

UVOD

Boccia

Pravila, ki so predstavljena v tem pravilniku, se nanašajo na igro Boccia - dvoransko balinanje. Pravila se nanašajo na vsa tekmovanja, ki so pod okriljem BISfeda. Ta tekmovanja so odprta svetovna prvenstva, regionalna tekmovanja, regionalna in svetovna prvenstva ter paraolimpijske igre.

Organizacijski odbori lahko dodajo dodatne obrazložitve, če se strinja tehnični delegat, ki je določen s strani BISfeda. Obrazložitve ne smejo spreminjati pomena pravil in morajo biti napisane na vsakem sankcijskem obrazcu, ki je predložen BISfedu.

DUH IGRE

Etika in duh igre sta podobna kot pri tenisu. Publika je dobrodošla. Sodelovanje množice je dobrodošlo, željeno pa je, da so gledalci in soigralci, ki niso udeleženi v igri, med izvajanjem setov tihi in mirni.

FOTOGRAFIRANJE

Fotografiranje z bliskavico ni dovoljeno. Snemanje tekem je dovoljeno, vendar držala za kamere so lahko nameščene le z dovoljenjem sodnika, glavnega sodnika, tehničnega delegata ali glavnega organizacijskega odbora.

POSKUSNO OBDOBJE PREDSTAVITVE SPREMENB PRAVIL

Spremembe v tem pravilniku se bodo uporabljale v poskusnem obdobju na vseh tekmovanjih v letu 2017. Odbor za tekmovalna pravila pričakuje komentarje na spremembe posameznih pravil do konca leta 2017, ko bo ocenil učinkovitost pravil. Komentarje pošljite na admi@bisded.com

1.DEFINICIJE :

Klasifikacija	Postopek klasificiranja tekmovalca v skladu s pravilnikom klasifikacij BISFed
CP	Cerebralna paraliza
Način tekmovanja	Eden od načinov tekmovanja glede na klasifikacijo
Krogla	Ena izmed rdečih ali modrih krogel ali beli balinček (4.7)
Beli balinček	Beli balinček, ki je tarča
Mrtva krogla	Rdeča ali modra krogla, ki je po metu zapustila igrišče ali jo je sodnik odstranil zaradi prekrška oziroma ni bila vržena pred iztekom časa.
Kazenska krogla	Dodatna krogla, ki jo stran dobi ob koncu seta, zaradi določenega prekrška nasprotne strani.
Ne-odvržene krogle	Krogle, ki jih tekmovalec ob koncu seta ne odvrže.
Šablona za krogle	Uporablja se za preverjanje obsega krogel.
Tehtnica	Uporablja se za tehtanje krogel, z možnostjo 0,01g odstopanja.
Soba za poziv	Prostor, v katerem se stran registrira pred vsako tekmo.
FOP	Zajema vsa igrišča, vključno z zapisniško mizo.
Igrišče	Obdajajo ga mejne črte, vključno z boksi tekmovalcev.
Igralna površina	Igrišča, brez boksov tekmovalcev
Boks tekmovalca	Eden od šestih označenih in oštevilčenih boksov iz katerih tekmovalec meče krogle.
Črta za izmet	Črta za katero tekmovalec meče krogle.
V - črta	Črta v igrišču, ki jo mora beli balinček prečkati.
Križ	Na sredini igrišča, kamor se postavi beli balinček v podaljšani igri, ali je vržen izven igrišča.
Ciljno polje	Polje okoli križa veliko 25cm x 25cm, za kazenske krogle.
Tekma	Tekmovanje dveh strani
Set	Del tekme, v katerem so odvržene vse krogle obeh strani.

Prekinjen set	V primeru, ko se je katera izmed krogel na igrišču nepravilno premaknila, slučajno ali namerno.
Prekršek	Vsakršno ravnanje proti pravilom s strani tekmovalca, rezervnega tekmovalca, asistenta ali trenerja.
Rumen karton	Rumen karton velikosti 7cm x 10cm pokaže sodnik kot opozorilo.
Rdeč karton	Rdeč karton velikosti 7cm x 10cm pokaže sodnik pri diskvalifikaciji.
Oprema	Rampa, rokavice, opornice in drugi pripomočki (tipalke)
HOC	Organizacijski odbor
SA, AHR, ATD	HR, TD
	Asistent, glavni sodnik, pomočnik glavnega sodnika, tehnični delegat, pomočnik tehničnega delegata
Stran	Pri tekmovanjih posameznikov je stran en (1) tekmovalec. Pri tekmovanjih ekip in parov pa je stran sestavljena iz treh (3) in dveh (2) posameznikov. Rezervni igralci, asistenti in trenerji, ki so na igrišču, so tudi del strani.
Asistent	Asistent, ki med tekmo opravlja določene naloge, v skladu s pravilni za asistente.
Rezervni tekmovalec	Tekmovalec, ki je na voljo kot zamenjava.
Met	Izraz za vsako ravnanje, katerega posledica je, da se na igrišču pojavi krogla (metanje, brcanje ali izpust krogle po rampi).
Območje za ogrevanje	Prostor namenjen ogrevanju tekmovalcem, pred vstopom v sobo za poziv.

2. USTREZNOST TEKMOVLCEV

2.1. Pogoji tekmovanja je natančno opisano v priročniku klasifikacij BISfeda. V priročniku so opisane vse podrobnosti, opis posameznih kategorij, postopek klasifikacije, klasifikacije novih tekmovalcev, preklasifikacije in protesti.

2.2. Vsi tekmovalci morajo dopolniti 15 let pred 1.1., tistega leta ko želijo tekmovati na mednarodnem tekmovanju. Tekmovanja vključujejo, niso pa tudi omejena na Regionalna prvenstva, Svetovna prvenstva in druge Bisfed dogodke, ter paraolimpijske igre.

3. NAČIN TEKMOVANJA

Splošno

Boccio lahko igramo na sedem različnih načinov, kjer so klasificirani tekmovalci moškega in ženskega spola med seboj pomešani.

3.1. Posamezno

- posamezno BC1
- posamezno BC2
- posamezno BC3
- posamezno BC4

Tekma pri posameznikih je sestavljena iz štirih (4) setov. Vsak tekmovalec izmenično dvakrat začne set tako, da vrže beli balinček. Vsak tekmovalec ima šest (6) barvnih krogel. Stran, ki ima rdeče krogle je v boks številk 3, modra stran pa boks številka 4. V sobo za poziv lahko vsaka stran prinese 6 rdečih, 6 modrih krogel in 1 beli balinček.

3.2. Pari

- pari - za tekmovalce s klasifikacijo BC3
- pari - za tekmovalce s klasifikacijo BC4

Pari BC3

Tekmovalci iz te skupine morajo ustrezati pogojem iz igre za posameznike skupine BC3. Par BC3 lahko ima rezervnega tekmovalca. Izjeme so

dovoljene ob presoji BIDfeda, katerega odločitve so dokončne. Par BC3 mora imeti vsaj enega tekmovalca s cerebralno paralizo. Vsak tekmovalec ima svojega asistenta, kateri mora spoštovati pravila asistentov (3.6).

Pari BC4

Tekmovalci v tej skupini morajo ustrezati pogojem iz igre za posameznike BC4. Par BC4 skupine lahko ima rezervnega tekmovalca. Izjeme so dovoljene ob presoji BISfeda, katerega odločitve so dokončne. Tekmovalci, kateri igrajo z nogo, so upravičeni do asistenta, kateri mora spoštovati pravila asistentov (3.6).

Pri parih je tekma sestavljena iz štirih (4) setov. Vsak tekmovalec enkrat začne set tako, da vrže beli balinček od boksa številka 2 do boksa številka 5. Vsak tekmovalec ima tri barvne kroglice. Stran z rdečimi kroglicami je v boksih številka 2 in 4, stran z modrimi pa 3 in 5.

3.2.1. Ob vstopu v sobo za poziv ima lahko vsak tekmovalec, vključno z rezervnim tekmovalcem, 3 rdeče in 3 modre kroglice ter 1 beli balinček na par.

3.2.2. Kroglice rezervnega tekmovalca se postavi na označeno mesto pri tabli z rezultatom.

3.3. Ekipe

Igralci v tej skupini morajo ustrezati pogojem iz igre za posameznike iz skupine BC1 ali BC2., Vsaka ekipa mora imeti tri igralce in vsaj enega igralca BC1, ki je aktiven v igri. Vsaka ekipa ima lahko enega asistenta za celo ekipo, ki mora upoštevati pravila asistentov. Če ima ekipa dva rezervna igralca, mora imeti tudi dva igralca BC1.

Tekma je sestavljena iz šestih (6) setov. Vsak tekmovalec enkrat začne set tako, da vrže beli balinček od boksa številka 1 do boksa številka 6. Vsak tekmovalec ima dve barvni kroglici. Stran z rdečimi kroglicami je v boksih številka 1, 3 in 5, stran z modrimi kroglicami pa 2, 4 in 6.

3.3.1 Ob vstopu v sobo za poziv ima lahko vsak tekmovalec, vključno z rezervnim tekmovalcem, 2 rdeči in 2 modri kroglici ter 1 beli balinček na ekipo.

3.3.2. Kroglice rezervnega tekmovalca se postavi na označeno mesto pri tabli z rezultatom.

3.4. Med dvema setoma v tekmovanju ekip in parov

Med dvema setoma ni možnosti »time out-a«.

Po koncu seta in pred začetkom drugega, bo na voljo ena minuta. Minuta se začne odšteti, ko sodnik pobere beli balinček in oznani reče »minuta«. Trenerji lahko v tem času poberejo krogle svoje strani, pristopijo do tekmovalcev ter z njimi govorijo. Trenerji lahko za pomol pri pobiranju krogel zaprosijo asistenta, sodnika ali stranskega sodnika. Po preteku 50. sekund, bo sodnik rekel »10 sekund«. Ko poteče čas, bo rekel »čas« in dal beli balinček tistemu tekmovalcu, ki je na vrsti. Vse dejavnosti nasprotne strani se morajo prenehati; sodnik bo rekel »beli balinček«. Če nasprotna stran ni pripravljena, mora s pripravami počakati na čas, ko bodo na vrsti. Tekmovalci morajo biti v boksih in trenerji svojih mestih, ko sodnik reče »čas«, v nasprotnem primeru dobi stran rumeni karton zaradi zavlačevanja tekme (15.8.1).

3.5. Odgovornosti kapetana

3.5.1. V tekmovalnih parov in ekip ima vsaka stran svojega kapetana, ki prevzame vlogo vodje. Kapetan mora biti predstavljen sodniku in imeti vidno oznako »C«. Kapetan deluje kot izvršilna oseba, ki mora upoštevati naslednje odgovornosti:

3.5.2. Predstavlja par/ekipo in pri metu kovanca izbira barvo krogel (modra / rdeča).

3.5.3. Odloča o tem, kateri izmed članov para/ekipe je na vrsti za met, tudi v primeru kazenskih krogel, če se igralci ne morejo sami dogovoriti.

3.5.4. Zahteva lahko za tehnični ali medicinski time - out ali menjavo tekmovalca. To lahko zahteva tudi trener.

3.5.5. Potrdi sodnikove odločitve pri razglasitvi rezultata.

3.5.6. Se posvetuje s sodnikom v primeru prekinjenega seta ali v primeru nesoglasij.

3.5.7. Podpis sodniškega zapisnika ali določi nekoga, ki ga podpiše namesto njega. Oseba, ki se podpiše zapisnik, se podpiše s svojim imenom.

3.5.8. Če je potrebno vloži protest, prav tako lahko to stori trener ali selektor.

3.6. Pravila za asistente na igrišču

BC1, BC3 in BC4 (kateri igrajo z nogo) so upravičeni do asistenta na igrišču. Asistenti BC1 in BC4 tekmovalcev morajo biti za boksom tekmovalca, Asistent BC3 tekmovalca mora biti znotraj boksa tekmovalca. Asistent lahko izvaja naslednja opravila:

- Nastavi oziroma stabilizira voziček – po navodilu tekmovalca
- Prilagodi postavitev tekmovalca – po navodilu tekmovalca
- Povalja in poda kroglo tekmovalcu – po navodilu tekmovalca
- Nastavi rampo (pri BC3) – po navodilu tekmovalca
- Izvede rutinsko dejanje pred ali po metu
- Po odigranem setu pobere kroglo – po navodilu sodnika

Asistent se med metom ne sme dotikati tekmovalca tako, da bi popravljaj voziček ali tipalko. Asistent BC3 med setom ne sme gledati na igrišče.

3.7. Trener

Enemu trenerju je pri vsakem načinu tekmovanja dovoljeno na območje ogrevanja in v sobo za poziv.

Pri tekmovanju posameznikov trenerju ni dovoljeno, da se nahaja na tekmovalni površini (FOP). Pri tekmovanju ekip in parov je trener lahko na območju FOP.

4.PREGLED OPREME IN KROGEL

Vse pripomočke, potrebne za izvedbo tekmovanja, mora zagotoviti organizacijski odbor, tehnični delegat BISfeda pa jih mora odobriti za posamezno tekmovanje.

Pregled opreme in krogel mora biti izpeljan pred začetkom tekmovanja. Opremo pregleduje glavni sodnik in/ali njegov pomočnik, v času, ki ga določi tehnični delegat na tekmovanju. Najbolje je, da se oprema pregleda 48 ur pred začetkom tekmovanja. Krogle, ki ne ustrezajo standardu, bodo pridržane do zaključka tekmovanja. Rokavice, opornice in druge naprave, ki jih tekmovalec potrebuje na igrišču, morajo odobrene s strani klasifikatorjev ter pregledane na pregledu opreme.

Krogle, ki jih priskrbi organizacijski odbor, morajo biti pregledane pred vsakim tekmovanjem.

4.1. IGRIŠČE

Površina mora biti ravna in gladka (poliran beton, les, naravna ali umetna guma). Površina mora biti čista. Za čiščenje površin se ne sme uporabljati nič takega, kar bi vplivalo na gladkost površine.

Igrišče meri 12,5m x 6m vključno z območjem za metanje, ki je razdeljeno na 6 boksov. Vse zunanje mere so izmerjene znotraj igrišča. Črte, ki ločujejo bokse tekmovalcev ter označujejo sredino igrišča, so tanke in enakomerno razporejene na obe strani. Črta, ki loči bokse in igrišča ter V črta, je zarisana znotraj neveljavnega območja za beli balinček.

Oznake za igrišče naj bodo široke med 1,9cm in 7cm in dobro opazne. Uporabite lahko lepilni trak. Debel trak, 4cm - 7cm, se uporabi za zunanje črte; črte, ki loči bokse in igrišče ter V črta. Tanek trak, 1,9cm - 2,6cm, se uporabi za notranje črte; črte, ki razdeljujejo bokse med seboj, ciljno polje in sredino igrišča. Ciljno polje meri znotraj 25cm x 25cm. Trak mora biti zunaj tega območja.

4.2.Tabla z rezultati

Biti mora na vidnem mestu, tako da jo lahko med igro razločno vidijo vsi tekmovalci, ki tekmujejo na določeni tekmi.

4.3.Merilnik časa

Zaželeno je, da so merilniki časa elektronski.

4.4.Posoda za mrtve krogle

Krogla, ki je izločena iz igre, mora biti v posodi za mrtve krogle ali izven igrišča, približno 1m od igralne površine tako, da vsi tekmovalci lahko vidijo, koliko je mrtvih krogel.

4.5.Rdeč/moder sodniški lopar

Sodniški lopar je obarvan tako, da z njim pokaže katera stran je na vrsti za igro. Sodnik uporabi lopar, da pokaže rezultat ob koncu seta.

4.6.Merilne naprave

Uporabljajo se za merjenje obsega krogel. Metre, šestila, merilne šablone, laserje se uporablja za merjenje razdalje med krogli na igrišču.

4.7. Krogle

4.7.1. Komplet boccia krogel sestavlja 6 rdečih in 6 modrih krogel in 1 bel balinček. Krogle, ki se uporabljajo med tekmo, morajo ustrezati kriterijem BISfeda (4.7.1., 4.7.2.).

Vsak tekmovalec oz. Stran lahko uporablja svoje barvne krogle. Pri tekmah posameznikov lahko vsak tekmovalec uporablja svoj beli balinček; pri tekmah ekip in parov pa mora vsaka stran uporabljati le en beli balinček.

Krogle organizatorjev lahko uporabljajo le tisti tekmovalci, ki ne prinesejo svojih krogel v sobo za poziv ali tistim, katerim so bile njihove krogle odvzete pri naključnem pregledu.

4.7.1. Lastnosti krogel:

TEŽA: 275g (plus/minus 12g)

OBSEG: 270mm (plus/minus 8mm)

Na kroglah ni potrebo imeti napisa proizvajalca, če ustrezajo zgoraj navedenim zahtevam.

Vse krogle morajo biti jasno prepoznavne po rdeči, modri oz. beli barvi. Biti morajo v dobrem stanju brez vidnih znakov manipulacij (npr. vreznine,...). Ne smejo imeti nalepk. Glavni sodnik in/ali tehnični delegat bosta odločila če krogle odgovarjajo kriterijem.

4.7.2 Testiranje krogel

4.7.2.1. Teža vsake krogle bo testirana z uporabo tehtnice, natančne do 0,01g.

4.7.2.2. Obseg krogle bo testiran z uporabo neupogljive šablone, tanke 7mm-7,5mm, v kateri sta dve luknji; prva (majhna) luknja z obsegom 262mm in druga (velika) luknja z obsegom 278mm. Postopek testiranja:

4.7.2.2.1. Krogla ne sme pasti skozi majhno luknjo, ko jo postavimo na vrh luknje.

4.7.2.2.2. Krogla mora pasti skozi veliko luknjo. Kroglo nežno postavimo na vrh luknje. Krogla mora pasti skozi luknjo pod težo svoje gravitacije.

4.7.2.2.3. Vsako kroglo se testira, če se kotali pod vplivom gravitacije tako, da se jo spusti po aluminijasti rampi dolgi 290mm in pod naklonom 25 stopinj. Krogla, ki ustreza kriterijem, se mora kotaliti vsaj 175mm na 100mm široki rampi....!!!!

4.7.2.3. Glavni sodnik lahko pred tekmo v sobi za poziv opravi katerokoli testiranje opisano v točkah 4.7.2.1. - 4.7.2.2.3.

4.7.2.4. Krogla, ki ne preneha testiranja iz katerekoli točke 4.7.2.1. - 4.7.2.3., bo tekmovalcu odvzeta do konca tekmovanja tako, da je ne bo mogel uporabljati.

5. PRIPOMOČKI

Vse pripomočke, kot so rampe in tipalke, ki jih uporablja BC3 tekmovalec morajo odobriti pri vsakem pregledu opreme. Tekmovalci, ki potrebujejo rokavice in/ali opornice, morajo le te biti odobrene s strani klasifikatorjev in pregledane skupaj z ostalo opremo.

5.1. Pomožne rampe, položene na bok, z vsemi podaljški vred, morajo biti v velikosti boksa – 2,5x 1 m . Rampe morajo biti med merjenjem povsem razpotegnjene na maksimalno dolžino – z vsemi podaljški.

5.2. Rampe ne smejo imeti mehaničnih naprav, ki bi lahko hitrost krogle pospeševale ali zavirale, in pomagale pri nastavitvi rampe (laserji, vodne tehtnice, zavore, opazovalne naprave, daljnogled..). Takšne mehanične naprave niso dovoljene niti v sobi za poziv, niti na igrišču.

u. Ko tekmovalec kroglo izpusti, jo pri njenem naravnem kotaljenju, ne sme nič ovirati, oziroma vplivati nanjo.

5.3. Pri izpustu krogle rampa ne sme biti čez linijo, ki označuje konec boksa.

5.4. Dolžina tipalk za glavo, usta ali roko ni omejena.

5.5. Na začetku vsakega seta mora biti rampa nastavljena vsaj 20cm na levo oziroma na desno, po tem, ko sodnik pokaže katera stran je na vrsti za izmet belega balinčka (15.5.2). Prav tako je potrebno rampo premakniti pred metom kazenske krogle.

5.6. Tekmovalec lahko med tekmo uporablja več ramp in/ali tipalka. Vsi pripomočki morajo biti skozi ves set v boks tekmovalca. Če želi tekmovalec med setom uporabljati kakršnekoli predmete (steklenice, jakne, sponke, zastave..) ali športno opremo (tipalka za glavo, rampo ali podaljšek za rampo..), morajo le ti biti v boks tekmovalca že na začetku seta. Če je predmet prestavljen iz boksa med setom, bo sodnik ukrepal glede na pravilo 15.5.1., 15.5.5.

5.7. Če se med setom rampa poškoduje/zlomi, se čas ustavi in tekmovalcu dodeli 10 minut za popravilo rampe. Pri tekmi parov si lahko tekmovalec deli rampo s sotekmovalcem para ali rezervnim tekmovalcem. Rezervna pomožna rampa se lahko med koncem enega in pričetkom drugega seta zamenja (glavni sodnik mora biti o tem obveščen).

5.8. Tekmovalci, ki potrebujejo rokavice in/ali opornice, mora biti to odobreno s strani klasifikatorjev.

6. INVALIDSKI VOZIČKI

6.1. Tekmovalni invalidski vozički naj bodo čim bolj standardni invalidski vozički. Tekmovalec lahko uporablja tudi skuter. Pri tekmovalcih BC3 višina sedišča ni omejena. Pri vseh ostalih tekmovalcih mora biti tisti del, kjer se zadnjica dotika blazina največ 66cm od tal.

6.2. Če se med tekmo na vozičku zgodi kakršnakoli okvara, se čas ustavi. Tekmovalec ima 10 minut tehničnega »time out-a« za popravilo. Če se vozička ne da popraviti, mora tekmovalec nadaljevati s tekmo, v nasprotnem primeru tekmo izgubi (11.8.).

6.3. V primeru nejasnosti oziroma kakšni sporni lastnosti vozička, mora glavni sodnik v sodelovanju s tehničnim delegatom odločati o ustreznosti. Odločitev je dokončna.

7. OBMOČJE ZA OGREVANJE

7.1. Pred vsako tekmo se lahko tekmovalec ogreje na za to določenem mestu. Območje za ogrevanje lahko uporabljajo le tisti tekmovalci, kateri imajo tekme na sporedu naslednji. Tekmovalci, trenerji in asistenti lahko uporabljajo tisti del območja za ogrevanje, ki je namenjen njim, glede na igrišče, na katerem bodo tekmovali.

7.2. Tekmovalci lahko pridejo na območje za ogrevanje z naslednjim spremstvom:

- BC1 - trener in asistent
- BC2 - trener in asistent
- BC3 - trener in asistent
- BC4 - trener in asistent
- Par BC3 - trener in asistent na tekmovalca
- Par BC4 - trener in asistent
- Ekipa (BC1/2) - trener in asistent

7.3. Če je potrebno lahko na območje za ogrevanje pride en prevajalec in en fizioterapevt/masero na državo. Le tej pa ne smejo sodelovati pri samem treningu.

8. SOBA ZA POZIV

8.1. Uradna ura bo nameščena pred vhodom v sobo za poziv, urnik pa bo natančno opredeljen.

8.2. Tekmovalci se lahko registrirajo v sobo za poziv z naslednjim spremstvom:

- BC1: 1 trener, 1 asistent
- BC2: 1 trener
- BC3: 1 trener, 1 asistent
- BC4: 1 trener, 1 asistent pri tekmovalcu z nogo
- Par BC3: 1 trener, 1 asistent na tekmovalca
- Par BC4: 1 trener, 1 asistent pri tekmovalcu z nogo

Ekipa BC1/BC2: 1 trener, 1 asistent

8.3. Ob vstopu v sobo za poziv mora vsak tekmovalec in asistent pokazati štartno številko in akreditacijo. Trenerji morajo pokazati svojo akreditacijo. Štartne številke tekmovalcev naj bodo pritrjene na vidnem delu noge ali na prsnem delu, asistenti naj imajo številko pripeto na zadnjem delu. V primeru neupoštevanja tega pravila, bo njihov vstop v sobo za poziv zavrjen.

8.4. Registracija se opravi pri mizi ob vstopu v sobo za poziv. Če določena stran ne pride pravočasno v sobo za poziv, izgubi tekmo.

8.4.1. Pri tekmah posameznikov morajo biti tekmovalci registrirani med 30 in 15 minut pred načrtovanim začetkom posamezne tekme.

8.4.2. Pri tekmah parov in ekip morajo biti tekmovalci registrirani med 45 in 20 minut pred začetkom posamezne tekme.

8.4.3. Vsaka stran (posamezniki, ekipe ali pari, vključno s trenerji in asistenti) se mora v sobo za poziv registrirati skupaj. S seboj morajo prinesiti krogle ter vso potrebno opremo.

8.5. Po registraciji v sobi za poziv tekmovalci, trenerji in asistenti sobe ne smejo več zapustiti. Če jo zapustijo, nimajo več ponovnega vstopa in ne smejo tekrovati (izjema 8.13.). Vse druge izjeme potrди glavni sodnik ali tehnični delegat.

8.6. Vsaka stran mora v sobi za poziv čakati na točno določenem mestu, glede na številko igrišča. Če tekmovalec ima dve tekmi eno za drugo in ne

uspe priti pravočasno v sobo za poziv, ga lahko, z dovoljenjem tehničnega delegata, registrira trener ali selektor.

8.7. Ob točno določenem času se vrata sobe za poziv zaprejo in nihče nima več vstopa, prav tako se ne sme več prinesiti nobene opreme v sobo. (Izjeme lahko odobri glavni sodnik ali tehnični delegat).

8.8. Sodniki morajo v sobo za poziv vstopiti najkasneje takrat, ko se vrata zaprejo. To je čas za pripravo na tekmo.

8.9. Sodnik lahko zahteva od tekmovalcev, da pokažejo svoje štartne številke in njihove akreditacije za sodnika.

8.10. Pregled celotne športne opreme, krogel in potrditev oznak na rampah ter met kovanca, se izvede v sobi za poziv. Oprema, ki ne prestane naključnega pregleda, se ne sme uporabljati na igrišču, razen v primeru, da stran del opreme takoj popravi tako, da ustreza standardom.

8.11. MET KOVANCA - Sodnik vrže kovanec in stran, katera zmaga, izbere barvo krogel. Vsaki strani je dovoljeno pregled nasprotnikovih krogel pred ali po metu kovanca.

8.12. Krogle, ki jih priskrbi organizator, lahko uporabijo le tekmovalci, ki v sobo za poziv ne prinesejo svojih krogel, ali tisti tekmovalci, katerih krogle ne izpolnjujejo meril pri naključnem preverjanju.

8.13. Če je tekmovanje v časovnem zaostanku, nekdo pa prosi za dovoljenje za odhod na stranišče, mu lahko glavni sodnik ali tehnični delegat to dovoli pod sledečimi pogoji:

- nasprotnik mora biti o tem obveščen
- spremljati ga mora član osebja
- v sobo za poziv se mora vrniti pred odhodom na igrišče. V nasprotnem primeru mora predati igro, razen v primeru tekmovanju ekip in parov, kjer ga lahko nadomesti rezervni tekmovalec.

8.14. Pravilo 8.4. ne velja, če je zamudo povzročil organizator. Če pride do zamude zaradi kakršnegakoli razloga, bo HOC obvestil vse vodje ekip v pisni obliki v najkrajšem možnem času.

8.15. Prevajalci smejo vstopiti v sobo za poziv na prošnjo sodnika. Prisotni morajo biti pred pozivno sobo pred pričetkom vsake tekme tako, da so na voljo, če jih kdo potrebuje.

9. NAKLJUČNI PREGLED OPREME

9.1. Naključni pregled opreme se lahko opravi kadarkoli med tekmovanjem, po presoji glavnega sodnika.

9.2. Krogle, ki ne ustrezajo standardom po pravilu 4.7.1, 4.7.2., bodo zadržane do konca tekmovanja. Sodnik bo število zavrženih krogel zapisal v zapisnik. Tekmovalci bodo igrali z organizatorjevimi krogli, katere po vsaki tekmi vrnejo sodniku. Če tekmovalec prinese v sobo za poziv preveč krogel, bodo le te zaplenjene do konca tekmovanja.

9.3. Če krogla/e pri naključnem pregledu ne ustreza standardom, dobi tekmovalec rumen karton in opozorilo v skladu s pravilom 16.8.3. Če ima tekmovalec pri naključnem pregledu zavrženo več kot eno kroglo, je izdano samo eno opozorilo.

9.4. Če je krogla ali druga oprema (rampa, rokavice, opornice in druge naprave) zavržena tudi na drugem pregledu, je tekmovalec diskvalificiran v skladu s praviloma 16.9.2. in 15.9.4.

9.5. V primeru, ko je krogla zavržena, lahko tekmovalec prosi za take nadomestne krogle, kot mu odgovarjajo (trde, srednje trde ali mehke). Če so takšne, ki jih želi na voljo, jih bo tekmovalec dobil. Vendar pa krogel ne sme izbrati sam.

9.6. Tekmovalci in trenerji so lahko navzoči pri naključnem pregledu. Če je krogla in/ali oprema zavržena, mora glavni sodnik pregled ponoviti. Naključen pregled opreme se lahko opravlja v sobi za poziv in/ali na igrišču med tekmo.

9.7. Pri tekmah ekip in parov mora vsak tekmovalec označiti svojo opremo tako, da v primeru zavrnitve pri naključnem pregledu, se ve čigava oprema je bila zavržena.

10. Tekma

Uradne priprave na tekmo se začnejo v sobi za poziv.

10.1. Krogle za ogrevanje

Ko tekmovalci pridejo na igrišče, se postavijo v svoje bokse. Vsaka stran ima pravico da na znak sodnika izmeče sedem krogel za ogrevanje (vključno z belim balincem). Rezervni igralci ne mečejo krogel za ogrevanje.

Ogrevanje je končano, ko vsaka stran izmeče vse krogle ali potečeta 2 minuti.

10.2. Metanje belega balinčka

Med metom katerekoli krogle mora biti vsa oprema in oblačila tekmovalca znotraj boksa. Pri tekmovanju BC3 velja to tudi za asistenta.

10.2.1. Stran, ki ima rdeče krogle, vedno prične s prvim setom.

10.2.2. Tekmovalec lahko vrže beli balinček potem, ko sodnik pokaže katera stran je na vrsti.

10.2.3. Beli balinček mora pristati v veljavno območje belega balinčka na igrišču.

10.3. Neveljaven met belega balinčka

10.3.1 Met belega balinčka je neveljaven:

- če beli balinček ne prečka V - črte
- če pristane izven igrišča
- če je tekmovalec, ki je metal beli balinček, naredil kakršenkoli prekršek pravil. Primerni kazenski ukrep zapisan v pravilu 15.1 - 15.9.

10.3.2. Če je met belega balinčka neveljaven, prične set tisti, kateri je naslednji na vrsti za met belega balinčka. Če je beli balinček odvržen tako, da je neveljaven pri zadnjem setu igre, potem meče beli balinček tekmovalec, ki je metal beli balinček v prvem setu. To se ponavlja tako dolgo, dokler beli balinček ne pristane v veljavnem območju igrišča.

11.3.3. Če je bil beli balinček neveljaven, naslednji set prične spet tisti tekmovalec, ki bi bil na vrsti, če bi bil beli balinček odvržen pravilno.

10.4. Met prve barvne krogle v polje igrišča

10.4.1. Tekmovalec, ki je vrgel beli balinček, meče tudi prvo barvno kroglo v igrišče.

10.4.2. Če prva barvna krogla pristane izven igrišča ali pa je odstranjena iz igrišča zaradi prekrška, meče ista stran tako dolgo, dokler ne vrže prvo veljavno kroglo v igrišče oz. dokler ne porabi vseh krogel. Pri igranju parov in ekip lahko drugo barvno kroglo meče katerikoli tekmovalec strani.

10.5. Metanje prve nasprotnikove krogle

10.5.2. Po metu prve barvne krogle na igrišče meče nasprotna stran.

10.5.2. Če krogla pristane izven igrišča ali pa je odstranjena iz igrišča zaradi prekrška, meče ista stran tako dolgo, dokler ne vrže prvo veljavno kroglo v igrišče oz. dokler ne porabi vseh krogel. Pri igranju parov in ekip lahko barvno kroglo meče katerikoli tekmovalec strani.

10.6. Metanje preostalih krogel

10.6.1. Na vrsti je tista stran, katere barvna krogla ni najbližja belemu balinčku. V primer, da ta stran nima več barvnih krogel, potem meče nasprotna stran dalje. To se nadaljuje, dokler niso odvržene vse krogle obeh strani.

10.6.2. Če se tekmovalec odloči, da preostalih krogel ne bo metal, to nakaže sodniku, ki te krogle razglasi za »mrtve krogle«. Krogle, ki niso bile odvržene, se zapišejo v zapisnik.

10.7. Konec seta

10.7.1. Ko so vse krogle odvržene, vključno s kazenskimi, sodnik glasovno razglasi rezultat in nato »konec seta« (ref. 11) (asistenti BC3 se lahko obrnejo proti igrišču).

10.7.2. V primeru kazenskih krogel potem, ko tekmovalec oziroma kapetan izve rezultat, sodnik pobere vse krogle (stranski sodnik lahko pomaga). Stran, ki meče kazenske krogle, izbere katerikoli barvno kroglo, ki jo bo metala v ciljno polje. Sodnik razglasi končni rezultat (ref.11) in nato »konec seta«. (BC3 asistenti se lahko obrnejo proti igrišču). Končni rezultat se zapiše na zapisnik.

10.7.3. Če je pri zadnjem setu tudi, ko niso še vse krogle odvržene, znan zmagovalec in začne trener ali asistent navijati, se to ne kazuje.

10.7.4. Asistenti in sodniki lahko po znaku sodnika vstopijo na igrišče.

10.8. Priprave na naslednji set

Asistenti, trenerji (pri ekipah in parih) in/ali stranski sodniki ter zapisnikarji poberejo krogle. Na voljo imajo 1 minuto med dvema setoma. Minuta se začne odšteti, ko sodnik pober beli balinček in oznani »ena minuta«. Po 50 sekundah oznani preostalih »10 sekund«. Ko preteče minuta, sodnik reče »čas« in preda beli balinček tekmovalcu, ki začne naslednji set. Nasprotna stran mora prenehati z vsemi pripravami; sodnik bo oznanil začetek seta. Če nasprotna stran ni pripravljena, bo morala počakati, da bo na vrsti za metanje.

10.9. Met krogel.

10.9.1. Pri izmetu oz. izpustu krogle mora imeti tekmovalec vsaj eno stran zadnjice na invalidskem vozičku/skuterju. Tekmovalci, ki igrajo tako, da so na trebuhu, morajo imeti trebuh na vozičku. Klasifikatorji morajo ta način metanja odobriti.

10.9.2. Če se krogla odbije od tekmovalca, ki jo je vrgel ali od nasprotnega tekmovalca, ali pa od njegove opreme, je krogla veljavna. V primeru, da se krogla nenamerno odkotali na igrišče, bo tam tudi ostala.

10.9.3. Ko tekmovalec kroglo izmeče, brcne ali spusti po rampi, se le ta lahko skotali izven boksa tekmovalca (po zraku ali tleh), čez nasprotnikov boks preden prečka črto, ki loči bokse od igralnega polja.

10.10. Krogle izven igrišča

10.10.1 Vsaka krogla, ki se dotakne zunanjih črt igrišča ali pa jih prečka, se šteje kot krogla izven igrišča – avt. Kroglo, ki podpira drugo kroglo ter se dotika zunanje črte, odstranite neposredno in pravokotno navzven tako, da se krogla medtem dotika tal. Če se krogla, ki je bila podpirana, pade na črto, bo tudi ta krogla odstranjena (pravila 10.11.4 ali 10.12.1).

10.10.2. Vsaka krogla, ki se dotakne zunanjih črt igrišča, ali jih prečka in se nato vrne v igrišče, se šteje kot neveljavna krogla – avt.

10.10.3. Krogla, ki v celoti zgreši polje igrišča, se šteje kot krogla izven igrišča – avt, z izjemo 10.15.

10.10.4. Vsaka barvna krogla, vržena izven ali zbita iz igrišča, se šteje kot mrtva krogla in se jo prestavi na za to določeno mesto. Sodnik je edini, ki odloča o tem, ali je krogla izven igrišča.

10.11. Beli balinček je zbit iz igrišča

10.11.1. V primeru, da je med igro beli balinček zbit izven igrišča ali v neveljavno območje belega balinčka, se beli balinček prestavi na križ na sredino igrišča.

10.11.2. Če to ni mogoče, ker je katera od barvnih krogel že na križu, se beli balinček nastavi pred križ na sredino igrišča, kolikor je mogoče blizu križa (za območje pred križem velja med boksom tekmovalca in križem).

10.11.3. Po nastavitvi belega balinčka na križ se določi stran, ki je na vrsti za igro po določilih odstavka 10.6.1.

10.11.4. V primeru, da po nastavitvi belega balinčka na križ, ni na igrišču nobene barvne krogle, potem je na vrsti tista stran, ki je beli balinček zbila iz igrišča.

10.12 Krogle, ki so od belega balinčka enako oddaljene

V primeru, da sta 2 ali več krogel različnih barv enako oddaljenih od belega balinčka (tudi če je rezultat višji kot 1:1), potem je na vrsti stran, ki je metala zadnja. Nato se meče izmenično, dokler se ne zgodi, da je katera barvna krogla bližja ali pa je ena stran zmetala vse svoje krogle. Ko se to zgodi, se igra normalno nadaljuje. Če se po odvrženi krogli situacija spremeni, še vedno pa sta krogli enako oddaljeni, je na vrsti ista stran.

10.13 Istočasno metanje krogel

V primeru, da stran, ki je na vrsti, odvrže več kot eno kroglo istočasno, bosta obe krogli odstranjeni in zabeleženi kot mrtvi žogi (REF. 15.7.1.).

10.14 Krogla, ki pade

V primeru, da krogla tekmovalcu pade, potem mora igralec zaprositi sodnika za dovoljenje, da ta met ponovi. Sodnik odloči, ali je krogla padla nenamerno ali pa je tekmovalec poskusil z metom. Število ponavljanj ni omejeno in tako je tudi število ponovitev odvisno od presoje sodnika. Čas se ne ustavi.

10.15 Napake sodnika

V primeru, da zaradi napake sodnika meče napačna stran, se odvržene krogle vrnejo tekmovalcu, ki jih je metal. V tem primeru se čas, ki je bil porabljen pri metu napačne strani, spet prišteje. Če se zgodi, da se pri

takšni napaki krogle, ki so že bile na igrišču, premaknejo, je set prekinjen (15.2.4. in 12.).

10.16 Rezervni tekmovalci

10.16.1. V tekmovanjih parov BC3 in BC4 ima vsaka stran na voljo po enega rezervnega igralca, ki ga lahko menja (3.2).

10.16.2. V tekmovanju ekip lahko vsaka stran naredi do 2 menjavi, če ima 2 rezervna tekmovalca (3.3.).

10.16.3. Menjave so dovoljene med koncem enega in začetkom drugega igranega seta, sodnik pa mora biti o menjavi obveščen. Če rezervni tekmovalec menja kapetana, postane eden izmed ostalih tekmovalcev kapetan. Rezervni igralec mora v tisti boks, v katerem je bil tekmovalec, ki ga je zamenjal.

10.16.4. Menjava tekmovalcev ne sme vplivati na čas tekme tako, da bi se le ta podaljšal. Ko se enkrat tekmovalca zamenja, se le ta ne sme več vrniti v igro.

10.17 Prostor za rezervne igralce in trenerja

Trener in rezervni tekmovalci se morajo med igro nahajati na za to določenem mestu na koncu igrišča, ki pa je odvisno od organizatorja in prostorskih razmer na tekmovanju.

11. TOČKOVANJE

11.1. Točkovanje sodnik opravi po tem, ko so bile vse krogle obeh strani odvržene, vključno z morebitnimi kazenskimi krogli. Kazenske krogle se prištejejo rezultatu, preden se le ta zabeleži.

11.2. Stran, katere krogla je najbližja belemu balinčku, dobi po 1 točko za vsako kroglo, ki je bližja kot najbližja nasprotnikova krogla.

11.3 Če sta 2 ali več krogel različnih barv enako oddaljenih od belega balinčka in nobena druga krogla ni bližja, dobi vsaka stran po eno točko za vsako kroglo.

11.4. Po koncu vsakega seta mora sodnik poskrbeti za pravilno prikazovanje števila točk na tabli z rezultati ter v sodniškem zapisniku. Tekmovalci oz. kapetani se naj prepričajo ali je a tabli pravilno število točk. Za vsako kazensko kroglo, ki se ustavi v ciljnem polju, stran dobi po 1 točko.

11.5. Po koncu vseh setov se točke, pridobljene v vseh setih, seštejejo. Zmagovalec je tista stran, ki je skupno dosegla največje število točk.

11.6. Sodnik lahko pokliče kapetane(oz tekmovalce pri tekmovanju posameznikov) v igrišče, da si ogledajo meritev krogel, če je to potrebno ali je rezultat tesen.

11.7. Če je po koncu vseh setov, število točk obeh strani enako, se igra odločilni set (tie break). Število točk, doseženih v tem setu, se ne prišteje številu točk, doseženih med igro. Odločilni set je namenjen izključno za določitev zmagovalca.

12.8. V primeru, da ena stran odstopi, je nasprotna stran zmagala tekmo z največjim možnim rezultatom 6:0, ali največja razlika točk v katerikoli tekmi v tisti skupini ali v izločilnih bojih. Diskvalificirana stran ni osvojila nobene točke. Če sta obe strani diskvalificirani, obe strani odstopita z največjim možnim rezultatom 6:0, ali največja razlika točk v katerikoli tekmi v tisti skupini ali v izločilnih bojih. Nobena stran ne osvoji točke.

Če obe strani odstopita, tehnični delegat in glavni sodnik odločijo ko nadaljnem poteku.

12. PREKINITEV SETA

12.1. Set je prekinjen, če je sodnik ali tekmovalec premaknil katero izmed krogel na igrišču, oz krogla, ki je bila vržena med prekrškom premakne katero izmed krogel na igrišču, preden jo sodnik uspe prestreči.

12.2. Če se set prekine zaradi napake sodnika, bo skušal sodnik s pomočjo linijskega sodnika, postaviti krogle v svoje prvotno stanje (sodnik bo vedno poskušal upoštevati prejšnji rezultat, čeprav krogle ne bodo točno na prejšnji poziciji). Če sodnik ni prepričan glede prejšnjega rezultata, se set ponovi. Sodnik sprejme končno odločitev.

12.3. Če je set prekinjen zaradi napake ali dejanja ene izmed strani, ravna sodnik kot je zapisano v odstavku 12.2., lahko pa se posvetuje z oškodovano stranjo in s tem prepreči sprejem kakšne nepravilne odločitve.

12.4. Če se prekine set, v katerem so že bile dodeljene kazenske krogle, se le te izvajajo v ponovljenem setu. Če je prekinitev seta povzročila stran, ki ima že od prej dodeljene kazenske krogle, jih ta ne sme izvajati.

12.5. Na BISFed-ovih svetovnih prvenstvih ter na paraolimpijskih igrah mora organizacijski odbor zagotoviti stropne kamere, s pomočjo katere lahko premaknjene krogle, nastavijo nazaj na prejšnjo pozicijo. Glavni

sodnik se tako lahko hitro odloči kako je bil set prekinjen in kako ukrepati naprej, da se tekma ne zavleče.

13. PODALJŠANA IGRA (TIE - BREAK)

13.1. Podaljšana igra predstavlja še en dodaten set.

13.2 Vsi tekmovalci ostanejo v tistih boksih, katerih so bili celo tekmo.

13.3. Podaljšana igra se začne z metom kovanca. Stran, ki zmaga met kovanca, odloči katera stran bo metala prvo barvno kroglo. Uporabi se beli balinček od tiste strani, katera začne. BC3 asistent mora biti med metom kovanca obrnjen stran od igrišča (15.4.2.).

13.4. Beli balinček se nastavi na križ na sredini igrišča.

13.5. Set se nato nadaljuje kot navaden set.

13.6. V primeru situacije iz odstavka 10.12, ko vsaka stran pridobi enako število točk, se rezultat zabeleži in prične se igrati še 1 podaljšano igro. Tokrat prvo kroglo vrže nasprotna stran. Ta postopek se ponavlja, pri čemer se met prve krogle izmenjuje med stranema, dokler se ne določi zmagovalca.

13.7. Ko je potrebno odigrati dodatni tie- break, da se določi končno mesto v skupini, se tekmovalci zberejo v sobi za poziv, kjer bo sodnik:

- vrgel kovanec in tako se odloči, katera stran igra z rdečimi in katera z modrimi krogli
- ponovno vrgel kovanec, da se odloči, katera stran začne
- beli balinček tiste strani, ki začne, bo postavljen na križ
- set se nato odigra kot normalni set
- če obe strani dosežeta enako število točk, se rezultat zabeleži in odigra drugi tie - break. Tokrat začne nasprotna stran in njen beli balinček je postavljen na križ
- to se nadaljuje, dokler ena izmed strani ne zmaga.

14. VSTOP V IGRIŠČE

14.1. Stran se ne sme pričeti pripravljati na met, nastaviti vozička ali rampe medtem, ko je nasprotna stran na vrsti. (Preden sodnik pokaže katera stran je na vrsti, je sprejemljivo, da tekmovalec vzame kroglo, ne sme pa jo metati; npr. rdeča stran lahko vzame kroglo, preden sodnik pokaže, da je na vrsti modra barva, kroglo ima lahko v roki ali v naročju; rdeča stran ne sme vzeti v roko kroglo potem, ko sodnik pokaže, da je modra na vrsti) (15.4.4.).

14.2 Ko sodnik nakaže, katera stran igra, tekmovalci te strani lahko vstopijo na igralno polje ali v katerikoli prazen boks. Medtem, ko se tekmovalec pripravlja na met ali nastavlja rampo, ne sme biti v boksu nasprotnega tekmovalca.

14.3 Tekmovalci ne smejo iti za bokse medtem, ko se pripravlja na met ali govori s svojim sotekmovalcem. To pot lahko uporabljajo le BC3 tekmovalci, ko gredo na igralno polje. Ko gredo na igralno polje, ne smejo iti za boks sotekmovalca.

Tekmovalec, ki prekrši to pravilo, bo opozorjen, da mora iti na dovoljeno območje in se ponovno pripraviti na met. Izgubljen čas se ne nadoknadi.

14.4. BC3 tekmovalec nastavi rampo šele potem, ko se on ali sotekmovalec vrne v svoj boks (15.7.10.).

14.5. Če tekmovalec potrebuje pomoč pri vstopu v igrišče, lahko za pomoč zaprosi sodnika ali stranskega sodnika.

14.6. Če tekmovalec v tekmovalju parov ali ekip vrže kroglo, ko se sotekmovalec šele vrača v svoj boks, bo sodnik dodelil kazensko kroglo nasprotni strani in odstranil vrženo kroglo.

14.7. Rutinska opravila pred ali po metu so dovoljene brez posebnih naročil asistentu.

15. Prekrški

V primeru kršitev pravil obstajajo različni načini kaznovanja:

- 1 kazenski met
- odstranitev krogel
- kazenski met in odstranitev krogle

- kazenski met in opozorilo
- opozorilo
- diskvalifikacija
- tekmovalec lahko hkrati naredi več ko en prekršek

15.1. Kazenska krogla

15.1.1. Ob prekršku nasprotna stran dobi 1 kazensko kroglo, katero bo tekmovalec odmetal, ko bodo vse krogle že odmetane. Sodnik zabeleži rezultat in iz igrišča odstrani vse krogle. Tekmovalec izbere katerokoli izmed svojih barvnih krogel, ki jo bo vrgel v ciljno polje okoli križa. Sodnik bo oznanil začetek časa: »1 minuta«, takrat ima tekmovalec 1minuto časa za met krogle. Če se krogla ustavi znotraj polja, ne da bi se dotikala zunanjih črt, ta stran pridobi dodatno točko. Sodnik bo to točko prištel k rezultatu seta in zabeležil v zapisnik. V primeru kazenske krogle se čas nastavi na 1minuto potem, ko se čas seta zapiše v zapisnik.

15.1.2. Če ena stran naredi več prekrškov v enem setu, nasprotna stran odmeče vsako kazensko kroglo posebej. Prvo kroglo se odmakne in možen rezultat zabeleži, nato stran ponovno izbere eno izmed svojih barvnih krogel, ki jo bo odmetala.

15.1.3. Če obe strani naredita prekršek v istem setu, se kazni ne izničita. Vsaka stran lahko pridobi še eno dodatno točko. Prva izvaja met tista stran, katera si je prva prislužila kazensko kroglo, nato pa še druga stran.

15.1.4 Če stran med izvajanjem kazenskega meta naredi prekršek, ki bi vodil do nove kazenske krogle, sodnik dodeli nasprotni strani kazensko kroglo.

15.2. Odstranitev krogel

15.2.1. Odstranitev krogle iz igrišča je kazen zaradi storjenega prekrška med metom odstranjene krogle. Odstranjeno kroglo se prestavi v posodo za mrtve krogle.

15.2.2. Sodnik odstrani le tisto kroglo, ki je bila odmetana v času prekrška

15.2.3. Če se je zgodil prekršek, pri katerem je potrebna odstranitev krogle iz igrišča, bo sodnik vedno poskušal odvrženo kroglo prestreči, predeno se le-ta pristane med drugimi krogli in jih premakne.

15.2.4. Če sodniku ne uspe prestreči odvržene krogle, preden le ta premakne ostale krogle, se set prekine (12.1. - 12.4.)

15.3. Opozorilo in diskvalifikacija

15.3.1. Če se tekmovalcu izreče opozorilo, se mu pokaže rumeni karton in se to zabeleži v sodniški zapisnik.

15.3.2. Kadar je tekmovalec, trener ali asistent diskvalificiran, se mu pokaže rdeči karton. Rdeč karton pomeni prepoved vsaj ene tekme (15.9.3., 15.9.4.).

15.3.3. Če je pri igri posameznikov ali parov, diskvalificiran en tekmovalec, potem ta stran tekmo preda. (11.8.)

15.3.4. Če je pri tekmovanju ekip, diskvalificiran en tekmovalec, se tekma nadaljuje s preostalima dvema tekmovalcema. Vsaka krogla, ki ni bila odvržena s strani diskvalificiranega tekmovalca, se prestavi v posodo za mrtve krogle. V vseh nadaljnjih setih igra ta ekipa s samo štirimi krogli. Če je diskvalificiran kapetan ekipe, prevzame njegovo vlogo eden od preostalih tekmovalcev. Če je diskvalificiran še drugi tekmovalec v ekipi, potem ta ekipa preda tekmo (11.8.)

15.3.5. Diskvalificiran tekmovalec je lahko, z dovoljenjem glavnega sodnika vključen v nadaljnje tekme na istem tekmovanju.

15.3.6. Če je bil tekmovalec diskvalificiran zaradi nešportnega obnašanja, potem odloči posebna komisija, sestavljena iz glavnega sodnika in dveh mednarodnih sodnikov, ki nista iz iste države kot tekmovalec, ali se sme tekmovalec udeležiti nadaljnjih tekem (15.3.7).

15.3.7. V primeru ponavljajočih diskvalifikacij, glavni sodnik in tehnični odbor odločita o nadaljnjih sankcijah.

15.4. Primeri, ki vodijo do kazenske krogle (15.1)

15.4.1. Tekmovalec zapusti boks, preden sodnik pokaže katera stran je na vrsti (14.2.).

15.4.2. Kadar se asistent BC3 med setom obrne proti igrišču (3.6.).

15.4.3 Če se po mnenju sodnika, tekmovalci, asistenti in/ali trenerji pogovarjajo med seboj, ko to ni dovoljeno. (glej 16.1, 16.2.).

15.4.4. Če se tekmovalec pripravlja na naslednji met, nastavlja voziček in/ali ramo ali povalja kroglo medtem, ko je na vrsti nasprotna stran (14.1.).

15.4.5. Asistent nastavi invalidski voziček, rampo ali tipalko brez navodila tekmovalca.

15.5. Primeri, ki vodijo do kazenske krogle in odstranitve odvržene krogle (15.1. in 15.2.):

15.5.1 Če se pri metu krogle (belega balinčka ali barvne) asistent, tekmovalec ali kakršenkoli del opreme ali obleka, dotika ali presega črto, ki označuje boks. Za igralce skupine BC3 velja isto za kroglo, ki je še na rampi.

15.5.2. Če se po začetku vsakega seta, ne premakne rampe vsaj 20cm levo in desno potem, ko je bil beli balinček izpuščen in preden se izpusti prvo barvno kroglo (5.4.).

15.5.3. Če ob metu krogle, rampa presega črto, ki loči bokse od igrišče.

15.5.4. Če tekmovalec pri metu krogle, nima stika z vozičkom s vsaj eno polovico zadnjice (ali trebuha) (10.9.1.).

15.5.5. Če je katera od krogel ob metu, izven boksa tekmovalca (10.2.).

15.5.6. Če pri izpustu krogle, asistent BC3 pogleda na igrišče (3.6.).

15.5.7. Če BC1, BC2 in BC4 tekmovalec meče kroglo medtem, ko je njegovo sedišče višje od dovoljene višine 66cm (6.1.).

15.5.8. Ko imajo asistenti fizični stik s tipalko ali tekmovalcem, med metom krogle, vključno s prestavljanjem vozička kot pomoč pri metu (3.6.)

15.5.9. V tekmah ekip in parov, met krogle medtem, ko se sotekmovalec vrača v svoj boks (14.4.).

15.5.10. Ko se tekmovalec pripravlja na met medtem, ko je na vrsti nasprotna stran.

15.6. Primeri, ki vodijo do kazenske krogle in opozorila - rumen karton (15.3.):

15.6.1. Kakršnokoli namerno motenje nasprotnika tako, da pri tem vpliva na njegovo koncentracijo ali na met.

15.6.2 Tekmovalec namerno povzroči prekinitev seta.

15.7. Primeri, ki vodijo do odstranitve krogle (15.2.)

15.7.1. Met krogle preden sodnik pokaže, katera stran je na vrsti.

15.7.2. Če se krogla po izpustitvi, na rampi zaustavi.

15.7.3. Če asistent BC3 po izpustitvi iz kakršnihkoli razlogov, zaustavi kroglo medtem, ko je ta še na rampi.

15.7.4. Če BC3 tekmovalec ni zadnja oseba, ki je bila v fizičnem stiku s kroglo, preden je bila ta izpuščena. Tekmovalec mora imeti ob izpustu krogle direkten fizičen stik z le to. Za direkten fizičen stik s kroglo se šteje tudi, ko je le ta s pomočjo pripomočkov, pritrjenih na glavo, usta ali roko tekmovalca.

15.7.5. Če se asistent dotika tekmovalca med metom.

15.7.6. Če asistent in tekmovalec enako časno izpustita kroglo.

15.7.7. Če je barvna krogla odvržena pred belim balinčkom.

15.7.8. Če stran ni odvrгла vseh krogel in je čas že potekel (17.5.).

15.7.9. Če prve barvne krogle ne vrže tisti tekmovalec, kateri je vrgel beli balinček (14.5.).

15.7.10. Če tekmovalec ne prestavi rampe potem, ko se on ali njegov sotekmovalec vrne v svoj boks (14.4.).

15.7.11. Če stran vrže več kot eno kroglo hkrati (10.13.).

15.8. Naslednji primeri vodijo do opozorila - rumen karton (glej 15.3.)

15.8.1. Nepotrebno zavlačevanje tekme.

15.8.2. Če igralec ne spoštuje odločitve sodnika ali če se do nasprotne strani ali tekmovalnega osebja obnaša nespoštljivo.

15.8.3. Če pri naključnem pregledu opreme (glej 4.7.1. - 4.7.2.4., 8.2.2. in 9.2.) krogla ne odgovarja kriterijem. Ob prihodu v sobo za poziv bodo zavrnjene krogle in ostala oprema označena.

15.8.4. Če tekmovalec v sobo za poziv prinese večje število krogel od dovoljenih (3.1/3.2.1./3.3.1.). Odvečne krogle bodo zaplenjene do konca tekmovanja.

15.8.5. V igri parov in ekip je opozorilo dano igralcu, ki prinese več krogel kot je dovoljeno. Če ne morejo določiti, kateri igralec je prinesel večje število krogel, je opozorilo izdano kapetanu.

15.8.6. Če tekmovalec, asistent ali trener med tekmo zapusti igrišče, brez sodnikovega dovoljenja, tudi če je to med dvema setoma ali med medicinskim oziroma tehničnim time - outom, se ta oseba ne sme vrniti na igrišče.

15.8.7. Če pride v območje za ogrevanje ali v sobo za poziv, več oseb kot je dovoljeno, dobi tekmovalec oziroma kapetan para ali ekipe, rumeni karton (7.2., 8.2.).

15.8.8. Če asistent ali trener vstopi na igrišče brez dovoljenja sodnika (10.7.4.)

15.8.9. Tekmovalec / asistent ali trener, ki dobi 3 rumene kartone na enem tekmovanju, ima prepoved tekem.

15.9. Naslednji primeri vodijo do diskvalifikacije - rdeči karton (15.3):

15.9.1. Če se tekmovalec, asistent in/ali trener nešportno obnaša bodisi do sodnika ali nasprotne strani, se mu pokaže rdeči karton in je le ta kaznovan s takojšnjo diskvalifikacijo (15.3.2.).

15.9.2. V primeru, da dvakrat pri naključnem pregledu krogle ali druga oprema, ni v skladu s kriteriji,

15.9.3. Rdeči karton pomeni diskvalifikacijo za najmanj eno tekmo. Če se pripeti v finalu ali v zadnji tekmi, je stran diskvalificirana.

15.9.4. Če tekmovalec dobi med isto tekmo dva rumena kartona, se mu pokaže najprej rumenega nato pa še rdečega in je le ta diskvalificiran (15.3.2.). Sodnik bo diskvalifikacijo zabeležil v zapisnik.

Drugi rumeni karton v sobi za poziv in/ali v območju za ogrevanje v času enega tekmovanja, pomeni redči karton; vsak naslednji rumeni karton, ki ga tekmovalec dobi, med ostalimi tekmami, pomeni rdeč karton (15.3.6., 15.3.7.); razlaga: drugi rumeni karton pomeni rdeč karton, tekmovalec ne sme odigrati tiste tekme / tretji rumeni karton pomeni rdeč karton in tekmovalec ne sme odigrati tekme / in tako naprej.

16. KOMUNIKACIJA

16.1. Med setom ne sme potekati komunikacija med tekmovalci, asistenti in rezervnimi igralci.

Izjema je:

- Če tekmovalec zaprosi svojega asistenta za izvedbo določene naloge (npr. premikanje vozička, premikanje rampe, oblikovanje krogle, predaja krogle igralcu). Nekatera rutinska dejanja so lahko asistent opravi brez navodila tekmovalca.
- Trener, asistent ali rezervni tekmovalci lahko pohvalijo ali spodbujajo tekmovalca po izpustu krogle in med dvema setoma.
- Komunikacija med trenerji, rezervnimi tekmovalci in asistenti mora potekati tako, da jih tekmovalci na igrišču ne slišijo. Če sodnik presodi, da jih tekmovalci na igrišču slišijo, bo to kaznoval z eno kazensko kroglo (glej 15.4.3.).

16.2. V tekmah parov in ekip tekmovalci ne smejo komunicirati med seboj dokler sodnik ne pokaže, da je njihova stran vrsti za met.

16.3. Tekmovalec ne sme dajati navodil asistentu soigralca. Vsak tekmovalec mora komunicirati direktno s svojim asistentom.

16.4. Tekmovalci lahko po koncu seta komunicirajo med seboj, s svojimi trenerji in asistenti. Ko je sodnik pripravljen za začetek naslednjega seta, je potrebno s pogovorom zaključiti. Sodnik ne bo čakal.

16.5. Tekmovalec lahko zaprosi nasprotnika, da se umakne, če ga ta pri metu ovira, vendar pa ga ne sme poslati iz boks.

16.6. Vsak tekmovalec lahko komunicira s sodnikom, ko je njegova stran na vrsti.

16.7. Ko sodnik pokaže katera stran je na vrsti, lahko tekmovalec vpraša za rezultat ali merjenje. Na vprašanje – kot je: katera krogla je bližje – tekmovalec ne bo dobil odgovora. To lahko igralci na igrišču vidijo sami.

16.8. Če je med tekmo potrebno prevajanje, prevajalca določi glavni sodnik (lahko je prostovoljec na tekmovanju, drugi sodnik, član odprave iz države tekmovalca).

16.9 Prevajalci niso prisotni na igrišču. Igra ne bo podaljšana, če prevajalec ni prisoten na igrišču, ko je potrebno.

16.10. Če tekmovalec potrebuje na igrišču pametni telefon, mora to odobriti glavni sodnik ali tehnični delegat. V nasprotnem primeru je to nedovoljena komunikacija, ki se kaznuje s kazensko kroglo.

Trenerji lahko uporabljajo tablične računalnike ali pametne telefone za zapiske. Tekmovalci in njihovi asistenti na igrišču ne smejo s trenerji ali rezervnimi tekmovalci kakorkoli komunicirati. Prekrški tega pravila bodo označeni kot neprimerna komunikacija in nasprotnik prejme kazensko kroglo.

17. ČAS

17.1 Vsaka stran ima na voljo določen čas za vsak set, ki ga meri zapisnikar:

- BC1 – 5 minut za set
- BC2 – 4 minut za set
- BC3 – 6 minut za set
- BC4 – 4 minut za set
- Ekipa – 6 minut za set
- BC3 par – 7 minut za set
- BC4 par – 5 minut za set

17.2. V čas ene strani je vključen tudi met belega balinčka.

17.3. Čas ene strani se prične meriti, ko sodnik zapisnikarju pokaže, katera stran je na vrsti, vključno z belim balinčkom.

17.4. Čas se preneha meriti v trenutku, ko se krogla znotraj igrišča popolnoma ustavi oziroma prečka mejo igrišča.

17.5. Če ena izmed strani ne odvrže vseh svojih krogel v določenem času, krogle postanejo neveljavne in sodnik jih odvzame. Prestavijo se v posodo za mrtve krogle. V tekmovanju BC3 se šteje kot izpuščena krogla, ko se začne kotaliti po rampi.

17.6. Če katera od strani odvrže kroglo po preteku časa, skuša sodnik to kroglo zaustaviti preden se dotakne katere od krogel znotraj igrišča. Če sodniku to ne uspe, se set prekine (12).

17.7. Čas za kazenske mete pri vseh kategorijah, je 1 minuta za vsak prekršek (1 krogla).

17.8. Med setom se preostali čas, ki ga ima stran na voljo, prikazuje na tabli z rezultati. Po koncu vsakega seta se preostali čas vsake izmed strani zabeleži v sodniški zapisnik.

17.9. Če se zgodi, da se med setom čas izmeri napačno, lahko sodnik merjenje časa tako prilagodi, da se popravi napaka pri merjenju časa.

16.10. V primeru spora ali zmede, sodnik ustavi čas. Če je potrebno, se čas ustavi tudi med prevajanjem. Če je le možno, naj prevajalec ne bo iz ekipe tekmovalca (16.8.).

17.11. Zapisnikar mora jasno in glasno napovedati naslednje preostale čase: 1 minuta, 30 sekund, 10 sekund in čas, ko ta preteče.

18. POSTOPEK PROTESTIRANJA

18.1 Če nekdo izmed tekmovalcev meni, da je sodnik spregledal ali napačno presodil nekaj, kar lahko vplivalo na rezultat tekme, sme tekmovalec oz. kapetan dvigniti roko in od sodnika zahtevati pojasnilo. Čas mora biti ustavljen (17.10).

18.2. Med tekmo lahko tekmovalec oz. kapetan zahteva mnenje glavnega sodnika, katerega odločitev je dokončna.

18.2.1. V skladu s pravili točke 18.1. in 18.2. lahko tekmovalec med tekmo pritegne sodnikovo pozornost in vpraša za razlago situacije, s katero se ne strinja. Zahtevati mora tudi odločitev glavnega sodnika, če želi nadaljevati s postopkom protestiranja iz točke 18.3.

18.3. Na koncu vsake tekme sta obe strani povabljeni k podpisu sodniškega zapisnika. Če se ena izmed strani ne strinja z rezultatom igre ali meni, da sodnik ni ravnal v skladu s pravili, potem sodniškega zapisnika ne sme podpisati.

18.4. Sodnik zabeleži čas konca igre (čas , ko se v sodniški zapisnik vnese rezultat igre). Uradni protest mora biti vložen v času 30 minut po koncu igre. Če protest ni vložen v pisni obliki, ostane rezultat nespremenjen.

18.5. Izpolnjen protestni obrazec mora biti vložen s strani tekmovalca, kapetana ali vodje ekipe. Za protestno vlogo je potrebno tekmovalni komisiji plačati kavcijo v višini 150 funtov oziroma enak znesek v valuti organizatorjev. Na protestnem obrazcu morajo biti opisane okoliščine, pravna razlaga k prekršku (citati pravil) in utemeljitev. Organizacijska komisija oz. namestnica komisije so dolžni v najkrajšem možnem roku sklicati protestno komisijo, ki jo sestavljajo:

- glavni sodnik ali njegov pomočnik
- dva mednarodna sodnika , ki nista bila udeležena v igri in nista iz iste države ekipe, katera iz te tekme.

18.5.1. Potem ko se sestavi protestna komisija, se le ta posvetuje s sodnikom, ki je tekmo sodil. Protestna komisija se sestane v posebnem prostoru. Diskusija je zaupna.

18.5.2. Odločitev protesta mora biti sprejeta v najkrajšem času in v pisni obliki posredovana tekmovalcu/kapetanu ali vodji ekipe, katere se je pritožila ter nasprotni strani.

18.6. Če se je potrebno na odločitev, ki je bila sprejeta s strani protestne komisije, pritožiti, se to stori tako, da stran ponovno vloži protestni obrazec. Če je potrebno komisija, povpraša obe udeleženi strani. Po vlogi protesta je tehnični delegat oz njen namestnik dolžen sklicati komisijo, ki jo sestavljajo:

- tehnični delegat
- 2 mednarodna sodnika, ki nista bila udeležena v prvem protestu in nista iz iste države kot strani udeleženi v protestu.

18.6.1. Odločitev te komisije je dokončna.

18.7. Vsaka stran, ki je bila udeležena v sporni tekmi, lahko zahteva ponovni pregled odločitve komisije. Ugovor se vroči v obliki protestne vloge in plačila 150 funtov. Ugovor mora biti vročen v 30-ih minut po prejemu odločitve komisije. Protestna komisija bo zabeležila čas prejema odločitve s strani igralca, kapetana, celotne strani ali trenerja. Ta oseba mora s podpisom potrditi prejem odločitve. Vse diskusije v zvezi s protestom morajo ostati zaupne.

18.8. Če komisija odloči, da se mora tekma ponoviti, se ponovitev tekme prične pri tistem setu, kjer se je zgodila situacija, zaradi katere se je protestiralo.

18.9. Če je razlog za protest znan pred začetkom tekme, ga je potrebno razglasiti pred začetkom tekme in vložiti protesti 30minut po zaključku tekme.

18.10. Če se razlog za protest zgodi v sobi za poziv, mora biti glavni sodnik/tehnični delegat obveščen o nameri oddaje protesta, preden stran zapusti sobo za poziv. Protest bo sprejet, če je bil upoštevan postopek opisan v tem pravilniku.

19. Medicinski time out

19.1. Če tekmovalcu ali asistentu med tekmo postane slabo (resna situacija), ima pravico do medicinskega time out-a. Tekma se prekine ta 10 minut, medtem pa se merjenje časa prekine. Asistent BC3 medtem ne sme pogledati na igrišče.

19.2. Tekmovalec ali asistent ima na tekmo pravico do enega medicinskega time-out-a.

19.3. Tekmovalec ali asistent, ki zahteva medicinski time- out, mora biti s strani zdravnika pregledan v najkrajšem možnem času. Zdravniku lahko pri komunikaciji pomaga tekmovalec ali asistent.

19.4. Pri posameznikih v primeru, da tekmovalec ne more nadaljevati s tekmo, bo le ta predana (11.8.).

19.5. Pri ekipah v primeru, da tekmovalec ne more nadaljevati s tekmo, mora biti set odigran brez preostalih krogel tega tekmovalca. Rezervni tekmovalec ga lahko zamenja šele po koncu seta (10.16.3.).

19.6. Pri parih v primeru, da tekmovalec ne more nadaljevati s tekmo, mora biti set odigran brez preostalih krogel tega tekmovalca. Sotekmovalec odvrže preostale krogle. V parih BC3, če tekmovalec s CP nima menjave drugega tekmovalca s CP, par ne more nadaljevati tekme. Rezervni tekmovalec ga lahko zamenja po koncu seta (10.16). Če par nima rezervnega tekmovalca s CP, bo tekma predana (11.8.), razen v primeru zadnjega seta, takrat tekma ne bo predana. V primeru podaljšane igre, par brez tekmovalca s CP, tekmo preda.

19.7. V primeru, da potrebuje medicinski time - out asistent, si lahko, v tekmovalstvu parov do konca seta, tekmovalca delita istega asistenta. Rezervni asistent lahko asistenta nadomesti le po koncu seta. Če na igrišču ni rezervnega asistenta, si tekmovalca delita istega asistenta do konca tekme. Če tekmovalec, v tekmovalstvu posameznikov, ne more sam odmetati preostalih krogel, bodo te krogle označene kot mrtve.

19.8. V tekmovalstvu ekip, če je bil tekmovalec, ki bi moral naslednji metati beli balinček, diskvalificiran ali je zbolel, in ni na voljo zamenjave, potem bo beli balinček vrgel tekmovalec, kateri je na vrsti, za metanje belega balinčka v naslednjem setu.

19.9. Pri ekipah v primeru, da tekmovalec zaradi zdravstvenih razlogov ne more nadaljevati s tekmo in ni na voljo nobene zamenjave, lahko ekipa nadaljuje le z dvema tekmovalcema (s štirimi krogli). Če je nezmožen za nadaljevanje s tekmo BC1 tekmovalec in ni na voljo BC1 zamenjave, se lahko tekma nadaljuje brez tekmovalca BC1.

19.10. Če igralec prosi za ponovne medicinske time - out-e v nadaljnjih tekmah, se tehnični delegat posvetuje z zdravnikom in predstavnikom države iz katere je tekmovalec, o tem ali naj bo tekmovalec odstranjen iz nadaljnjega tekmovalstva. Če je tekmovalec, pri tekmovalstvu posameznikov, odstranjen iz nadaljnjega tekmovalstva, se pri vseh nadaljnjih tekmah, ki bi jih ta tekmovalec moral igrati, zabeleži rezultat, ki ustreza rezultatu tekme z najvišjo točkovno razliko.



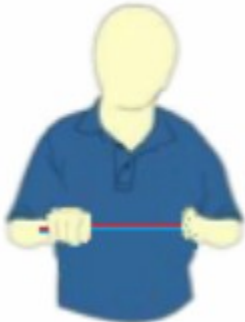
Priloge



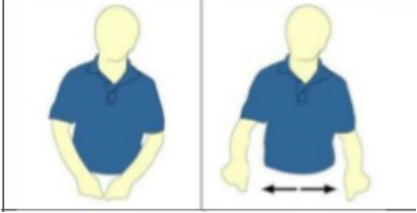
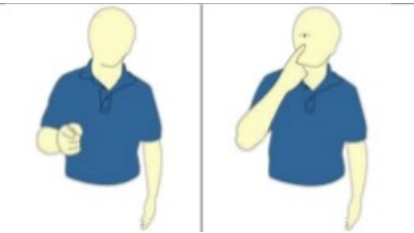
BISfed se zaveda, da se med tekmovanjem lahko pojavijo situacije, ki niso izpostavljene v teh pravilih. Takšne primere se bo reševalo sproti v sodelovanju s tehničnim delegatom in /ali glavnim sodnikom.

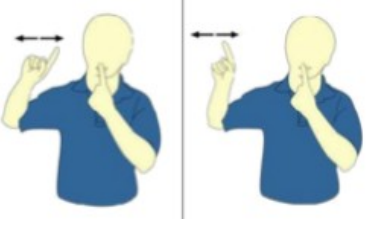
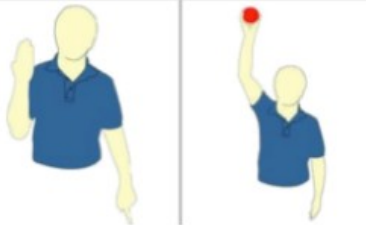


V prilogah 1,2, 3 so zabeležene geste sodnikov in razlaga pritožbenega postopka. Geste so opisane zato, da poteka med sodniki in tekmovalci boljša komunikacija. Če sodnik ne uporabi točno določene geste, se tekmovalec ne more pritožiti.


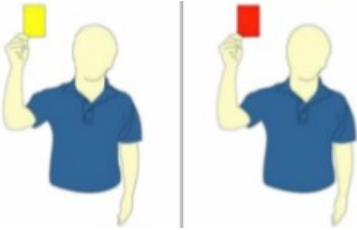

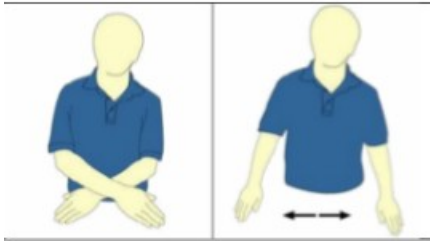
Priloga 1 - Kretnje/znaki


Sodniki

Situacija	Opis kretnje	Prikaz kretnje
<p>Met ogrevalnih krogel ali belega balinčka:</p> <ul style="list-style-type: none">• 10.2• 10.3	<p>S premikom roke nakaže začetek meta in reče »ogrevanje« ali »beli balinček«.</p>	
<p>Met barvne krogle:</p> <ul style="list-style-type: none">• 10.5• 10.6• 10.7	<p>Pokaže tisto barvo na loparju, katera je na vrsti.</p>	
<p>Krogli enako oddaljeni od belega balinčka</p> <ul style="list-style-type: none">• 10.13	<p>Lopar postavljen postrani proti dlani tako, da se pokaže tekmovalcu rob loparja. Nato se obrne lopar na tisto stran, katera je na vrsti (glej zgoraj).</p>	





<p>Tehnični ali medicinski time - out:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5.6 • 6.2 • 19 	<p>Dlan postavi nad prste druge roke (oblika »T«), pove katera stran koristi medicinski ali tehnični time - out (npr. Medicinski/tehnični time - out za - ime tekmovalca/ država/ barva krogel).</p>	
<p>Menjava tekmovalca:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.17 	<p>Vrtenje ene roke okoli druge.</p>	
<p>Merjenje</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4.6 • 11.6 	<p>Postavi pest ob pest in jih potegni vstran, kot da bi uporabil meter.</p>	
<p>Sodnik vpraša, če želi tekmovalec pogledati na igrišče:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 11.6 	<p>Pokaže na tekmovalca in potem na svoje oko.</p>	

<p>Nedovoljna komunikacija:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.4.3 • 16 	<p>Pokaže na usta in kazalec druge roke premika levo in desno.</p>	
<p>Mrtva krogla / out:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.7.2 • 10.11 • 10.12 	<p>Pokaže na kroglo in dvigne roko z dlanjo obrnjeno proti sebi in reče »out« ali »mrtva krogla. Nato pobere kroglo.</p>	
<p>Odstranitev krogle:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.2. 	<p>Pokaže na kroglo in dvigne roko s pokrčenimi prsti in nato odstrani kroglo (ko je to mogoče).</p>	
<p>Kazenska krogla:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.4. 	<p>Dvigne prst.</p>	

<p>Opozorilo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.8. 	<p>Pokaže rumen karton.</p>	
<p>Drugo opozorilo in posledično diskvalifikacija:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.9.4. 	<p>Pokaže rumen karton in nato še rdečega.</p>	
<p>Diskvalifikacija:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 15.9. 	<p>Pokaže rdeči karton.</p>	
<p>Konec seta / konec tekme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.8. 	<p>Prekriža roki in jih odkriža in reče: »konec seta« ali »konec tekme«.</p>	

<p>Rezultat:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4.5 • 11 	<p>Položi prste na tisto barvo na loparju, ki ima točke in pove rezultat.</p>	
--	---	--

REZULTATI:

Primeri rezultata			
			
<p>3 točke za rdečo stran</p>	<p>7 točk za rdečo stran</p>	<p>10 točk za rdečo stran</p>	<p>12 točk za rdečo stran</p>

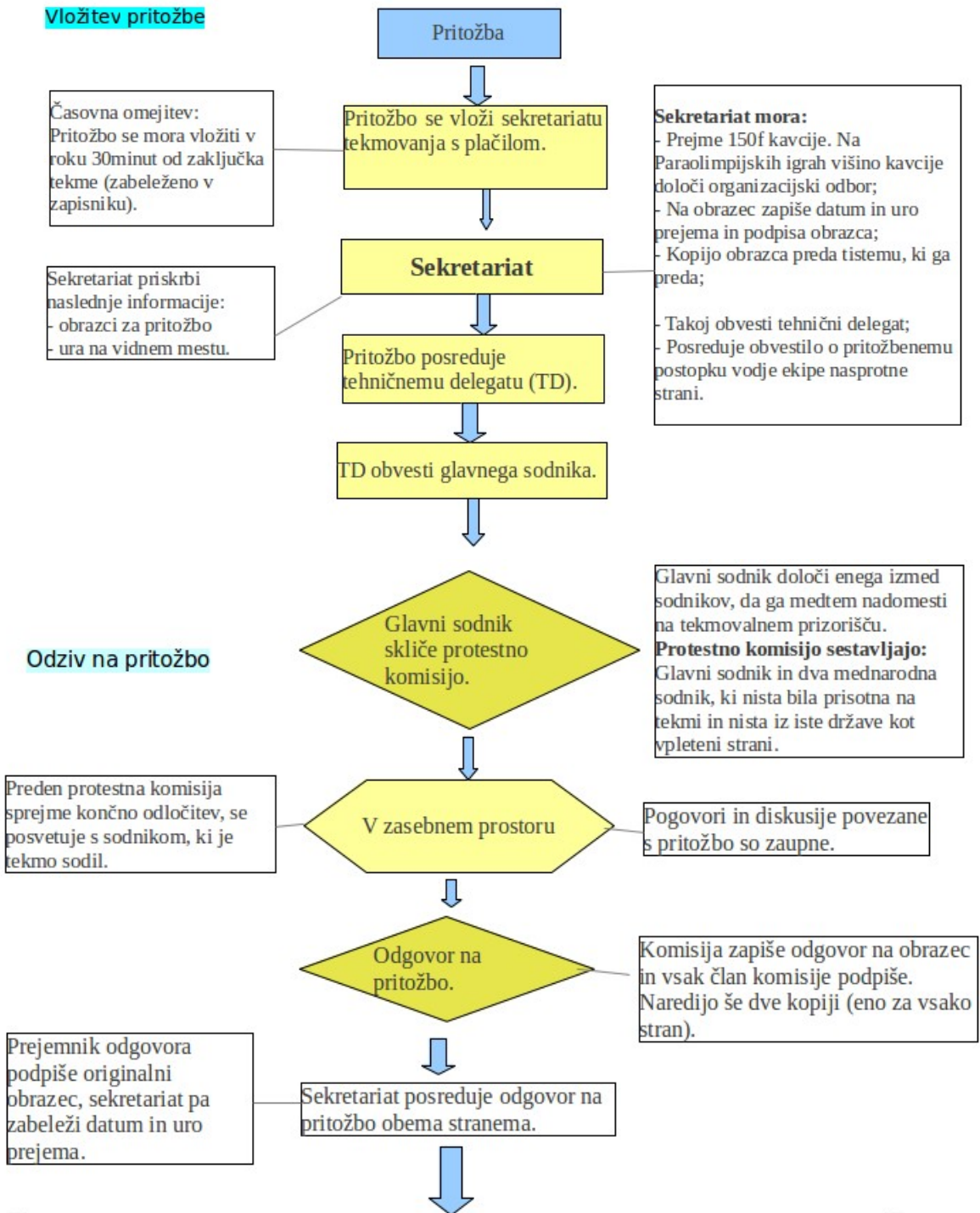
Stranski sodnik:

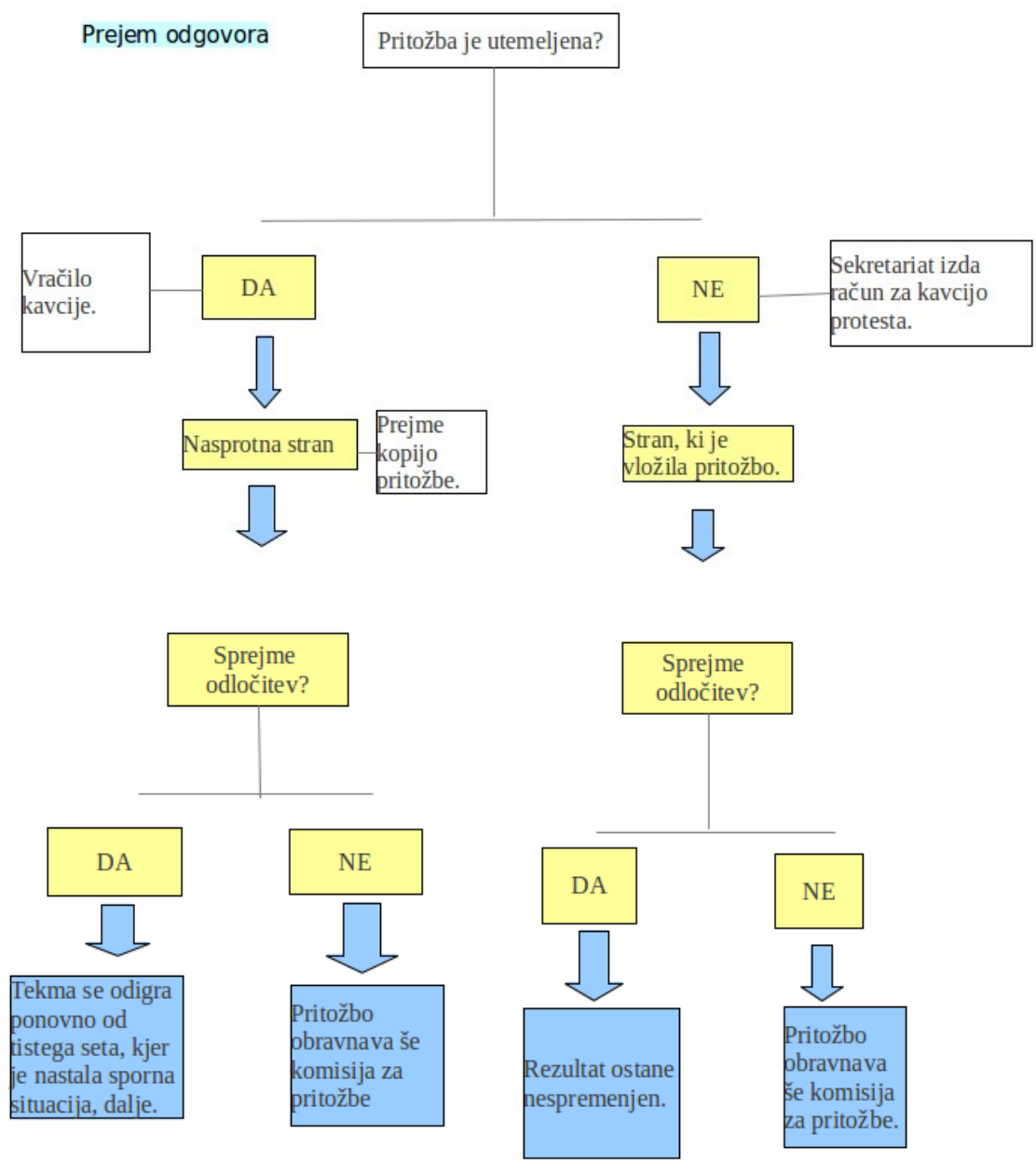
Situacija	Opis kretnje	Prikaz kretnje
Pritegniti sodnikovo pozornost.	Dvigne roko.	

Oblikovalka skic: Francisca Sottomayor

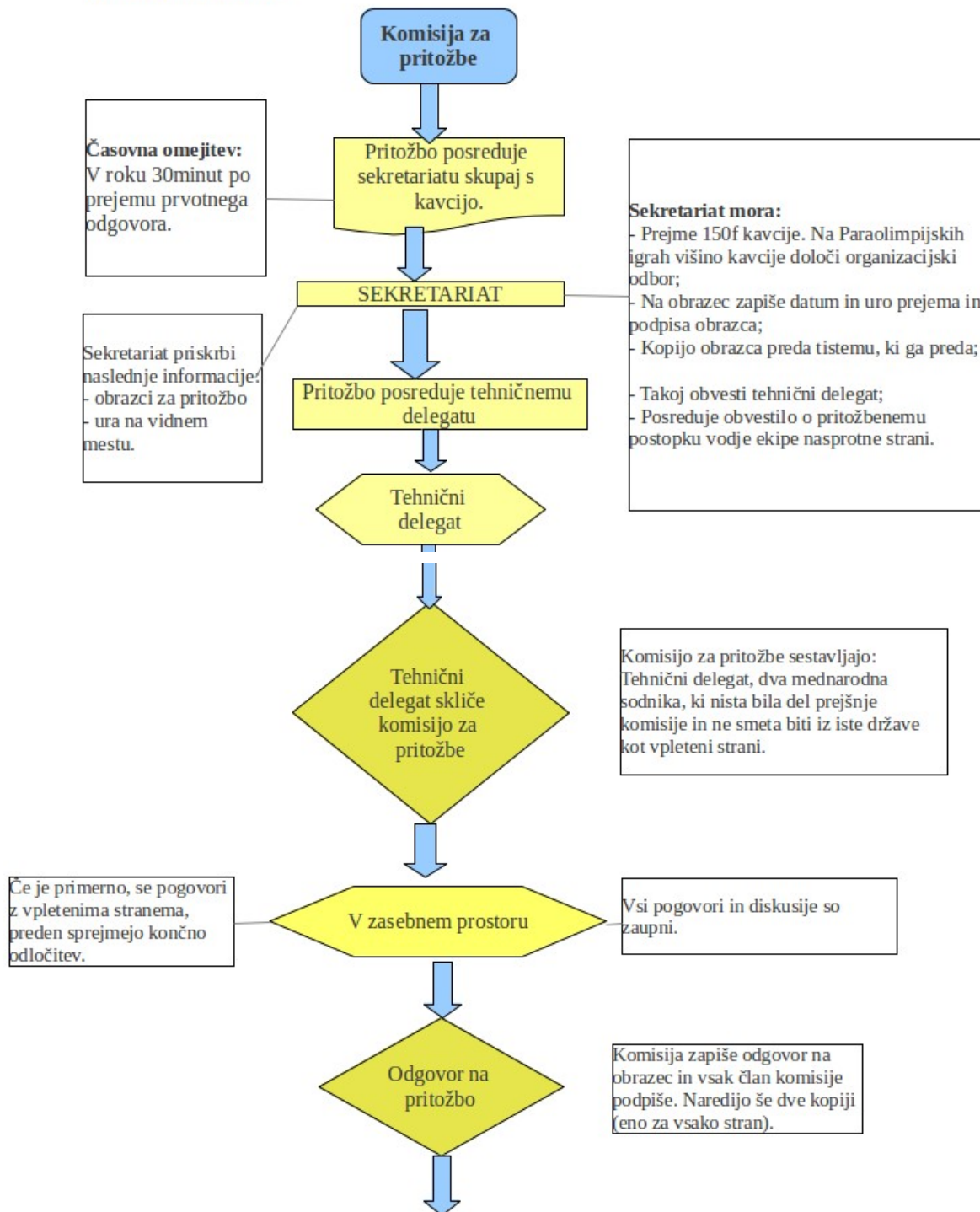
PRILOGA 2

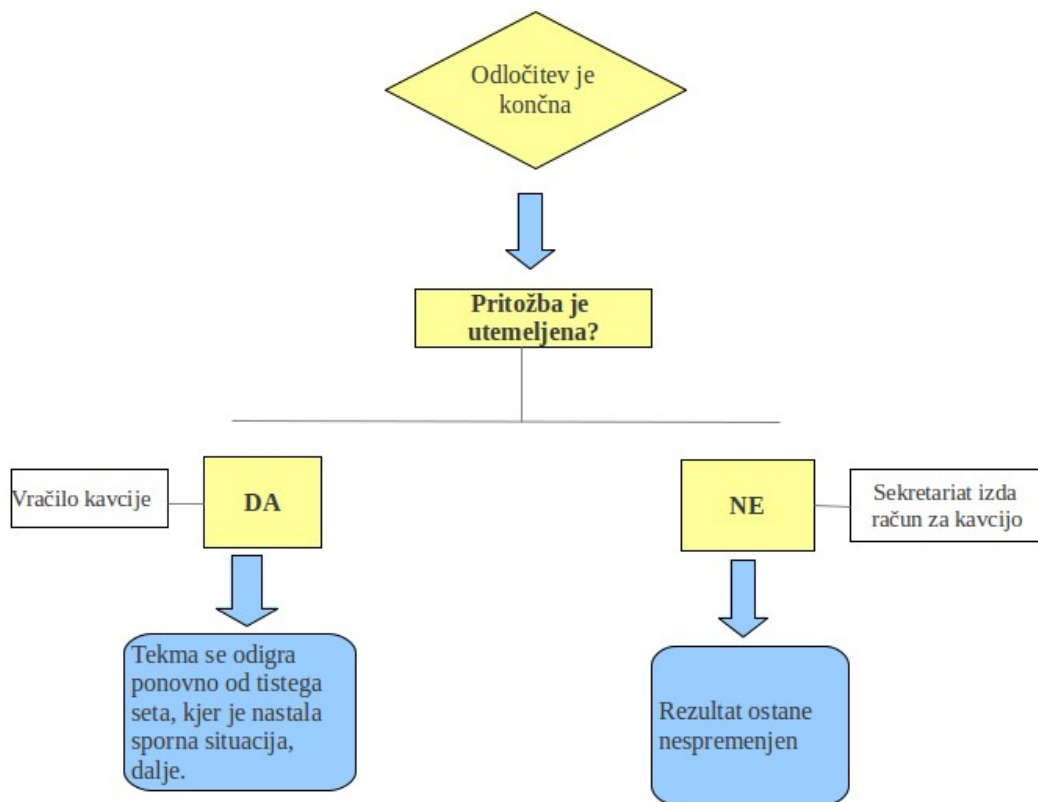
Postopek pritožbe:





Komisija za pritožbe





Postopek pritožbe:

- če se stran pritoži po časovni omejitvi (30minut), jo sekretariat obvesti, da je čas potekel. Tudi v primeru, da stran vztraja, sekretariat ne bo sprejel pritožbe;
- Fotografije in/ali video posnetki ne bodo sprejeti kot dokazi;
- Ponovno igranje tekme: Sodnik vrže kovanec in tista stran, ki zmaga, izbere barvo krogel. Če si je katera izmed strani prislužila kazenske krogla, jih ne odmeče.
- Tekma se odigra od začetka tistega seta, v katerem se je zgodila sporna situacija. Tekmovalci so v istih boksih in uporabljajo isto barvo krogel. Prekrški v tistem setu, katerem je nastala sporna situacija, niso več veljavno, izjema so pisna opozorila ali diskvalifikacija;
- Če je razlog za pritožbo utemeljen, vendar ne zahteva ponovitve tekme (npr. napaka v sobi za poziv), se kavcija ne vrne;
- Kavcije, katere se ne vrnejo zaradi odločitve komisij, zadrži BISFed.