fizikai kontaktusban kell lennie. A közvetlen fizikai

kontaktus fogalomkörébe tartozik az is, ha a játékos ehhez olyan segédeszközt használ a labda indításához, amelyet közvetlenül a fejéhez, karjához, vagy a szájához rögzítettek. A távolság a játékos homloka / alkarja / szája és a segédeszköz vége között maximum 50 centiméter lehet. Fej- és szájpálca esetén ezt a távolságot a homlok közepétől vagy a szájtól mérik, karnál használt eszköz esetén a váll közepétől mérik.

- 15.4. A gurítások között a segédeszközt (rámipát) jól láthatóan jobbra – balra el kell mozdítani. Ha a rámpa alaphoz rögzített, és az alaptól függetlenül nem mozdítható, az alappal együtt kell a jobbra – balra mozdítást kivitelezni.
- 15.5. Egy játékos egy mérkőzés alatt több segédeszközt is használhat (rámipá, vagy/és fejpálca...). Az összes segédeszközt a játékos játékállásában kell tartani. (lsd. 11.2.1)
- 15.6. A játszma alatt a játékvezető / vonalbíró adja vissza a labdákat a segédeszközzel játszó játékosnak (büntető labda esetén), megelőzendő, hogy a segítő a pálya felé forduljon.
- 15.7. A segédeszköz a labda elgurításakor nem nyúlhat ki az elülső dobóvonalon.
- 15.8. Egyéni és páros játék esetén ha a rámpa a játszma alatt eltörik, az időt megállítják, és a játékos kap tíz (10) percet, hogy megszerelje a rámpát. Páros verseny esetén a játékos megoszthatja a rámpát csapattársával és/vagy a cserejátékoskal. A tartalék rámpát a játszmák között lehet becsereálni (a főbíró erről értesíteni kell).

16.PROBLÉMÁK TISZTÁZÁSA ÉS ÓVÁS

- 16.1. Ha a mérkőzés ideje alatt az egyik fél úgy érzi, hogy a játékvezető elnézett egy eseményt, vagy hibás döntést hozott, ami befolyásolja a mérkőzés eredményét, akkor a játékos / csapatkapitány felhívhatja a játékvezető figyelmét a szituációra

és kérheti a helyzet tisztázását. Ilyenkor az időt meg kell állítani. (lsd. 14.10)

- 16.2. A mérkőzés alatt a játékos / csapatkapitány felkérheti döntésre a főbíró, akinek a döntése végleges.
 - 16.2.1. A 16.1 és a 16.2 szabályok szerint a játékosoknak a mérkőzés ideje alatt fel kell hívniuk a játékvezető figyelmét azokra a helyzetekre, amelyekkel nem értenek egyet, és keresniük kell a tisztázás lehetőségét. A vezetőbíró is fel kell kérniük döntéshozatalra, amennyiben alkalmazni akarják a 16.3 pontban foglaltakat.
- 16.3. Minden mérkőzés végén a versenyző feleket felkérlik, hogy írják alá a jegyzőkönyvet. Ha valamelyik fél egy döntést vagy cselekményt meg akar óvni, vagy úgy érzi, hogy a bíró nem a szabályok szerint cselekedett a mérkőzés során, akkor nem kell aláírnia a jegyzőkönyvet.
- 16.4. A jegyzőkönyvvezető feljegyzi a mérkőzés befejezési időpontját a jegyzőkönyvre (miután az eredményt beírták). A hivatalos óvást a mérkőzés befejezése után 30 percen belül megtenni. Ha ez idő alatt nem érkezik írásos óvás, az eredmény érvényes.
- 16.5. A kitöltött Óvási Lapot a játékosnak / csapatkapitánynak, vagy a csapatvezetőnek a Versenyirodának kell átadnia – 150 Euro, - vagy a vendéglátó ország ennek megfelelő pénznemének megfelelő - egyidejű befizetése mellett. Az óvási lapon részletezni kell az óvás körülményeit, az indoklást és hivatkozni kell a vonatkozó szabályokra. A főbíró, vagy annak megbízottja, minél előbb egy Óvási Bizottságot hív össze. A bizottság tagjai:
 - a főbíró
 - két nemzetközi bíró, aki a mérkőzésen nem bíraskodott, és nem az óvásban érintett országokhoz tartoznak.

16.5.1. Ha az Óvási Bizottság megalakul, konzultálnak az adott mérkőzésen közreműködő játékvezetővel, mielőtt végső döntést hoznának. Az Óvási Bizottságnak egy nem nyilvános helyen kell összeülnie. Az óvásról vonatkozó minden információt bizalmasan kell kezelni.

16.5.2. Az Óvási Bizottság a lehető leghamarabb meghozza döntését, és azt írásban közli a játékos / csapatkapitánnyal, illetve a másik érintett féllel.

16.6. Ha szükséges az Óvási Bizottság döntésének felülvizsgálata, ezt egy további Óvási Lap kézhezvételét követően kerül majd sor. Amennyiben szükséges, mindkét érintett felet meghallgatják. Ezen óvás kézhezvételét követően a technikai delegátus, vagy annak megbízottja, minél előbb összehív egy Fellebbviteli Bíróságot, amely a következő tagokból áll:

- kijelölt Technikai delegátus
- az előző óvásban nem érintett vagy az óvásban nem érintett országból két nemzetközi játékvezető

16.6.1. A végső döntés a Fellebbviteli Bíróság döntése.

16.7. A megóvott mérkőzésben résztvevő bármelyik fél kérheti az Óvási Bizottság Döntésének felülvizsgálatát. Újabb óvási nyomtatványt kell benyújtaniuk 150 Euro – vagy a vendéglátó ország ennek megfelelő összegű pénznemének - kíséretében. Az óvást az Óvási Bizottság eredeti döntésének átvételétől számított harminc (30) percen belül kell benyújtani. Az Óvási Bizottság vagy az általuk kijelölt személy feljegyzi, hogy a játékos, vagy fél, illetve megfelelő személy (tehát: csapatvezető vagy edző) mikor kapja meg az eredeti határozatot, és az illető személynek ezt alá is kell írni. Az óvásról vonatkozó minden információt bizalmasan kell kezelni.

16.8. Ha egy óvás miatt egy mérkőzést újra kell játszani, annak a játszmányának az elejétől kezdődik az újrajátszás, amely miatt az óvás beadása megtörtént.

16.9. Ha óvásról indokot adó ok ismertté válik már a mérkőzés előtt az óvás már a mérkőzés kezdete előtt beadható.

Ha az óvásról indokot adó esemény a hívszobában történt a főbíró vagy a technikai delegátust értesíteni kell az óvás benyújtásáról. Az óvást nem veszik figyelembe, ha az adott fél nem követi a szabályban leírt eljárást.

17. KEREKESZÉKEK

17.1. A versenyen használt kerekesszékeknek a lehető legnagyobb mértékben meg kell felelniük a szabványoknak, azonban a mindennapi életvitelt megkönnyítő változtatások használhatók a versenyek időtartama alatt is. A Scooter-ek szintén használhatók a versenyen. Az olyan fényszórók, amelyek lehetővé teszik a BC3 segítő számára, hogy lássa a pályát nem megengedettek.

Az ülés maximális magassága, mely magába foglalja már az ülőpárnát, vagy támasztót – 66 cm lehet a padlótól a játékos ülepének a párnával érintkező részéig. **Ha valamilyen orvosi ok miatt a játékos kerekesszéke billentett a mérés a padlótól a teherpontig tart. Ez a játékos ülepének legalacsonyabb pontja.**

17.2. Ha egy kerekesszék eltörik a mérkőzés alatt, az időmérést leállítják, és a játékos 10 percet kap, hogy megjavítsa azt. Ha nem lehet megjavítani a játékosnak a törött székkel kell folytatni a játékot. Ha nem tudja, elveszíti a mérkőzést (lsd. 10.4.8).

17.3. Vitás esetben a főbíró a kijelölt technikai küldöttel egyetértésben hoz döntést. Minden döntésük végleges.

18.A CSAPATKAPITÁNY FELADATKÖRE

18.1. A csapat és páros kategóriákban mindkét fél játékát a csapatkapitány irányítja. A csapatkapitányt a játékvezető beazonosítja, és egy „C” betűt kell viselnie a ruházatának elején, a játékvezető számára jól látható módon. A csapatkapitányok / egyesületek / országok felelőssége, hogy gondoskodjanak a jelzésről. A csapatkapitány a csapat képviselője, és a következőkért felelős:

18.1.1. Érmefeldobáskor képviseli a csapatot / párt, és eldönti, hogy piros vagy kék labdákkal játszzanak.

18.1.2. Meghatározza, hogy a csapat / pár melyik tagja gurítson a mérkőzés folyamán, beleértve a büntető labdákat, ha a játékosok nem jutnak egyezsége.

18.1.3. Időt vagy cserét kér. Ezeket az edző is megteheti.

18.1.4. Elfogadja a játékvezető döntését a pontozás folyamán.

18.1.5. Konzultál a játékvezetővel megszakított játszma, vagy bármilyen vita esetén.

18.1.6. Aláírja a jegyzőkönyvet, vagy megbíz valakit, hogy az ő nevében megtegye azt. Aki aláír, mindig a saját nevét írja alá.

18.1.7. Benyújtja az óvást. Az edző vagy csapatvezető is megteheti ezt.

18.1.8. Képviseli a csapatot, de bármely játékos kérdezhet a játékvezetőtől, beleértve a pályára történő belépés engedélyezését.

19. BEMELEGÍTÉS

19.1. Minden mérkőzés kezdete előtt a játékosoknak lehetőségük van egy elkülönített bemelegítési helyen (Warm Up Area) Ezen a területen csak a Szervező Bizottság által menetrendszerűen tervezett időben tartózkodhatnak a kijelölt játékosok. Játékosok, edzők és segítők (és egy tolmács országonként) léphetnek be a területre, és használhatják a számukra kijelölt pályát, a tervezett idejükön belül.

19.2. A játékosokat a bemelegítő területre meghatározott számú ember követheti a következőképpen:

BC1	1 edző, 1 segítő
BC2	1 edző, 1 segítő
BC3	1 edző, 1 segítő
BC4	1 edző, 1 segítő
BC3 páros	1 edző, 1 segítő játékosonként
BC4 páros	1 edző, 1 segítő
Csapat (BC1/2)	1 edző, 1 segítő

19.3. Ha szükséges, egy tolmács és országonként egy fizioterapeuta / masször is beléphet a bemelegítő területre. Ők nem segíthetik, vagy asszisztálhatják az edzést.

20. HÍVÓSZOBA

20.1. A hívószoba bejáratánál – jól látható helyen – helyezik el a hivatalos időmérőt.

20.2. Mielőtt belép a hívószobába, minden versenyzőnek meg kell bizonyosodnia arról, hogy a rajtszáma és akreditációs kártyája jól látható. Az edzőknek és segítőknek szintén jól láthatóan kell viselniük akreditációs kártyájukat. A rajtszámot a játékosok mellkasán vagy a lábukon elöl, és a BC3 kategóriában a segítő hátán lehet elhelyezni. Amennyiben ezek a feltételek nem teljesülnek, megtagadhatják a belépést a hívószobába.

- 20.3. A hívószoba előtti asztalnál regisztrálni kell.
- egyéni versenyszámokban minden játékosnak a mérkőzés (vagy speciális helyzetben játszma) kezdetét megelőző 30 és 15 perc közti időben – legkésőbb 15 perccel a tervezett kezdés előtt
 - csapat és páros versenyeknél minden játékosnak a mérkőzés (vagy speciális helyzetben játszma) kezdetét megelőző 40 és 20 perc közti időben – legkésőbb 20 perccel a tervezett kezdés előtt
 - Adott félnek (egyéni, csapat, páros) együtt kell regisztrálnia a bejáratnál ugyanabban az időben, az összes felszerelésükkel együtt.
- 20.4. Az edző csak abban az esetben regisztrálhat egyéni játékost, ha a játékos a hívószoba bejáratánál van. Mindkét félnek a hívószobában kell lenni, és a számukra kijelölt területen várni a mérkőzésüket.
- 20.5. A 6.1 szabály nem alkalmazandó, ha a késés a Szervező Bizottság hibájából fakad. Ha bármilyen okból a mérkőzések késve kezdődnek, a Szervező Bizottság ezt írásban rögzíti, és eljuttatja a csapatvezetőknek amilyen gyorsan lehetséges.
- 20.6. A kijelölt időpontban a hívószoba ajtaját bezárják, és sem újabb ember, sem felszerelés nem léphet be az ajtó zárása után (Kivételes esetek a főbíró vagy a technikai delegátus jóváhagyásával lehetségesek.)
- 20.7. Tolmács akkor léphet be a hívószobába, ha a játékvezető erre megkéri. A tolmácsoknak a hívószoba előtti területen kell tartózkodniuk minden mérkőzés kezdete előtt, ha esetleg szükség lenne rájuk ☺.
- 20.8. A játékosokat a hívószobába meghatározott számú ember követheti a következőképpen:

BC1	1 edző, 1 segítő
BC2	1 edző
BC3	1 edző, 1 segítő
BC4	1 edző
BC3 páros	1 edző, 1 segítő játékosonként
BC4 páros	1 edző
Csapat (BC1/2)	1 edző, 1 segítő

- 20.9. A játékvezetők legkésőbb a hívószoba ajtajának bezárásakor lépnek be a hívószobába, hogy előkészítsék a mérkőzést.
- 20.10. A játékvezető megkérheti a játékost, hogy a rajtszámát és akreditációs kártyáját mutassa meg, hogy ezzel megerősíthesse az információkat.
- 20.11. Miután regisztráltak és a hívószobába mentek, a játékosok, edzők és segítőik nem hagyhatják el annak területét. Ha ezt megteszik, nem kapnak engedélyt a visszatérésre, és nem vehetnek részt a mérkőzés többi részén (20.15 kivétel – minden egyéb kivétel a főbíró és / vagy technikai delegátus hatásköre).
- 20.12. Az összes felszerelés (labdák, a kerekesszék jóváhagyó címke, rámpa, fejpálca stb.) ellenőrzése és az érmefeldobás (lsd. 6.3) a hívószobában zajlik.
- 20.12.1. Véletlen ellenőrzés
- 20.12.2. Azok a labdák, amelyek nem felelnek meg az előírásoknak, az utolsó versenynap végéig „elkobzásra” kerülnek. A játékvezető feljegyzi a visszavont labdákat a jegyzőkönyvben. A játékosnak megengedett, hogy az elkobzott labdáit versenylabdára cserélje a mérkőzés idejére. A mérkőzés után ezeket a versenylabdákat visszaadja a játékvezetőnek.
- 20.12.3. Ha egy vagy több labda nem felel meg a véletlen ellenőrzésen, a játékos figyelmeztetést kap a 10.4.1 szabálynak megfelelően. Ha egy játékosnak több, mint egy

labdája nem megfelelő ugyanazon ellenőrzés során, csak egy figyelmeztetést kap. Ez pályán kívüli figyelmeztetésnek számít.

20.12.4. Ha egy játékos felszerelése második alkalommal sem felel meg a véletlen vagy hívószobai ellenőrzésen, a játékost a 10.4.2 és 10.4.6 szabály szerint diszkvalifikálják.

20.12.5. Ha egy labdát (labdákat) elkoboznak, a játékos kérhet olyan típusú labdát, amelyet szeretne (kemény, közepes, puha) amennyiben az elérhető, de csak annyi labdát kap, amennyit elvettek, nem az egész szettet, hogy abból válassza ki a neki megfelelőt.

20.12.6. A játékosok és edzők nézhetik az ellenőrzést. ha valami nem egyezik, a játékvezetőnek hívni kell a főbíró, hogy ellenőrizze a mérést.

20.12.7. Páros és csapat kategóriákban szükséges a felszerelés játékosonkénti beazonosítása, arra az esetre, hogy ha az ellenőrzés során probléma merül fel, pontosan tudni lehessen, ki kapja a figyelmeztetést.

20.13. A hívószobába bevihető labdák száma

20.13.1. Egyéni versenyszámokban minden játékos vihet 6 piros, 6 kék és egy fehér céllabdát a hívószobába (lsd. 5.1).

20.13.2. Páros kategóriában (a cseréket is beleértve) minden játékos hozhat 3 piros, 3 kék és páronként 1 fehér céllabdát (lsd. 5.2.2)

20.13.3. Csapat kategóriában a csapa minden tagja (a cseréket is beleértve) hozhat 2 piros, 2 kék és csapatonként 1 fehér céllabdát (lsd. 5.3.2).

20.14. Versenylabdákat azok a játékosok használhatnak, akik nem hoznak saját labdát a hívószobába, vagy akiknek a labdái a

véletlen ellenőrzés során nem feleltek meg, és elkobzásra kerültek.

20.15. Ha a menetrendben késés adódik, és valaki a hívószobából engedélyt kér a mosdóba menni, a főbíró vagy a technikai delegátus megengedheti azt, a következő irányvonalak mentén:

- a mérkőzésben érintett másik felet erről informálják
- ha a játékos a hívószobában van egy személyzeti tag elkíséri
- informálni kell a játékost, hogy ha a játéktérre való bementelre nem ér vissza, elveszíti a mérkőzést

20.16. Mindkét fél csak a versenyzéshez szükséges tárgyakat hozhatja a hívószobába.

20.17. Rádió kommunikációs eszközök / mobiltelefonok vagy okos telefonok nem használhatók a hívószobában, hacsak használatuk más célból nem történik – pl. zenehallgatás, elektromos kerekesszék irányítása.

21. ORVOSI IDŐKÉRÉSEK

21.1. Ha egy játékos a mérkőzés alatt rosszul lesz (komoly mértékben), bármely játékos kérhet orvosi időt szükség szerint. A mérkőzést maximum tíz (10) percre félbe lehet szakítani, hogy orvosi segítséget kaphasson. Az időmérést le kell állítani.

21.2. Egy játékos egy mérkőzés alatt csak egy orvosi szünetet kérhet.

21.3. Az orvosi szünetet kérő játékost amilyen hamar csak lehet, a pályán a létesítmény kijelölt orvosának.

21.4. Egyéni játék esetén, ha a játékos nem tudja folytatni, akkor elveszti a mérkőzést (lsd: 10.4.4 / 10.4.8).

- 21.5. Csapatok esetében, ha egy játékos rosszullet miatt nem tudja folytatni, akkor a folyamatban lévő játszmát az ő megmaradt labdái nélkül kell befejezni. A cserejátékos csak a játszmák között állhat be (lsd: 6.19 és 10.4.5).
- 21.6. BC3 és BC4 kategória páros játékokban, ha az egyik játékos rosszullet miatt képtelen folytatni a játékot, akkor a folyamatban lévő játszmát az ő megmaradt labdái nélkül kell befejezni. Amennyiben párjának még van labdája, azt eldobhatja, míg dobóidejük le nem jár. BC3 kategóriában, ha a CP-s (központi idegrendszeri sérült) játékos képtelen folytatni, és a cserejátékos nem központi idegrendszeri sérült, a játék nem folytatódhat. A cserejátékos a játszmák között állhat be (lsd. 6.19). Ha nem áll rendelkezésre CP-s (központi idegrendszeri sérült) cserejátékos, akkor a mérkőzést fel kell adniuk (lsd: 10.4.8), hacsak a rosszullet nem az utolsó játszmában történt. Ebben az esetben nem veszítik el a mérkőzést. Ha azonban döntő játszmára kerülne sor, és nincs CP-s cserejátékos, az adott fél elveszíti a mérkőzést.
- 21.7. BC3 páros játék esetén, ha a segítőnél merül fel egészségügyi probléma, akkor a játékosok a játszma befejezéséig „megosztoznak” a megmaradt segítőn. A segítő cseréje csak a menetek között valósítható meg. Ha nincs csere a pályán, a játékosoknak a mérkőzés hátralevő részében meg kell osztoznuk a megmaradt segítőn.
- 21.8. BC 3-as kategóriában a tíz perces szünet alatt a segítő nem nézhet a pálya felé. A játékost egy egészségügyi személynek kell ellátni, aki szükség esetén kommunikálhat a játékos segítőjével, illetve igénybe veheti annak segítségét.
- 21.9. Csapatversenyben ha egy játékos következik a céllabda eldobására, de őt diszkvalifikálják, vagy rosszullet miatt nem képes folytatni, és nincs cserejátékos, a céllabdát az guríthatja, aki a következő játszma elején hozta volna játékba azt.

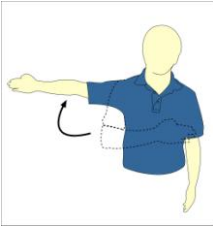



21.10. Csapatverseny során, ha egy játékos nem tudja folytatni a következő mérkőzéseken (csak orvosi indok esetén) és nincs cserejátékosuk, a csapat folytathatja a versenyt két játékosal, akik csak 4 labdát használhatnak. Ha a BC1 kategóriás játékos az, aki képtelen folytatni, és nincs BC1 kategóriás cserejátékos, a mérkőzés folytatódik BC1-es játékos nélkül.

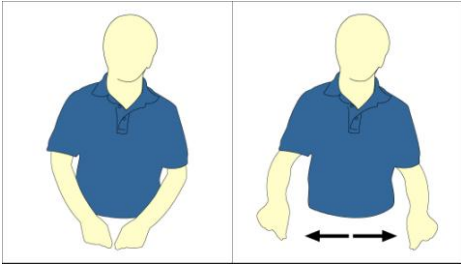
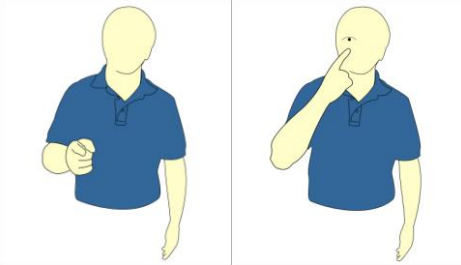
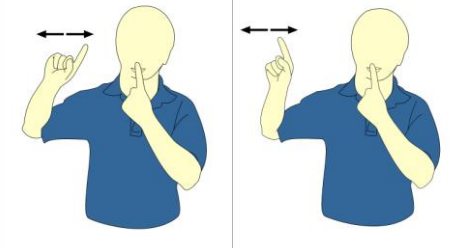
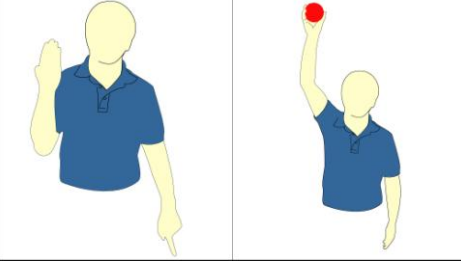
21.11. Ha egy játékos a következő mérkőzéseken is orvosi segítséget kér, a technikai delegátus konzultál az orvossal és a játékos országának képviselőjével annak eldöntésére, hogy a játékost a verseny hátralevő részén már ne indítsák el. Ha ez megtörténik a következő mérkőzéseket elveszíti a csoportmérkőzések vagy egyenes kiesési szakasz legmagasabb pontkülönbségének megfelelő pontarányal.

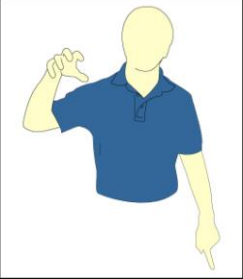

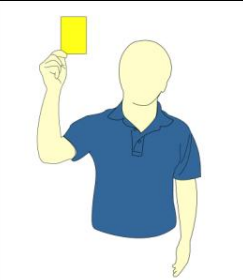
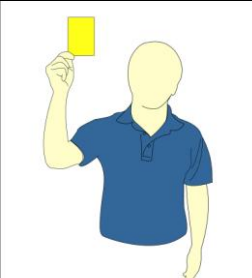
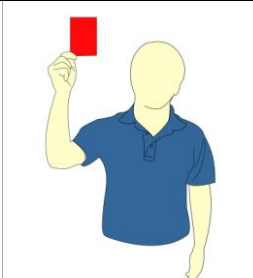
A szabályzatban nem részletezett helyzeteket a verseny főbírójával és a technikai delegátussal kell megvitatni.

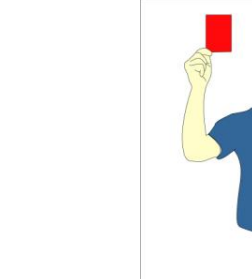
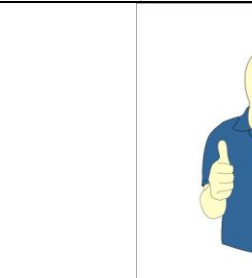

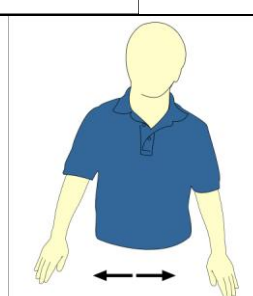
A mellékletben található az ajánlott játékvezetői mozdulatok, pályarajz, óvási eljárás. A játékosok nem nyújthatnak be óvást arra hivatkozva, hogy a játékvezető elfelejtette használni a megfelelő mozdulatot...


Hivatalos játékvezetői jelzések





Jelzett szituáció	Leírás	
Felkérés a céllabda eldobására vagy a bemelegítő labdákra (Rule: 6.4; 6.5)	A kar mozdítása a dobás jelzésére	
Színes labda gurításának jelzése (Rule: 6.7; 6.8; 6.9)	Felmutatja azt a színt, amelyik oldal következik	
Időkérés (Rule: 13.5)	T betűt formáz a karjaival és kimondja melyik ország kért időt (pl. Időkérés Magyarországnak / kék)	
Csere (Rule: 6.19)	Két kéz egymás körül köröz	

Mérés	Mérőszalag kihúzásának mozdulatát utánozza	
Rákérdezés, hogy ki akar-e jönni megnézni az állást (Rule: 7.6)	Először a játékosra mutat, majd a játékvezető szemére	
Meg nem engedett kommunikáció (Rule: 11.1.3; 13)	Egyik mutatóujj a szájra, másik mutatóujj vízszintesen jelez	
Holtlabda (Rule: 6.13;)	Rámutat a labdára és a kart – tenyérrel a játékvezető felé – könyökből hajlítja, és mondja: Out . Ezután felveszi a labdát.	


<p>Visszavonás</p> <p>(Rule: 10.3; 11.2; 11.4)</p>	<p>Rámutat a labdára és karomállásban emeli a kezét mielőtt felemelné a labdát (amikor lehetséges!)</p>		
<p>Büntetőlabda</p> <p>(Rule: 10.2; 11.1; 11.2; 11.3)</p>	<p>Két ujjat felmutat</p>		
<p>Figyelmeztetés</p> <p>(Rule: 10.4; 11.3)</p>	<p>Felmutatja a sárga lapot</p>		
<p>Második figyelmeztetés és járulékos diszkvalifikáció</p> <p>(Rule: 10.4.)</p>	<p>Először felmutatja a sárga, majd a piros lapot.</p>		

<p>Diszkvalifikáció</p> <p>(Rule: 10.4; 11.6)</p>	<p>Felmutatja a piros lapot.</p>		
<p>Egymást semlegesítő szabálysértések</p> <p>(Rule: 10.2.6)</p>	<p>Mindkét hüvelykujjat felemeli</p>		
<p>Játszma vége</p> <p>(Rule: 6.10)</p>	<p>Test előtt a karok keresztezése, és széthúzása</p>		

Pontozás	A megfelelő színű jelzőoldalra a megfelelő számú ujj helyezése	
----------	--	---

Pontozási példák			
			
3 Points for red	7 Points for red	10 Points for red	12 Points for red

Vonalbíró jelzése

FELHÍVNI A JÁTÉKVEZETŐ FIGYELMÉT VALAMIRE	Kar felemelése	
---	----------------	---