



بسمه تعالی

کمیته ملی پارالمپیک جمهوری اسلامی ایران

قوانین بوچیا

۲۰۱۷

ترجمه:

امور بین الملل NPC



BISFed

Boccia International Sports Federation

تغییرات ویرایش دوم

۵,۵ در ابتدای هر دور، با دستور داور رمپ باید ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست حرکت داده شود (بند ۱۵,۵,۲). رمپ باید پیش از پرتاب هر پنالته حرکت داده شود. ورزشکار یا هم تیمی آن باید وقتی از زمین بازی برمی گردند رمپ را ۲۰ سانتی متر حرکت دهند. حرکت دادن رمپ بین ۲ پرتاب ضروری نمی باشد.

۱۰,۹,۲ اگر توپ پرتاب شود و بعد از رها شدن از دست بازیکن و بعد از برخورد با تجهیزات بازیکن پرتاب کننده آن توپ، یا پس از برخورد به بازیکن حریف یا تجهیزات وی، از حرکت بایستد، این توپ در جریان بازی تلقی می گردد. اگر توپ به خودی خود بچرخد بدون این که با چیزی برخورد نماید، باید در موقعیت (حالت) جدید در زمین بازی بماند.

۱۰,۹,۴ اگر توپ به خودی خود بچرخد بدون این که با چیزی برخورد نماید، باید در موقعیت (حالت) جدید در زمین بازی بماند.

۱۰,۱۰,۱ چنانچه توپی با بخش خارجی خطوط باند تماس پیدا کند یا از آن ها عبور نماید، خارج از باند تلقی خواهد شد. اگر توپ با خط برخورد می کند و در وضعیت حمایت از توپ دیگری می باشد، توپ روی خط به سمت عمود بر خط باند با یک حرکت برداشته خواهد شد و توپی که در تماس با سطح زمین است حفظ می شود. اگر توپی که از سوی توپ دیگر مورد حمایت بود، بیفتد و با خط برخورد نماید، آن توپ نیز خارج از باند تلقی خواهد شد. با هر توپ بر طبق قانون ۱۰,۱۱,۴ یا ۱۰,۱۲ رفتار خواهد شد.

۱۰,۱۰,۳ توپی که پرتاب می شود و وارد زمین بازی نمی شود، به جز مورد ۱۰,۱۴، خارج از باند محسوب می گردد.

۱۴,۲ زمانی که داور نشان داد که کدام طرف توپ را پرتاب کند، ورزشکار آن تیم میتواند وارد زمین شود و در یکی از باکس های پرتاب جایگیری نماید. به ورزشکار اجازه داده می شود که رمپ را از محل باکس پرتاب خود تنظیم نماید. بازیکن نمی تواند به باکس پرتاب بازیکن مقابل در حالی که وی مشغول آماده کردن پرتاب بعدی و یا تنظیم رمپ خود می باشد حرکت کند.

۱۵,۵,۸ دستیار کمک ورزشکار، دارای تماس فیزیکی مستقیم با ورزشکار یا نشانگر، شامل کمک به ورزشکار برای پرتاب توپ از طریق هل دادن یا کشیدن ویلچر وی باشد. (بند ۱۵,۷,۵ - فقط قسمت بازپس گیری)

۱۵,۵,۹ در دسته بندی تیمی یا دو نفره، پرتاب توپ هنگامی یکی از هم تیمی ها در حال بازگشت به باکس پرتاب خود می باشد.

۱۵,۷,۱۰ اگر بازیکن رمپ را با چرخش ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست دوباره تنظیم ننماید هنگامی که خودشان یا هم تیمی شان از زمین بازی باز می گردند. (بند ۵,۵-۱۴,۴)

فهرست مطالب

۱. تعاریف
 ۲. شرایط بازی
 ۳. دسته بندی‌های بازی
 ۴. تجهیزات و کنترل توپ
 ۵. دستگاه های کمکی
 ۶. ویلچر
 ۷. دستورالعمل های مربوط به گرم کردن
 ۸. اتاق فراخوان
 ۹. کنترل تصادفی
 ۱۰. بازی
 ۱۱. امتیازدهی
 ۱۲. پایان ناتمام – disrupted end
 ۱۳. شکستن حالت تساوی – tie break
 ۱۴. جابه جایی روی زمین بازی
 ۱۵. خطا
 ۱۶. ارتباطات
 ۱۷. زمان هر دور
 ۱۸. توضیحات و دستورالعمل اعتراض
 ۱۹. وقت استراحت پزشکی
- ضمیمه ها
- ضمیمه یک – علائم / حالات (حرکات) رسمی داوران
- ضمیمه دو – اعتراضات
- ضمیمه سه – طرح زمین بوچیا
- ضمیمه شماره چهار – فهرست اصطلاحات

مقدمه

قوانین ارائه شده در این متن مربوط به ورزش بوچیا می‌باشد.

این قوانین در تمامی مسابقات بین‌المللی بوچیا که زیر نظر فدراسیون بین‌المللی ورزش بوچیا - BISFed - برگزار می‌شوند، مورد استفاده قرار می‌گیرند.

این رقابت‌ها شامل کلیه مسابقات مصوب BISFed بوده و در برگیرنده مسابقات آزاد جهانی، جام‌های قاره‌ای، مسابقات قهرمانی جهانی و منطقه‌ای و بازی‌های پارالمپیک است.

کمیته‌های برگزاری مسابقات می‌توانند با توافق نماینده فنی منصوب BISFed، نکاتی را به منظور تبیین و تفسیر به این قوانین اضافه نمایند، ولی این تفسیر نباید مفهوم و معنی قوانین را تغییر دهند و در فرم‌های تصویب که تحویل BISFed می‌شوند به وضوح مشخص باشند.

روح بازی

از حضور تماشاگران در این مسابقات استقبال می‌شود و عموم مردم به حضور در این مسابقات تشویق می‌گردند، اما به تماشاگران از جمله اعضای تیم‌ها که در بازی حضور ندارند، توصیه می‌شود که در خلال عمل پرتاب توپ توسط یک بازیکن سکوت را رعایت نمایند. از بعد اخلاقی و روح بازی بوچیا همانند بازی تنیس روی میز می‌باشد.

دوره آزمایشی برای معرفی آخرین تغییرات قوانین بوچیا

آخرین تغییرات در خصوص قوانین بوچیا به شکل آزمایشی در مسابقات سال ۲۰۱۷ رشته بوچیا به کارگرفته می‌شود. کمیته قوانین رقابت‌ها نظرات افراد را نسبت به این تغییرات می‌پذیرد و اثربخشی آنها را در پایان سال ۲۰۱۷ مورد بازبینی قرار خواهد داد. در همین راستا می‌توانید نظرات و نکات خود را به آدرس admin@bisfed.com ایمیل نمایید.

(۱) تعاریف

- Classification: فرآیند کلاس‌بندی ورزشکاران منطبق بر قوانین کلاس‌بندی BISFed
- CP: Cerebral Palsy / فلج مغزی
- Division: یکی از چند سطح رقابت با توجه به کلاس‌بندی
- Jack: توپ هدف یا توپ جک، که سفید رنگ می‌باشد.
- Ball: توپ، منظور هر یک از توپ‌های قرمز، آبی و یا جک می‌باشد
- Dead ball: توپ مرده، توپی است که بعد از پرتاب شدن، از زمین بازی خارج شده یا بعد از نقض مقررات، توسط داور از زمین بازی برداشته شده‌است، یا توپی که به دلیل اتمام وقت بازیکن پرتاب نمی‌شود، یا توپی که بنا بر انتخاب بازیکن پرتاب نمی‌شود.
- توپ پنهانی: توپ اضافی که در پایان یک نیمه از سوی داور برای جریمه بازیکنی خاطی به بازیکن مقابل داده می‌شود.
- توپ پرتاب نشده: توپ‌هایی که یک طرف در یک دور پرتاب نمی‌کند.
- Ball Template: الگوی توپ، که برای تأیید محیط توپ‌ها استفاده می‌شود.
- Weigh scale: ترازویی با دقت ۰,۰۱ گرم برای وزن کردن توپ بوچیا
- Call room: مکان ثبت نام پیش از هر بازی
- Field of Play: محوطه‌ای که شامل تمام زمین‌ها و جایگاه وقت نگه دار می‌شود.
- Court: زمین بازی، محوطه‌ای که به وسیله خطوط مرزی مشخص می‌گردند که شامل باکس‌های (مربع‌های) پرتاب نیز می‌شود.
- Playing Area: محوطه بازی منهای باکس‌های پرتاب
- Throwing Box: یکی از ۶ باکس شماره دار و علامت‌گذاری شده که ورزشکاران از آنجا توپ‌ها را پرتاب می‌کنند.
- Throwing Line: خط روی محوطه که ورزشکاران از پشت آن توپ را پرتاب می‌کنند.

- V line: خط وی شکل / خط Jack, خطی است که توپ هدف (Jack Ball) باید از آن بگذرد تا در جریان بازی قلمداد شود.
- Cross: علامت موجود در مرکز محل بازی برای قرار دادن جک در شکست تساوی، یا زمانی که جک از خطوط کنار زمین خارج می شود و یا زمانی که بعد از پرتاب اولین توپ رنگی، جک به سمت منطقه غیر قانونی حرکت می کند.
- Target Box: باکس ۲۵ سانتی متر در ۲۵ سانتی متری برای پرتاب پناالتی
- Match: مسابقه، به رقابت میان دو طرف اتلاق شده و از تعدادی دور (end) تشکیل می شود.
- End: یک بخش از بازی، زمانی که همه توپ ها توسط دو طرف بازی شده اند.
- Disrupted end: بازی مختل شده، به حالتی گفته می شود که توپ ها چه به صورت عمدی یا سهوی (تصادفی) از روال یا جریان عادی بازی خارج شده اند.
- Violation: نقض مقررات، به هر نوع عملی غیر قانونی از سوی بازیکن، تیم، نفر جایگزین، نفر کمکی یا مربی انجام گیرد، اتلاق می گردد.
- Red Card: کارت قرمز، کارتی است به ابعاد تقریبی ۷×۱۰ سانتی متر که داور از آن برای اخراج بازیکن استفاده می کند.
- Yellow Card: کارت زرد، کارتی است به ابعاد تقریبی ۷×۱۰ سانتی متر که داور از آن برای دادن اخطار استفاده می کند.
- Equipment: رمپ، دستکش، تراشه و دیگر دستگاه های کمکی از قبیل اشاره گر
- HOC: کمیته برگزاری میزبان
- SA, HR, AHR, TD, ATD: دستیار ورزشی، سر داور، دستیار کمک داور، نماینده فنی، دستیار نماینده فنی
- Side: طرف، در دسته بندی های انفرادی، یک طرف شامل یک رقابت کننده می باشد. در دسته بندی های دو نفره، یک طرف شامل شامل دو عضو به عنوان یک یونیت می باشند. در دست بندی های تیمی یک طرف شامل سه عضو – به عنوان یک یونیت – می باشند. ورزشکار تعویضی، دستیار ورزشی، و مربیان در صورت داشتن اجازه، به عنوان اعضای همان طرف محسوب می شوند.
- Sport Assistant: شخصی که طبق قوانین دستیار ورزشی به ورزشکار کمک می کند.
- Substitute: یک بازیکن جایگزین از همان تیم
- Throw: به حرکت در آوردن توپ را روی زمین، پرتاب گویند و شامل: پرتاب، ضربه به توپ با پا و رهاسازی توپ هنگام استفاده از وسایل کمکی (رمپ) است.
- Warm up Area: به محلی که ورزشکاران پیش از وارد شدن به اتاق فراخوان اقدام به گرم کردن خود می نمایند، محوطه گرم کردن می گویند.

۲) شرایط بازی

- ۲,۱ شرایط بازیکن به شکل مشروح در قوانین کلاس BISFed توضیح داده شده است که شامل جزئیات نوع کلاس بندی، روند انجام، نحوه کلاس بندی مجدد و اعتراض به آن شرح داده شده است. برای دریافت اطلاعات تکمیلی در این زمینه بخش کلاس بندی و اطلاعات ورزشی، آخرین قوانین کلاس بندی بوچیا که در وبسایت BISFed موجود می باشد مراجعه نمایید.
- ۲,۲ تمامی ورزشکاران باید تا پیش از اول ژانویه سالی که در مسابقه بین المللی شرکت می کنند، ۱۵ سال سن داشته باشند. مسابقات بین المللی شامل، اما نه محدود به، مسابقات قهرمانی منطقه ای، مسابقات قهرمانی جهانی، سایر مسابقات مصوب BISFed و بازی های پارالمپیک می باشند.

۳) دسته بندی بازی ها

دسته بندی کلی

هفت نوع دسته بندی برای بازی های بوچیا وجود دارد. بازیکنان با هر جنسیت، می توانند در هر یک از این دسته ها به رقابت بپردازند. دسته بندی های بوچیا عبارتند از:

۳,۱ دسته بندی انفرادی

- انفرادی کلاس BC1
- انفرادی کلاس BC2
- انفرادی کلاس BC3
- انفرادی کلاس BC4

در مسابقات انفرادی، هر مسابقه شامل چهار دور (end) می‌باشد. هر بازیکن دو دور (end) از مسابقه را با در اختیار گرفتن توپ هدف (Jack Ball) آغاز می‌نماید. هر بازیکن شش توپ رنگی را دریافت می‌نماید. طرف پرتاب کننده توپ‌های قرمز، در جایگاه پرتاب شماره ۳ مستقر می‌شود و طرف پرتاب کننده توپ‌های آبی در جایگاه پرتاب شماره ۴ مستقر می‌شود. هنگامی که بازیکنان به اتاق فراخوانده می‌شوند، می‌توانند ۶ توپ قرمز، ۶ توپ آبی و یک توپ هدف (Jack Ball) به همراه داشته باشد.

۳,۲ دسته بندی دو نفره

- دو نفره کلاس BC3
- دو نفره کلاس BC4

دوبل BC3

بازیکنان باید به عنوان "واجدالشرايط" برای شرکت در مسابقات انفرادی دسته BC3، کلاس بندی شوند. یک تیم دونفره کلاس BC3 باید دارای یک بازیکن ذخیره باشند. استثنائات در این خصوص در صورت صلاحدید توسط BISFed که تصمیم آن نهایی خواهد بود، انجام خواهد شد. یک زوج بازیکن BC3 دونفره، همیشه باید شامل حداقل یک بازیکن CP در زمین باشد. هر بازیکن می‌تواند بر طبق قوانین مربوط به بازی انفرادی از یک دستیار ورزشی استفاده نماید.

دوبل BC4

بازیکنان باید به عنوان "واجدالشرايط" برای شرکت در مسابقات انفرادی دسته BC4، کلاس بندی شوند. یک تیم دونفره کلاس BC4 باید دارای یک بازیکن ذخیره باشد. استثنائات در این خصوص در صورت صلاحدید توسط BISFed که تصمیم آن نهایی خواهد بود، انجام خواهد شد. بازیکنانی که با پا بازی می‌کنند می‌توانند از وجود یک دستیار، مطابق قوانین دستیار ورزشی، بهره‌مند شوند. در مسابقات دو نفره BC3 و BC4، هر مسابقه شامل چهار دور (end) می‌باشد. هر بازیکن یک دور (end) را با در اختیار گرفتن توپ هدف (Jack Ball) آغاز می‌کند و توپ هدف (Jack Ball) از جایگاه‌های پرتاب ۵-۲ به ترتیب شمارش عددی، پرتاب می‌شود. هر بازیکن سه توپ دریافت می‌نماید. طرف پرتاب کننده توپ‌های قرمز در جایگاه‌های پرتاب ۲ و ۴ مستقر می‌شود و طرف پرتاب کننده توپ‌های آبی در جایگاه‌های پرتاب ۳ و ۵ مستقر می‌شود.

۳,۲,۱ هنگام ورود به اتاق فراخوان (Call Room)، هر بازیکن می‌تواند سه توپ قرمز، سه توپ آبی و به ازای هر تیم یک توپ هدف (Jack Ball) همراه داشته باشد.

۳,۲,۲ توپ‌های مورد استفاده توسط بازیکنان ذخیره استفاده می‌شود، در محل تعیین شده نزدیک منشی — شخصی که امتیازها را ثبت می‌کند — قرار داده می‌شود.

3.3 دسته بندی تیم ها

رقابت کنندگان باید به عنوان "واجدالشرايط" برای شرکت در رقابت های انفرادی BC1 و BC2 کلاس بندی شوند. تیم باید با ۳ بازیکن بازی کند، و همیشه باید حداقل یک بازیکن کلاس BC1 در زمین داشته باشد. هر تیم می‌تواند یک دستیار، مطابق با قوانین دستیار ورزشی، همراه خود داشته باشد. تیم می‌تواند حداکثر تا ۲ نفر بازیکن تعویضی داشته باشد. تیمی که ۲ بازیکن تعویضی داشته باشد، باید حداقل ۲ بازیکن BC1 همراه خود داشته باشد.

در مسابقات تیمی، هر مسابقه شامل شش دور (end) می‌باشد. هر بازیکن یک دور (end) را با در اختیار گرفتن توپ هدف (Jack Ball) آغاز می‌نماید و به ترتیب شمارش عددی، از جایگاه پرتاب ۱ تا ۶ توپ هدف (Jack Ball) پرتاب می‌شود. هر بازیکن دو توپ رنگی دریافت می‌نماید. طرف پرتاب کننده توپ‌های قرمز در جایگاه‌های پرتاب ۱، ۳ و ۵ و طرف پرتاب کننده توپ‌های آبی در جایگاه‌های پرتاب ۲، ۴ و ۶ مستقر می‌شوند. ۳،۳،۱ هنگام ورود به اتاق فراخوان (Call Room)، همه اعضای تیم، (اعم از بازیکنان ذخیره) می‌توانند ۲ توپ قرمز، ۲ توپ آبی و یک توپ جک به همراه داشته باشند.

۳،۳،۲ توپ‌های مورد استفاده توسط بازیکنان ذخیره استفاده می‌شود، در محل تعیین شده در نزدیکی منشی - شخصی که امتیازها را ثبت می‌کند - قرار داده می‌شود.

۳،۴ بین دورها برای بازی های تیمی و دو نفره

بین دورها هیچ تایم اوتی یا وقت استراحتی وجود ندارد.

بین دورها، داور حداکثر یک دقیقه وقت به تیم‌ها می‌دهد. این یک دقیقه هم از زمانی که داور توپ هدف را از روی زمین برمی‌دارد و زمان یک دقیقه را اعلام می‌کند، آغاز می‌شود. مربی‌ها می‌توانند توپ‌های تیم خود را جمع نمایند و پس از آنکه بازیکنان را در زمین بازی گرد هم آوردند، نزدیک‌شان شده و در طول این مدت زمان یک دقیقه ای با آنها صحبت کنند. مربی‌ها می‌توانند از دستیار خود، داور، خط نگه دارها درخواست کمک کند تا توپ‌ها را جمع کنند. بعد از گذشت ۵۰ ثانیه، داور ۱۰ ثانیه باقی مانده را اعلام می‌کند. زمانی که یک دقیقه به پایان رسید، داور "Time" را با صدای بلند اعلام می‌کند. زمانی که داور توپ هدف را به بازیکنی که می‌خواهد آن را پرتاب کند تحویل می‌دهد، تمام فعالیت‌های تیم مقابل باید متوقف شود. داور درخواست توپ هدف را میکند و اگر طرف مقابل آماده نباشد، مجبور هستند منتظر بمانند تا داور نوبت‌شان را اعلام کند. زمانی که داور اعلام "Time" می‌کند، بازیکنان باید در باکس پرتاب و مربیان در منطقه مشخص شده خود حضور داشته باشند. در غیر این صورت به دلیل ایجاد تاخیر در بازی با کارت زرد جریمه خواهند شد.

۳،۵ وظایف کاپیتان

۳،۵،۱ در مسابقات تیمی و دو نفره، هدایت تیم در هر مسابقه برعهده کاپیتان است. کاپیتان باید به وضوح برای داور مشخص باشد و لازم است که حرف (C) به طور واضح و قابل رؤیت برای داور، روی قسمت جلو پیراهن‌شان درج گردد. خود کاپیتان، باشگاه یا کشور متبوعش مسئول درج این علامت روی پیراهن کاپیتان است. کاپیتان به عنوان عامل اجرایی تیم عمل نموده و مسئولیت‌های ذیل را برعهده دارد:

۳،۵،۲ نمایندگی تیمی/تیم دو نفره در زمان انجام شیر یا خط و انتخاب رنگ توپ (قرمز یا آبی)

۳،۵،۳ تصمیم‌گیری در خصوص بازیکن پرتاب کننده توپ در طول بازی، از قبیل توپ‌های پنالتی

۳،۵،۴ درخواست تایم اوت فنی یا پزشکی یا تعویض. همچنین مربی هم می‌تواند درخواست تایم اوت فنی یا پزشکی یا تعویض بدهد.

۳،۵،۵ تأیید تصمیم داور در فرایند امتیازدهی

۳،۵،۶ مشاوره با داور در زمانی که یک دور (end) برهم می‌خورد یا در زمان بروز اختلاف.

۳،۵،۷ امضای برگه امتیازات و یا تعیین نماینده برای امضاء آن. هر کسی باید به نام خودش برگه امتیازات را امضاء نماید.

۳،۵،۸ ثبت شکایت. همچنین مربی یا مدیر تیم می‌تواند شکایت را ثبت نماید.

۳,۶ قوانین دستیار ورزشی

بازیکنان کلاس BC1، BC3 و BC4 مجاز به داشتن یک دستیار می‌باشند. دستیاران کلاس BC1 و BC4 هم که با پا بازی می‌کنند باید پشت باکس پرتاب قرار گیرند و با هدایت بازیکنان خود می‌توانند وارد باکس پرتاب شوند. دستیاران بازیکنان کلاس BC3 باید داخل باکس پرتاب بازیکنان شان قرار گیرند و نباید در طول هر دور به زمین بازی نگاه کنند. وظایف دستیاران شامل موارد ذیل می‌شود:

- تنظیم و تثبیت صندلی ورزشکار - در صورت درخواست خود ورزشکار
 - تنظیم وضعیت ورزشکار - در صورت درخواست خود ورزشکار
 - غلتاندن یا پاس دادن توپ به ورزشکار - در صورت درخواست خود ورزشکار
 - قرار دادن رمپ (برای بازیکنان کلاس BC3) - در صورت درخواست خود ورزشکار
 - انجام اقدامات معمول قبل یا پس از پرتاب .
 - جمع آوری توپ ها در پایان هر دور - در صورت درخواست داور
- دستیار در طول پرتاب، اجازه داشتن برخورد مستقیم با ورزشکار، کمک کردن به آنها با هل دادن یا تنظیم کردن ویلچر یا نشانگر را ندارد. دستیاران ورزشکارهای کلاس BC3 نمی‌توانند در طول یک دور به زمین بازی نگاه کنند.

۳,۷ مربی

در هر مسابقه به ازای هر دسته‌بندی از بازی، یک نفر مربی می‌تواند وارد اتاق فراخوان (Call Room) محل گرم کردن بازیکنان شود. در مسابقات انفرادی، مربی مجاز به ورود به زمین بازی نمی‌باشد. در مسابقات تیمی و دونفره، مربی می‌تواند همراه تیم خود وارد زمین شود.

۴ تجهیزات و کنترل توپ

تمامی امکانات مورد نیاز برای برگزاری یک تورنومنت باید توسط کمیته برگزاری میزبان تدارک دیده شود و از سوی نماینده فنی تعیین شده از سوی فدراسیون بین‌المللی ورزش بوچیا برای هر مسابقه مصوب، مورد تأیید قرار گیرد. قبل از شروع مسابقه، تجهیزات و توپ باید کنترل شوند. زمان کنترل تجهیزات را نماینده فنی تعیین می‌کند. کنترل توپ و رمپ بر عهده سر داور و/یا نمایندگان وی می‌باشد. ۴۸ ساعت قبل از شروع مسابقه، مناسب‌ترین زمان برای کنترل تجهیزات است. توپ های نامناسب تا پایان بازی نگه داشته خواهند شد. دستکش و دیگر تجهیزاتی که ورزشکاران استفاده می‌کنند باید از سوی کلاس‌بندان مورد تأیید قرار گیرد و برای جلسه کنترل تجهیزات آورده شود. توپ های رقابت، که از سوی کمیته برگزاری تهیه شده است باید قبل از هر بازی کنترل گردد.

۴,۱ زمین

سطح زمین بازی باید مسطح و صاف باشد (مانند بتن جلا داده شده (صاف)، کف چوبی یا لاستیک طبیعی یا مصنوعی). سطح زمین نباید کثیف باشد. هیچ چیزی از قبیل هر نوع پودر نباید برای تداخل در سطح بازی استفاده شود. ابعاد زمین ۱۲,۵ در ۶ متر می‌باشد و محوطه پرتاب هم به ۶ باکس تقسیم خواهد شد. تمام اندازه ها به سمت داخل خط مرتبط اندازه گرفته خواهد شد. خط هایی که باکس های پرتاب و اوت ها را مرزبندی می‌کند نسبت به یک خط نازک اندازه‌گیری می‌شوند و نوار چسب هایی در هر دو طرف این علامت کشیده می‌شود. خط پرتاب و خط ۷ شکل داخل منطقه غیرقانونی برای جک قرار داده می‌شود. (به ضمیمه شماره ۳ مراجعه نمایید) پهنای کلیه علامت گذاری‌های زمین بازی بین ۱,۹ و ۷ سانتی متر خواهد بود. این علامت‌گذاری‌ها باید به آسانی قابل تشخیص باشند. برای علامت گذاری خطوط باید از نوار چسب استفاده شود. از نوار چسب ۴ تا ۷ سانتی‌متری برای علامت‌گذاری خطوط مرزی خارجی، خط پرتاب، خط ۷ شکل و نوار چسب نازک، ۱,۹ تا ۲,۶ سانتی متری، برای خطوط داخلی زمین از جمله خط تقسیم کننده باکس های پرتاب، باکس هدف و خط عبور

زمین استفاده می‌شود. ابعاد داخلی باکس هدف ۲۵ سانتی متر در ۲۵ سانتی متر می‌باشد. نوار چسب نازک ۲ سانتیمتری خارج از باکس پرتاب ۲۵ سانتی متری ترسیم می‌شود.

۴,۲ تابلو امتیازات

این تابلو در محلی نصب می‌شود که تمام ورزشکاران در حال رقابت بتوانند آن را ببینند.

4.3 تجهیزات زمان‌گیری

تا جایی که ممکن است این تجهیزات باید الکترونیکی باشد.

۴,۴ توپ مرده

تویی که خارج از مرزبندی قرار گرفته است یا باید به ظرف توپ‌های مرده منتقل شود، یا یک متر خارج از خطوط کشیده شده در اطراف زمین قرار گرفته است به شکلی که تمام بازیکنان می‌توانند مشاهده کنند که چه تعداد توپ بازی شده است.

۴,۵ نمایش دهنده رنگ آبی/قرمز

این نمایش دهنده یک پره رنگی است که توسط داور استفاده می‌شود برای آنکه نشان دهد طرف قرمز یا آبی باید توپ را پرتاب کنند. داور این نمایش دهنده و انگشتان خود را استفاده می‌کند تا امتیازات را در پایان هر دور و در پایان بازی نمایش دهد.

۴,۶ دستگاه‌های اندازه‌گیری کننده

قالب‌هایی برای اندازه‌گیری کردن محیط توپ‌های بوچیا استفاده می‌شود. انواع متر توسط داور استفاده می‌شود تا فاصله‌ها را بر روی زمین بازی اندازه گرفته شود.

۴,۷ توپ بوچیا

یک دست توپ بوچیا شامل ۶ عدد توپ قرمز و ۶ عدد توپ آبی و یک عدد توپ سفید جک می‌باشد. توپ‌های بوچیا که در رقابت‌های تأیید شده مورد استفاده قرار می‌گیرند باید از معیارهای لازم که توسط BISFed تعریف شده اند برخوردار باشند. (بند ۴,۷,۱، ۴,۷,۲، ۴,۷,۳) هر بازیکن (بازیکنان)، می‌تواند از توپ‌های تأیید شده و رسمی خود استفاده کند. در مسابقات انفرادی، هر بازیکن می‌تواند از توپ هدف (جک) متعلق به خود استفاده نماید. در مسابقات دو نفره (دوبل) و تیمی، هر طرف باید فقط از یک توپ جک استفاده نماید. توپ‌های رقابت‌ها تنها توسط بازیکنانی استفاده می‌شود که توپ خود را به اتاق فراخوان نیاورده اند یا توپ‌هایشان مورد تأیید نمی‌باشد.

۴,۷,۱ مشخصات توپ بوچیا

وزن: گرم ۱۲ +/- ۲۷۵ گرم.

محیط توپ: ۸- +/- ۲۷۰ میلی‌متر.

درج هرگونه علائم تجاری روی توپ‌ها مجاز نمی‌باشد، مشروط بر این که این علائم از معیارهای فوق تبعیت نمایند.

توپ‌ها باید دارای رنگ‌های مشخص کننده قرمز، آبی و سفید بوده و بر روی آن‌ها آثار ضربه یا ترک خوردگی دیده نشود. نصب برچسب بر روی توپ ممنوع است. توپ‌هایی که دستکاری شده‌اند پذیرفته نمی‌شود. سرداور و نهایتاً نماینده فنی تصمیم‌نهایی را در خصوص استفاده از توپ‌ها خواهند گرفت.

۴,۷,۲ تست توپ

۴,۷,۲,۱ وزن توپ با استفاده از یک وسیله وزن‌کشی با دقت ۰/۰۱ گرم تست خواهد شد.

۴,۷,۲,۲ محیط توپ با استفاده از یک قالب سفت با ضخامت ۷/۵ - ۷ میلی‌متر که دارای دو حفره می‌باشد: یک حفره با محیط ۲۶۲ میلی‌متر (به عنوان حفره کوچک) و یک حفره با محیط ۲۷۸ میلی‌متر (به عنوان حفره بزرگ). مراحل انجام این تست به شرح ذیل می‌باشد:

۴,۷,۲,۲,۱ هر توپ برای اطمینان از این که از حفره کوچک با نیروی جاذبه خود از طریق قرار دادن توپ روی حفره کوچک عبور نمی‌کند، تست خواهد شد.

۴,۷,۲,۲,۲ هر توپ برای اطمینان از این که از میان حفره بزرگ عبور خواهد کرد، تست خواهد شد. هر توپ به آرامی روی حفره بزرگ قرار داده می شود. توپ باید فقط به وسیله وزن خود (یعنی فقط نیروی جاذبه) عبور کند.

۴,۷,۲,۲,۳ هر توپ با استفاده از غلتک تست BISFed چک خواهد شد تا نشان دهد که این توپ در اثر نیروی جاذبه بوسیله رها کردن آن در یک رمپ آلومینیومی به طول ۲۹۰ میلیمتر و با زاویه ۲۵ درجه به سمت افق غلت خواهد خورد. هر توپ باید به اندازه ۱۷۵ میلیمتر بروی غالب خروجی آلومینیومی افقی به عرض ۱۰۰ میلیمتری غلت بخورد و در صورتی که به درستی از این غلتک عبور کند، تست را با موفقیت پشت سر گذاشته است. هر توپ حداکثر ۳ بار تست می شود و در صورتی که فقط یکبار نتواند به شکل افقی از این غلتک خارج شود، تست موفق نخواهد بود. توپی که خارج از غلتک بیفتد، مورد تأیید نمی باشد.

۴,۷,۲,۳ بنا بر قانون ۴,۷,۲,۱ و ۴,۷,۲,۳ سرداور می تواند قبل از هر مسابقه تست های رندوم دیگری در اتاق فراخوان انجام دهد.
۴,۷,۲,۴ هر توپی که بر اساس قانون ۴,۷,۲,۱ - ۴,۷,۲,۳ موفق عمل نکند، رد شده و توسط سرداور تا پایان مسابقه نگداری خواهد شد. چنین توپی را نمی توان در خلال مسابقه مورد استفاده قرار داد.

۵. وسایل کمکی

وسایل کمکی از قبیل رمپ و اشاره گر که توسط ورزشکاران در دسته بندی BC3 استفاده می شود باید در جلسه چک و بررسی قبل از هر رویداد مورد تأیید قرار گیرد. دستکش و آتل های مورد استفاده هم باید پیش از استفاده مورد بررسی و تأیید قرار گیرند.

۵,۱ رمپ هنگام قرار گرفتن در جای خود، باید در منطقه ای به اندازه $1 \times \frac{2}{5}$ جا شود و از آن تجاوز نکند. در زمان اندازه گیری ابعاد این ادوات، سطح شیبدار، پایه و اتصالات آن باید تا انتها باز باشند.

۵,۲ رمپ نباید شامل هرگونه سیستم های مکانیکی (لیزر، تراز، ترمز، ادوات تنظیم دید و ...) باشد که به حرکت دادن (راندن)، سرعت بخشیدن یا کم کردن سرعت توپ کمک نماید. این دستگاه های مکانیکی اجازه ورود به اتاق فراخوان و زمین بازی را ندارند. قرار چیزی برای بالا آوردن بازیکن به منظور ایجاد دید بهتر هم مجاز نمی باشد. هنگامی که توپ توسط بازیکن رها می شود، هیچ چیز نباید تحت هیچ شرایط باعث ایجاد مانع یا سد در مسیر حرکت توپ شود.

۵,۳ زمان پرتاب توپ، رمپ نباید از خط پرتاب عبور کرده باشد.

۵,۴ هیچ محدودیتی در طول، دهانه و بازوی اشاره گر نباید وجود داشته باشد.

۵,۵ در ابتدای هر دور، پس از آنکه داور علامت پرتاب را به بازیکن نشان داد رمپ می بایست ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست حرکت کند. (بند ۱۵,۵,۲) رمپ باید پیش از پرتاب هر پنالتی حرکت داده شود. ورزشکار یا هم تیمی آن باید وقتی از زمین بازی برمی گردند رمپ را ۲۰ سانتی متر حرکت دهند. حرکت دادن رمپ بین ۲ پرتاب ضروری نمی باشد.

۵,۶ یک بازیکن می تواند در خلال مسابقه از بیشتر از یک رمپ و/یا نشانگر استفاده نماید. کلیه وسایل کمکی باید در طول یک دور در جایگاه بازیکن باقی بماند. اگر بازیکن تمایل به استفاده از هر آیتیم دیگری (بطری، کت، بچ، پرچم و ...) و یا هر تجهیزات دیگری (رمپ، نشانگر و بسط رمپ ...) در طول یک دور داشته باشد، این آیتیم ها باید در باکس خود بازیکن نگه داری شوند. اگر آیتیمی خارجی از باکس بازیکن برده شود، داور بر اساس قانون ۱۵,۵,۱ و ۱۵,۵,۵ دستور خواهد داد.

۵,۷ اگر یک رمپ در خلال یک دور بشکند، زمان بازی باید متوقف شده و به بازیکن ۱۰ دقیقه وقت داده خواهد شد تا رمپ خود را تعمیر نماید. در مسابقات دو نفره، بازیکن می تواند از رمپ هم تیمی خود و/یا بازیکن ذخیره خود به صورت مشترک استفاده نماید. در بین دورها (end)، می توان یک رمپ را عوض کرد. (این جایگزینی باید به اطلاع سرداور برسد).

۵,۸ بازیکنی که نیاز به استفاده از دستکش یا آتل دارد باید تأییدیه کتبی برای استفاده از این ایتیم ها از کلاس بندی داشته باشد.

۶. ویلچر

- ۶،۱ ویلچرهای مسابقه باید استاندارد باشند. استفاده اسکوتر به جای آن هم مورد تأیید میباشد. تا زمانی که بازیکن نشسته باشد، هیچ محدودیتی برای تنظیم ارتفاع آن برای ورزشکاران دسته بندی BC3 وجود ندارد. برای تمام ورزشکاران دیگر محدودیت ارتفاع در هنگام نشستن ۶۶ سانتی متر از سطح زمین می باشد. این ارتفاع از سطح زمین تا پایین ترین نقطه ای که نشیمن گاه ورزشکار با پشتی در تماس است سنجیده می شود.
- ۶،۲ اگر ویلچر در طول مسابقه بشکند زمان متوقف می شود و وقت استراحت ۱۰ دقیقه ای برای تعمیر ویلچر به ورزشکار داده می شود. در صورتی که ویلچر تعمیر نشود، بازیکن باید به بازی ادامه دهد یا از بازی کنار رود. (به بند ۱۱،۸ مراجعه نماید).
- ۱۷-۳- در صورت بروز اختلاف، سرداور و نماینده فنی تصمیم گیری نهایی را انجام می دهند و نظر آن ها قطعی است.

۷. گرم کردن

- ۷،۱ قبل از شروع بازی، بازیکنان باید در محل تعیین شده به گرم کردن بپردازند. محل گرم کردن فقط مورد استفاده بازیکنانی قرار می گیرد که طبق برنامه کمیته برگزاری باید مسابقه را شروع کنند. ورزشکاران، مربیان و نفرات کمکی آن ها از هر کشور می توانند وارد محل گرم کردن شده و طبق برنامه در محل تعیین شده مستقر شوند.
- ۷،۲ افراد زیر می توانند هنگام ورود به محل گرم کردن ورزشکار را همراهی نمایند:
- BC1؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - BC2؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - BC3؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - BC4؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - BC3 دونفره؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی به ازای هر ورزشکار
 - BC4 دونفره؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - تیمی BC1 و BC2؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
- ۷،۳ در صورت نیاز، از هر کشور یک مترجم و یک فیزیوتراپ/ماساژور هم می تواند وارد محل گرم کردن شود. این افراد نمی توانند به مربی کمک کرده یا دستیار او باشند.

۸. اتاق فراخوان

- ۸،۱ یک دستگاه ساعت رسمی مسابقات باید در قسمت ورودی اتاق فراخوان (Call Room) در معرض دید عموم نصب گردد.
- ۸،۲ افراد زیر می توانند هنگام ورود به اتاق فراخوان ورزشکار را همراهی نمایند:
- BC1؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - BC2؛ یک نفر مربی
 - BC3؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی
 - BC4؛ یک نفر مربی (یک نفر کمکی اگر ورزشکار با پا بازی می کند)
 - BC3 دونفره؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی به ازای هر ورزشکار
 - BC4 دونفره؛ یک نفر مربی (یک نفر کمکی اگر ورزشکار با پا بازی می کند)
 - تیمی BC1 و BC2؛ یک نفر مربی و یک نفر کمکی

- ۸,۳ قبل از ورود، بازیکن و کمک آن باید مطمئن شود که شماره و برچسب پذیرش (کارت) آنها به وضوح قابل رؤیت باشد. مربی ها باید برچسب پذیرش شان را نشان دهند. شماره ورزشکاران باید در قسمت جلوی سینه یا پاها باشد و تمام افراد کمکی باید شماره ورزشکار خود را پشت لباسشان بچسبانند. تخطی از این قانون منجر به جلوگیری از ورود به اتاق فراخوان است.
- ۸,۴ در اتاق فراخوان (Call Room) از کلیه بازیکنان ثبت نام به عمل می آید. تیمی که در زمان مقرر در اتاق فراخوان حضور نداشته باشد از بازی حذف می شود.
- ۸,۴,۱ در مسابقات انفرادی، ثبت نام در فاصله ۳۰-۱۵ دقیقه قبل از شروع مسابقه صورت می گیرد.
- ۸,۴,۲ در مسابقات تیمی و دونفره، ثبت نام ۴۵-۲۰ دقیقه قبل از زمان شروع مسابقه می باشد.
- ۸,۴,۳ تمامی افراد طرفین (انفرادی، تیمی یا دونفره) وقتی وارد اتاق فراخوان می شوند، باید همه با هم (شامل مربی و دستیار ورزشی) در یک زمان ثبت نام گردند و باید کلیه تجهیزات ضروری برای رقابت و توپ هایشان را همراه خود داشته باشند.
- ۸,۵ بازیکنان، مربیان و نفرات کمکی، پس از ثبت نام بازیکنان اجازه خروج از اتاق فراخوان (Call Room) را ندارند. در صورت خروج، به آن ها اجازه ورود مجدد داده نشده و در بازی نیز شرکت داده نمی شوند. (بند ۸,۱۳ یک استثناء می باشد). هر مورد استثناء دیگر را سرداور یا نماینده فنی تصمیم می گیرند.
- ۸,۶ تمامی تیم ها بلافاصله پس از آنکه ثبت نام کردند باید در اتاق فراخوان در محوطه مشخص شده قرار گیرند. اگر یک بازیکن نیاز دارد تا پشت سرهم به رقابت پردازد، مربی و یا سرپرست تیم میتواند با مجوز نماینده فنی بازیکن را برای بازی بعد هم ثبت نام کند. این مورد شامل بازی مقدماتی (playoff) می باشد، زمانی که صعود بازیکن به مرحله بعد زمان کافی را برای اتاق فراخوان باقی نمی گذارد.
- ۸,۷ درهای اتاق فرمان در زمان مقرر بسته خواهد شد و هیچ شخص یا تجهیزات یا توپی برای شرکت در بازی نمی تواند وارد شود. (استثنائات ممکن است از سوی سرداور یا نماینده فنی در نظر گرفته شوند)
- ۸,۸ داورها در آخرین مرحله و زمانی درهای اتاق فراخوان بسته شد، می توانند وارد اتاق فراخوان شوند تا مقدمات بازی را آماده نمایند.
- ۸,۹ ممکن است از ورزشکاران درخواست شود تا شماره ورزشکاری و کارت ثبت نام خود را به داور نشان دهند.
- ۸,۱۰ کنترل تجهیزات ورزشی، بررسی توپ ها و تأیید استامپ های روی رمپ، و انداختن سکه (مراجعه به ۳-۶) باید در اتاق فراخوان انجام شود. هر کدام از تجهیزاتی که در بررسی انجام شده مطابق با معیارها نباشد نمی تواند در زمین بازی مورد استفاده قرار بگیرد مگر آنکه بلافاصله تعمیر گردد تا مطابق با قانون شود.
- ۸,۱۱ داور یک سکه پرتاب می کند و طرف برنده انتخاب می کند که با توپ های آبی و یا قرمز بازی کند. طرفین می توانند توپ های طرف مقابل را قبل و یا بعد از پرتاب سکه بررسی نمایند.
- ۸,۱۲ توپ های بازی ها می توانند توسط بازیکنانی که توپ هایشان در اتاق فراخوان همراهشان نبوده و یا معیارهای لازم را نداشته مورد استفاده قرار بگیرند.
- ۸,۱۳ در صورت وجود تاخیری که از قبل برنامه ریزی شده باشد، زمانی که اتاق فراخوان در حال فعالیت باشد، سرداور و نماینده فنی می توانند تحت شرایط زیر با رفتن افراد با سرویس بهداشتی موافقت نمایند:
- طرف مقابل باید از این امر مطلع گردد.
 - یکی از مسئولین باید آن ورزشکار را همراهی نماید
 - ورزشکار باید تا قبل از ترک گروه و حرکت آنها به سمت زمین بازی به آنها بپیوندد؛ در صورت عدم بازگشت به موقع، اگر تعداد بازیکنان تیم کافی نباشد، تیم از بازی حذف می شود.
- ۸,۱۴ قانون ۸,۴ در صورتی که کمیته برگزاری میزبان باعث ایجاد تاخیر شود اجرا نخواهید گردید. اگر به هر دلیلی در برگزاری بازی تاخیری ایجاد شود، کمیته برگزاری سرپرست تیم ها را به شکل مکتوب مطلع خواهد کرد و زمان جایگزین اعلام خواهد شد.
- ۸,۱۵ مترجمین فقط با درخواست داور می توانند وارد اتاق فراخوان شوند. مترجمین باید قبل از شروع بازی، خارج از اتاق فراخوان حاضر باشند تا برای ورود به زمین مجوز را دریافت نمایند.

۹. کنترل تصادفی

- ۹،۱ تمام تجهیزات در طول مسابقه ممکن است به شکل تصادفی و بر اساس صلاحدید سرداور مورد بررسی قرار گیرند.
- ۹،۲ توپ‌هایی که با معیارهای تعیین شده مطابقت ندارند، تا روز آخر بازی ها مصادره خواهند شد. داور توپ های غیر قابل قبول را در ورقه امتیازات ثبت خواهد کرد. در این وضعیت، بازیکنان می توانند از توپ‌های مسابقات استفاده کرده و در پایان بازی آن‌ها را به داور تحویل دهند. اگر یک ورزشکار تعداد خیلی زیادی توپ همراه خود به اتاق فراخوان ببرد، توپ های اضافه تا آخر بازی مصادره خواهند شد.
- ۹،۳ طبق ماده ۱۵،۸،۳ در بررسی تصادفی، به بازیکنی که یک یا بیشتر از یک توپش با معیارهای تعیین شده مطابقت نداشته باشد، یک کارت زرد و اخطار داده می‌شود. اگر بازیکنی در طی یک کنترل تصادفی، بیش از یک توپش با معیارها مطابقت نداشته باشد، برایش فقط یک کارت زرد در نظر گرفته می‌شود.
- ۹،۴ بازیکنی که در بررسی تصادفی دوم، تجهیزاتش غیر استاندارد باشد، طبق قانون ۱۵،۹،۲ و ۱۵،۹،۴ از دور رقابت‌ها اخراج می‌گردد (دیسکوالیفه میشود).
- ۹،۵ وقتی که توپی پذیرفته نمی‌شود، ورزشکار می‌تواند در صورت امکان، توپی را که می‌خواهد درخواست نماید (توپ سخت، متوسط یا نرم). توپ های مناسب در اختیار ورزشکاران قرار داده خواهد شد، اما آن‌ها نمی‌توانند خودشان توپ ها را انتخاب نمایند.
- ۹،۶ بازیکنان و مربیان می‌توانند بر کنترل های تصادفی نظارت نمایند. اگر تجهیزات مورد آزمایش غیر استاندارد تشخیص داده شوند، داور باید از سرداور بخواهد تا مجدداً آن‌ها را آزمایش کند.
- ۹،۷ در مسابقات تیمی و دونفره، لازم است وسایل هر یک از ورزشکاران در اتاق فراخوان شناخته شود، تا در صورت پذیرفته نشدن، مشخص شود که کدام ورزشکار خطا کرده است.

۱۰. بازی

آمادگی برای یک بازی از اتاق فراخوان شروع می‌شود.

۱۰،۱ گرم کردن در زمین بازی

بازیکنان در زمین بازی در محل های مشخص شده برای پرتاب توپ مستقر می‌شوند. داور آغاز زمان ۲ دقیقه ای برای گرم کردن را نشان می‌دهد و در طول این مدت هر طرف می‌تواند اقدام به پرتاب کردن ۷ توپ از جمله توپ جک بنماید. افراد ذخیره به هیچ عنوان توپ های تمرینی را پرتاب نمی‌کند. هر وقت هر دو تیم ۷ توپشان را پرتاب کرده و یا زمان ۲ دقیقه تمام شود (هر کدام که زود تر اتفاق بیفتد) مهلت گرم کردن به اتمام می‌رسد.

۱۰،۲ پرتاب توپ جک

زمان پرتاب هر کدام از توپ ها (جک، قرمز یا آبی) ورزشکار باید تمام تجهیزات و لباس‌هاش را در باکس پرتاب خود نگه دارد. برای ورزشکاران دسته BC3 این قانون شامل دستیاران ورزشی می‌شود.

۱۰،۲،۱ همیشه طرفی که توپ قرمز را در اختیار دارد، دور (end) اول بازی را با توپ هدف (Jack Ball) شروع می‌نماید.

۱۰،۲،۲ بازیکن تنها زمانی می‌تواند توپ جک را پرتاب کند که داور نوبت پرتاب تیم را نمایش دهد.

۱۰،۲،۳ توپ جک (Jack Ball) باید در محوطه مجاز (معتبر) مخصوص توپ جک قرار بگیرد.

۱۰،۳ خطاهای پرتاب توپ جک

۱۰،۳،۱ در موارد ذیل توپ هدف (Jack Ball) خطا محسوب خواهد شد.

- پس از پرتاب در منطقه غیر معتبر (غیر قانونی) برای توپ هدف، قرار گیرد.
- به خارج از زمین بازی پرتاب شود.
- بازیکن پرتاب کننده توپ هدف (Jack Ball) مرتکب خطا شود. پنالتی متناسب با قانون ۱۵،۱ و ۱۵،۹ به تیم داده می‌شود.

۱۰,۳,۲ اگر توپ هدف (Jack Ball) خطا اعلام شود، در این صورت، بازیکن حریف یا بازیکنی که قرار است در دور (end) بعدی توپ هدف (Jack Ball) را پرتاب کند، این عمل را انجام خواهد داد. اگر توپ هدف (Jack Ball) در دور نهایی به خطا پرتاب شود، این توپ توسط ورزشکاری که داخل مربع است و توپ هدف را در دور اول پرتاب کرده، مجدداً پرتاب خواهد شد. توپ هدف به ترتیب، پرتاب خواهد شد تا به داخل محوطه معتبر برای توپ جک در زمین به طور صحیح پرتاب شود.

۱۰,۳,۳ وقتی خطای توپ هدف (Jack Ball) صورت می‌گیرد، در دور (end) بعدی پرتاب توپ هدف (Jack Ball) در شرایط عادی بازی توسط بازیکنی که طبق روال نوبت پرتاب خواهد داشت، صورت می‌گیرد. (مانند زمانی که اصلاً خطایی انجام نشده است)

۱۰,۴ پرتاب اولین توپ به داخل زمین

۱۰,۴,۱ بازیکنی که توپ هدف (Jack Ball) را پرتاب می‌نماید، اولین توپ رنگی خود را نیز پرتاب می‌کند. (به قانون ۱۵,۷,۹ مراجعه شود)
۱۰,۴,۲ اگر توپ بازیکن به خارج از زمین پرتاب شود یا به دلیل خطا برگشت داده شود، کار پرتاب توپ او همچنان ادامه خواهد یافت تا اینکه یک توپ در قسمت مجاز (معتبر) زمین فرود آید یا این که تمام توپ‌هایش پرتاب شده باشد. در مسابقات دونفره و تیمی، هر یک از بازیکنان طرفی که باید پرتاب توپ را انجام دهند، می‌توانند توپ دوم را پرتاب نمایند.

۱۰,۶ پرتاب توپ‌های باقی‌مانده

۱۰,۶,۱ پرتاب بعدی را طرفی انجام خواهد داد که نزدیک‌ترین توپ به توپ هدف (Jack Ball) به او تعلق ندارد، مگر این که آنها تمامی توپ‌های خود را پرتاب کرده باشد. در این صورت طرف دیگر، توپ بعدی خود را پرتاب خواهد کرد. این فرایند پرتاب همچنان ادامه خواهد یافت تا این که تمامی توپ‌ها توسط دو طرف پرتاب شوند.
۱۰,۶,۲ اگر یک ورزشکار تصمیم به عدم پرتاب هریک از توپ‌های باقی‌مانده بگیرد، می‌تواند به داور اعلام نمایند که پرتاب خود را برای آن دور به اتمام رسانده‌اند و توپ‌های باقی‌مانده به عنوان توپ(های) مرده تلقی خواهد شد. توپ‌های پرتاب نشده در برگه امتیازات ثبت خواهند شد.

۱۰,۷ کامل شدن یک دور (end)

۱۰,۷,۱ بعد از این که تمامی توپ‌های هر دو طرف، حتی توپ‌های پنالتی داده شده به هر طرف پرتاب گردید، داور به طور شفاهی امتیاز و سپس پایان آن دور (end) را اعلام می‌کند (دستیاران کمکی کلاس BC3 می‌توانند در این زمان به طرف زمین برگردند)، (مراجعه به قانون ۱۱).
۱۰,۷,۲ در صورت وجود توپ پنالتی برای پرتاب، بعد از تأیید امتیازات آن دور با بازیکنان یا کاپیتانها، زمین بازی از سوی داوران پاکسازی می‌شود (خط نکه دار هم می‌تواند کمک‌شان کند). تیمی که پنالتی به آنها تعلق گرفته است یکی از توپ‌های رنگی‌شان که از منطقه هدف پرتاب خواهد شد را انتخاب می‌کند. داور شفاها مجموع امتیازات را بر اساس بند ۱۱ اعلام می‌نماید در پایان دور را اعلام می‌کند. دستیاران ورزشی BC3 در این زمان می‌توانند به سمت زمین بازی برگردند. جمع امتیازات در آن دور در برگه امتیازات ثبت می‌شود.
۱۰,۷,۳ در دور پایانی بازی، اگر همه توپ‌ها پرتاب نشده‌اند و برنده بازی مشخص شده است، در صورتی که فرد کمکی و یا مربی اقدام به خوشحالی نمایند هیچ پنالتی اتفاق نمی‌افتد. این قانون در مورد پرتاب پنالتی هم صدق می‌کند.
۱۰,۷,۴ دستیاران ورزشی و مربیان زمانی که داور دستور دهد، می‌توانند وارد زمین شوند. (بند ۱۵,۸,۸)

۱۰,۸ آمادگی برای دور بعدی

دستیاران ورزشی، مربیان و داوران توپ‌ها را برای شروع دور (end) بعدی جمع‌آوری خواهند کرد. سپس دور (end) بعدی آغاز خواهد شد. داور ۱ دقیقه اجازه استراحت بین هر دور را می‌دهد. این یک دقیقه از زمان برداشتن توپ جک از روز زمین توسط داور و اعلام "یک دقیقه" آغاز می‌شود. پس از گذشت ۵۰ ثانیه داور ۱۰ ثانیه باقی‌مانده را نیز اعلام می‌کند و در آخر هم پایان زمان استراحت را به اطلاع همه می‌رساند. تمام فعالیت‌های بازیکنان حریف، زمانی که توپ جک به بازیکنان پرتاب کننده داده می‌شود باید متوقف گردد. اگر تیم مقابل آماده نباشد داور توپ جک را درخواست

می‌نماید، آنها باید منتظر بمانند تا داور نوبت‌شان را اعلام نماید. در طول این مدت آنها می‌توانند فرایند آماده‌سازی خود را برای شروع بازی کامل نمایند.

۱۰,۹ پرتاب توپ‌ها

۱۰,۹,۱ هنگامی که توپ رها می‌شود، بازیکن باید حداقل یک قسم از نشیمنگاه خود را بر روی صندلی، ویلچر و یا اسکوتر قرار داده باشد. بازیکنانی که می‌توانند فقط با شکم خود بازی کنند باید شکمشان را هنگام پرتاب در تماس با صندلی نگه دارند. (بند ۱۵,۵,۴) این بازیکنان باید مجوز بازی به این شکل را از کلاس‌بندی بگیرند.

۱۰,۹,۲ اگر توپ پرتاب شود و بعد از رها شدن از دست بازیکن و بعد از برخورد با تجهیزات بازیکن پرتاب کننده آن توپ، یا پس از برخورد به بازیکن حریف یا تجهیزات وی، از حرکت بایستد، این توپ در جریان بازی تلقی می‌گردد. اگر توپ به خودی خود بچرخد بدون این که با چیزی برخورد نماید، باید در موقعیت (حالت) جدید در زمین بازی بماند.

۱۰,۹,۳ یک توپ پس از پرتاب، شوت یا خروج از انتهای رمپ، ممکن است (می‌تواند) از کنار مربع ورزشکار (یا از هوا یا از روی زمین) و از طریق مربع بازیکن حریف، قبل از عبور از خط پرتاب ورود به زمین بازی، به خارج بغلتد.

۱۰,۹,۴ اگر توپ به خودی خود بچرخد بدون این که با چیزی برخورد نماید، باید در موقعیت (حالت) جدید در زمین بازی بماند.

۱۰,۱۰ توپ‌های خارج از زمین بازی

۱۰,۱۰,۱ چنانچه توپی با بخش خارجی خطوط باند تماس پیدا کند یا از آن‌ها عبور نماید، خارج از باند تلقی خواهد شد.

اگر توپ با خط برخورد می‌کند و در وضعیت حمایت از توپ دیگری می‌باشد، توپ روی خط به سمت عمود بر خط باند با یک حرکت برداشته خواهد شد و توپی که در تماس با سطح زمین است حفظ می‌شود. اگر توپی که از سوی توپ دیگر مورد حمایت بود، بیفتد و با خط برخورد نماید، آن توپ نیز خارج از باند تلقی خواهد شد. با هر توپ بر طبق قانون ۱۰,۱۱,۴ یا ۱۰,۱۲ رفتار خواهد شد.

۱۰,۱۰,۲ توپی که با قسمت خارجی خط باند برخورد می‌کند یا از آن عبور می‌نماید و مجدداً وارد زمین بازی می‌شود، چنین توپی خارج از باند تلقی می‌گردد.

۱۰,۱۰,۳ توپی که پرتاب می‌شود و وارد زمین بازی نمی‌شود، به جز مورد ۱۰,۱۴، خارج از باند محسوب می‌گردد.

۱۰,۱۰,۳ هر توپ رنگی که به خارج از باند پرتاب یا زده می‌شود، مرده تلقی می‌گردد و در بخش مخصوصی قرار داده می‌شود. در این مورد، داور تصمیم نهایی در خصوص وضعیت توپ را اتخاذ می‌کند.

۱۰,۱۱ خروج توپ هدف (Jack Ball) از زمین بازی

۱۰,۱۱,۱ چنانچه توپ هدف (Jack Ball) در حین مسابقه به بیرون از زمین یا به داخل منطقه غیر قانونی برای توپ هدف زده شود، این توپ مجدداً به محل عبور بازگشت داده می‌شود.

۱۰,۱۲,۲ چنانچه یک توپ قبلاً روی این علامت قرار گرفته باشد، توپ هدف (Jack Ball)، تا حد ممکن در نزدیکی قسمت جلویی این علامت بین خطوط کناری قرار داده می‌شود (منظور از جلوی علامت به علاوه، یعنی محدوده بین خط جلویی پرتاب تا علامت به علاوه و حتی الامکان وسط از خطوط کناری)

۱۰,۱۲,۳ زمانی که توپ هدف (Jack Ball) بروی علامت قرار گرفت، پرتاب کننده بعدی توپ، طبق قانون ۱۰,۶,۱ تعیین می‌گردد.

۱۰,۱۲,۴ اگر بعد از جایگزینی مجدد توپ هدف (Jack Ball)، هیچ توپ رنگی روی زمین بازی وجود نداشته باشد، طرفی که توپ هدف (Jack Ball) را به خارج از زمین بازی زده، بازی خواهد کرد.

۱۰،۱۲ توپ‌های با فاصله مساوی یا برابر

برای تعیین پرتاب کننده بعدی، اگر دو یا چند توپ با رنگ‌های مختلف دارای فاصله یکسان از توپ هدف (Jack Ball) باشند (حتی اگر امتیاز بالاتر از ۱-۱ برای یکی از طرفین می‌باشد) و هیچ توپ دیگری در فاصله نزدیک‌تر وجود نداشته باشد، طرفی که آخرین پرتاب را انجام داده، باید مجدد یک توپ خود را پرتاب نماید. سپس دو طرف به صورت یک درمیان توپ‌ها را پرتاب خواهند کرد تا این که وضعیت فاصله برابر توپ‌ها با توپ هدف (Jack Ball) برهم بخورد و یا این که یک طرف تمامی توپ‌های خود را پرتاب نماید. سپس بازی به صورت طبیعی ادامه خواهد یافت. اگر توپی که به تازگی پرتاب شده است رابطه فاصله برابر را بر هم بزند، ولی باز هم در جایگاه متفاوتی رابطه فاصله برابر بوجود آمده است، همان رنگ باید دوباره بازی کند.

۱۰،۱۳ توپ‌هایی که هم زمان پرتاب می‌شوند

چنانچه یکی از طرفین در زمان نوبت پرتاب خود، هم زمان بیش از یک توپ پرتاب نماید، هر دو توپ جمع شده و توپ مرده تلقی می‌گردند. (بند ۱۵،۷،۱۱)

۱۰،۱۴ افتادن توپ به زمین

اگر یک بازیکن به طور تصادفی (سهواً) توپ را به زمین بیاندازد، این برعهده ورزشکار است که از داور اجازه بازی مجدد با آن توپ را بگیرد. این به نظر داور بستگی دارد که مشخص نماید عمل افتادن توپ غیر ارادی (سهوی) بوده یا یک تلاش عمدی برای پرتاب توپ بوده است. هیچ گونه محدودیتی در خصوص تعداد دفعات پرتاب مجدد یک توپ وجود ندارد و داور به عنوان تنها قاضی در این خصوص تصمیم‌گیری می‌نماید. در چنین موردی زمان بازی متوقف نخواهد شد.

۱۰،۱۵ اشتباه داوری

اگر به دلیل اشتباه داور، طرفی که نوبت نیست، توپ را پرتاب نماید، توپ به بازیکن پرتاب کننده بازگردانده می‌شود. در این وضعیت، زمان باید کنترل شده و به صورت مقتضی اصلاح گردد. چنانچه در این حالت توپ‌ها جا به جا شده باشد، این دور (end) مسابقه باید بر هم خورده (ناتمام) تلقی گردد. (مراجعه به بندهای ۱۵،۲،۴ و ۱۲)

۱۰،۱۶ تعویض

۱۰،۱۶،۱ در مسابقات دونفره کلاس BC3 و BC4، هر طرف مجاز است در خلال مسابقه یک بازیکن را تعویض نماید (مراجعه به بند ۳،۲).
۱۰،۱۶،۲ در مسابقات تیمی، هر طرف مجاز است در خلال یک مسابقه تا دو تعویض انجام دهد در صورتی که ۲ تعویض داشته باشند. (مراجعه به بند ۳،۳).
۱۰،۱۶،۳ یک تعویض فقط باید بین دوره‌های (end) مسابقه انجام گیرد و به اطلاع داور نیز برسد. اگر کاپیتان تعویض می‌شود و به خارج از زمین فرستاده می‌شود، یک بازیکن دیگر باید کاپیتان تیم شود. بازیکن جانشین هم باید باکس پرتاب بازیکن قبلی را پر کند.
۱۰،۱۶،۴ تعویض نباید باعث تأخیر در انجام مسابقه شود. بازیکن تعویضی نمی‌تواند مجدداً به بازی برگردد.

۱۰،۱۷ محل استقرار بازیکنان ذخیره و مربی

مربیان و بازیکنان ذخیره باید در منتهی الیه زمین بازی در محل تعیین شده، مستقر شوند. مشخص کردن این جایگاه برعهده کمیته برگزاری مسابقه بوده که به طرح کلی زمین بازی بستگی خواهد داشت.

۱۱. امتیازات

- ۱۱،۱ محاسبه امتیازات پس از پرتاب همه توپ‌ها از جمله توپ‌های پنالتی توسط هر دو طرف، به وسیله داور صورت می‌گیرد. امتیازات پنالتی در صورت وجود، قبل از ثبت به مجموع امتیازات اضافه می‌گردد.
- ۱۱،۲ طرفی که دارای نزدیک‌ترین توپ به توپ هدف (Jack Ball) باشد، برای هر توپ نزدیک‌تر نسبت به نزدیک‌ترین توپ حریف خود به توپ هدف (Jack Ball)، یک امتیاز دریافت خواهد کرد.
- ۱۱،۳ چنانچه دو یا چند توپ با رنگ‌های مختلف دارای فاصله یکسانی با توپ هدف (Jack Ball) باشند، و تویی نزدیک‌تر از آن‌ها به توپ هدف (Jack Ball) نباشد، در این صورت طرفین به ازای هر توپ خود یک امتیاز دریافت می‌کند.
- ۱۱،۴ بعد از پایان هر دور (end)، داور باید اطمینان حاصل نماید که امتیازات مندرج در برگه منشی و تابلو امتیازات صحیح می‌باشد. کاپیتان و بازیکنان نیز موظفند از ثبت صحیح امتیازات مطمئن شوند.
- ۱۱،۵ در پایان بازی، امتیازات به دست آمده در هر دور (end) با هم جمع شده و طرفی که امتیاز بیشتری داشته باشد، به عنوان برنده اعلام می‌گردد.
- ۱۱،۶ داور ممکن است در زمان اندازه‌گیری، کاپیتان‌ها (بازیکنان در مسابقات انفرادی) را فرا بخواند. چنانچه در پایان یک دور (end)، نتایج نزدیک به هم باشند نیز، این فراخوانی صورت می‌گیرد.
- ۱۱،۷ چنانچه بعد از آنکه مقررات در خصوص دور ها (Ends) از جمله پرتاب پنالتی‌ها اجرا گردید، امتیازات دو طرف برابر شد، برای شکستن حالت تساوی (Tie-Break) یک دور (end) بازی اضافه انجام می‌شود. امتیازات به دست آمده در این دور (end) فقط برای تعیین برنده مورد استفاده قرار می‌گیرد و در جمع امتیازات یک طرف در آن مسابقه محاسبه نمی‌شود.
- ۱۱،۸ در صورتی که یک تیم از بازی حذف شود، تیم مقابل با کسب نتیجه ۶ بر هیچ یا بالاترین نتیجه در آن سید و یا با اعلام knock-out برنده بازی اعلام می‌شود. تیمی که رد صلاحیت (disqualified) شده است هیچ امتیازی کسب نمی‌کند. اگر هر دو تیم رد صلاحیت شوند بازی را با نتیجه ۶ بر هیچ یا بالاترین نتیجه در آن سید و یا knock-out واگذار کرده اند، نتیجه برای هر تیم به شکل "صفر - ؟" ثبت می‌گردد. اگر هر دو تیم از بازی حذف شوند، نماینده فنی و سرداور در خصوص اقدام مناسب تصمیم‌گیری می‌کنند.

۱۲. برهم خوردن (نیمه تمام ماندن) یک دور (end)

- 12.1 یک دور زمانی برهم می‌خورد که داور و یا ورزشکاران با توپ تماس داشته باشند و آن توپ جابجا شود و یا از طریق برخورد با توپ دیگری که در طول یک نقض قانون پرتاب شده است باعث جابجا شدن آن شود و داور توانایی جلوگیری از آن را نداشته است.
- 12.2 اگر یک دور (end) مسابقه به دلیل اشتباه یا عمل داور، برهم بخورد، داور می‌تواند از طریق مشورت با خط نگهدار توپ‌ها را به وضعیت اولیه‌شان بازگرداند (همیشه سعی داور باید بر این باشد که توپ‌ها به وضعیت اول بازگردانده شود حتی اگر توپ‌ها دقیقاً در وضعیت قبلی قرار نگیرند). در صورتی که داور موقعیت قبلی توپ‌ها را نداند، آن دور باید از ابتدا آغاز شود. در هر شرایط داور به عنوان تصمیم‌گیرنده نهایی خواهد بود.
- ۱۲،۳ اگر یک دور (end) مسابقه به علت اشتباه یکی از طرفین برهم بخورد، داور بر طبق بند ۱۲،۲ اقدام خواهد کرد. اما برای جلوگیری از تصمیم غیر منصفانه، با طرف متضرر مشورت می‌نماید.
- ۱۲،۴ اگر یک دور (end) مسابقه برهم بخورد و پنالتی به یک طرف اعطا شده باشد، توپ‌های پنالتی در پایان دور (end) مجدد، پرتاب می‌شوند. اگر توپ‌های پنالتی به بازیکنی/طرفی که باعث برهم خوردن دور (end) مسابقه شده است، داده شده باشد، این ورزشکار یا طرف مسابقه نمی‌تواند از آن توپ‌ها در بازی استفاده نماید.
- ۱۲،۵ در بازی‌های پارالمپیک و رقابت‌های قهرمانی BISFed، کمیته برگزاری باید یک دور بین تلویزیونی بالای سر (سقفی) تدارک ببیند، تا بتوانند توپ‌ها را در صورت لزوم به محل دقیق قبلی‌شان بازگردانند، و سرداور بتواند در خصوص این که چگونه آن دور مسابقه قطع شده و چه اقدام فوری صورت پذیرد برای آنکه در روند بازی تاخیر ایجاد نشود.

۱۳. شکستن حالت تساوی (Tie-break)

- ۱۳،۱ شکستن حالت تساوی (Tie-break) شامل یک دور (end) بازی اضافی می‌باشد.
- ۱۳،۲ همه بازیکنان در جایگاه‌های پرتاب خود باقی خواهند ماند.
- ۱۳،۳ بعد از گذشت حداکثر یک دقیقه از اعلام "Tie-break"، برنده شیر یا خط تعیین می‌کند که کدام طرف باید بازی را شروع کند. از توپ هدف (Jack Ball) طرفی که بازی را شروع خواهد کرد، استفاده می‌شود. در حین و یا پس از پرتاب سکه، دستیار BC3 نمیتواند به داخل زمین بازی نگاه کند. (بند ۱۵،۴،۲)
- ۱۳،۴ توپ هدف (Jack Ball) روی علامت به علاوه (+) قرار داده می‌شود.
- ۱۳،۵ این دور (end)، به صورت طبیعی (عادی) بازی می‌شود.
- ۱۳،۶ اگر موقعیت بند ۳-۷ روی دهد و طرفین در این دور (end) به امتیاز مساوی دست یابند، امتیازات ثبت شده و شکستن حالت تساوی (Tie-break) دوم انجام می‌شود. این بار طرف مقابل، دور (end) را آغاز خواهد نمود. این روش تا زمان تعیین برنده ادامه پیدا خواهد کرد و اولین پرتاب در هر دور (end)، بین دو طرف به صورت یک در میان انجام می‌شود.
- ۱۳،۷ در صورت لزوم برای بازی یک دور شکستن تساوی اضافی برای تصمیم گرفتن در خصوص جایگاه نهائی تیم‌ها ر یک سید، ورزشکاران در اتاق فراخوان یکدیگر را ملاقات می‌کنند و داور می‌بایست:
- برای انتخاب این که کدام طرف با توپ قرمز یا آبی بازی کنند، شیر و خط خواهد انداخت.
 - شیر و خط مجدد برای تعیین این که کدام طرف دور مسابقه را آغاز نماید.
 - توپ هدف طرفی که اول بازی می‌کند را روی علامت بعلاوه توپ قرار داده خواهد شد.
 - سپس این دور به عنوان یک دور نرمال بازی خواهد شد.
 - اگر تیم‌ها به امتیاز مساوی در این دور به دست یابند، این امتیازات در برگه امتیازات ثبت شده و یک دور دیگر برای شکستن تساوی بازی خواهد شد. این بار طرف مقابل آن دور را آغاز خواهد کرد و توپ هدف آن طرف روی علامت بعلاوه توپ هدف جایگزین قرار داده خواهد شد.
 - این مرحله تا زمانی ادامه می‌یابد که یک طرف برنده شود و پرتاب توپ (در هر دور) به صورت نوبتی بر اساس پرتاب اول، انجام خواهد شد.

۱۴. حرکت در زمین بازی

- ۱۴،۱ یک تیم نمی‌تواند در زمان پرتاب تیم مقابل، پرتاب بعدی خود را آماده کند، ویلچر و یا رمپ خود را تنظیم نماید و یا توپ را در غلتک رها کند. (قبل از آنکه رنگ‌ها نمایش داده شود، یک ورزشکار می‌تواند هر تویی را که می‌خواهد بردارد اما نمیتواند آن را پرتاب نماید. به عنوان مثال، برای پرتاب کننده توپ های قرمز، این امر امکان پذیر است که توپ هایشان را بردارد قبل از آنکه داور به پرتاب کننده توپ های آبی اجازه پرتاب دهد؛ پرتاب کننده توپ های قرمز پس از آنکه داور به پرتاب کننده توپ های آبی اجازه پرتاب داده است نمی‌تواند توپ هایشان را بردارد.) (بند ۱۵،۴،۴)
- ۱۴،۲ زمانی که داور نشان داد که کدام طرف توپ را پرتاب کند، ورزشکار آن تیم می‌تواند وارد زمین شود و در یکی از باکس های پرتاب جایگیری نماید. به ورزشکار اجازه داده می‌شود که رمپ را از محل باکس پرتاب خود تنظیم نماید. بازیکن نمی‌تواند به باکس پرتاب بازیکن مقابل در حالی که وی مشغول آماده کردن پرتاب بعدی و یا تنظیم رمپ خود می‌باشد حرکت کند.
- ۱۴،۳ بازیکن نمی‌تواند به پشت باکس پرتاب برود تا پرتاب های خود را مرتب کرده و یا با هم تیمی هایش صحبت کند. بخش پشت باکس ها می‌تواند از سوی بازیکنان BC3 استفاده شود تا وارد زمین بازی شوند. اگر آنها می‌خواهند وارد زمین بازی شوند برای دسته دو نفره BC3، باید این کار را بدون گذشتن از کنار هم تیمی خود انجام دهند.
- به ورزشکارانی که این قانون را رعایت نکنند گفته خواهد شد تا سر جای خود باقی بمانند. زمان سپری شده جبران نخواهد شد.
- ~~۱۴،۴ ورزشکاران BC3 زمانی که خودشان و یا هم تیمی شان به زمین بازی باز می‌گردند می‌بایست رمپ خود را مجدداً تنظیم نمایند. (بند ۱۵،۷،۱)~~
- ۱۴،۵ اگر ورزشکاری برای رفتن به داخل زمین نیاز به کمک داشته باشد، می‌تواند از داور یا مسئول خط درخواست کمک نماید.

۱۴,۶ در مسابقات دونفره یا تیمی، اگر ورزشکار یک توپ را پرتاب نماید و هم تیمی وی هنوز در حال بازگشت به مربع خود می‌باشد، داور یک پنالتی خواهد داد بعلاوه آنکه پرتاب بازگشت داده خواهد شد.

۱۴,۷ انجام اقدامات روتین (معمول) قبل یا بعد از پرتاب، شوت یا غلتاندن توپ، بدون درخواست خاصی از سوی دستیار کمکی، مجاز می‌باشند.

۱۵ خطاها

در صورت مرتکب شدن خطا، ممکن است یک یا بیش از یک پیامد برای بازیکن ها در پی داشته باشد.

- یک پنالتی
- باز پس‌گیری
- یک پنالتی بعلاوه باز پس‌گیری
- یک پنالتی بعلاوه اخطار
- اخطار
- رد صلاحیت (دیسکوالیفه شدن)

۱۵,۱ یک پنالتی

۱۵,۱,۱ یک پنالتی عبارت است از اعطای یک توپ اضافی به تیم مقابل، که این توپ‌ها زمانی زده خواهد شد که همه توپ‌ها پرتاب شده باشند. داور نیز همه امتیازات را ثبت می‌نماید. تمام توپ‌های پرتابی از روی زمین جمع‌آوری می‌شوند و تیم زنده پنالتی یکی از توپ‌های رنگی‌شان را انتخاب می‌کند و آن را از باکس پرتاب و از روی علامت بعلاوه پرتاب خواهد کرد. داور نمایش دهنده رنگ را نشان می‌دهد و زمان یک دقیقه را اعلام می‌کند. ورزشکار یک دقیقه وقت دارد تا توپ را پرتاب کند. اگر توپ داخل باکس ۲۵ سانتی متری پرتاب بایستند بدون آنکه تماس با خط خارجی، به تیم پرتاب کننده پنالتی یک امتیاز اضافه اعطا می‌گردد. داور امتیازات این بخش را با تمام امتیازات آن دور جمع می‌کند و در برگه امتیازات ثبت می‌نماید.

۱۵,۱,۲ اگر در یک دور بیش از یک خطا از سوی تیمی رخ دهد، بیش از یک پنالتی اعطا خواهد شد. هر پنالتی جداگانه پرتاب خواهد شد. توپ پرتاب شده حذف و امتیازش محاسبه می‌گردد و تیم هم از بین تمام توپ‌هایش یک توپ را برای پرتاب انتخاب خواهد کرد.

۱۵,۱,۳ خطاهایی که از سوی هر دو تیم رخ داده است هم دیگر را خنثی نمی‌کنند. هر تیم پنالتی‌های خود را به ترتیبی که دریافت کرده است، پرتاب می‌نماید. اولین پنالتی به وسیله تیمی زده می‌شود که اولین پنالتی را کسب کرده است و پس از آن پنالتی‌های دیگر زده می‌شود.

۱۵,۴,۱ اگر هنگامی که یک پنالتی زده می‌شود، خطایی رخ دهد که منجر به پنالتی می‌گردد، به تیم روبرو یک پنالتی داده می‌شود.

۱۵,۲ باز پس‌گیری

۱۵,۲,۱ منظور از باز پس‌گیری توپ، خارج کردن توپی از زمین بازی است. این توپ در ظرف توپ‌های مرده و یا محل تعیین شده قرار می‌گیرد.

۱۵,۲,۲ برای خطایی که در خلال عمل پرتاب انجام می‌گیرد، بازپس‌گیری اعلام می‌شود.

۱۵,۲,۳ اگر خطایی که منجر به پنالتی شود، انجام گیرد، در این صورت داور باید همیشه تلاش کند که این توپ را قبل از برخورد و جابجا نمودن دیگر توپ‌ها، متوقف سازد و باز پس‌گیری نماید.

۱۵,۲,۴ اگر داور نتواند توپ را قبل از برخورد به دیگر توپ‌ها متوقف نماید، آن دور (end) از مسابقه برهم خورده (نیمه تمام) اعلام خواهد شد.

(مراجعه به بند ۱۲,۱ - ۱۲,۴)

۱۵,۳ اختار و حذف (دیسکوالیفه شدن)

- 15.3.1 اگر به بازیکن اختار داده شود، یک کارت زرد به او نشان داده خواهد شد. داور هم این اختار را ثبت خواهد کرد.
- ۱۵,۳,۲ زمانی که یک ورزشکار، مربی یا دستیار ورزشی حذف (دیسکوالیفه) می‌شود، یک کارت قرمز به آن شخص نشان داده می‌شود و در برهه امتیازات ثبت می‌گردد.
- ۱۵,۳,۳ اگر یک ورزشکار در دسته انفرادی و یا دو نفره حذف (دیسکوالیفه) شود، آن تیم بازی را از دست خواهد داد. (بند ۱۱,۸)
- ۱۵,۳,۴ اگر در مسابقات تیمی بازیکنی اخراج شود، مسابقه با حضور دو بازیکن باقیمانده ادامه خواهد یافت. هر یک از توپ‌های پرتاب نشده توسط یک بازیکن حذف شده در ظرف مخصوص توپ‌های مرده قرار داده خواهد شد. آن طرفی که یکی از بازیکنانش از دور مسابقات حذف شده، در هر یک از دورهای بعدی مسابقه، بازی را با چهار توپ ادامه خواهد داد. اگر کاپیتان تیم از دور مسابقه حذف شود، یکی دیگر از بازیکنان آن تیم به عنوان کاپیتان عمل خواهد کرد. اگر بازیکن دوم تیم نیز از دور مسابقه حذف شود، آن طرف مسابقه را از دست خواهد داد (نتیجه را واگذار خواهد کرد). (بند ۱۱,۸)
- ۱۵,۳,۵ بازیکن حذف شده، می‌تواند با صلاحدید سرداور برای شرکت در مسابقات آتی همان تورنومنت، مورد استفاده قرار گیرد.
- ۱۵,۳,۷ در صورت اخراج مکرر یک بازیکن، نماینده فنی و سرداور باید موضوع را بررسی و یک اقدام مقتضی به عمل آورند.

۱۵,۴ ارتکاب رفتارهای زیر به جریمه پنالتی منجر می‌گردد: (به بند ۱۵,۱)

- ۱۵,۴,۱ یک ورزشکار، زمانی باکس پرتاب را ترک نماید که هنوز نوبتش اعلام نشده باشد. (بند ۱۴,۲)
- ۱۵,۴,۲ دستیار ورزشی کلاس BC3 در حین بازی در یک دور (end) روی خود را به طرف زمین بازی برگرداند. (بند ۳,۶)
- ۱۵,۴,۳ به نظر داور، بین بازیکن/ بازیکنان با دستیار ورزشی آن‌ها و/یا مربیان ارتباط غیر مناسب برقرار شده باشد (بند ۱۶,۲ و ۱۶,۳)
- ۱۵,۴,۴ ورزشکار و یا دستیارش در تایم مربوطه به طرف مقابل، خود را برای پرتاب بعدی آماده می‌کند، ویلچر و/ یا رمپ خود را جهت‌دهی یا تنظیم نموده یا توپ را می‌غلطانند (بند ۱۴,۱)
- ۱۵,۴,۵ دستیار ورزشی بدون درخواست بازیکن، ویلچر یا سطح شیب‌دار (رمپ) را جابجا نموده یا توپ را بدون درخواست ورزشکار به وی پاس دهد.

۱۵,۵ اقدامات ذیل منجر به اعطاء توپ‌های پنالتی و بازپس‌گیری توپ پرتاب شده می‌گردد (بند ۱۵,۱/۱۵,۲)

- ۱۵,۵,۱ اگر دستیار ورزشی، بازیکن یا هر یک از وسایل یا البسه مورد استفاده وی در زمان رها کردن توپ، با علامت‌گذاری‌های زمین یا با هر قسمتی از سطح زمین خارج از جایگاه پرتاب بازیکن تماس داشته باشد. برای ورزشکاران کلاس BC3، این شامل زمانی می‌شود که توپ هنوز در رمپ می‌باشد. (بند ۱۰,۲)
- 15.5.2 نچرخاندن رمپ ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست بعد از آنکه توپ جک ارائه شده باشد یا قبل از پرتاب توپ جک. (بند ۵,۵)
- ۱۵,۵,۳ پرتاب توپ زمانی که رمپ از بالای خط پرتاب عبور کرده باشد. (۵,۳)
- ۱۵,۵,۴ پرتاب توپ بدون تماس داشتن حداقل یک نشیمنگاه (یا شکم، مطابق با کلاس‌بندی) با صندلی پرتاب.
- ۱۵,۵,۵ پرتاب توپ زمانی که توپ با نقطه‌ای از زمین بازی خارج از جایگاه پرتاب بازیکن در تماس باشد. (بند ۱۰,۹,۱)
- ۱۵,۵,۶ پرتاب توپ زمانی که دستیار ورزشی بازیکن کلاس BC3 روی خود را به داخل زمین بازی برگردانده است.
- ۱۵,۵,۷ پرتاب توپ زمانی که ارتفاع صندلی بالاتر از حداکثر ۶۶ سانتی متر برای کلاس BC1, BC2 و BC4 می‌باشد. (بند ۶,۱)
- ~~۱۵,۵,۸ دستیار کمکی ورزشکار، دارای تماس فیزیکی مستقیم با ورزشکار یا نشانگر، شامل کمک به ورزشکار برای پرتاب توپ از طریق هل دادن یا کشیدن ویلچر وی باشد. (بند ۱۵,۷,۵ - فقط قسمت بازپس‌گیری)~~
- ۱۵,۵,۹ در دسته‌بندی تیمی یا دو نفره، پرتاب توپ هنگامی یکی از هم تیمی‌ها در حال بازگشت به باکس پرتاب خود می‌باشد.
- ۱۵,۵,۱۰ آماده شدن و پرتاب توپ زمانی که نوبت پرتاب تیم مقابل است. (بند ۱۵,۴,۴)

۱۵,۶ اقدامات ذیل منجر به دادن توپ‌های پنالتی و یک اخطار (کارت زرد) خواهند شد (بند ۱۵,۳)

۱۵,۶,۱ دخالت عمدی یا برهم زدن تمرکز بازیکنان دیگر به شکلی که در حواس آنها هنگام پرتاب پرت شود.

۱۵,۶,۲ برهم زدن یا مختل نمودن یک دور (end) از مسابقه.

۱۵,۷ اقدامات ذیل منجر به باز پس‌گیری توپ پرتاب شده خواهد شد: (مراجعه به بند ۱۵,۲)

۱۵,۷,۱ پرتاب توپ قبل از این که داور مشخص نماید کدام رنگ باید بازی کند.

۱۵,۷,۲ اگر توپ بعد از رها شدن، در رمپ متوقف شود.

۱۵,۷,۳ اگر دستیار ورزشی BC3 توپ را بنا به هر دلیلی در رمپ متوقف نماید.

۱۵,۷,۴ اگر بازیکن کلاس BC3 رها کننده توپ نباشد. بازیکن باید هنگام رهاسازی توپ، تماس فیزیکی مستقیم با توپ داشته باشد. تماس فیزیکی مستقیم شامل استفاده از هر ابزار کمکی متصل به دست، دهان و یا سر بازیکن می‌باشد.

۱۵,۷,۵ اگر دستیار ورزشی بازیکن کلاس BC3 زمانی که توپ پرتاب شده است با بازیکن تماس داشته باشد.

۱۵,۷,۶ اگر بازیکن و نفر کمکی هم زمان توپ را رها کنند.

۱۵,۷,۷ اگر یک توپ رنگی قبل از توپ هدف (Jack Ball) پرتاب شود.

۱۵,۷,۸ اگر یک طرف توپ را زمانی که وقت (تایم) مربوط به آن تمام شود، رها نکرده باشد.

۱۵,۷,۹ اگر اولین توپ رنگی توسط شخصی که توپ جک را پرتاب کرده است، پرتاب نشود.

۱۵,۷,۱۰ اگر بازیکن رمپ را با چرخش ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست دوباره تنظیم ننماید هنگامی که خودشان یا هم تیمی‌شان از زمین بازی باز می‌گردند. (بند ۵,۵-۴,۴)

۱۵,۷,۱۱ اگر یک طرف، بیش از یک توپ در هر زمان پرتاب نماید. (بند ۱۰,۱۳)

۱۵,۸ اقدامات ذیل منجر به دریافت اخطار (کارت زرد) خواهد شد: (مراجعه به بند ۱۵,۳)

۱۵,۸,۱ به تأخیر انداختن بی دلیل مسابقه

۱۵,۸,۲ بی توجهی به تصمیم داور و ارتکاب اعمالی که برای حریف یا عوامل برگزار کننده مسابقه مضر باشد.

۱۵,۸,۳ اگر یک توپ (ها) نتواند معیارهای لازم را در خلال یک کنترل و کنترل تصادفی (زندوم) در اتاق فراخوان برآورده سازد (مراجعه به بند ۴,۷,۱ و ۴,۷,۲,۴ و ۹,۲) یک آگهی هم در قسمت ورودی به اتاق فراخوان در خصوص تجهیزات و توپ‌های ناموفق نصب خواهد شد.

۱۵,۸,۴ اگر ورزشکار تعداد توپ بیشتر از تعداد مجاز به اتاق فراخوان (بند ۳,۱,۳,۱، ۳,۲,۱، ۳,۳,۱) توپ‌های اضافی ضبط شده و تا آخر بازی نگه داشته می‌شوند.

۱۵,۸,۵ در دسته مسابقات تیمی و دو نفره، اخطار به ورزشکاری داده می‌شود که بیشتر از تعداد مجاز توپ بیاورد. اگر (داوران) نتوانند مشخص نمایند که کدام ورزشکار تعداد توپ بیشتر از حد مجاز به زمین آورده، اخطار به کاپیتان تیم داده می‌شود

۱۵,۸,۶ هنگامی که یک ورزشکار/دستیار ورزشی/مربی محوطه زمین را در خلال مسابقه بدون اجازه داور ترک می‌کند، حتی اگر این کار بین دوره‌های مسابقه یا در خلال تایم اوت و وقت پزشکی باشد، آن فرد نمی‌تواند به مسابقه برگردد.

۱۵,۸,۷ آوردن تعداد پرسنل بیش از حد مجاز به محوطه گرم کردن یا به داخل اتاق فراخوان، منجر به یک کارت زرد برای ورزشکار یا کاپیتان در مسابقات تیمی یا دو نفره خواهد شد.

۱۵,۸,۸ ورود مربی یا دستیار ورزشی به داخل زمین بازی بدون اجازه داور (بند ۱۰,۷,۴)

۱۵,۸,۹ چنانچه یک ورزشکار/دستیار ورزشی/ یا یک مربی در مجموع سه کارت زرد را به هنگام بازی در خلال یک تورنومنت بگیرد، از شرکت در یک مسابقه معلق خواهد شد.

۱۵,۹ اقدامات ذیل منجر به دریافت کارت قرمز (اخراج) - دیکوالیفه شدن می‌گردد: (بند ۱۵,۳)

- ۱۵,۹,۱ چنانچه یک ورزشکار/دستیار کمکی یا مربی نسبت به داور یا بازیکن/طرف مقابل رفتار غیرورزشی داشته باشد کارت قرمز دریافت می‌کند، و این کارت قرمز منجر به حذف وی از بازی خواهد شد. (مراجعه به بند ۱۵,۳,۲)
- ۱۵,۹,۲ اگر تجهیزات در ۲ مرحله کنترل تصادفی در یک رقابت با معیارهای مربوطه منطبق نباشد (مراجعه به بند ۹)
- ۱۵,۹,۳ یک کارت قرمز همیشه به معنای حداقل محرومیت از یک مسابقه می‌باشد. اگر این مورد در یک فینال اتفاق بیافتد، یا در آخرین مسابقه یک طرف در یک تورنمنت باشد، آن طرف حذف (دیسکوالیفه) خواهد شد.
- ۱۵,۹,۴ اگر بازیکن با اخطار دوم از سوی داور در یک بازی مواجه گردد، یک کارت زرد و سپس یک کارت قرمز به آن بازیکن داده می‌شود و بازیکن حذف (دیسکوالیفه) می‌گردد (بند ۱۵,۳,۲). داور این حذف را در برگه امتیازات ثبت می‌کند.
- کارت زرد دوم در اتاق فراخوان و یا در منطقه گرم کردن در طول یک رقابت منجر به دریافت کارت قرمز می‌گردد؛ و در خصوص کارت های زرد بعدی، اگر بازیکن دوباره به بازی بازگردد. بند ۱۵,۳,۶، ۱۵,۳,۷ (توضیح: کارت زرد دوم، منجر به دریافت کارت قرمز می‌گردد و بازیکن قادر به ادامه بازی نمی‌باشد، کارت زرد سوم، منجر به دریافت کارت قرمز می‌گردد و بازیکن قادر به ادامه بازی نمی‌باشد و در ادامه همین روند وجود دارد).

۱۶ ارتباطات

- ۱۶,۱ در طول بازی یک دور (end)، هر نوع ارتباط میان بازیکن، دستیار ورزشی، مربی و افراد ذخیره ممنوع است. موارد ذیل از این قانون مستثنی هستند:
- بازیکن از دستیار ورزشی خود تقاضای انجام اقدامات خاصی از قبیل تغییر دادن موقعیت ویلچر، جابجا کردن وسیله کمکی، چرخاندن یا دادن توپ به بازیکن، را بنماید. انجام برخی اقدامات روتین (معمول) بدون درخواست از دستیار کمکی، مجاز می‌باشند.
 - مربی، دستیاران ورزشی و بازیکنان ذخیره می‌توانند بعد از انجام پرتاب یا بین دو دور (end) بازیکن را تشویق کند یا به او تبریک بگوید.
 - ارتباطات میان مربیان، ورزشکاران و دستیاران کمکی ذخیره به روشی که ورزشکاران داخل زمین نتوانند آن را بشنوند. اگر بنا به نظر داور، ورزشکاران بتوانند صدای آن‌ها را بشنوند، داور این ارتباط را غیر قانونی تلقی نموده و دو توپ پناستی اعمال خواهد کرد (مراجعه به ۱۵,۴,۳)
- ۱۶,۲ در مسابقات دونفره و تیمی، در خلال انجام یک دور (end)، بازیکنان تنها می‌توانند با بازیکنان هم تیمی خود بعد از آنکه داور نوبت پرتاب آن‌ها را اعلام می‌نماید، می‌تواند ارتباط برقرار نمایند.
- ۱۶,۳ یک ورزشکار نمی‌تواند به دستیار کمکی ورزشکار هم تیمی (جفت) خود دستور بدهد. هر ورزشکار باید مستقیماً با دستیار کمکی خودش ارتباط برقرار نماید.
- ۱۶,۴ در حد فاصل بین دورهای (end) مسابقه، بازیکنان می‌توانند با خودشان و با دستیار ورزشی شان و یا مربی ارتباط برقرار نمایند. این ارتباط در زمانی که داور آماده شروع مسابقه می‌باشد، باید متوقف شود. داور به هیچ عنوان نباید اجازه دهد بازی به خاطر گفتگوهای طولانی به تعویق بیفتد.
- ۱۶,۵ بازیکن می‌تواند از بازیکن دیگر که در مسیر پرتاب قرار دارد، درخواست جابه‌جایی نماید، اما نمی‌تواند از او بخواهد جایگاهش را ترک نماید.
- ۱۶,۶ بازیکنان در زمان پرتاب خود می‌توانند با داور صحبت کنند.
- ۱۶,۷ بعد از این که داور مشخص می‌نماید که کدام طرف پرتاب خواهد کرد، هر ورزشکاری از آن طرف می‌تواند درخواست اعلام امتیاز یا اندازه‌گیری نمایند. به درخواست‌ها در مورد محل قرارگرفتن توپ (همانند این که کدام توپ حریف نزدیک‌تر است؟) پاسخ داده نخواهد شد. ورزشکاران می‌توانند برای آگاهی خودشان از وضعیت قرارگیری توپ‌ها به زمین بازی بیایند.
- ۱۶,۸ اگر در خلال مسابقه در زمین بازی نیاز به ترجمه باشد، سرداور اختیار کامل را برای انتخاب یک مترجم مناسب خواهد داشت. سرداور ابتدا تلاش خواهد کرد تا از یک داوطلب ورزشی مسابقات یا یک نفر داور دیگری که در حال حاضر در مسابقه دیگری مشغول نمی‌باشد، استفاده نماید. اگر مترجم مناسب در دسترس نباشد، سرداور می‌تواند فردی را که عضو تیم کشور متبوع ورزشکار می‌باشد را بدین منظور انتخاب نماید.

۱۶,۹ مترجمین امکان نشستن در زمین بازی را نخواهند داشت. هیچ مسابقه ای در صورت عدم حضور مترجم در زمان مورد نیاز، به تأخیر نخواهد افتاد.

۱۶,۱۰ هر گونه وسیله ارتباطی (از قبیل تلفن هوشمند) که به زمین بازی آورده شده، باید توسط سرداور یا نماینده فنی مسابقات، مورد تایید قرار گیرد. هر گونه سوء استفاده، به عنوان ارتباط نامناسب تلقی شده و مستلزم یک پنالتی یک توپی خواهد بود.

مربیان مجوز استفاده از تلفن هوشمند برای یادداشت برداری را دارند. ورزشکاران و کمک های آنها در زمین بازی نمی توانند ارتباطی با مربیان و یا بازیکنان ذخیره خارج از خط داشته باشند. رعایت نکردن این قانون، به عنوان ارتباط نامناسب تلقی شده و مستلزم یک پنالتی یک توپی خواهد بود.

۱۷ زمان هر دور (end)

برای انجام هر دور (end) محدودیت زمانی وجود دارد که توسط داور وقت نگهدار کنترل خواهد شد. این زمان ها شامل موارد زیر می باشند:

- BC1 ۵ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور (end).
- BC2 و BC4 ۴ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور (end).
- BC3 ۶ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور (end).
- BC3 دو نفره ۷ دقیقه برای هر دو (جفت) در هر دور (end).
- BC4 دو نفره ۵ دقیقه برای هر دو (جفت) در هر دور (end).
- تیمی ۶ دقیقه به ازای هر تیم در هر دور (end).

۱۷,۲ انداختن توپ هدف (Jack Ball) برای شروع بازی، جزء زمان بازی طرف پرتاب کننده تلقی می گردد.

۱۷,۳ زمان بازی هر طرف، زمانی شروع می شود که داور به وقت نگهدار نشان می دهد که کدام طرف باید بازی را که شامل پرتاب توپ هدف هم هست، شروع کند.

۱۷,۴ توقف زمان بازی برای هر طرف، لحظه ای است که توپ پرتاب شده داخل خطوط مرزی زمین بی حرکت می ایستد یا از روی خط عبور می کند.

۱۷,۵ اگر در مدت تعیین شده بازیکنی توپ خود را رها نکرده باشد، آن توپ و سایر توپ های باقیمانده او از بازی خارج شده و در ظرف ویژه توپ های مرده قرار می گیرد. در مورد بازیکنان کلاس BC3، زمانی که توپ ها در رمپ به پائین غلت می خورد، پرتاب شده تلقی می گردد.

۱۷,۶ اگر یک طرف بعد از اتمام وقتش، یک توپ را رها نماید، داور باید قبل از برخورد با سایر توپ ها آن توپ را متوقف نموده و از داخل زمین خارج کند. اگر این توپ وضعیت سایر توپ ها را برهم بزند، آن دور (end)، برهم خورده (نیمه تمام) اعلام خواهد شد.

۱۷,۷ در زمان پرتاب توپ های پنالتی یک دقیقه برای هر خطا (یک توپ)، برای تمامی دسته بندی های بازی است.

۱۷,۸ در خلال هر دور (end) زمان باقیمانده برای هر دو طرف در صفحه تابلو امتیازات نشان داده خواهد شد. بعد از اتمام هر دور (end)، زمان باقیمانده هر دو طرف در برگه منشی ثبت می گردد.

۱۷,۹ در خلال انجام یک دور (end)، اگر زمان بازی به صورت نادرست محاسبه شود، داور برای جبران این اشتباه، زمان بازی را اصلاح خواهد نمود.

۱۷,۱۰ در مواقع مربوط به موضوعات مورد اختلاف یا ابهام، داور باید زمان بازی را متوقف نماید. اگر در خلال یک دور (end) نیاز به انجام ترجمه باشد، زمان بازی متوقف خواهد شد. در صورت امکان، مترجم نباید از همان تیم ورزشکار مربوطه باشد. (بند ۸,۱۶)

۱۷,۱۱ وقت نگهدار باید هنگامی که زمان باقیمانده یک دقیقه، ۳۰ ثانیه، ۱۰ ثانیه و سپس اتمام زمان بازی است، با صدای بلند و واضح آن را اعلام نماید.

۱۸. رفع ابهام و روش اعتراض

- ۱۸،۱ در طول یک مسابقه، چنانچه بازیکن احساس کند داور تصمیم نادرستی گرفته یا اغماضی از سوی او انجام گرفته است. در این صورت، بازیکن و یا کاپیتان می‌تواند از داور تقاضای توضیح نماید. در این حین، زمان بازی باید متوقف شود. (مراجعه به بند ۱۷،۱۰)
- ۱۸،۲ در طول مسابقه، بازیکن یا کاپیتان می‌تواند از سرداور درخواست اعلام رأی بنماید؛ نظر وی قطعی است.
- ۱۸،۲،۱ بر طبق قوانین (۱۸،۱ و ۱۸،۲) بازیکنان می‌توانند در طول مسابقه، توجه داور را به موقعیتی که آن‌ها با آن موافق نیستند، جلب کرده و از داور توضیح بخواهند. بازیکنان می‌توانند همچنین از سرداور درخواست اعلام رأی (نظر) نمایند.
- ۱۸،۳ در پایان بازی، از هر دو طرف شرکت کننده در مسابقه درخواست خواهد شد تا برگه امتیازات را امضاء نمایند. چنانچه یک طرف بخواهد نسبت به یک تصمیم یا یک اقدام در طول آن مسابقه اعتراض نماید، نباید برگه امتیازات را امضاء کند.
- ۱۸،۴ داور بازی، (بعد از ثبت نتیجه در برگه امتیازات) باید زمان اتمام بازی را یادداشت نماید. اعتراضات رسمی باید ظرف ۳۰ دقیقه بعد از اتمام آن مسابقه ارائه شود. اگر هیچ اعتراض کتبی دریافت نشود، در این صورت نتایج ثبت شده، رسمیت می‌یابند.
- ۱۸،۵ فرم تکمیل شده اعتراض باید توسط بازیکن/کاپیتان یا سرپرست تیم به همراه مبلغ ۱۵۰ یورو و یا پول رایج کشور میزبان معادل همان مقدار به دبیرخانه مسابقات تحویل داده شود. در فرم اعتراض باید جزئیات کامل مربوط به موضوع اعتراض، موقعیت پیش‌آمده با استناد به مواد قانونی برای علت اعتراض، توضیح داده شود. سرداور یا نماینده وی باید در اسرع وقت هیأت رسیدگی به اعتراضات را تشکیل دهند. این هیأت باید شامل افراد ذیل باشد:
- سرداور و یا دستیار وی
 - دو داور بین‌المللی که در مسابقه مذکور نقش نداشته‌اند و از اتباع کشورهای ذینفع در اعتراض نمی‌باشند.
- ۱۸،۵،۱ هیأت رسیدگی، قبل از تصمیم‌گیری نهایی، باید با داوران مسابقه مورد اعتراض مشورت نمایند. هیأت رسیدگی به اعتراض، باید در یک مکان خصوصی تشکیل جلسه بدهد. کلیه تصمیمات مربوط به یک اعتراض باید محرمانه نگهداری شوند.
- ۱۸،۵،۲ هیأت رسیدگی به اعتراضات باید در اسرع وقت تصمیم‌گیری نموده و نتیجه را به صورت کتبی به بازیکن/کاپیتان یا سایر عوامل تیم مورد اعتراض، ارائه دهد.
- ۱۸،۶ اگر تصمیم هیأت رسیدگی به اعتراض نیاز به بررسی مجدد داشته باشد، این مورد پس از دریافت یک فرم اعتراض تکمیل شده دیگر، انجام خواهد گرفت. در این صورت، هر دو حریف فراخوانده شده و توضیحاتشان شنیده شود. پس از دریافت فرم اعتراض، نماینده فنی یا نماینده او، باید در اسرع وقت یک هیأت تجدیدنظر (هیأت ژوری) شامل افراد ذیل را تشکیل دهد:
- نماینده فنی منتصب
 - دو نفر داور بین‌المللی که در اعتراض قبلی نقش نداشته‌اند و هموطن دو حریف نباشند.
- ۱۸،۶،۱ تصمیم هیأت داوری تجدید نظر (هیأت ژوری) قطعی و لازم الاجرا است.
- ۱۸،۷ هر دو طرف ذینفع در بازی مورد اعتراض می‌توانند تقاضای بازنگری در تصمیم هیأت رسیدگی به اعتراض را داشته باشند. آن‌ها باید فرم اعتراض را به صورت کتبی، به همراه ۱۵۰ یورو یا معادل پول رایج کشور میزبان، ظرف مدت ۳۰ دقیقه بعد از دریافت تصمیم اولیه هیأت رسیدگی به اعتراض، ارائه نمایند. هیأت رسیدگی به اعتراض یا نماینده آن، زمانی را که بازیکن یا فرد ذیربط (از قبیل سرپرست تیم یا مربی) تصمیم اولیه هیأت رسیدگی به اعتراض را دریافت می‌نماید، ثبت می‌کند و فرد دریافت کننده این تصمیم باید برگه مربوطه را امضاء نماید. کلیه تصمیمات مربوط به این بررسی باید محرمانه نگهداری شوند.
- ۱۸،۸ چنانچه در بررسی اعتراض حکم به بازی مجدد داده شود، بازی مجدد از آغاز دوری که منجر به اعتراض شده است، از سرگرفته می‌شود.
- ۱۸،۹ چنانچه قبل از شروع بازی علت اعتراض مشخص باشد، لازم است اعتراض قبل از شروع مسابقه اعلام شود و تا ۳۰ دقیقه پس از اتمام بازی ارائه گردد.
- ۱۸،۸ اگر دلیل برای اعتراض در اتاق فراخوان اتفاق بیفتد، مراتب باید به سرداور یا نماینده فنی مسابقات مبنی بر قصد ارائه اعتراض، قبل از خروج آن طرف اطلاع داده شود. اعتراض فقط در صورتی مورد بررسی قرار می‌گیرد که مراحل فوق دنبال شده باشد.

۱۹ وقت استراحت پزشکی

چنانچه بازیکنی و یا دستیار ورزشی وی در خلال یک بازی صدمه ببیند (به شکلی که وضعیت حاد باشد)، در صورت لزوم می تواند درخواست تایم اوت پزشکی نماید. این تایم اوت می تواند حداکثر ده دقیقه طول بکشد که داور باید زمان بازی را در این شرایط متوقف کند. در دسته بندی BC3 در طول این ۱۰ دقیقه وقت استراحت پزشکی، دستیار ورزشی نمی تواند به زمین بازی نگاه کند.

۱۹،۲ هر ورزشکار یا دستیار ورزشی اجازه دارد فقط یک بار در هر بازی درخواست تایم اوت پزشکی نماید.

۱۹،۳ ورزشکار یا دستیار ورزشی که درخواست تایم اوت پزشکی می کنند، باید هرچه سریعتر توسط پزشکی که در زمین است، تحت معالجه قرار گیرد. در صورت لزوم پزشک می تواند با ورزشکار یا دستیارش ارتباط برقرار نماید.

۱۹،۴ در دست بندی انفرادی، اگر یک بازیکن قادر به ادامه بازی نباشد، مسابقه کنسل می شود. (مراجعه به بند ۱۱،۸)

۱۹،۵ در مسابقات تیمی، اگر یک بازیکن به دلیل مریضی قادر به ادامه بازی نباشد، این دور (end) از مسابقه باید بدون توپ (های) باقیمانده این بازیکن به اتمام برسد. اگر همچنان هم تیمی های او توپ برای پرتاب داشته باشند، میتوانند توپ ها را در وقت مقرر خود پرتاب نمایند. بازیکن ذخیره فقط می تواند در فواصل بین دوره های مسابقه، وارد بازی شود. (بند ۱۰،۱۶،۳)

۱۹،۶ در مسابقات دو نفره BC3 و BC4، اگر یک بازیکن به دلیل بیماری قادر به ادامه بازی نباشد، این دور (end) از مسابقه بدون توپ (های) باقیمانده این بازیکن به اتمام می رسد. اگر هم تیمی این بازیکن همچنان توپ هایی را برای بازی کردن داشته باشد، می توانند آن ها را در زمان خود پرتاب نمایند. در مسابقات دو نفره BC3، اگر یک ورزشکار CP نمی تواند به بازی ادامه دهد، و ورزشکار CP دیگری وجود ندارد که جایگزین او گردد، مسابقه نباید ادامه پیدا کند. تعویض فقط باید در فواصل بین دوره های (end) مسابقه انجام شود (مراجعه به بند ۱۹-۶) اگر بازیکن ذخیره ای CP در دسترس نباشد، در این صورت مسابقه به نفع طرف مقابل به اتمام می رسد (بند ۱۰،۱۶،۳)، مگر آن که آن ورزشکار در آخرین دور (end) قادر به ادامه بازی نباشد. در این صورت، آن تیم از بازی محروم نخواهد شد و بازی را نخواهد باخت. اگر این وضعیت در آخرین دور (end) اتفاق بیفتد و هنوز تیم ها باید برای رفع تساوی به بازی ادامه دهند و هیچ بازیکن CP هم برای جایگزینی وجود ندارد، در این صورت آن تیم از بازی محروم خواهد شد.

۱۹،۷ اگر تایم اوت پزشکی برای فرد کمکی درخواست شود، ورزشکاران می توانند تا انتهای دور (end)، فرد کمکی باقی مانده خود را با هم استفاده کنند. عمل تعویض باید در فواصل بین دوره های (end) مسابقه انجام شود. اگر فرد جایگزینی در زمین بازی وجود نداشته باشد، ورزشکاران باید تا انتهای بازی از همان یک فرد کمکی خود به طور مشترک استفاده کنند. در بازی های انفرادی، اگر ورزشکار دارای هر تعداد توپ باقی مانده در دور حاضر مسابقه باشد، و نتواند آن ها را بدون کمک دستیار پرتاب نماید، این توپ ها به عنوان توپ مرده تلقی خواهد شد.

۱۹،۸ در مسابقات تیمی، اگر ورزشکاری که نفر بعدی برای پرتاب توپ Jack است، قبل از پرتاب، از بازی محروم شود یا مریض گردد و نتواند پرتاب کند و هیچ نفری برای تعویض هم وجود نداشته باشد، آن توپ Jack توسط ورزشکاری پرتاب می شود که قرار است توپ Jack دور (end) بعدی را پرتاب کند.

۱۹،۹ در بازی تیمی، اگر ورزشکاری فقط به دلیل پزشکی نتواند در بازی های بعدی شرکت کند و بازیکن جایگزینی هم وجود نداشته باشد، تیمش می تواند فقط با چهار توپ و با دو ورزشکار بازی را ادامه دهد. اگر کلاس ورزشکاری که به دلایل پزشکی قادر به ادامه بازی نیست، BC1 باشد، و ورزشکار تعویضی با کلاس BC1 وجود نداشته باشد، مسابقه می تواند بدون حضور یک ورزشکار BC1 به کار خود ادامه دهد.

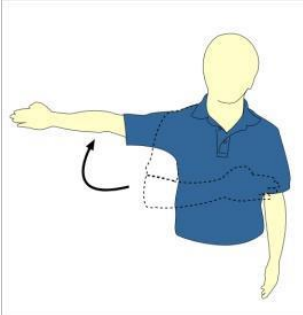
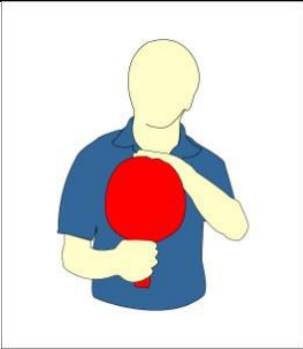
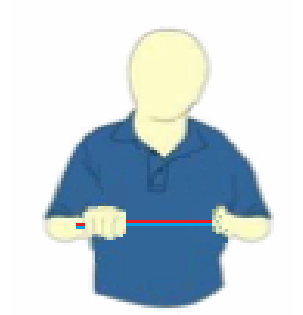

۱۹،۱۰ اگر ورزشکاری درخواست خود را برای تایم اوت های پزشکی در مسابقات بعدی ادامه دهد، نماینده فنی با مشورت پزشک و یک نماینده از کشور آن ورزشکار، در مورد خروج آن ورزشکار از ادامه مسابقه تصمیم گیری می نماید. در مسابقه انفرادی، اگر آن بازیکن از ادامه مسابقه کنار گذاشته شود، برای تمامی مسابقات بعدی که می بایست در آن بازی کند، امتیازی برابر با امتیاز مسابقه دارای بالاترین تفاضل گل در آن گروه یا سری حذفی، برای وی منظور خواهد شد.


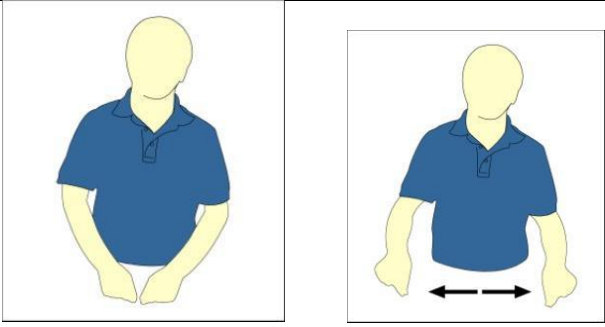
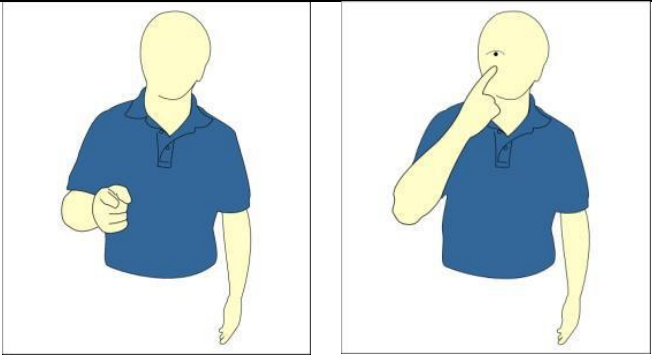
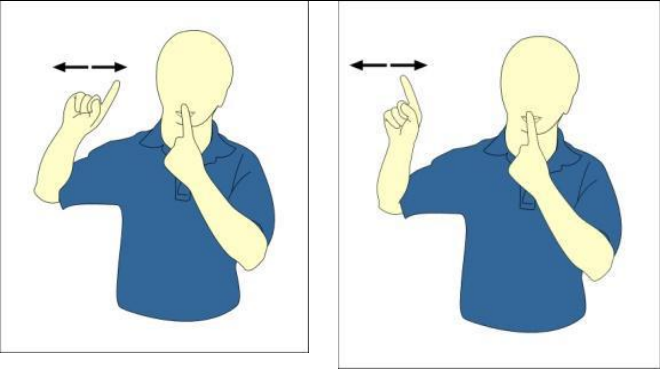
ضمیمه ها

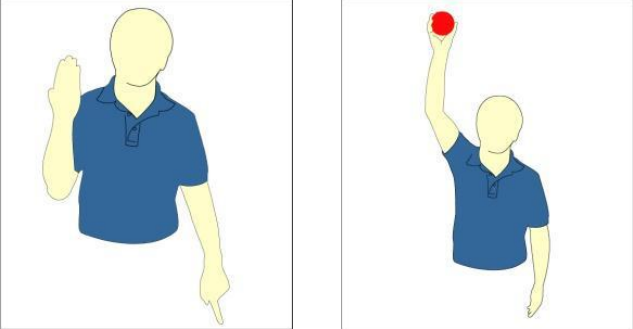
فدراسیون جهانی بوچیا تأیید می نماید که ممکن است موقعیت های خاصی روی دهند که در این آیین نامه از آن ها سخنی به میان آورده نشده است. در خصوص چنین مواردی، در زمان به وقوع پیوستن آن ها، با مشورت سرداور و یا نماینده فنی مسابقات تصمیم گیری خواهد شد.

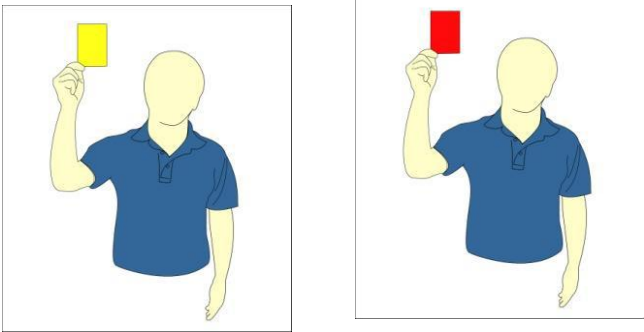

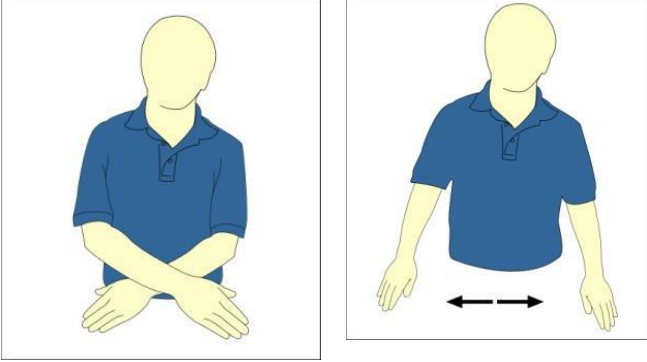
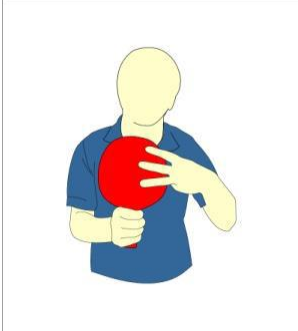
در صفحات بعدی این کتاب (پیوست های ۱، ۲ و ۳) تصویر حالت‌هایی که داوران مورد استفاده قرار می‌دهند، روش ارائه اعتراض و طرح زمین بازی ارائه شده است. حالت‌های داوری برای ارتباط آسان‌تر بین داوران و بازیکنان در نظر گرفته شده‌اند. چنانچه داوری استفاده از یک حالت را فراموش کند، بازیکنان حق اعتراض ندارند.

ضمیمه شماره یک: علائم رسمی داوری
داورها

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
<p>علام پرتاب توپ جک یا گرم کردن توپ‌های دیگر</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۰,۱ • بند ۱۰,۲ 	<p>حرکت دست برای نشان دادن علامت پرتاب</p>	
<p>علامت پرتاب یکی از توپ‌های رنگی</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۰,۵ • بند ۱۰,۶ • بند ۱۰,۷ 	<p>نشان دادن علامت رنگ مطابق با رنگ بازیکن پرتاب کننده</p>	
<p>توپ‌های با فاصله برابر</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۰,۱۲ 	<p>نگه داشتن پهلوی نشانه گرها بر خلاف کف دست به شکلی که لبه آنها به سمت بازیکنان باشد. تکان دادن نشانه گر برای اعلام نوبت شخص پرتاب کننده (مانند بخش بالا)</p>	
<p>علامت تایم اوت (زمان استراحت) فنی یا پزشکی</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۵,۷ • بند ۶,۲ • بند ۱۹ 	<p>قراردادن کف دست بالای انگشتان دست دیگر که به صورت عمود قرار گرفته‌اند (مثل علامت T) و گفتن نام / تیم طرف درخواست کننده تایم اوت / نام کشور/ رنگ توپ</p>	

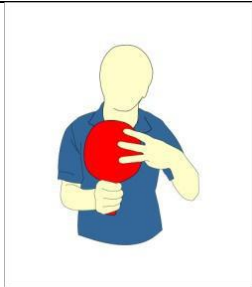

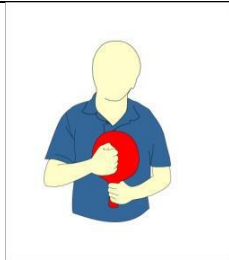
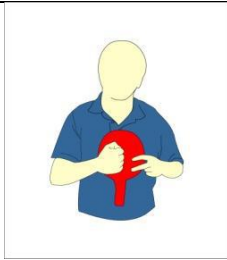
موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
<p>علامت تعویض</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۰,۱۶ 	<p>چرخش ساعد یک دست روی ساعد دست دیگر</p>	
<p>علامت اندازه‌گیری</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۴,۶ • بند ۱۱,۶ 	<p>دو دست در کنار هم قرار گرفته و سپس با نمایش حالت متر از یکدیگر جدا می‌شوند.</p>	
<p>علامت تقاضا برای ورود بازیکنان به داخل زمین (برای دیدن وضعیت توپ‌ها در پایان (end</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند: ۱۱,۶ 	<p>اشاره داور به بازیکنان و سپس اشاره به چشم خود</p>	
<p>ارتباط نابجا</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۵,۴,۳ • بند ۱۶ 	<p>اشاره به دهان و حرکت جانبی انگشت سیاه دست دیگر</p>	

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
<p>علامت توپ مرده یا توپ اوت</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۰,۷,۲ • بند ۱۰,۱۱ • بند ۱۰,۱۲ 	<p>نشان دادن توپ و بالا بردن ساعد دست به طور عمودی در حالی که کف دست رو به داور است و گفتن اوت یا توپ مرده و سپس توپ اوت شده یا مرده را بالای سر می برد</p>	
<p>علامت بازپس گیری توپ</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۵,۲ 	<p>اشاره به توپ و بالا بردن ساعت دست و نگاه داشتن دست به حالت مقعر قبل از برداشتن توپ</p>	
<p>علامت یک توپ پنالتی</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۵,۴ 	<p>بالا آوردن یک انگشت</p>	
<p>علامت اخطار (کارت زرد)</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۵,۸ 	<p>نشان دادن کارت زرد برای اخطار تخلف انجام گرفته</p>	

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
<p>علامت اخطار دوم و به دنبال آن کارت قرمز و اخراج</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۵,۹,۴ 	<p>ابتدا نشان دادن کارت زرد و سپس نشان دادن کارت قرمز</p>	
<p>علامت اخراج</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۵,۹ 	<p>نشان دادن کارت قرمز</p>	
<p>علامت پایان یا end یا پایان مسابقه</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۱۰,۸ 	<p>نشان دادن حالت ضربدری دست‌ها و جدا کردن آن‌ها</p>	
<p>علامت امتیاز دادن</p> <ul style="list-style-type: none"> • بند ۴,۵ • بند ۱۱ 	<p>گذاشتن انگشتان روی رنگ مورد نظر و نشان دادن امتیاز کسب شده</p>	

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
علامت توجه دادن داور (خط نگه دار)	بالا آوردن دست	

مثال‌هایی برای امتیاز دهی

			
علامت امتیاز ۳ برای قرمز	علامت امتیاز ۷ برای قرمز	علامت امتیاز ۱۰ برای قرمز	علامت امتیاز ۱۲ برای قرمز

راهنمای ثبت اعتراض

- اگر طرفی می‌خواهد خارج از وقت ۳۰ دقیقه ای اعتراض نماید، دبیرخانه باید آنها را آگاه سازد که مهلت اعتراض به پایان رسیده است. اگر طرف بر اعتراض خود تاکید کند، دبیرخانه نباید آن را قبول کند.
- ارائه عکس و فیلم برای توجیه اعتراض مورد قبول نمی‌باشد
- بازی مجدد یک رقابت بدلیل اعتراض: داور یک سکه پرتاب می‌کند و طرف برنده از بین توپ های آبی و قرمز. اگر به یک طرف توپ های پنالتی داده شود، آن طرف نمی‌تواند آن توپ ها را بازی کند.
- بازی مجدد از آغاز دوری که منجر به اعتراض شده است، از سر گرفته می‌شود. بازیکن در باکس خود باقی می‌ماند و از همان توپ‌های خود استفاده می‌نماید. پنالتی‌هایی که در پایان یک دور (که قرار است دوباره بازی شود) به دلیل تصمیم کمیته ثبت اعتراض معتبر نخواهد بود مگر آنکه جریمه خطا، یک اخطار یا حذف (دیسکوالیفه شدن) باشد.
- اگر دلایل اعتراض صحیح بوده اما برای بازی مجدد کفایت نمی‌کند (برای مثال یک خطا در روند انجام کارها در اتاق فراخوان)، هزینه ثبت اعتراض که از سوی تیم پرداخت شده است مرجوع نخواهد شد.
- تمام هزینه های ثبت اعتراض که بنا بر تصمیم کمیته اعتراض مرجوع نشده اند، توسط BISFed نگهداری خواهند شد.

خطوط ۲,۵ متری از داخل خط پشتی به داخل خط پرتاب
باکس پرتاب ۱ متری: این محوطه به شکل برابر بین نقاط تقسیم می شود.