

Nordiska Bocciaregler

Boccia inomhus

Innehåll:

1. Spelplan
2. Klassindelning/Deltagarantal
 - 2.1 Klassindelning
 - 2.2 Deltagarantal
3. Material
4. Tävlingsregler
 - 4.1 Utspel
 - 4.2 Spelet
 - 4.3 Övertramp
 - 4.4 Poängberäkning
 - 4.5 Walkover
 - 4.6 Varning och protester
 - 4.7 Protest
 - 4.8 Protokoll
 - 4.9 Slutresultat
 - 4.10 Funktionär/Domare
 - 4.11 Övrigt

- Bilaga 1: Spelplan
- Bilaga 2: Kommunikation mellem dommere og spillere

1. Spelplan

NM i Boccia spelas inomhus på befintligt underlag och i form av seriespel. Banans storlek är 10 x 6 m. Krysset 5 m från baklinje. Kastfältet 2,5 m långt. Båsena 1 m i bredden. Der spilles i båse 3 og 4 individuelt. Linjerna markeras med vit eller gul markeringstejp 2 - 4 cm bred.

2. Klassindelning/Deltagarantal
(Vid NM eller Landskamp i Boccia)2.1 KlassindelningKlass 1 (BC1-BC2 spelare)

(OBS ! SPELAR ENLIGT CP-ISRA:s BOCCIAREGLER)

- 1 CP-ISRA Gr 1-2: Person som antingen sitter i El-rullstol eller inte själv kan köra en manuell rullstol och som har behov av personlig assistans.
- 2 CP-ISRA Gr 1-2: Person som sparkar bollen ut på banan

Klass 1 Rännspelare. (BC3 spelare)

(OBS ! SPELAR ENLIGT CP-ISRA:s BOCCIAREGLER)

- 1 CP-ISRA Gr 1-2: Person som använder spelhjälpmedel. Ett spelhjälpmedel får inte i kastögonblicket vidröra linjerna omkring kastfältet samt ej hänga över utkastlinjen

Klass 2. (BC4-spelare og andre)

- 1 Person med väsentlig förlamning/ledstelhet/deformation i båda armarna/händerna och kroppen (kan vara ledgikt).
- 2 Person med väsentligt nedsatt muskelfunktion i båda armarna och kroppen (kan vara skleros/muskelförtvinning).
- 3 Person med total blindhet, internationell klass B 1 .
- 4 CP-ISRA Gr 3: Person med liten funktionell styrka och måttliga koordinationsproblem i övre extremiteterna och bål. Behöver använda rullstol för regelbundna dagliga aktiviteter.

Klass 3

- 1 CP-ISRA Gr 4: Person med god funktionell styrka och minemala koordinationsproblem i övre extremiteter och bål (övre extremiteterna kan ha ökade reflexer). Kan gå korta sträckor med hjälpmedel men behöver rullstol för regelbundna dagliga aktiviteter.
- 2 Person med väsentlig förlamning/ledstelhet/deformation i kastarm och hand.
- 3 Person med väsentligt nedsatt funktion i både armar och händer.
- 4 Person i avsaknad av eller med amputation av båda händerna.

- 5 Person med amputation eller i avsaknad av båda armarna och som sparkar ut bollen på banan.
- 6 CP-ISRA Gr 6: Person med god funktionsstyrka, men med stora koordinationsproblem i armarna och bättre funktion i benen.
- 7 Psykiskt utvecklingsstörda som har behov av hjälp att genomföra spelet.
- 8 Person med paraplegi.
- 9 Person med balansproblem på grund av väsentlig enkelsidig förlamning både i över-/underkropp samt person med två stela höfter. Gemensamt för att klassas under punkt 9 är att man skall använda krycker/käppar dagligen.
- 10 Person med rimlig funktionsstyrka i armarna, men dålig funktion i överkroppen, sitter i El-rullstol (kan vara muskelförtvining/skleros/polio).

Klass 4

- 1 CP-ISRA Gr 5: Person med god funktion, minemala koordinationsproblem i armarna, kan gå med eller utan hjälpmedel.
- 2 CP-ISRA Gr 5: Moderat hemiplegi
- 3 Person med lättare funktionsnedsättning i båda armarna och händerna, och använder rullstol p.g.a. handikapp som inte är beskrivet i klassningssystemet.
- 4 Person med rimlig funktion i överkropp, men använder El-rullstol/rullstol p.g.a. handikapp som inte är beskrivet i klassningssystemet.
- 5 Person med stor rörelseinskränkning i och/eller deformation av rygg/kropp t.ex. svår ryggskevhet/dvärg.
- 6 Person med lättare enkelsidig förlamning.
- 7 Person med enbensförlamning från höften.
- 8 Person med dubbel benamputation.
- 9 Person med högst 0,10 synrest på det bästa ögat vid korrektion eller "kikarseende" med max 20 grader, internationell klass B 2 - B3.
- 10 Person med väsentligt nedsatt muskelfunktion/ledstelhet i båda benen.
- 11 CP-ISRA Gr.7-8: Person med lättare spasticitet.
- 12 Person med lättare nedsatt muskelfunktion/ledstelhet, dock skall kravet om minsta handikapp hållas.
- 13 Alla andra amputationer som inte är beskrivna i klassningssystemet.
- 14 Psykiskt utvecklingsstörd, som inte kan delta i idrottstävlingar för icke handikappade på lika villkor i Boccia.
- 15 Alla andra som uppfyller kraven på minsta handikapp som inte är beskrivet i klassningssystemet (t.ex. amputation av ett ben/fot).

2.2 Deltagarantal

Individuellt

Klass 1 Ränna	2 spelare/nation
Klass 1	3 spelare/nation
Klass 2	3 spelare/nation
Klass 3	3 spelare/nation
Klass 4	3 spelare/nation

Lag

Klass 1 Ränna	1 lag/nation (2 spelare)
Klass 1	1 lag/nation (minst en spelare från CP-ISRA Gr. 1)
Klass 2	1 lag/nation
Klass 3	1 lag/nation
Klass 4	1 lag/nation

OBS! Klass 1 spelar efter CP-ISRA:s Bocciaregler.

Lag skall bestå av tre spelare, dock ej Klass 1 Ränna som är två spelare. En Reserv får insättas (även under pågående match).

Har reserv insatts får ej ordinarie spelare återgå under samma tävling.

Spelare, såväl ordinarie som reserv, får endast delta i ett lag under samma tävling.

Reserv behöver ej anmälas till bestämt lag.

Insatt reserv skall betraktas som spelare.

Om spelare i lag får förfall och reserven har utnyttjats fortsätter spelet med två/en spelare i laget. Varje spelare har endast rätt att delta med två spelklot, (tre för Klass 1 Ränna). Match omfattar fortfarande 6 omgångar, (4 för Klass 1 Ränna). Kvarvarande spelare får ej byta "kastbås" under pågående match.

Laget har själv att välja vem av kvarvarande spelare som gör utkast.

Tävlingsdräkt

Vid NM/landskamp skall av Nation fastställd gemensam enhetlig tävlingsdräkt användas. Uteslutning om denna regel ej följs.

Av Nation fastställd gemensam enhetlig tävlingsdräkt skall innefatta jacka/ t-shirt, kjol/byxor av idrottskläders modell. Om jacka avtages skall enhetlig nationströja användas.

Generellt

Om det visar sig vid ett NM/landskamp att det inte är tillräckligt med anmälningar från deltagande länder, har värdlandet rätt att sätta in spelare/lag i klasserna. Af hensyn til tiden kan arrangøren afgøre om lag og individuel turnering afgøres i dobbeltmøde. Inga klasser skall blandas.

Værtslandet må fylde op til 4 i lag.

Kommunikation mellem dommere og spillere

Spillere og dommere skal bruge international tegn når der skal måles. Lige ledes skal dommeren bruge tegn når den hvide er ude.

NM avgøres i seriespel med minst 3 spillere/lag i varje grupp.

Individuell tævling spelas med 4 utkast per match.

Både lag och individuell tævling avgøres i dubbelmøte.

Turneringsform i individuelt se bilag 2.

3. Material

3.1 Kloten

Kloten skall vara av Nord HIF godkänd typ. Vikt 275 gr. +/- 12 gr., omkrets 270 mm (+ / - 8 mm), röda och blå samt vitt målklot. Hemma-lag/spelare har alltid röd färg. Det är tillåtet att använda egna bollar. Motspelaren har också då rätt att använda dessa bollar.

3.2 I såväl individuell som lagtävling spelas med 6 spelklot av vardera färg plus ett målklot. Lagspelare har således 2 spelklot vardera.

4. Tävlingsregler

4.1 Utspel

4.1.1 Utkastlinjen indelas i sex lika stora kastfält. Hemmalaget placeras i kastfälten 1,3 och 5 och motståndarlaget i kastfälten 2,4 och 6. Spelare får ej byta plats sedan match påbörjats.

4.1.2 Vid lagtävling sker utkast i tur och ordning från kastfält 1 till 6. Som utkast räknas kast av målklot samt giltigt spelklot. Vid utkast skall målklot överskrida kastbaslinjen och får ej vidröra linjen. Målklot kommer också att anses som ogiltigt om den rör vid eller rullar över kantlinjerna. Spelklot är giltiga inom hela spelplanen. Varje spelare har vid lagtävling ett utkast per match och vid individuell tævling två utkast per match.

4.1.3 Målklot kastes kun en gang af her spiller pr omgang. Godkænnes ej utkast av målklot övergår utkastet till den spelare som står i tur att kasta nästa omgång. Om det är i sista omgången kommer spelaren som kastade ut den i första omgången att kasta ut den. Den vita bollen kommer att fortsätta vandra mellan spelarna i utkastföljd tills den hamnar på banan.

4.1.4 Varje spelare som av misstag vid utkast kastar spelklot istället för målklot får utkastet ogiltigförklarat. Därmed har han förbrukat utkast av målklot. Spelaren får dock tillbaka spelklotet.

4.1.5 Misslyckas utkastaren med sina spelklot fortsätter laget att kasta tills giltigt spelklot finns på planen.

4.2 Spelet

- 4.2.1 Spelare/lag har tre minuter på sig från upprop att inställa sig till spel. Om detta inte är möjligt på grund av att spelare är ex. på toaletten så skall bandommaren veta detta innan dessa tre minuter har gått. Innehar spelare/lag inom föreskriven tid förlorar man matchen med 6-0, och man får en varning, men får fortsätta tävlingen.
Opprop - Arrangør sørger for at kamper blir annonsert over speakeranlegget.
- 4.2.2 Bortsett från utkasten är kastordningen inom laget fri.
Spelare/lag som vid matchens slut uppnått flest poäng har vunnit. Match kan även sluta oavgjord.
- 4.2.3 Om målklotet under spelets gång krockas så att det hamnar utanför spelplanen, lägges det in på krysset. Detsamma gäller om målklotet varit utanför spelbart område och sedan rullat tillbaka in på spelplanen. Spelklot som under spel kastas eller krockas ut från spelplanen är ogiltiga. Vilken boll som helst, även den vita, kommer att anses som ogiltig om den vidrör eller rullar över kantlinjen. Spelklot som varit utanför spelbart område men sedan rullat tillbaka döms ogiltigt. Om det ligger ett klot på krysset läggs målklotet så nära som möjligt och väl synligt för spelaren.
- 4.2.4 Skulle fel spelare/lag kasta, tages spelklot bort från planen och är förverkat. Eventuell förändring av övriga klot inräknas dock i spelet. Om domare bedömer att kastet gjorts av taktiska skäl ska spelaren/laget tilldelas en varning.
- 4.2.5 Om två eller flera spelare ur rätt lag kastar samtidigt betraktas spelkloten som spelade och omgången fortsätter utan åtgärd.
- 4.2.6 Hamnar två eller flera spelklot på exakt lika avstånd från målklotet och domaren ej kan skilja de spelande åt, fortsätter spelet med att lag/spelare kastar varannan gång tills ändring sker. Detta inleds med att lag/spelare som sist kastade gör ytterliggare ett kast. **Detta gäller også hvis alle kloter kastas af banen.**
- 4.2.7 Klot som ligger inom spelplanen får ej rubbas innan omgången avslutas. Skulle klot av misstag flyttas skall domaren återställa spelordningen. Skulle domaren ej bedöma detta möjligt sker omspel av omgången. Klot som är utdömda skall ligga väl synliga tills omgången är avslutad.
- 4.2.8 Under match får endast domare befinna sig på planen. Undantag härifrån gäller hjälpare till sådan synskadad som är i behov av ljus- eller ljudsignaler. Hjälpare skall omedelbart efter utfört kast lämna spelplanen. Spelare som behöver sådan hjälp skall meddela domaren före matchens påbörjande.
- 4.2.9 Spelare/lagkapten äger rätt vid tveksamhet att beträda spelplanen. Medgivande fordras från domaren i varje särskilt fall. Medgives detta äger bægge

spelare/lagkaptener rätt att beträda spelplanen. Beträder spelare under match spelplanen innan domaren meddelat slutresultat, dömes enligt övertramp eller avsiktligt övertramp.

- 4.2.10 Samtliga klot får kastas, rullas eller sparkas in på planen. ”Tappat” klot som hamnar inom 1 meter från utkastlinjen återlämnas till spelaren, övriga klot räknas som spelade. Det är inte tillåtet att använda redskap i avsikt att förlänga eller rikta kastet.

4.3 Övertramp

- 4.3.1 Om i kastögonblicket linjerna omkring kastfältet vidröres eller överskrides med fot, käpp eller annat kroppsstöd dömes övertramp. Omgången fortsätter dock tills alla klot är spelade och mätning skett. Vid övertramp tilldelas motståndaren/lag 1 poäng. För spelare i stol gäller vid bedömning den del av spelare/stol som rör vid markeringslinje.

Kastögonblicket = från det klotet lämnar spelaren och till det ligger stilla.

4.4 Poängberäkning

Samtliga spelklot som ligger närmare målklotet än motståndarens närmaste klot ger ett poäng per spelklot. Är avståndet till målklotet lika mellan klot av olika färg ger dessa ett poäng vardera.

Ex. 1: Tre röda och en blå på lika avstånd från målklotet = 3 – 1

Ex. 2: En röd och en blå på lika avstånd från målklotet = 1 – 1

4.5 Walkover

- 4.5.1 Lag/spelare som inte inställer sig till två matcher eller i sista matchen i grupp-spelet uteslutes ur tävlingen och samtliga deras resultat borträknas. Poängberäkning (vid walkover en match) enligt 4.2.1

4.6 Varning och uteslutning

Om en spelare försöker störa motståndare genom att stå för nära dennes kastfält och genom detta eller annan företeelse försöker distrahera motståndaren har domare rätt att tillrättavisa denne spelare.

Om spelare gör övertramp med mera än 1 meter dömes enligt uteslutning.

- 4.6.1 Spelare som inte rättar sig efter domarens beslut tilldelas varning vilken antecknas i matchprotokollet. Vid varning tillkallas överdomaren. Överdomaren för förteckning över tilldelade varningar. Vid andra varningen uteslutes spelare ur tävlingen. Vid individuell tävling borttages alla tidigare resultat. Vid lagtävling ska de två kvarvarande spelarna i laget fortsätta med fyra klot.

4.6.2

4.7 Protest

Skriftlig protest mot domslut, undertecknad av ansvarig lagkapten/spelare, skall inlämnas till tävlingsjuryn senast 30 minuter efter avslutad match. Protesten

skall åtföljas av protestavgift av 25 euro, viket belopp, som kan betalas i nationell valuta, återbetalas om protesten godkännes. Tävlingsjuryns beslut är slutgiltigt. Protest kan ej inlämnas efter att matchprotokollet godkänts. Godkännes ej matchprotokoll är matchen ändå avslutad.

4.8 Protokoll

Domare eller linjeman för protokoll under pågående match. Detta skall signeras av båda lagkaptenerna och vid individuell tävling av båda spelarna

4.9 Slutresultat

4.9.1 Vid seriespel, i klass 2-3-4, vinner spelare/lag som uppnått flest poäng.

Vunnen match räknas = 3 poäng

Oavgjord match = 1 poäng

Förlorad match = 0 poäng

4.9.2 Skulle två eller flera spelare sluta på samma antal poäng avgöres i första hand genom målskillnad, i andra hand genom mest antal inspelade klot, i tredje hand genom inbördes möte och i sista hand genom omspel.

4.10 Funktionärer/domare/jury

4.10.1 Överdomare

1. Biträder domarna vid tveksamhet eller tvister.
2. För förteckning över varningar.
3. Beslutar om uteslutning.

Vid NM tävlingar skall överdomaren vara godkänd av arrangerade förbund.

4.10.2 Domare

1. Kontrollerar att spelare infinner sig till match tre minuter från upprop.
2. Meddelar då match börjar.
3. Meddelar muntligen och med markeringspade vilken spelare som skall spela.
4. Kontrollerar övertramp även om linjeman finns.
5. Ansvarar för att övertramp och varning antecknas i protokollet.
6. Utför mätning och meddelar resultat. Värmlandet avgör vilken typ av mätverktyg som användes.
7. Kontrollerar att matchprotokollet signeras.
8. Antecknar tidpunkt för match avslutande vid protest.
9. Tillkallar överdomaren vid tveksamheter eller tvister.

4.10.3 Linjeman placeras under matchen i höjd med utkastlinjen för att biträda domaren vid kontroll av övertramp.
Linjeman för även protokoll samt biträder vid mätning och vid insamling av klot efter omgångens avslutande enligt domarens direktiv.

4.10.4 Överdomarens beslut upphäver domarens beslut.

4.10.5 Domarens beslut upphäver linjemannens beslut.

- 4.10.6 Vid Nordiska Mästerskap skall finnas överdomare, domare, linjeman och jury.
- 4.10.7 Tävlingsjuryn skall bestå av 3 representanter från olika deltagande länder. Arrangörslaget har en av dessa representanter. Överdomare skall ej ingå i tävlingsjuryn.
- 4.11 Övrigt
- 4.11.1 Om publik eller tävlingsdeltagare stör spelet/spelare tilldelas varning. Vid andra varningen avvisning från tävlingsplatsen. Störande moment ex. mobiltel. Är inte tillåtet.
- 4.11.2 *Hvis spelars mobil telefon ringer under spelet, tilldelas 1 point til motståndaren/lag.***
- 4.11.3 Nordisk klass 1 spelar enligt de internationella CP-ISRA reglerna. Bifogas som bilaga.
Individuellt spelar BC 1 och BC 2 i samma klass.
BC 3 (rännspelare) spelar i en egen klass både individuellt och lag
BC 3 spelare kan dock ingå i ett lag i klass 1 (BC 1 och BC 2).
- 4.11.4 Det skall delas ut 4 respektive 3 medaljer i lagtävlingen.
- 4.11.5 Att arrangera ett nordiskt Mästerskap. Följ Nord-HIF:s elitidrottskommitee´s riktlinjer.
- 4.11.6 Festafton skall avhållas på söndag kväll.
- 4.11.7 Det skall avhållas ett nordiskt möte året innan NM. Arrangörslaget står för inbjudan.

Bilaga 2: Turneringsplan individuelt:

12-18 spillere/players:

Række/pool A, B, C and D.

Kvartfinal: K1=D2-A1, K2=C2-B1, K3=C1-B2, K4=D1-A2.

Semifina: S1=K11-K21, S2=K31-K41.

Bronze: S21-S12.

Finale: S21-S11.