

قوانین بوجیا

۲۰۲۵-۲۰۲۸

نسخه ۱-۲

آخرین بروز رسانی: فروردین ۱۴۰۵



BISFed

Boccia International Sports Federation

فهرست مطالب

اصول اولیه

- ۱. تعاریف
- ۲. انواع بازی
- ۳. آماده سازی مسابقه
- ۴. تجهیزات
- ۵. توپ های بوچیا

آماده سازی قبل از بازی

- ۶. دستورالعمل های مربوط به گرم کردن
- ۷. اتاق فراخوان
- ۸. کنترل توپ پیش از مسابقه

در زمین بازی

- ۹. قوانین و مسئولیت ها
- ۱۰. بازی
- ۱۱. آماده سازی برای دور
- ۱۲. پایان ناتمام
- ۱۳. رفع تساوی
- ۱۴. کنترل توپ پس از مسابقه
- ۱۵. ارتباطات

خطاها و اعتراض

- ۱۶. خطاها
- ۱۷. اختلاف / اعتراض
- ۱۸. حرکات داور / علائم و نشانه ها

ارتباطات

- ۱۹. زمان استراحت پزشکی
- ۲۰. زمان استراحت فنی
- مختصات زمین بوچیا

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. قوانین بین‌المللی بوچیا، چارچوب جامع و دقیقی برای نحوه برگزاری مسابقات این رشته ورزشی فراهم می‌آورد. تمامی رویدادهای تحت نظارت فدراسیون جهانی بوچیا، از جمله تورنمنت‌های مختلف، موظف به رعایت این قوانین هستند. یک تورنمنت مصوب توسط فدراسیون جهانی بوچیا، علاوه بر قوانین مذکور در این سند باید موارد زیر را نیز رعایت کند:

- قوانین کلاسبندی فدراسیون جهانی بوچیا
- قوانین مبارزه با دوپینگ فدراسیون جهانی بوچیا
- قوانین مسابقات و رنکینگ فدراسیون جهانی بوچیا

فدراسیون جهانی بوچیا و کمیته برگزارکننده هر تورنمنت، با همکاری نماینده فنی ممکن است برای روشن‌تر شدن برخی از مفاهیم، راهنمایی‌های تکمیلی را در قالب یک راهنمای فنی ارائه دهند. این راهنما صرفاً برای تفسیر بهتر قوانین موجود است و به هیچ وجه نمی‌تواند تغییری در مفاد اصلی آن‌ها ایجاد کند. در طول برگزاری مسابقات، ممکن است شرایط خاص و پیش‌بینی نشده‌ای رخ دهد. در چنین مواردی تصمیم‌گیری نهایی بر عهده سر داور و نماینده فنی بوده و این تصمیم با توجه به قوانین موجود و به منظور حفظ عدالت در رقابت‌ها اتخاذ شود. هرگونه تغییر یا تصمیم مهم در طول مسابقات باید به صورت رسمی به فدراسیون جهانی بوچیا گزارش می‌شود. فدراسیون‌های کشوری و هر فرد دیگری می‌توانند این قوانین را بنا به نیازهای خود تطبیق دهند، اما به منظور شرکت در مسابقات مصوب BISFed ملزم به تبعیت از این قوانین هستند. با این حال، این اقتباسات نباید مغایر با اصول بنیادین ورزش بوچیا باشد.

روح بازی

روح بازی بوچیا و اخلاق جاری در این ورزش همانند تنیس می‌باشد. 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 در حین پرتاب توپ توسط ورزشکاران، سکوت اختیار کنند تا تمرکز آن‌ها بر روی بازی حفظ شود. در صورت بروز هرگونه رفتار ناشایست از سوی تماشاگران، ممکن است از آن‌ها خواسته شود که محل مسابقه را ترک کنند.

ترجمه

برای آن دسته از اعضای که تمایل دارند قوانین را به زبانهای دیگری ترجمه کنند، یک نسخه قابل ویرایش از قوانین در دسترس می‌باشد. چنانچه تمایل به دریافت این نسخه داشتید به آدرس admin@bisfed.com ایمیل بزنید. BISFed تلاش خواهد کرد تا اسناد ترجمه شده را منتشر کند، ولی برای پیشگیری از هرگونه تردید، نسخه انگلیسی در شرایط اختلافات و تجدید نظرها معیار قرار می‌گیرد.

عکاسی

عکاسی با استفاده از فلش دوربین در طول مسابقات ممنوع است، اما فیلمبرداری آزاد می‌باشد. با این حال، نصب سه پایه و دوربین‌های در محدوده زمین بازی تنها با مجوز قبلی سرداور یا نماینده فنی مسابقات امکان‌پذیر خواهد بود.

۱- تعاریف

- Classification: تعیین ورزشکاران منطبق بر قوانین کلاس بندی BISFed.
- Division : یکی از چند سطح رقابت با توجه به کلاس بندی .
- HOC : کمیته برگزاری میزبان.
- HR, AHR, TD, ATD: سر داور، دستیار سر داور، نماینده فنی، دستیار نماینده فنی.
- Coach: فردی که وظیفه هدایت ورزشکار را بر عهده دارد و باید کنار تابلو اعلام نتایج بنشیند.
- Side: طرف، در دسته بندی های انفرادی، یک طرف شامل یک رقابت کننده (ورزشکار) می باشد. در دسته بندی های دو نفره، یک طرف شامل دو عضو (دو ورزشکار) می باشند. در دسته بندی های تیمی یک طرف شامل سه عضو (سه ورزشکار) می باشند. ورزشکاران تعویضی (SAs)، مربیان، و کمک مربیان به عنوان اعضای اضافی همان طرف محسوب می شوند. اگر چه ورزشکاران تعویضی و متصدی رمپ بعنوان بخشی از واحد محسوب می شوند.
- Sport Assistant: دستیار ورزشی (SA) شخصی است که مطابق قوانین SA به ورزشکاران BC۱ و همچنین ورزشکاران BC۴ که با پا بازی می کنند کمک می کند.
- Ramp Operator: متصدی رمپ (RO) شخصی است که مطابق قوانین RO به ورزشکاران BC۳ کمک می نماید. چنین فردی از سوی IPC به عنوان یک ورزشکار شناخته می شود.
- Ball: توپ، منظور هر یک از توپ های قرمز، آبی و یا جک می باشد.
- Jack: توپ هدف یا توپ جک، که سفید رنگ می باشد.
- توپ های مسابقات: توپ های تولیدی یک سازنده دارای مجوز که توسط کمیته برگزاری میزبان (HOC) برای استفاده در طول مسابقات ارائه شده است.
- حرکت رو به جلو توپ: اصطلاحی است که برای پرتاب توپ به زمین بازی استفاده می شود. این اصطلاح شامل پرتاب کردن، ضربه زدن یا رها کردن توپ در شرایطی که از ابزار کمکی، اطلاق می شود.
- Ball Not Played: توپ پرتاب نشده (BNP) آندسته از توپ هایی است که یک طرف در یک دور پرتاب نمی کند. توپ پرتاب نشده، به عنوان توپ مرده "Dead Balls" محسوب می شود.
- 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 شده است، یا توپی که به دلیل اتمام وقت بازیکن پرتاب نمی شود، یا توپی که بنا بر انتخاب بازیکن پرتاب نمی شود.
- Penalty Ball: توپ پنالتی؛ توپی است که در پایان یک نیمه از سوی داور برای جریمه بازیکن خاطی به بازیکن مقابل داده می شود.
- Two-way swing: چرخش دوطرفه؛ ورزشکار پرتاب کننده می بایست به طور آشکار رمپ خود را ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست حرکت دهد.
- Out of the Way: در قسمت پشت باکس پرتاب. متصدی رمپ باید تجهیزات خود را جابجا کند بطوریکه نه با باکس حریف تداخل داشته باشد و نه حرکت حریف را مختل نماید.

- Preparation of a shot: برای ورزشکاران کلاس BC۳ این فاز شامل تمام مراحل تا لحظه رها شدن توپ از دست یا وسیله پرتاب است. برای سایر کلاس‌ها فاز آماده‌سازی تا آغاز حرکت پرتابی ورزشکار ادامه می‌یابد.
- Playing a shot: فقط برای کلاس‌های BC۱، BC۲ و BC۴؛ شامل تمام اقداماتی است که ورزشکار از لحظه قرارگیری توپ در دست(ها)، پا یا هر موقعیت دیگری برای پرتاب، تا لحظه رها شدن توپ انجام می‌دهد.
- When the ball is released: زمان انداختن توپ؛ ورزشکار در آخرین مرحله از حرکت خود برای پرتاب توپ می‌باشد. این زمان برای ورزشکاران BC۳ شامل مدت زمان قرار گرفتن توپ در رمپ نیز می‌شود.
- Equipment: تجهیزات مشتمل بر ویلچر، رمپ، دستکش، آتل، اشاره گر و هر وسیله کمکی دیگر می‌باشد.
- Wheelchair: ویلچر، اسکوتر، برانکارد یک ورزشکار باید برای مسابقه از ویلچر استفاده کند.
- Roll Test Device: یک رمپ تست استاندارد BISFed که برای کنترل غلت خوردن توپ استفاده می‌شود.
- Ball Template: الگوی توپ، یک الگوی استاندارد BISFed با دو سوراخ خاص که برای تأیید محیط توپ‌ها استفاده می‌شود.
- Weigh scale: ترازویی با دقت ۰.۰۱ گرم برای وزن کردن توپ.
- Warm up Area: محوطه گرم نمودن، به محوطه تعیین شده برای گرم کردن ورزشکاران قبل از ورود به اتاق حضور و غیاب اطلاق می‌شود.
- Call room: مکان ثبت نام پیش از هر بازی.
- Field of Play: محوطه بازی (FOP)، محوطه ای است که شامل تمام زمین ها 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 باکس های پرتاب.
- Throwing Box: یکی از ۶ باکس شماره دار و علامت گذاری شده که ورزشکاران از آنجا توپ 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.
- Target Box: باکس ۳۵ سانتی متر در ۳۵ سانتی متری برای پرتاب توپهای پناالتی.
- Tournament: تورنمنت به کل مسابقه یا مسابقات همراه با کنترل تجهیزات آن اطلاق می‌شود. مراسم اختتامیه پایان مسابقات تلقی می‌شود. یک تورنمنت بیش از یک مسابقه را شامل می‌شود.
- Competition: تمامی مسابقات انفرادی یک مسابقه است. تمامی مسابقات دو نفره و تیمی یک مسابقه محسوب می‌شود.
- Match: مسابقه، به یک رقابت میان دو طرف اطلاق می‌شود.
- End: یک بخش از بازی، زمانی که همه توپ ها توسط دو طرف بازی شده‌اند.

- Disrupted end: بازی مختل شده، به حالتی گفته می‌شود که توپ‌ها چه به صورت عمدی یا سهوی (تصادفی) از روال یا جریان عادی بازی خارج شده اند.
- Restarted End: زمانی که در یک بازی مختل شده، توپهای زیادی از جریان بازی خارج شوند این توپها دوباره در موقعیت خود قرار داده می‌شوند و ممکن است بازی ادامه پیدا کند.
- Violation: نقض مقررات، به هر نوع عمل غیر قانونی که از سوی بازیکن، دستیار ورزشی، متصدی رمپ، تیم، کمک مربی یا مربی انجام گیرد اطلاق می‌گردد که منجر به یک توپ پناستی می‌شود.
- Yellow Card: کارت زرد، کارتی است به ابعاد تقریبی 10×7 سانتی متر که از جانب داور برای دادن اخطار استفاده می‌شود.
- Red Card: کارت قرمز، کارتی است به ابعاد تقریبی 10×7 سانتی متر که از جانب داور برای اخراج بازیکن استفاده می‌شود.

۲- انواع بازی

در سیستم مسابقات جهانی بوجیا، سه نوع رویداد وجود دارد:

۲-۱- انفرادی

در مسابقات بوجیا، هشت رویداد انفرادی برگزار می‌شود که به طور جداگانه برای مردان و زنان در هر یک از کلاس‌های BC۱، BC۲، BC۳ و BC۴ در نظر گرفته شده است. شرکت در هر رویداد، مستلزم کلاسبندی ورزشکار در کلاس ورزشی مربوطه می‌باشد.

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 باشند. ورزشکاران کلاس BC۱ و BC۴ که با پا بازی می‌کنند می‌توانند از حضور دستیار ورزشی در زمین بهره‌مند شوند. برای کمک به ورزشکار کلاس BC۳ مجاز است یک متصدی رمپ را برای کمک در اختیار داشته باشد. در کلیه دسته بندی بازی ها یک مربی یا یک کمک مربی می‌تواند هر طرف را همراهی کند. محل استقرار مربی یا یک کمک مربی، در مجاورت تابلو اعلام نتایج در بخش مربیان می‌باشد.

۲-۲- دو نفره

در مسابقات بوجیا، دو رویداد دونفره با ترکیب زوج‌های BC۳ و BC۴ برگزار می‌شود. ورزشکاران شرکت کننده در این رویدادها می‌بایست حتماً در کلاس ورزشی مربوطه کلاسبندی شده باشند. بازیکنان باید به عنوان ورزشکار کلاس BC۳ کلاسبندی شوند. هر دسته‌بندی دو نفره باید متشکل از یک بانو و یک آقا باشد. هر ورزشکار از یاری یک متصدی رمپ بهره می‌برد که موظف است قوانین مربوطه را رعایت کند. همچنین در دسته بندی دوپل BC۳ یک مربی یا یک کمک مربی می‌تواند هر طرف را همراهی کند. محل استقرار مربی یا کمک مربی، در مجاورت تابلو اعلام نتایج در بخش مربیان می‌باشد. بازیکنان باید به عنوان ورزشکار کلاس BC۴ کلاسبندی شوند. هر دسته‌بندی دو نفره باید متشکل از یک بانو و یک آقا باشد. بازیکنانی که با پا بازی می‌کنند می‌توانند از وجود یک دستیار، مطابق قوانین دستیار ورزشی، بهره‌مند شوند. همچنین در دسته بندی دوپل یک مربی یا یک کمک مربی می‌تواند هر طرف را همراهی کند. در هر دور از مسابقه، محل استقرار مربی یا کمک مربی، در مجاورت تابلو اعلام نتایج

در بخش مربیان می باشد. در مسابقات دو نفره BC^۳ و BC^۴، هر مسابقه شامل چهار دور (end) می باشد. هر بازیکن یک دور (end) را با در اختیار گرفتن توپ هدف (Jack Ball) آغاز می کند و توپ هدف (Jack Ball) از جایگاه های پرتاب ۵-۲ به ترتیب شمارش عددی، پرتاب می شود. هر بازیکن سه توپ دریافت می نماید. طرف پرتاب کننده توپ های قرمز در جایگاه های پرتاب ۲ و ۴ مستقر می شود و طرف پرتاب کننده توپ های آبی در جایگاه های پرتاب ۳ و ۵ مستقر می شود.

۳-۲- تیمی

رقابت کنندگان باید به عنوان ورزشکار BC^۱ یا BC^۲ کلاس بندی شوند. تیم باید با ۳ بازیکن بازی کند، و هر تیم باید حداقل یک بازیکن زن و یک بازیکن مرد داشته باشد که یکی از آنها الزاما باید بازیکن کلاس BC^۱ باشد. هیچ بازیکن تعویضی مجاز نیست (ممکن است در رویدادهای جوانان تعویض مجاز باشد؛ که در این صورت در سند فنی آن مسابقه مشخص تصریح می شود) هر تیم می تواند یک دستیار، مطابق با قوانین دستیار ورزشی، همراه خود داشته باشد. همچنین در دسته بندی تیمی یک مربی یا یک کمک مربی می تواند هر طرف را همراهی کند. در هر دور از مسابقه، محل استقرار مربی یا کمک مربی، در مجاورت تابلو اعلام نتایج در بخش مربیان می باشد. در مسابقات تیمی، هر مسابقه شامل شش دور (end) می باشد. هر بازیکن یک دور (end) را با در اختیار گرفتن توپ هدف (Jack Ball) آغاز می نماید و به ترتیب شمارش عددی، از جایگاه پرتاب ۱ تا ۶ توپ هدف (Jack Ball) پرتاب می شود. هر بازیکن دو توپ رنگی دریافت می نماید. طرف پرتاب کننده توپ های قرمز در جایگاه های پرتاب ۱، ۳ و ۵ و طرف پرتاب کننده توپ های آبی در جایگاه های پرتاب ۲، ۴ و ۶ مستقر می شوند. استفاده از بازیکنان ذخیره تنها در مسابقات بین المللی جوانان مجاز خواهد بود.

۳- آماده سازی مسابقه

۳-۱- زمین بازی

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 می باشد 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 خط هایی که اوت ها را مرز بندی می کند نسبت به یک خط نازک اندازه گیری می شوند و نوار چسب هایی در هر دو طرف این علامت کشیده می شود. خط پرتاب و خط ۷ شکل داخل منطقه غیرقانونی برای جک قرار داده می شود. (به بخش علامت گذاری زمین بوجیا در انتهای کتاب قوانین مراجعه نمائید)

پهنای کلیه علامت گذاری های زمین بازی بین ۱.۹ و ۷ سانتی متر خواهد بود. این علامت گذاری ها باید به آسانی قابل تشخیص باشند. برای علامت گذاری خطوط باید از نوار چسب استفاده شود. از نوار چسب پهن ۴ تا ۷ سانتی متری برای علامت گذاری 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 می شود. ابعاد داخلی باکس هدف ۳۵ سانتی متر در ۳۵ سانتی متر می باشد. نوار چسب نازک خارج از باکس پرتاب ۳۵ سانتی متری ترسیم می شود.

۲-۳- تابلو امتیازات

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

۳-۳- تجهیزات زمان‌گیری

تا جایی که ممکن است این تجهیزات باید الکترونیکی باشد.

۴-۳- نمایش دهنده رنگ آبی/قرمز



این نمایش دهنده یک وسیله 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.

۵-۳- دستگاه‌های اندازه‌گیری کننده

قالب‌های توپی برای اندازه‌گیری کردن محیط توپ‌های بوجیا استفاده می‌شود. این دستگاه‌ها شامل: نوار اندازه‌گیری، پرگار، اندازه‌گیر حسگر و چراغ قوه است که توسط داور استفاده می‌شود تا فاصله‌ها را بر روی زمین بازی اندازه گرفته شود.

۴- تجهیزات

در هر یک از مسابقات مصوب، تمامی تجهیزات آزمایشی باید از سوی نماینده فنی تعیین شده از سوی فدراسیون بین‌المللی ورزش بوجیا و / یا سرداور مورد تأیید قرار گیرد. کنترل تجهیزات (ویلچر، رمپ، نشانگر، دستکش، آتل، وسایل ارتباطی و غیره) باید در آغاز بازی صورت پذیرد. زمانی که از سوی نماینده فنی مسابقات تعیین می‌شود سر داور و / یا نمایندگان وی وظیفه کنترل تجهیزات را بر عهده خواهند داشت. ۴۸ ساعت قبل از شروع مسابقه، مناسب‌ترین زمان برای کنترل تجهیزات است. هر یک از تجهیزات بررسی شده و مورد تأیید قرار گرفته مهر یا برچسب رسمی دریافت می‌کنند، از جمله هر کدام از بخشهای رمپ. دستکش‌ها، آتل‌ها و دیگر تجهیزاتی که ورزشکاران استفاده می‌کنند باید از سوی کلاس‌بندان مورد تأیید قرار گیرد و برای جلسه کنترل تجهیزات آورده شود. داوران همچنین می‌توانند در خلال حضور و غیاب درخواست تأییدیه نمایند.

ورزشکاران و مربیان CA/ که از وسایل ارتباطی روی FOP استفاده می‌کنند باید این دستگاه‌ها را در بررسی تجهیزات تأیید شده داشته باشند و باید مهر/برچسب رسمی را دریافت کنند. ورزشکاران، مربیان یا کمک مربیانی که در زمین بازی از ادوات ارتباطی استفاده می‌نمایند باید تأییدیه کنترل تجهیزات (مهر/برچسب رسمی) را داشته باشند. تنها ادواتی که برای ارتباطی مورد تأیید نیاز باشد، مجاز شمرده می‌شوند. داوران ممکن است در هر زمان از بازی تجهیزات ورزشکاران، دستیاران ورزشی / متصدیان رمپ را به منظور انطباق با قوانین بررسی کنند. پس از اتمام فرایند بررسی تجهیزات، ارائه درخواست جهت تأیید یک ابزار مجاز نیست. ورزشکاران، دستیاران ورزشی / متصدیان رمپ زمانی که درون زمین هستند، نباید هیچ ارتباطی از بیرون محوطه بازی دریافت کنند. ورود دستگاه‌های ارتباطی تأیید نشده به محوطه بازی مجاز نیست. هر گونه نقض این قانون به منزله ارتباط نامناسب تلقی می‌شود و جریمه آن یک پرتاب پنالتی است که در اولین فرصت به حریف داده می‌شود (یعنی در پایان همان دور که فرد یا تیم مرتکب رفتار نامناسب شد). بنا به صلاحدید داور درون زمین یا سر داور، در هر زمان از بازی تجهیزات ممکن است مورد بررسی قرار گیرند. در صورت تشخیص عدم تطابق تجهیزات درون زمین، یک کارت زرد به ورزشکار نشان داده می‌شود (قانون ۱۶.۹.۵). اگر تجهیزات یک ورزشکار (ویلچر، رمپ، دستکش، آتل و سایر وسایل کمکی) در نوبت دوم و طی یک بررسی تصادفی فاقد معیارهای لازم باشد، آن ورزشکار کارت زرد دوم را

دریافت می کند و آن مسابقه ای که در آن قرار گرفته را از دست می دهد. توپ های مسابقه که توپهای یدکی محسوب می شوند باید قبل از هر بازی کنترل گردد.

۱-۴- وسایل کمکی

وسایل کمکی از قبیل رمپ و اشاره گر که توسط ورزشکاران در دسته بندی BC۳ استفاده می شود باید در جلسه چک و بررسی قبل از هر رویداد مورد بر روی دست ورزشکار که با آن پرتاب را در طول بازی انجام می دهد تأیید قرار گیرد. **ورزشکار می تواند بیش از یک رمپ برای تأیید همراه خود بیاورد تا در صورت نیاز، یک رمپ یدکی نیز داشته باشد.** دستکش و آتل های مورد استفاده هم باید پیش از استفاده مورد بررسی و تأیید قرار گیرند و در اتاق فراخوان به همراه ورزشکار باشد.

۱-۱-۴- رمپ هنگام قرار گرفتن در جای خود، باید در منطقه ای به اندازه $1 \times 2/5$ جا شود و از آن تجاوز نکند. این منطقه سه بعدی است. هیچ بخشی از سطح رمپ مجاز به آویزان شدن در داخل هیچ خطی نیست. در زمان اندازه گیری ابعاد این ادوات، سطح شیبدار، پایه و اتصالات آن باید تا حداکثر میزان انتها باز باشند. این موضوع شامل هر وسیله ای می شود که توپ را خارج از یک رمپ کاملاً باز نگه می دارد. رمپ نباید از حد مجاز خود بیشتر باز شود، در غیر این صورت غیر مجاز خواهد بود. استفاده از علامت ها یا خطوط به منظور نشان دادن حداکثر اندازه قانونی امتداد هر قسمت از رمپ یا نگهدارنده توپ، مجاز نیست.

۱-۲-۴- برای جلوگیری از آسیب در طول بررسی تجهیزات، تنها متصدی رمپ یا مربی باید رمپ را در اختیار داشته باشند. پس از تأیید در جلسه بررسی تجهیزات، مهر اعتبار یا برچسب HOC که برای مسابقه و کلیه تجهیزات تأیید شده تعلق در نظر گرفته شده، از سوی داور ارائه می گردد.

۱-۳-۴- 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. قطعه ثابت و یا موقتی بر روی رمپ برای نشانه گیری / هدف گیری / گردش رمپ استفاده نمی شود. این شامل تسمه ها، حلقه ها و نگهدارنده ها می شود. ریل جانبی یا بیرون زدگی دیگر نباید از ارتفاع (قطر) توپ تجاوز کند.

ریل انتهایی/بالایی نباید از ارتفاع ریل های جانبی تجاوز کند.

۱-۴-۴- زمان پرتاب توپ، رمپ نباید از هیچ قسمتی از خط پرتاب عبور کرده باشد. (خط را به عنوان یک دیوار محکم تصور کنید که نباید لمس شود یا از آن عبور کرد). **در این شرایط، رمپ پایه محسوب شده و بصورتی است که برای رهاسازی توپ استفاده می شود.**

۱-۵-۴- هیچ محدودیتی در طول، دهانه و بازوی نشانگر نباید وجود داشته باشد. نشانگر باید بطور مستقیم بر روی سر، دهان و دست ورزشکار نصب شود. هنگام رها کردن توپ، نشانگرها باید با توپ (و ورزشکار) تماس مستقیم داشته باشند. رها شدن توپ باید در اثر نیروی ورزشکار در اثر استفاده از اشاره گر صورت پذیرد. بلند کردن یا پایین آوردن دروازه قانونی نیست. رشته ها، روبان ها، نوارهای پارچه ای و غیره اشاره گر نیستند. اشاره گرهای تأیید شده برچسب های اعتبار سنجی را دریافت خواهند کرد. بلند کردن یا کوتاه کردن پایه ها مجاز نیست. نخ ها، روبان ها، نوارهای پارچه ای و غیره اشاره گر نیستند. اشاره گرهای مورد تأیید برچسب مورد نظر را دریافت می کنند.

۱-۶-۴- پس از آنکه داور توپ جک را ارائه نمود و قبل از پرتاب توپ جک، ورزشکار پرتاب کننده می بایست رمپ خود را ۲۰ سانتی متر به چپ و ۲۰ سانتی متر به راست حرکت دهد که از این پس به عنوان یک حرکت چرخشی دو طرفه نامیده می شود. (از این طریق اطمینان حاصل می شود

که اگر داور به طریق دیگری مشغول بود، متصدی رمپ در انجام پرتاب اولیه نمی تواند به ورزشکار کمک کند - رجوع شود به قانون: ۱۶-۵-۷). برای رفع تساوی در هر دو بازی دوبل و انفرادی، هر یک از ورزشکاران می بایست حرکت چرخشی دو طرفه برای رمپ خود را پیش از اولین پرتاب انجام دهند (در بخش دو نفره این چرخش باید به صورت همزمان انجام پذیرد) لیکن تنها پس از آنکه داور نوبت آنها را اعلام نماید (ماده ۱۳-۵). حرکت چرخشی دو طرفه رمپ می بایست قبل از پرتاب هر پنالتی انجام بگیرد. ورزشکاران همچنان دارای پرتاب توپ هستند باید قبل از پرتاب رمپ و در زمان بازگشت هم تیمی خود از محوطه مسابقه حرکت چرخشی دو طرفه رمپ را انجام دهند (در بخش دو نفره این چرخش باید به صورت همزمان انجام پذیرد و هر دو ورزشکار باید پیش از پرتاب پنالتی رمپ خود را بچرخانند).

در مسابقه BC^۳، فارغ از شرایط جاری، هنگامی که توپ از زمین بازی به ورزشکار برگردانده می شود تا دوباره بازی شود، رمپ باید قبل از رها کردن توپ چرخانده شود (به ۱۶-۵-۷ رجوع گردد).

چنانچه ورزشکار توپ دیگری نداشته باشد دیگر نیازی به انجام این کار نیست.

۷-۱-۴- 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 آیتم دیگری (بطری، کت، بج، پرچم و ...) و یا هر تجهیزات دیگری (رمپ، نشانگر و بسط رمپ ...) در طول یک دور داشته باشد، این آیتم ها باید در باکس خود بازیکن نگه داری شوند. اگر آیتمی خارجی از باکس بازیکن برده شود، داور بر اساس قانون ۱۶-۷-۱ دستور خواهد داد.

۸-۱-۴- اگر تجهیزات ورزشکار در خلال یک دور بشکند، زمان بازی باید متوقف شده و به بازیکن ۱۰ دقیقه وقت داده خواهد شد تا تجهیزات خود را تعمیر نماید. در مسابقات دو نفره، بازیکن می تواند در صورت نیاز 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). تعمیر ادوات در از بیرون محوطه مسابقه انجام می شود (قانون ۲۰). هر طرف در هر مسابقه تنها یک زمان استراحت فنی (time-out) خواهد داشت.

۹-۱-۴- چنانچه به دلیل اقدام غیرعمدی طرف مقابل، توپ یا تجهیزات ورزشکار به گونه ای آسیب ببیند که استفاده کارآمد از آنها را غیرممکن سازد، آن حریف مقابل (تیم یا ورزشکار) بازی را واگذار می نماید. (به ۱۶-۱۲-۱ رجوع شود). در صورتی که داور تشخیص دهد آسیب وارده عمدی بوده است، مقررات بند ۱۶-۱۱ اعمال خواهد شد.

۲-۴- ویلچر

۱-۲-۴- ورزشکار برای مسابقه باید بر روی ویلچر بنشیند. استفاده از اسکوتر یا تخت خواب ورزشکار (با مدارک تایید شده از سوی بخش

کلاسبندی) مورد تأیید می باشد. در زمان پرتاب توپ، تا زمانی که بازیکن نشسته باشد، هیچ محدودیتی برای تنظیم ارتفاع آن برای ورزشکاران دسته بندی BC^۳ 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 (قانون: ۱۶-۷-۳).

۲-۲-۴- اگر ویلچر در طول مسابقه بشکند زمان متوقف می شود و وقت استراحت ۱۰ دقیقه ای برای تعمیر ویلچر در هر مسابقه به ورزشکار داده می شود. در صورتی که ویلچر تعمیر نشود، بازیکن باید با همان ویلچر شکسته به بازی ادامه دهد یا از بازی کنار رود.

۳-۲-۴- در صورت اختلاف، سرداور به همراه نماینده فنی باید درباره موضوع تصمیم بگیرند و نظر آنها قطعی است.

۳-۴- سازگاری با ویلچر

۳-۴-۱- ورزشکاران مجاز به استفاده از تکیه گاه های ثابت روی ویلچر مسابقه خود به منظور حمایت از تثبیت بدن هستند. این تکیه گاه ها ممکن است شامل تسمه های لگنی، تسمه یا مهار قفسه سینه، تسمه میچ پا، بند پا، تسمه پا، تکیه گاه قفسه سینه باشد. این نوع پشتیبانی در طول فرآیند کلاسبندی بررسی، تایید و مستند شود.

۳-۴-۲- هر وسیله اضافی که به ویلچر ورزشکار اضافه شود هم توسط داوران و هم کلاسبندان مورد بررسی قرار می گیرد. هیچ نوع وسیله اضافی در زمان پرتاب که منجر به ایجاد ثبات بیشتری در ناحیه اندام فوقانی / اندام تحتانی (UL/LL) شود مجاز نیست. یک داور یا کلاسبند این اختیار را دارد که از ورزشکار بخواهد هر وسیله غیرمستند (ثبت نشده در فرایند کلاسبندی) اضافه شده را که به نظر می آید مزیتی ناعادلانه به ورزشکار در هنگام پرتاب توپ به محوطه بازی می دهد (به عنوان مثال، یک راهنمای خارجی که می تواند در جهت / ضربه / انداختن و پرتاب توپ کمک کند) را از ویلچرش کنار بگذارد.

۵- توپ های بوچیا

یک دست توپ بوچیا شامل ۶ عدد توپ قرمز و ۶ عدد توپ آبی و یک عدد توپ سفید جک می باشد. توپ های بوچیا که در رقابت های تایید شده مورد استفاده قرار می گیرند باید از معیارهای لازم که توسط BISFed تعریف شده اند برخوردار باشند. هر بازیکن (بازیکنان)، می تواند از توپ های تأیید شده و رسمی خود استفاده کند. در مسابقات انفرادی، هر بازیکن می تواند 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. توپ های مسابقات تنها توسط بازیکنانی استفاده می شود که توپ خود را به اتاق فراخوان نیاورده اند. اگر توپ جک یک طرف در بررسی ها فاقد معیارهای لازم تشخیص داده شود، توپ جک مسابقات به آنها قرض داده می شود. برای آنکه یک توپ بوچیا به عنوان توپ استاندارد شناخته شود، باید شرایط زیر را دارا باشد:

۱-۵- ساخت

هر کدام از توپ های مورد استفاده در مسابقات مورد تایید BISFed باید یک "توپ دارای مجوز" از سوی یک سازنده مجاز باشد. آرم رسمی سازنده و نشان رسمی BISFed باید بر روی توپ حک شده باشد. هر دو لوگو باید به وضوح قابل مشاهده باشند. وزن توپ ۲۷۵ گرم ± ۱۲ گرم باشد و محیط آن ۲۷۰ میلی متر ± ۸ میلی متر باشد.

توپ ها باید میزان مشخصی از رنگ قرمز، آبی و سفید داشته باشند و هر رنگ باید در محدوده رنگی مورد پذیرش BISFed باشد. توپ ماهیت کروی داشته باشد و با استفاده از قالب هایی (پنل) با اندازه یکنواخت ساخته شود. پنل ها باید به طور یکنواخت به هم دوخته شوند تا شکل کروی را مشخص کنند. تمام پنل های توپ باید از مواد همسان ساخته شوند. مواد مجاز شامل؛ پارچه های ترکیبی، پلی یورتان، چرم، چرم مصنوعی، جیر یا سایر مواد مشابه با ویژگی های کشیدگی و کشش کم می باشد. مواد مجاز جهت پر کردن پنل هل باید حبه ها یا مهره هایی با اندازه یکنواخت ساخته شده از پلی اتیلن یا سایر پلاستیک های مشابه یا مواد بی اثر طبیعی باشد. مواد باید غیر رسانا، غیر فلزی و غیر مغناطیسی باشند. توپ هایی که تا اول ژانویه هر سال مجوز رسمی دریافت نکنند، تنها از پایان آخرین رویداد اصلی یا انتخابی همان سال (براساس تقویم مسابقات و مطابق بند ۱.۳ دفترچه راهنمای رقابت و رنکینگ) اجازه ورود به بازار و فروش توسط تولیدکننده را خواهند داشت.

۲-۵- شرایط

توپ‌ای که شرایط مناسب نداشته باشد، به بازی گرفته نمی‌شود و نامعتبر شمرده خواهد شد. مراد از شرایط خوب آنست که توپ آسیب ندیده باشد و دارای کیفیت رضایت بخش و استانداردهای لازم باشد. سطح بیرونی توپ نباید هیچ گونه سوراخ یا بریدگی قابل مشاهده داشته باشد. سطح توپ باید عاری از هرگونه برجستگی یا عکس برگردان باشد. توپ‌ها نباید دارای نخ‌های پاره شده باشند و تکه‌های بیش از دوبار دوخته شده و ترمیم شده داشته باشند. در قسمت بیرونی توپ موادی همچون؛ چسب‌ها یا هر ماده‌ای با اصطکاک کم مانند روغن یا گریس نباید وجود داشته باشد، ضمن اینکه توپ‌ها نباید عمداً روی سطوح ساییده شوند. توپ‌هایی که دستکاری شده‌اند پذیرفته نمی‌شود و اگر ورزشکاران از این توپ‌ها استفاده کنند بلافاصله از مسابقات اخراج خواهند شد. توپ نباید لایه برداری قابل توجهی داشته باشد. لایه برداری به معنای جدا شدن لایه‌های پنبه از یکدیگر است. هر بخش جدا شده باید کمتر از یک سانتی‌متر طول داشته باشد و مجموع طول تمام بخش‌های جدا شده نباید از دو سانتی‌متر تجاوز کند. هیچ‌گونه علامتی نباید روی درزهای توپ یا بر روی لوگوهای تأیید شده تولیدکننده یا فدراسیون جهانی بوچیا قرار گیرد تا این لوگوها به وضوح قابل مشاهده باشند.

۳-۵- توپ‌های ضبط شده

در صورت عدم موفقیت توپ در کنترل‌های قبل یا بعد از مسابقه، توپ ضبط می‌شود. پس از بررسی اولیه توسط سرداور یا دستیار سرداور، داور بین‌المللی در مورد احتمال دستکاری توپ تصمیم‌گیری می‌کند. در صورت وجود احتمال دستکاری، یک هیئت سه نفره برای بررسی دقیق‌تر تشکیل می‌شود. این پنبه شامل حداقل دو نفر از سرداور یا دستیار سرداور، نماینده فنی یا دستیار نماینده فنی است. عضو سوم هیئت می‌تواند یک داور بین‌المللی باشد که در تصمیم اولیه دخالتی نداشته است. پنبه بلافاصله پس از تصمیم به ضبط توپ تشکیل شده و بررسی‌های لازم را انجام می‌دهد. در صورتی که تصمیم اولیه در اتاق فراخوان اتخاذ شده باشد، پنبه موظف است در حین برگزاری مسابقه به بررسی توپ پرداخته و پیش از پایان مسابقه به نتیجه برسد. در غیر این صورت، پنبه باید پیش از تأیید نتایج مسابقه، توپ را بررسی کند. پنبه برای تعیین اینکه آیا توپ دستکاری شده یا صرفاً نقص فنی دارد، آزمایش‌های بیشتری انجام می‌دهد. این آزمایش‌ها ممکن است شامل تست سوزن، تست اصطکاک و تست تشخیص فلز باشد.

- در صورت عدم دستکاری: توپ تا پایان مسابقات نگهداری شده و سپس به ورزشکار بازگردانده می‌شود.
- در صورت دستکاری: پنبه به ورزشکار کارت قرمز داده و وی را از ادامه مسابقات محروم می‌کند. همچنین، پرونده تخلف ورزشکار مطابق با آیین نامه اخلاق فدراسیون جهانی بوچیا به کمیسیون اخلاق ارجاع می‌شود. توپ‌های دستکاری شده به عنوان مدرک نزد فدراسیون جهانی بوچیا نگهداری خواهد شد. برای کسب اطلاعات بیشتر در مورد روند رسیدگی کمیسیون اخلاق، به آیین نامه اخلاق فدراسیون جهانی بوچیا مراجعه کنید.

آمادگی قبل از مسابقه

۶- گرم کردن

۶-۱- قبل از شروع بازی، بازیکنان باید در محل تعیین شده به گرم کردن بپردازند. محل گرم کردن فقط مورد استفاده بازیکنانی قرار می‌گیرد که طبق برنامه کمیته برگزاری باید مسابقه را شروع کنند. ورزشکاران، نفرات کمکی آنها (مربی / کمک مربی / دستیار ورزشی / متصدی رمپ) از هر کشور می‌توانند وارد محل گرم کردن شده و طبق برنامه در محل تعیین شده مستقر شوند (بند ۱۶-۹-۱).

۶-۱-۱- بازه زمانی گرم کردن: برای تمامی رده‌ها؛ محوطه Warm Up از ۹۵ دقیقه پیش از آغاز بازی بر اساس جدول باز و ۴۰ دقیقه پیش از آغاز بازی بسته خواهد شد. هر گاه محوطه Warm Up برای آخرین بازی روز بسته شد، ورزشکارانی که در آن روز مسابقه نداشتند می‌توانند برای مدت ۶۰ دقیقه از این محوطه استفاده کنند. نماینده فنی مسابقات ممکن است این بازه را به منظور امکان دسترسی منطقی به محوطه Warm Up و مطابقت با برنامه مسابقات فراهم نماید. از هرگونه تغییر در برنامه عادی به اطلاع شرکت کنندگان می‌رسد.

۶-۲- افراد زیر می‌توانند هنگام ورود به محل گرم کردن ورزشکار را همراهی نمایند: (بند ۱۶-۹-۱)

- BC۱؛ یک نفر مربی (یا کمک مربی) به علاوه یک دستیار ورزشی

- BC۲؛ یک نفر مربی به علاوه یک دستیار ورزشی

- BC۳؛ یک نفر مربی به علاوه یک متصدی رمپ

- BC۴؛ یک نفر مربی به علاوه یک دستیار ورزشی

- BC۳ دونفره؛ یک نفر مربی به علاوه یک متصدی رمپ برای هر ورزشکار

- BC۴ دونفره؛ یک نفر مربی به علاوه یک دستیار ورزشی

- تیمی BC۱ و BC۲؛ یک نفر مربی به علاوه یک دستیار ورزشی

۶-۳- در صورت نیاز، از هر کشور یک مترجم و یک فیزیوتراپ / ماساژور هم می‌تواند وارد محل گرم کردن شود. این افراد نمی‌توانند به مربی کمک کرده یا دستیار او باشند.

۷- اتاق فراخوان

۷-۱- یک دستگاه ساعت رسمی مسابقات باید به طور کاملاً واضح در قسمت ورودی اتاق فراخوان (Call Room) در معرض دید عموم نصب گردد.

۷-۲- افراد زیر می‌توانند هنگام ورود به اتاق فراخوان ورزشکار را همراهی نمایند:

- BC۱؛ یک نفر مربی به علاوه یک دستیار ورزشی

- BC۲؛ یک نفر مربی

- BC۳؛ یک نفر مربی به علاوه یک متصدی رمپ

- BC۴؛ یک نفر مربی (به علاوه یک دستیار ورزشی اگر ورزشکار با پا بازی می‌کند)

- BC۳ دونفره؛ یک نفر مربی به علاوه یک متصدی رمپ به ازای هر ورزشکار

- BC۴ دونفره؛ یک نفر مربی (به علاوه یک دستیار ورزشی اگر ورزشکار با پا بازی می‌کند)

- تیمی BC۱ و BC۲؛ یک نفر مربی به علاوه یک دستیار ورزشی

۷-۳-قبل از ورود، هر بازیکن، هر دستیار ورزشی، هر متصدی رمپ باید مطمئن شود که شماره و برچسب پذیرش (کارت) آنها به وضوح قابل رؤیت باشد. مربی ها (یا کمک مربیان) باید برچسب پذیرش شان را نشان دهند. شماره ورزشکاران باید به وضوح در قسمت جلوی سینه قابل رویت باشد و به ویلچر نصب شود. متصدیان رمپ باید شماره ورزشکار خود را پشت لباسشان بچسبانند. تمام دستیاران کمکی باید شماره ورزشکار خود را به روی سینه بچسبانند. در بخش تیمی، دستیار ورزشی باید شماره یکی از ورزشکاران BC۱ در آن مسابقه را به روی لباس خود نصب کند.

تخطی از این قانون منجر به جلوگیری از ورود به اتاق فراخوان است.

۷-۴-در اتاق فراخوان (Call Room) از کلیه بازیکنان ثبت نام برای تمامی بازی ها به عمل می آید. تیمی که در زمان مقرر در اتاق فراخوان حضور نداشته باشد از بازی حذف می شود.

۷-۴-۱-در مسابقات انفرادی، ثبت نام در فاصله ۳۵ الی ۲۰ دقیقه قبل از شروع همان مسابقه ای که قرار است در آن شرکت کنند صورت می گیرد.
۷-۴-۲-هر تیم (اعم از انفرادی، تیمی یا دو نفره) به همراه دستیار ورزشی، متصدی رمپ و مربی موظفند به صورت جمعی در زمان تعیین شده، نسبت به ثبت نام اقدام نمایند. برای مربیانی که به دلیل حضور پیاپی در زمین مسابقه، امکان ثبت نام به موقع در اتاق فراخوان را نداشته باشند، استثنا در نظر گرفته خواهد شد.

۷-۴-۳-تیم تنها زمانی می تواند وارد اتاق فراخوان شود که لباس فرم صحیح خود را پوشیده باشد. این لباس باید رنگ اصلی لباس باشد، مگر اینکه حریف تیم رده بالاتر با رنگ اصلی مشابه باشد. در این صورت، رنگ فرعی لباس باید پوشیده شود.

۷-۵-بازیکنان، مربیان، کمک مربی و دستیار ورزشی / متصدی رمپ 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 آن بازی نیز شرکت داده نمی شوند. (بند ۷-۱۲ یک استثناء می باشد) هر مورد استثناء دیگر را سرداور یا نماینده فنی تصمیم می گیرند.

۷-۶-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 بپردازد، مربی / کمک مربی 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.

۷-۷-درهای اتاق فراخوان در زمان مقرر بسته خواهد شد و هیچ شخص یا تجهیزات یا تویی برای شرکت در بازی نمی تواند وارد شود. (استثنائات ممکن است از سوی سرداور یا فرد تعیین شده در نظر گرفته شوند)

۷-۸-داوران برای هر بازی، در آخرین مرحله و زمانی درهای اتاق فراخوان بسته شد، می توانند وارد اتاق فراخوان شوند تا مقدمات بازی را آماده نمایند.

۷-۹-ممکن است از ورزشکاران درخواست شود تا شماره ورزشکاری و کارت ثبت نام و مدارک کلاسنیدی خود را به داور نشان دهند.

۷-۱۰-کنترل تجهیزات ورزشی (بررسی توپ ها و تائید استامپ هاو برچسبهای روی رمپ، نشانگر و ویلچر) باید در اتاق فراخوان انجام شود.

هر کدام از تجهیزاتی که در بررسی انجام شده مطابق با معیار ها نباشد نمی تواند در زمین بازی مورد استفاده قرار بگیرد مگر آنکه بلافاصله تعمیر گردد تا مطابق با قانون شود.

۷-۱۱- داور یک سکه پرتاب می‌کند و طرف برنده انتخاب می‌کند که با توپ‌های آبی و یا قرمز بازی کند. طرفین می‌توانند به آرامی توپ‌های طرف مقابل را قبل و یا بعد از پرتاب سکه بررسی نمایند.

۷-۱۲- در صورت وجود تاخیری که از قبل برنامه ریزی شده باشد، زمانی که اتاق فراخوان در حال فعالیت باشد، سرداور یا فرد تعیین شده می‌تواند 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 ۱۰ دقیقه زمان دارد تا به اتاق فراخوان بازگردد؛ تخلف از این موضوع به حذف ورزشکار می‌انجامد.

۷-۱۳- قانون ۷-۱۲ 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 تیم‌ها را به شکل مکتوب مطلع خواهد کرد و نماینده فنی مسابقات زمان جایگزین اعلام خواهد کرد.

۷-۱۴- مترجمین فقط با درخواست داور می‌توانند وارد اتاق فراخوان یا زمین بازی شوند. مترجمین باید در محل تعیین شده مستقر باشند تا برای ورود به زمین مجوز را دریافت نمایند.

۸- تست توپ پیش از مسابقه

پیش از آغاز هر مسابقه، کلیه ورزشکاران یا تیم‌ها موظفند توپ‌های خود را جهت انجام تست‌های لازم به اتاق فراخوان تحویل دهند. این آزمون‌ها به منظور اطمینان از تطابق هر توپ با استانداردهای تعیین‌شده برای ساختار و شرایط یک توپ بوجیای استاندارد انجام می‌شود. پس از انجام قرعه‌کشی، کلیه هفت تویی که هر تیم در طول بازی به کار خواهد برد (شامل توپ جک و شش توپ رنگی) برای هر زمین، مورد آزمایش قرار می‌گیرد. آزمون‌های مذکور در اتاق فراخوان به شرح زیر انجام می‌پذیرد:

- تست غلتک
- بررسی بصری توپ
- محیط توپ
- وزن توپ
- روش اجرای دقیق این آزمون‌ها در "دفترچه راهنمای داوران" به طور کامل تشریح شده است.

در صورتی که یکی از توپ‌ها یا تمامی توپ‌های یک ورزشکار در تست‌های تعیین شده مردود اعلام شوند، توپ یا توپ‌های ناموفق از ورزشکار ضبط شده و به وی کارت زرد تعلق خواهد گرفت. توپ‌های قرمز یا آبی که در آزمون‌ها مردود شوند، جایگزینی نخواهند داشت. با این حال، اگر توپ جک نتواند معیارها را کسب کند، به انتخاب داور یک توپ جک مسابقات در اختیار ورزشکار قرار داده می‌شود.

در بررسی‌ها، به بازیکن یا تیمی که یک یا بیشتر از یک توپ‌های تعیین شده مطابقت نداشته باشد، یک کارت زرد و اخطار داده می‌شود. اگر بازیکنی در طی یک کنترل، بیش از یک توپ‌های با معیارها مطابقت نداشته باشد، برایش فقط یک کارت زرد در نظر گرفته می‌شود؛ اما ورزشکار به ازای هر تویی که رد می‌شود با یک توپ کمتر بازی می‌کند.

ورزشکاران، مربیان / کمک مربیان، دستیاران ورزشی و متصدیان رمپ می‌توانند نظاره گر بررسی و چک توپ باشند. در صورتیکه تویی مجاز شمرده نشود تست مجدد انجام نمی‌گیرد، مگر اینکه داور تست قبلی را به طریق ناصحیح انجام داده باشد. برای انجام مسابقه، حداقل تعداد توپ‌های رنگی

برای هر تیم سه (۳) است. اگر تیمی حداقل ۳ توپ رنگی برای شروع مسابقه نداشته باشد، آن تیم مسابقه را واگذار می‌کند. (به ۱۶-۱۲-۴ رجوع نمائید).

تمامی ورزشکاران، متصدیان رمپ و دستیاران ورزشی هر تیم به عنوان یک واحد (تیم) در نظر گرفته می‌شوند. در صورت عدم موفقیت هر یک از اعضای تیم در آزمون‌های تعیین شده، کارت زرد به کل تیم تعلق خواهد گرفت.

در صورت ضبط یک یا چند توپ، تیم می‌تواند به اختیار خود تصمیم بگیرد که کدام یک از ورزشکاران آن با تعداد توپ کمتری به بازی ادامه دهد. (برای جزئیات بیشتر به بند ۱۶-۹-۳- مراجعه نمایید).

- هر بازیکن فقط می‌تواند حداکثر دو (۲) توپ رنگی در یک تیم یا سه (۳) توپ رنگی در یک جفت در داخل محوطه خود داشته باشد.

- در یک بازی تیمی یا دو نفره، همه بازیکنان حداقل یک (۱) توپ برای بازی در هر دور داشته باشند.

پس از اتمام مراحل بررسی توپ‌ها در اتاق فراخوان، داور کلیه توپ‌ها را تا زمان حضور هر دو تیم در زمین مسابقه نزد خود نگه خواهد داشت تا زمان ورود تیم‌ها به زمین و پس از استقرار تمامی وسایل تیم‌ها در میز امتیازدهی، داور توپ‌های تایید شده را به تیم‌ها تحویل خواهد داد.

۹- قوانین و مسئولیت‌ها

۹-۱- وظایف ورزشکار

ورزشکار فردی است که منتزل پرتاب توپ را بر عهده دارد. وی موظف است توپ را به صورت انفرادی و بدون هیچ‌گونه تماس فیزیکی با فرد دیگری به حرکت درآورد.

۹-۱-۱- وظایف کاپیتان

۹-۱-۱-۱- 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:

۹-۱-۱-۲- نمایندگی تیمی/ تیم دو نفره در زمان انجام شیر یا خط و انتخاب رنگ توپ (قرمز یا آبی)

۹-۱-۱-۳- نمایندگی تیمی/ تیم دو نفره در زمان انجام شیر یا خط و انتخاب رنگ توپ برای رفع تساوی و تصمیم‌گیری در مورد اینکه چه کسی رفع تساوی را آغاز کند.

۹-۱-۱-۴- درخواست تایم اوت فنی یا پزشکی یا تعویض. همچنین مربی، کمک مربی، دستیار ورزشی یا متصدی رمپ هم می‌تواند درخواست تایم اوت فنی یا پزشکی یا تعویض بدهد.

۹-۱-۱-۵- تأیید تصمیم داور در فرایند امتیازدهی.

۹-۱-۱-۶- مشورت با داور در زمانی که یک دور برهم می‌خورد یا در زمان بروز اختلاف.

۷-۱-۱-۹-امضای برگه امتیازات و یا تعیین نماینده برای امضاء آن. هر کسی باید به نام خودش برگه امتیازات را امضاء نماید. در زمانی که از تخته امتیاز الکترونیکی استفاده می شود ورزشکار باید تأییدیه خود را با دکمه OK نشان دهد و موافقت خود را به داور با زدن آن دکمه اعلام نماید.

۸-۱-۱-۹-بر طرف ساختن اختلاف. همانطور که در قانون ۱۶-۱ ذکر شده است، کاپیتان / ورزشکار کسی است که باید توضیح بخواهد. مربی، کمک مربی، دستیار ورزشی یا متصدی رمپ افرادی هستند که در صورت بروز اختلافی می توانند با اجازه داور با وی صحبت کنند. اگر نیاز به ترجمه باشد، مترجم نیز می تواند طبق قانون ۷-۱۵ و ۸-۱۵ در این صحبت مشارکت نماید.

۹-۲-دستیار ورزشکار

۹-۲-۱- متصدی رمپ

متصدی رمپ (RO) یک ورزشکار مورد تأیید است که تمامی قوانین ورزشکاران بر او منطبق می باشد مگر قوانین کلاسبندی. در این راهنمای قوانین، یک متصدی رمپ می بایست بنا بر قوانین وضع شده برای متصدیان رمپ عمل کند. در این قوانین منظور از ورزشکار، فردی است که توپ را پرتاب می کند. متصدی رمپ ملزم به رعایت قوانین تابعیت ورزشکاران BISFed می باشد. متصدی رمپ می تواند تنها به یک ورزشکار کمک نماید. تنها در صورت بیماری RO امکان جایگزینی وی وجود دارد، در غیر اینصورت فقط یک نفر مجاز است در طول مسابقه نقش مسئول رمپ را ایفا نماید. در صورت بیماری، RO می تواند تعویض شود. برای تعویض مدارک پزشکی بیماری باید در اختیار سرداور قرار بگیرد و پیش از باز شدن محل گرم کردن، باید میز اطلاع رسانی ورزشی را از این موضوع مطلع ساخت. بلافاصله پس از در دسترس قرار گرفتن زمین های گرم کردن، اطلاع رسانی لازم به تیم حریف نیز باید صورت پذیرد. نفر جانشین باید دارای لایسنس BC³ RO باشد و تست دوپینگ را پشت سر گذاشته باشد.

متصدیان رمپ باید بر اساس درخواست ورزشکاران BC³ به آنها کمک کنند. متصدیان رمپ باید درون باکس پرتاب قرار گیرند و نباید در طول هر دور به زمین بازی نگاه کنند. وظایف متصدیان رمپ شامل موارد ذیل می شود:

- قرار دادن رمپ (برای بازیکنان کلاس BC³) - در صورت درخواست خود ورزشکار
- 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
- انجام اقدامات معمول قبل یا پس از پرتاب
- جمع آوری توپ ها در پایان هر دور - زمانی که داور توپ را برمی دارد و می گوید: "یک دقیقه"
- انتقال مکالمات بین ورزشکار و داور - با تأیید داور
- نمی تواند بدون اجازه وارد محوطه بازی شود
- باید بیرون باکس های پرتاب بازیکن حریف بماند

زمانی که توپ انداخته می شود، متصدی رمپ (رجوع به: ۱۶-۵-۵):

- نباید برخورد مستقیم با ورزشکار داشته باشد (به هیچ وجه اجازه دست زدن به ورزشکار را ندارد)
- نباید با هل دادن یا تنظیم کردن ویلچر به ورزشکار کمک کند
- نباید برخورد مستقیم با نشانگر داشته باشد (رجوع به بند ۱۶-۵-۳)

۲-۹-۲-۹-دستیار ورزشی

ورزشکاران BC^۱ و همچنین ورزشکاران BC^۴ که با پا بازی می کنند مجاز به بهره‌مندی از یک دستیار ورزشی هستند. (اگر ورزشکاری توانایی بازی بدون دستیار را داشته باشد، داشتن دستیار در زمین مسابقه الزامی نیست.) دستیار ورزشی باید در پشت باکس پرتاب ورزشکار مستقر شود و تنها با اجازه ورزشکار می‌تواند وارد محدوده پرتاب شود. وظایف دستیار ورزشی مشابه متصدی رمپ است، با این تفاوت که وی مسئولیت قرار دادن رمپ را بر عهده ندارد. هنگام اجرای پرتاب توسط ورزشکار، دستیار ورزشی حق هیچ‌گونه تماس فیزیکی مستقیم با ورزشکار را ندارد (مطابق بند ۱۶-۵-۳) و نمی‌تواند با هل دادن یا تنظیم ویلچر به ورزشکار کمک کند.

۳-۹-۲-۹-مربی

یک مربی از هر طرف مجاز به ورود به منطقه گرم کردن، اتاق فراخوان و زمین بازی برای هر طرف است. در طول مسابقه، مربی در منطقه تعیین شده در کنار جدول امتیازات در بخش مربیان حضور داشته باشد. مربی می‌تواند هر کسی باشد البته در صورتی که از همان کشور ثبت نام کننده ورزشکار باشد.

۱۰-بازی

۱-۱۰-گرم کردن در زمین بازی

بازیکنان در زمین بازی در محل های مشخص شده (باکس های پرتاب) برای پرتاب توپ مستقر می‌شوند و می‌توانند با پرتاب شش توپ رنگی و یک توپ هدف (جک) در مدت دو دقیقه، به گرم کردن بپردازد. در مسابقات انفرادی، هر دو ورزشکار به طور همزمان گرم می‌شوند، اما در مسابقات تیمی و دوبل، گرم کردن‌ها به صورت جداگانه انجام می‌شود.

۱-۱۰-۱- فرایند مسابقه انفرادی: ورزشکاران پس از خروج از اتاق فراخوان به زمین بازی و منطقه مشخص شده خود منتقل می‌شوند. هر ورزشکار در باکس پرتاب مشخص شده خود قرار می‌گیرد. داور با اعلام شروع، فرصت دو دقیقه‌ای برای گرم کردن را فراهم می‌کند. در این مدت، هر ورزشکار می‌تواند همه توپ‌های خود، از جمله توپ هدف را به سمت زمین پرتاب کند. ورزشکاران آزادند تا در هر دو سوی زمین به گرم کردن بپردازند. انتظار می‌رود هر دو ورزشکار با رعایت اصول ورزشی، به یکدیگر فرصت دهند تا توپ‌های خود را پرتاب کنند. در صورت مشاهده رفتار غیرورزشی از سوی یکی از ورزشکاران (مانند ایجاد مزاحمت عمدی برای حریف)، داور یک پنالتی بر علیه آن ورزشکار اعلام می‌کند (رجوع شود به بند ۱۰-۱۶-۶).

هر گاه هر دو طرف ۷ توپ‌شان را پرتاب کرده و یا زمان ۲ دقیقه تمام شود (هر کدام که زود تر اتفاق بیافتد) مهلت گرم کردن به اتمام می‌رسد.

۱-۱۰-۲- فرایند مسابقه تیمی و دوبل: تیم‌ها یا زوج‌ها پس از خروج از اتاق فراخوان به زمین بازی و منطقه مشخص شده خود منتقل می‌شوند. هر ورزشکار در باکس پرتاب مشخص شده خود قرار می‌گیرد. داور با اعلام شروع، فرصت دو دقیقه‌ای برای گرم کردن را فراهم می‌کند. در این مدت، هر ورزشکار می‌تواند همه توپ‌های خود، از جمله توپ هدف را به سمت زمین پرتاب کند. پس از پایان گرم کردن یک تیم، اعضای آن از پشت باکس های پرتاب خارج می‌شوند و تیم بعدی وارد می‌شود. تیمی که در حال گرم کردن نیست، باید پشت باکس پرتاب خود منتظر بماند.

هر گاه هر دو تیم ۷ توپ‌شان را پرتاب کرده و یا زمان ۲ دقیقه تمام شود (هر کدام که زود تر اتفاق بیافتد) مهلت گرم کردن به اتمام می‌رسد.

۲-۱۰-زمان هر دور

۲-۱۰-۱- برای انجام هر دور محدودیت زمانی وجود دارد که توسط داور وقت نگهدار کنترل خواهد شد. این زمان ها شامل موارد زیر می باشند:

- BC۱ ۴:۳۰ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور (end).
- BC۲ ۳:۳۰ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور (end).
- BC۳ ۶ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور
- BC۴ ۳:۳۰ دقیقه برای هر بازیکن در هر دور
- تیمی ۵ دقیقه به ازای هر تیم در هر دور (end).
- BC۳ دو نفره ۷ دقیقه برای هر دو (جفت) در هر دور (end).
- BC۴ دو نفره ۴ دقیقه برای هر دو (جفت) در هر دور (end).

۲-۱۰-۲- انداختن توپ هدف (Jack Ball) برای شروع بازی، جزء زمان بازی طرف پرتاب کننده تلقی می گردد.

۲-۱۰-۳- 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.

۲-۱۰-۴- 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.

۲-۱۰-۵- 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 BC۳، زمانی که توپ ها در رمپ به پائین غلت می خورد، پرتاب شده تلقی می گردد.

۲-۱۰-۶- چنانچه یک طرف بعد از اتمام وقتش، یک توپ را رها ننماید، 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. (قانون ۱۲)

۲-۱۰-۷- در زمان پرتاب توپ های پنهانی یک دقیقه برای هر خطا (یک توپ)، برای تمامی دسته بندی های بازی است.

۲-۱۰-۸- در طول هر دور (end)، زمان باقی مانده برای هر دو تیم در تابلوی امتیازات نمایش داده خواهد شد.

۲-۱۰-۹- 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.

۲-۱۰-۱۰- در مواقع مربوط به موضوعات مورد اختلاف یا ابهام، داور باید زمان بازی را متوقف ننماید. 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 ۱۵-۸)

۲-۱۰-۱۱- 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. در خلال زمان یک دقیقه بین دورها مسئول ثبت زمان زمان " ۱۵ ثانیه " و " زمان " را اعلام می نماید. داور نیز باید این موارد را تکرار کند؛ تا تیم ها/ طرف ها بدانند که این اعلام برای آنها است.

۳-۱۰- پرتاب توپ ها

زمان پرتاب هر کدام از توپ ها (جک، قرمز یا آبی) ورزشکار باید تمام تجهیزات و لباس هاش را در باکس پرتاب خود نگه دارد. برای ورزشکاران دسته BC^۳ این قانون شامل متصدیان رمپ می شود.

۳-۱۰-۱- هنگامی که توپ رها می شود، بازیکن باید حداقل یک قسم از نشیمنگاه خود را بر روی صندلی، ویلچر قرار داده باشد. بازیکنانی که می توانند فقط با شکم خود بازی کنند باید شکمشان را هنگام پرتاب در تماس با صندلی نگه دارند (بند ۱۶.۷.۳). این بازیکنان باید مجوز کلاس بندی برای بازی به این شکل را از بگیرند.

۳-۱۰-۲- 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 و عبور از خط پرتاب، از حرکت بایستد، این توپ در جریان بازی تلقی می گردد.

۳-۱۰-۳- یک توپ پس از پرتاب، شوت یا خروج از انتهای رمپ، ممکن است (می تواند) 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.

۳-۱۰-۴- اگر توپ به خودی خود بچرخد بدون این که با چیزی برخورد نماید، باید در موقعیت (حالت) جدید در زمین بازی بماند.

۴-۱۰- پرتاب توپ جک

۴-۱۰-۱- همیشه طرفی که توپ قرمز را در اختیار دارد، دور (end) اول بازی را با توپ هدف (Jack Ball) شروع می نماید و مسئولیت آغاز همه دورهای فرد (۳، ۵) را بر عهده دارد. طرفی که توپ آبی را در اختیار دارد نیز آغازگر همه دورهای زوج (۲، ۴، ۶) خواهد بود.

۴-۱۰-۲- بازیکن تنها زمانی می تواند توپ جک را پرتاب کند که داور نوبت پرتاب تیم را نمایش دهد. ورزشکاران BC^۳ باید قبل از پرتاب توپ جک به دو طرف بچرخند.

۴-۱۰-۳- توپ جک (Jack Ball) باید در محوطه مجاز (معتبر) مخصوص توپ جک قرار بگیرد و به حالت سکون درآید.

۵-۱۰- خطاهای پرتاب توپ جک

۵-۱۰-۱- 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 ۱۶.۱ و ۱۶.۱۱ به تیم داده می شود.

۵-۱۰-۲- 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.

۵-۱۰-۳- وقتی خطای توپ هدف (Jack Ball) صورت می گیرد، در دور (end) بعدی پرتاب توپ هدف (Jack Ball) در شرایط عادی بازی توسط بازیکنی که طبق روال نوبت پرتاب خواهد داشت، صورت می گیرد. (مانند زمانی که اصلاً خطایی انجام نشده است)

۶-۱۰- پرتاب اولین توپ رنگی به داخل زمین

۶-۱۰-۱ بازیکنی که توپ هدف (Jack Ball) را با موفقیت پرتاب می‌نماید، اولین توپ رنگی خود را نیز پرتاب می‌کند. (به قانون ۱۶.۵۶ مراجعه شود). چنانچه تاخیری بین پرتاب توپ جک و اولین توپ رنگی ایجاد شد (به عنوان نمونه؛ به دلیل نقص در نمایشگر زمان) ورزشکار می‌تواند درخواست دهد تا بار دیگر توپ جک را پرتاب کند و سپس به سراغ پرتاب نخستین توپ رنگی اش برود. در چنین شرایطی زمان مسابقه به حالت ابتدایی شروع یک دور باز می‌گردد.

۶-۱۰-۲ اگر توپ رنگی 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.

۷-۱۰- پرتاب توپ‌های باقی‌مانده

۷-۱۰-۱ 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 باشند. 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. ورزشکار در زمانی که نوبت پرتابش نیست باید کنار برونند تا حریف بتواند پرتاب خود را انجام دهد.

۷-۱۰-۲ 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 رسانده. در این شرایط زمان متوقف می‌شود توپ‌های باقی‌مانده به عنوان توپ(های) مرده تلقی خواهد شد. توپ‌های پرتاب نشده در برگه امتیازات ثبت خواهند شد.

۸-۱۰- پرتاب نخستین توپ از سوی حریف

دسترسی آزاد به زمین مسابقه برای بازیکن حریف، نباید از سوی ورزشکاران سلب شود. این کار باید هر چه سریعتر انجام گیرد و چنانچه داور تشخیص دهد این دسترسی نقض شده، یک کارت زرد به ورزشکار متخلف نشان داده می‌شود (بند ۱۶.۶). در بخش BC۳، متصدیان رمپ و تجهیزات مربوطه (شامل رمپ و صندلی متصدی رمپ) باید در جایی مستقر باشند که خارج از راه باشد و مانعی در برابر دسترسی حریف به زمین ایجاد ننماید. آنگاه طرف مقابل بر اساس بند ۱۰.۷ بازی خواهد کرد. اگر داور تشخیص دهد که یک ورزشکار به صورت عمدی مانع حریف خود شده و تمرکز او را برهم زده است، طبق قانون ۱۶.۸.۱، به وی یک توپ پنالتی و کارت زرد تعلق خواهد گرفت.

۹-۱۰- حرکت در زمین بازی

۹-۱۰-۱ 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 توپ‌های قرمز، این امر امکان‌پذیر است که توپ‌هایشان را بردارد قبل از آنکه داور به پرتاب کننده توپ‌های آبی اجازه پرتاب دهد؛ پرتاب کننده توپ‌های قرمز پس از آنکه داور به پرتاب کننده توپ‌های آبی اجازه پرتاب داده است نمی‌تواند توپ‌هایشان را بردارد.) (بند ۱۶.۳)

۹-۱۰-۲ زمانی که داور به ورزشکار نشان داد که کدام طرف توپ را پرتاب کند، ورزشکار آن تیم می‌تواند وارد زمین شود یا در یکی از باکس‌های پرتاب جایگیری نماید (بند ۱۶.۱). به ورزشکار اجازه داده می‌شود که رمپ را از محل باکس پرتاب خود تنظیم نماید. بازیکن و دستیار

ورزشی/متصدی رمپ نمی‌تواند به باکس پرتاب بازیکن مقابل در حالی که وی مشغول آماده کردن پرتاب بعدی و یا تنظیم رمپ خود می‌باشد حرکت کند. دستیار ورزشی/متصدی رمپ نمی‌تواند در جریان برگزاری یک دور، وارد محوطه بازی شوند.

۳-۹-۱۰- بازیکن می‌تواند به پشت باکس پرتاب برود تا پرتاب‌های خود را مرتب کرده و یا با هم تیمی‌هایش صحبت کند. طی این مدت؛ حداقل یک چرخ جلو باید در داخل جعبه پرتاب ورزشکار باقی بماند.

۴-۹-۱۰- بخش پشت باکس‌ها 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 ورزشکاران و متصدی رمپ که این قانون را رعایت نکنند گفته خواهد شد تا سر جای خود باقی بمانند. زمان سپری شده جبران نخواهد شد.

۵-۹-۱۰- اگر ورزشکاری برای رفتن به داخل زمین نیاز به کمک داشته باشد، می‌تواند از داور یا مسئول خط درخواست کمک نماید.

۶-۹-۱۰- 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. ورزشکار در حال برگشت باید حداقل در زمان پرتاب‌های هم تیمی خود یک دور بزند. ۷-۹-۱۰- انجام اقدامات معمول قبل یا بعد از پرتاب، شوت یا غلتاندن توپ، بدون درخواست خاصی از سوی دستیار ورزشی یا متصدی رمپ، مجاز می‌باشند.

۸-۹-۱۰- هیچ یک از اعضای تیم حتی در زمان استراحت بین دورها یا در حین وقت استراحت پزشکی یا فنی مجاز به ترک زمین بدون مجوز داور نیستند. ترک زمین بازی توسط هر ورزشکار یا متصدی رمپ بدون اجازه، منجر به شکست تیم خواهد شد. (رجوع شود به قوانین ۱۶.۹.۴ و ۱۶.۱۳.۳).

۱۰-۱۰- توپ‌های خارج از زمین بازی

۱-۱۰-۱۰- چنانچه توپی با بخش خارجی خطوط بلند تماس پیدا کند یا از آن‌ها عبور نماید، خارج از بلند 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 طبق ۱۰.۱۰.۳ یا ۱۰.۱۱.۱ رفتار خواهد شد. 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 و به عنوان توپ مرده محسوب می‌شود.

۲-۱۰-۱۰- توپی که پرتاب می‌شود و وارد زمین بازی نمی‌شود، به جز مورد ۱۰-۱۴ خارج از باند محسوب می‌گردد.

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

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

۱-۱۱-۱۰- 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.

۱۱-۱۰-۲ چنانچه یک توپ قبلا روی این علامت قرار گرفته باشد، توپ هدف (Jack Ball)، تا حد ممکن در نزدیکی قسمت جلویی این علامت بین خطوط کناری قرار داده می شود (منظور از جلوی علامت به علاوه، یعنی محدوده بین خط جلویی پرتاب تا علامت به علاوه و حتی الامکان وسط از خطوط کناری و خط پرتاب)

۱۱-۱۰-۳ زمانی که توپ هدف (Jack Ball) بروی علامت قرار گرفت، پرتاب کننده بعدی توپ، طبق قانون ۱۰-۷-۱ تعیین می گردد.

۱۱-۱۰-۴ 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.

۱۲-۱۰- توپ هایی که هم زمان پرتاب می شوند

چنانچه یکی از طرفین در زمان نوبت پرتاب خود، هم زمان بیش از یک توپ پرتاب نماید، هر دو توپ که همزمان پرتاب گردیده جمع شده و توپ مرده تلقی می گردند. (بند ۱۶.۵.۹)

۱۳-۱۰- توپ های پرتابی با فاصله مساوی یا برابر

برای تعیین پرتاب کننده بعدی، اگر دو یا چند توپ با رنگ های مختلف دارای فاصله یکسان از توپ هدف (Jack Ball) باشند و امتیاز این توپ هایی که فاصله برابری با توپ هدف دارند برابر است (۱:۱ ; ۲:۲)، طرفی که آخرین پرتاب را انجام داده، باید مجدد یک توپ خود را پرتاب نماید. سپس دو طرف به صورت یک درمیان توپ ها را پرتاب خواهند کرد تا این که وضعیت فاصله برابر توپ ها با توپ هدف (Jack Ball) برهم بخورد و یا این که یک طرف تمامی توپ های خود را پرتاب نماید. اگر توپ ها با فاصله برابر از یکدیگر ولی با امتیازی متفاوت قرار گرفته اند، ادامه بازی با کسی است که توپ های پرتاب شده با فاصله مشابه کمتری دارد. سپس بازی به صورت طبیعی ادامه خواهد یافت. اگر تویی 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.

۱۴-۱۰- 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. توپ هایی که در زمین بازی فرود می آیند، "توپ در جریان بازی" محسوب شده، تویی که پشت خط پرتاب قرار بگیرد (حتی خط پرتاب حریف) توپ به زمین افتاده در نظر گرفته می شود و می توان مجدد با آن بازی کرد. 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 تصمیم گیری می نماید. در چنین موردی زمان بازی متوقف نخواهد شد.

- تا زمانی که ورزشکار به طور کامل کنترل توپ را در دست نگیرد (مانند زمانی که توپ را از محل نگهداری برمی دارد، دستیار توپ را به او می دهد یا توپ را روی رمپ قرار می دهد)، هر گونه افتادن توپ به طور واضح تصادفی بوده و ارتباطی با عمل پرتاب ندارد. در چنین مواردی، صرف نظر از محل فرود، توپ به ورزشکار بازگردانده می شود.
- پس از آنکه ورزشکار توپ را در دست گرفته و مراحل آماده سازی و اجرای پرتاب را آغاز کرده است، در صورتی که توپ از دستش بیفتد، تنها در صورتی به او بازگردانده می شود که وارد محدوده بازی نشده باشد.

۱۵-۱۰-کامل شدن یک دور (end)

۱۵-۱۰-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 (مراجعه به قانون ۱۰.۱۶). اگر داور برای تعیین امتیاز نیاز به اندازه‌گیری داشته باشد، از ورزشکاران/ کاپیتانها برای ورود به منطقه بازی دعوت می‌کند. متصدیان رمپ می‌توانند در این زمان به طرف زمین برگردند. پس از اندازه‌گیری، ورزشکاران باید به باکس پرتاب خود بازگردند و داور نیز امتیاز و پایان آن دور (end) را اعلام خواهد کرد. در پایان رقابت داور اعلام می‌کند؛ "مسابقه تمام شد" و همچنین نتیجه پایانی را نیز اعلام می‌دارد.

۱۵-۱۰-۲-در صورت وجود توپ پنالتی برای پرتاب، بعد از تأیید امتیازات آن دور با بازیکنان یا کاپیتانها، متصدیان رمپ می‌توانند در این زمان به طرف زمین برگردند و اجازه دادن به متصدیان رمپ برای مدت کوتاهی جهت دیدن دیدن توپ‌ها، زمین بازی از سوی داوران پاکسازی می‌شود (خط نگه 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. این پیامی است به متصدیان رمپ به این معنی که می‌توانند به سمت زمین بازی برگردند. جمع امتیازات در آن دور در برگه امتیازات ثبت می‌شود.

۱۵-۱۰-۳-در دور پایانی بازی، اگر همه توپ‌ها پرتاب نشده‌اند و برنده بازی مشخص شده است، در صورتی که دستیار ورزشی، متصدی رمپ یا مربی / کمک مربی اقدام به خوشحالی درون زمین نمایند هیچ پنالتی اتفاق نمی‌افتد. این قانون در مورد پرتاب پنالتی هم صدق می‌کند.

۱۵-۱۰-۴-در پایان هر دور با فرمان داور، دستیار ورزشی، متصدی رمپ یا مربی / کمک مربی، می‌توانند وارد زمین شوند. (قانون ۱۶.۹) زمانی که داور اعلام یک دقیقه می‌نماید؛ در حالیکه توپ را بالا نگه داشته و این این پیامی است به دستیار ورزشی، متصدی رمپ یا مربی / کمک مربی به این معنی که می‌توانند وارد زمین بازی شوند.

۱۶-۱۰-امتیازات

۱۶-۱۰-۱-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.

۱۶-۱۰-۲-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.

۱۶-۱۰-۳-توپ پنالتی زمانی که انجام گرفت ثبت می‌شود. هر توپ پنالتی که درون باکس پرتاب متوقف شود، یک امتیاز خواهد داشت.

۱۶-۱۰-۴-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.

۱۶-۱۰-۵-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. چنانچه بعد از آنکه مقررات در خصوص دور ها (Ends) از جمله پرتاب پنالتی ها 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.

۶-۱۶-۱۰- 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.

۷-۱۶-۱۰- در صورتی که یک تیم از بازی حذف شود، تیم مقابل با کسب نتیجه ۶ بر هیچ یا با بالاترین نتیجه در آن گروه 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 گروه 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.

۱۱- آمادگی برای دور بعدی

داور یک دقیقه اجازه استراحت بین هر دور را می‌دهد. این یک دقیقه از زمان برداشتن توپ جک از روی زمین توسط داور و اعلام "یک دقیقه" آغاز می‌شود. دستیاران ورزشی، متصدیان رمپ، مربیان و / یا کمک مربیان توپ‌ها را برای شروع دور (end) بعدی جمع‌آوری خواهند کرد. در صورت لزوم مسئولین مسابقه هم در این کار کمک خواهند کرد. در آغاز هر دور هر توپی که در باکس پرتاب ورزشکار نباشد، توپ مرده به حساب می‌آید. پس از گذشت ۴۵ ثانیه داور ۱۵ ثانیه باقی مانده را اعلام می‌کند و با در دست داشتن توپ جک صحیح راهی خط پرتاب می‌شود. سپس داور زمان را اعلام می‌دارد. 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 (بند ۱۶۶.۳).

وقتی داور "زمان" را اعلام می‌نماید، ورزشکاران باید در باکس پرتابی خود باشند و دستیاران ورزشی، متصدیان رمپ، مربیان و / یا کمک مربیان نیز در محل تعیین شده مستقر باشند. جریمه: یک کارت زرد بدلیل تاخیر انداختن در روند بازی (بند ۱۶۶.۷). هر توپی که در ابتدای هر دور، در جعبه اختصاصی پرتاب ورزشکاران (یا محکم شده بر روی ویلچر آن‌ها) نباشد و در منطقه بازی یا ظرف مخصوص توپ‌های خارج شده رها شده باشد، به عنوان «توپ مرده» تلقی خواهد شد. در صورتی که توپی در جعبه پرتاب دیگری یا پشت آن قرار داشته باشد، امکان استفاده از آن وجود دارد؛ اما این عمل موجب وقفه در جریان بازی و در نتیجه، دریافت یک ضربه پنالتی خواهد شد (مطابق ماده ۱۶۶.۷ قوانین). اگر تیمی تصمیم بگیرد بدون این توپ‌ها به بازی ادامه دهد، هیچ تخلفی صورت نخواهد گرفت.

۱۲- برهم خوردن (نیمه تمام ماندن) یک دور

۱-۱۲- یک دور زمانی برهم می‌خورد که داور و یا ورزشکاران با توپ‌ها یا یک 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 باعث جابجا شدن آن شود و داور توانایی جلوگیری از آن را نداشته است. ۲-۱۲- اگر یک دور (end) مسابقه به دلیل اشتباه یا عمل داور، برهم بخورد (مثلاً ضربه زدن داور به توپ یا نشان دادن رنگ نادرست)، 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 نداند بازی در چه امتیازی بود یا موقعیت قبلی توپ‌ها را نداند، آن دور باید از ابتدا آغاز شود. در هر شرایط داور به عنوان تصمیم‌گیرنده نهایی خواهد بود. با جمع‌آوری توپ‌های به هم خورده طرفین و قرار دادن آنها در منطقه مخصوص توپ مرده، آن دور مجدد از سر گرفته می‌شود؛ اگر توپ هدف نیز به خطا پرتاب شده باشد پرتاب مجدد آن از سوی

بازیکنی است که آخرین بار در نوبت خود بصورت مجاز پرتابش را انجام داده است. اگر اعلام رنگ به اشتباه از جانب داور صورت گرفته باشد و آن توپ هم بازی شده باشد، توپ و زمان بازگردانده می شوند. اگر توپهای دیگر بر هم خورده و امکان اصلاح منصفانه موقعیت توپ برای داور وجود ندارد، این یک دور (end) برهم خورده (نیمه تمام) لحاظ شده و مجدداً برگزار می شود. اگر یک دور مسابقه به علت اشتباه یکی از طرفین بر هم بخورد، داور اقدام خواهد کرد. اما برای جلوگیری از تصمیم غیر منصفانه، با هر دو طرف و خط نگهدار مشورت می نماید. داور ممکن است در صورت وجود، از دوربین بالا نیز کمک بگیرد که این بررسی با دوربین در اختیار سرداور است.

۱۲-۳- اگر یک دور (end) مسابقه بر هم بخورد و نیاز به آغاز مجدد آن دور باشد و پناستی به یک طرف اعطا شده باشد، توپهای پناستی در پایان دور (end) مجدد، پرتاب می شوند. اگر توپهای پناستی به بازیکنی/طرفی که باعث برهم خوردن دور مسابقه شده است، داده شده باشد، این ورزشکار یا طرف مسابقه در آغاز مجدد دور نمی تواند از آن توپهای پناستی در بازی استفاده نماید. چنانچه برهم خوردن بازی به سبب استفاده از توپهای غیر مجاز باشد، آن توپ (ها) از قسمت طرف متخلف جمع شده و در قسمت توپ مرده برای آن دور که مجدداً از سر گرفته می شود، باقی می ماند.

۱۲-۴- در بازی های پارالمپیک و رقابت های قهرمانی جهان BISFed، کمیته برگزاری باید یک دوربین تلویزیونی بالای سر (سقفی) تدارک ببیند، تا داور بتواند توپ ها را در صورت لزوم به محل دقیق قبلی شان بازگرداند.

۱۳- رفع حالت تساوی

۱۳-۱- رفع حالت تساوی شامل یک دور (end) بازی اضافی می باشد.

۱۳-۲- همه بازیکنان در جایگاه های پرتاب خود باقی خواهند ماند.

۱۳-۳- اگر با اتمام دورهای قانونی و پرتابهای پناستی نتیجه در حالت تساوی باقی بماند، داور شیر یا خط و سپس اعلام "یک دقیقه" را انجام می دهد. طرفی که در اتاق فراخوان شیر یا خط را انجام نداده، اینجا برگزار خواهد نمود. برنده شیر یا خط تعیین می کند که کدام طرف باید نخستین توپ رنگی را پرتاب نماید. سپس داور توپ جک و توپهای پناستی را از روی زمین جمع آوری نموده و "یک دقیقه" را اعلام می نماید.

۱۳-۴- بعد از زمان "یک دقیقه" میان دورها، داور توپ هدف (Jack Ball) طرفی که ابتدا بازی را آغاز کرده را روی علامت به علاوه (+) قرار داده می دهد.

۱۳-۵- دور رفع تساوی (tie break) به صورت طبیعی و عادی بازی می شود. در بخش انفرادی BC³ و قبل از پرتاب اولین توپ های رنگی (قرمز و آبی)، هر ورزشکار باید رمپ خود را بچرخانند. در دوبل BC³ هر ورزشکار باید بصورت همزمان (قرمز و آبی) رمپ خود را پس از علامت داور به نشانه آغاز رقابت و قبل از پرتاب اولین توپ بچرخانند. (ماده ۴.۱۶، ۱۶.۵.۷ و در زمان استرداد توپ).

۱۳-۶- اگر موقعیت بند ۱۰.۱۶.۲ رخ دهد و طرفین در این دور به امتیاز مساوی دست یابند، امتیازات ثبت شده و شکستن حالت تساوی دوم انجام می شود. این بار طرف مقابل، با قرار دادن توپ جک خود بر روی علامت به علاوه (+) دور را آغاز خواهد نمود. این روش تا زمان تعیین برنده ادامه پیدا خواهد کرد و اولین پرتاب در هر دور، بین دو طرف به صورت یک در میان انجام می شود.

۱۳-۷- فدراسیون جهانی بوجیا استفاده یک توپ جک بی طرف را برای استفاده در حالت رفع تساوی در نظر گرفته است. این قانون اوایل سال ۲۰۲۵ اجرایی نخواهد شد، اما احتمال تغییر آن در چرخه ۲۰۲۵ تا ۲۰۲۸ وجود دارد.

۱۴- بررسی توپ پس از مسابقه

در پایان هر مسابقه، داور موظف است نسبت به بررسی دقیق هر یک از هفت (۷) توپی که هر تیم در طول بازی به کار برده است، اقدام نماید. این بررسی پیش از آنکه توپ‌ها به ورزشکار بازگردانده شود یا توسط دستیار وی جمع‌آوری گردد، به انجام می‌رسد. فرایند اجرای این بررسی در دستورالعمل داوران به طور کامل تشریح شده است. در صورت عدم انطباق توپ با استانداردهای تعیین شده در بررسی انجام گرفته توسط داور مسابقه، سر اول یا داور دستیار سر داور، مجدداً به طور دقیق به بررسی توپ خواهند پرداخت. در صورت تأیید عدم انطباق، توپ ضبط شده و نتیجه مسابقه برای آن تیم به عنوان باخت فنی ثبت خواهد شد. ورزشکاران، دستیاران ورزشی، متصدیان رمپ و مربیان می‌توانند به عنوان ناظر، فرایند بررسی توپ را مشاهده نمایند. در صورت تشخیص عدم انطباق توپ، تکرار آزمایش مجاز نخواهد بود، مگر اینکه داور در اجرای مراحل بررسی، مرتکب اشتباه شده باشد.

۱۵- ارتباطات

۱۵-۱- در طول بازی یک دور، هر نوع ارتباط میان بازیکن، دستیار ورزشی، متصدی رمپ یا مربی / کمک 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 / کمک مربی، دستیاران ورزشی / متصدی رمپ می‌توانند بعد از انجام پرتاب یا بین دو دور بازیکن را تشویق کنند یا به او تبریک بگویند.
- ورزشکاران و همچنین دستیاران ورزشی و متصدیان رمپ در طول انجام بازی، حق دریافت هیچ‌گونه ارتباطی (اعم از الکترونیکی، صوتی یا بصری) از خارج از محدوده مسابقه را ندارند.

۱۵-۲- در مسابقات دونفره و تیمی، در خلال انجام یک دور، بازیکنان تنها می‌توانند با بازیکنان هم تیمی خود بعد از آنکه داور نوبت پرتاب آن‌ها را اعلام می‌نماید، می‌تواند ارتباط برقرار نمایند. در خلال یک دور، هرگاه به یک طرف اشاره شروع بازی شد ورزشکاران دو طرف به آرامی با یکدیگر صحبت نمایند لیکن به محض شروع بازی طرف مقابل سکوت نمایند.

۱۵-۳- در حد فاصل بین دوره‌های مسابقه، بازیکنان می‌توانند با خودشان و با دستیار ورزشی‌شان 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.

۱۵-۴- بازیکن می‌تواند از بازیکن دیگر و یا دستیار کلاس BC۳ که در مسیر پرتاب قرار دارد، درخواست جابه‌جایی نماید، اما نمی‌تواند از او بخواهد جایگاهش را ترک نماید. متصدی رمپ باید اطمینان پیدا کند متعلقات و تجهیزاتش در مسیر پرتاب ورزشکار حریف قرار نداشته باشد تا از بروز خسارت به این تجهیزات جلوگیری شود و بازیکن رقیب نیز بتواند پرتابش را به راحتی انجام دهد. برای بروز از آسیب و خسارت، متصدی رمپ نباید تجهیزات بازیکن رقیب را حرکت دهد.

۱۵-۵- بازیکنان در زمان پرتاب خود می‌توانند با داور صحبت کنند. دستیاران ورزشی / متصدی رمپ تنها با اجازه داور می‌توانند به ورزشکار یا داور پیام بدهند.

۱۵-۶- بعد از این که داور مشخص می‌نماید که کدام طرف پرتاب خواهد کرد، هر ورزشکاری از آن طرف می‌تولند 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.

۱۵-۷- 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.

۱۵-۸- مترجمین امکان نشستن در زمین بازی را نخواهند داشت. آنها باید در منطقه تعیین شده خود مستقر گردند. هیچ مسابقه‌ای در صورت عدم حضور مترجم در زمان مورد نیاز، به تأخیر نخواهد افتاد.

۱۵-۹- هر گونه وسیله ارتباطی (از قبیل تلفن هوشمند) که به زمین بازی آورده شده، باید توسط سرداور یا نماینده فنی مسابقات، در زمان بررسی تجهیزات مورد تایید قرار گرفته و برچسب معتبر دریافت نماید. وسایل ارتباطی غیر مجاز را نمی‌توان در زمین مسابقه مورد استفاده قرار داد. هر گونه سوء استفاده، به عنوان ارتباط نامناسب تلقی شده و مستلزم یک پنالتی خواهد بود که در اولین موقعیت پرتاب می‌شود (مراجعه: ۴؛ ۱۶۸.۲).
مربیان / کمک مربیان مجوز استفاده از تلفن هوشمند برای یادداشت برداری را دارند. (چنین تجهیزاتی را باید در حالت پرواز قرار داد که امکان هرگونه ارتباط با ورزشکار درون زمین را سلب کند. داور این اختیار را دارد تا در هر زمان از بازی نسبت به بررسی این تجهیزات در اختیار مربیان / کمک مربیان، اقدام نماید).

۱۵-۱۰- مربیانی که در داخل زمین بازی نیستند نیز همانند تماشاگران، تنها در فاصله بین دو دور مسابقه و به مدت یک دقیقه مجاز به تشویق و ارائه دستورالعمل‌های کوتاه کلامی یا اشاره به ورزشکاران هستند. ارتباط مختصر از زمین بازی (FOP) با جایگاه تماشاگران مجاز است، اما هیچ گفتگویی بین ورزشکاران حاضر در زمین بازی و هر کسی که در زمین بازی نیست، نباید وجود داشته باشد. هرگونه مربیگری در طول یک دور (end) مجاز نیست.

در صورت عدم رعایت این ماده، اعضاء تیم (ورزشکاران، مربیان و سایر کادر فنی) ممکن است از حضور در مسابقات محروم شده و از ورود آنها به محل برگزاری مسابقات در طول تورنمنت ممانعت به عمل آید. همچنین، تماشاگران متخلف از محل مسابقات اخراج خواهند شد. هرگونه تخلف از ماده ۱۵-۱۰ توسط داوران به (دستیار) سر داور گزارش شده تا وی پس از مشورت با نماینده فنی، تصمیم نهایی را اتخاذ نماید.

۱۶- خطاها

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

- باز پس گیری
 - یک پنالتی
 - یک پنالتی بعلاوه باز پس گیری
 - یک پنالتی بعلاوه اخطار
 - کارت زرد
 - واگذار کردن مسابقه
 - کارت قرمز (اخراج)
- تمامی خطاها در برگه امتیاز ثبت می شود.

ورزشکار و دستیار ورزشی/متصدی رمپ وی حکم واحد را دارند. هر کارت زرد و قرمزی که به دستیار ورزشی/متصدی رمپ داده شود به ورزشکار نیز داده می شود. متقابلا هر کارت زرد و قرمزی که ورزشکار دریافت نماید؛ برای دستیار ورزشی/متصدی رمپ وی نیز محاسبه می شود. لیکن مربی یا کمک مربی اینطور نیست و هر کارت زردی که به وی داده شود تنها متوجه وی خواهد بود و عواقب اخراج از مسابقه تنها برای وی منظور خواهد شد.

۱-۱۶- بازپس گیری و استرداد توپ

۱-۱۶-۱- منظور از باز پس گیری توپ، خارج کردن توپ از زمین بازی است. این توپ در ظرف توپ‌های مرده و یا محل تعیین شده بر روی زمین قرار می گیرد.

۱-۱۶-۲- برای خطایی که در خلال عمل پرتاب انجام می گیرد، بازپس گیری اعلام می شود.

۱-۱۶-۳- 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 پس گیری نماید.

۱-۱۶-۴- 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)

۲-۱۶- پنالتی

۱-۱۶-۲-۱- یک پنالتی عبارت است از اعطای یک توپ اضافی به تیم مقابل، که این توپ‌ها زمانی زده خواهد شد که همه توپ ها پرتاب شده باشند. منشی نیز همه امتیازات را ثبت می نماید. تمام توپ های پرتابی از روی زمین جمع آوری می شوند و تیم زنده پنالتی یکی از توپ های رنگی شان را انتخاب می کند و آن را از باکس پرتاب و از روی علامت بعلاوه پرتاب خواهد کرد. داور نمایش دهنده رنگ را نشان می دهد و زمان یک دقیقه را اعلام می کند. ورزشکار یک دقیقه وقت دارد تا توپ را پرتاب کند. اگر توپ داخل باکس ۳۵ سانتی متری پرتاب بایستد بدون آنکه تماس با خط خارجی، به تیم پرتاب کننده پنالتی یک امتیاز اضافه اعطا می گردد. داور امتیازات این بخش را با تمام امتیازات آن دور جمع می کند و در برگه امتیازات ثبت می نماید.

۱۶-۲-۲- اگر در یک دور بیش از یک خطا از سوی تیمی رخ دهد، بیش از یک توپ 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.

۱۶-۲-۳- 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 باقی مانده از سوی هر دو طرف دیگر زده می‌شود.

۱۶-۲-۴- اگر هنگامی که یک پنالتی زده می‌شود، خطایی رخ دهد که منجر به پنالتی می‌گردد، به تیم روبرو یک پنالتی داده می‌شود.

۱۶-۳- کارت زرد

۱۶-۳-۱- اگر به بازیکن طبق قانون ۱۶-۹ اخطار داده شود، یک کارت زرد به او نشان داده خواهد شد. داور هم این اخطار را ثبت خواهد کرد. در تمام مسابقات (انفرادی یا دو نفره و تیمی)، کارت زرد برای واحد (بازیکن BC۱ / BC۳ / BC۴ / تیم / دو نفره به علاوه SA / RO) است.

۱۶-۳-۲- هرگاه در خلل برگزاری مسابقه هر یک از بازیکنان ۲ کارت زرد دریافت نماید ورزشکار از ادامه مسابقه محروم می‌شود. بازی در ماده انفرادی تمام شده تلقی خواهد شد. (به ماده ۱۰.۱۶.۸ رجوع نمائید).

۱۶-۳-۳- اگر به عضوی از یک تیم (کشور شرکت‌کننده در مسابقه)، که در نقش SA یا RO نیست، یا از مسابقه خارج شده است، کارت زرد داده شود، آن کارت شخصی می‌شود و برای هر موقعیتی در طول همان مسابقه در نظر گرفته می‌شود، مگر اینکه در یک واحد (به عنوان SA/RO) باشد (مرجع: ۱۶.۳.۱).

۱۶-۴- کارت قرمز (اخراج از مسابقه)

۱۶-۴-۱- اگر هرگاه ورزشکار، مربی، کمک مربی، متصدی رمپ یا دستیار ورزشی از مسابقه اخراج شود؛ یک کارت قرمز دریافت می‌نماید و در برگه امتیازات ثبت می‌گردد. دریافت کارت قرمز به منزله اخراج فوری از مسابقه محسوب می‌شود (قانون ۱۶.۱۱.۴).

۱۶-۴-۲- چنانچه ورزشکار و یا دستیار ورزشی/متصدی رمپ وی در ماده انفرادی و یا دوبل اخراج شود آنگاه آن طرف مسابقه جریمه خواهد شد. (ماده ۱۰.۱۶.۸).

۱۶-۴-۳- ورزشکار اخراج شده ممکن است در همان تورنمنت به صلاح‌دید سرداور و نماینده فنی برای بازی‌های بعدی خودش و تیمش به رقابت‌ها بازگردانده شود.

۱۶-۵- اقدامات ذیل منجر به باز پس‌گیری توپ پرتاب شده خواهد شد: (مراجعه به بند ۱۶-۱)

۱۶-۵-۱- پرتاب توپ قبل از این که داور مشخص نماید کدام رنگ باید بازی کند.

۱۶-۵-۲- اگر بازیکن کلاس BC۳ 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، سر، یا پای بازیکن می‌باشد.

۱۶-۵-۳- اگر دستیار ورزشی / متصدی رمپ در زمان پرتاب توپ ورزشکار را لمس کند یا ویلچرش را هل دهد/ بکشد (قانون: ۹.۲.۱؛ ۹.۲.۲).

۱۶-۵-۴- اگر متصدی رمپ و بازیکن بازیکن بصورت هم زمان توپ را رها کنند.

۵-۱۶-۵- اگر یک توپ رنگی قبل از توپ هدف (Jack Ball) پرتاب شود. (ورزشکاری که قرار بود مطابق برنامه توپ جک را پرتاب نماید، مطابق بند ۱۰.۴ همچنان باید این کار را انجام دهد).

۶-۱۶-۵- اگر اولین توپ رنگی توسط شخصی که توپ جک را پرتاب کرده است، پرتاب نشود. (ماده ۱۰.۶.۱).

۷-۱۶-۵- اگر ورزشکار BC^۳ بعد از دریافت توپ هدف و پیش از پرتاب آن؛ نچرخد یا پیش از پرتاب یک پنالتی یا قبل از بازی در حالت رفع تساوی چرخش لازم را انجام ندهد (بند ۴.۱.۶).

۸-۱۶-۵- اگر ورزشکار BC^۳ رمپ را با چرخش دو طرفه دوباره تنظیم ننماید هنگامی که خودشان یا هم تیمی‌شان از زمین بازی باز می گردند. (در قسمت دو نفره این چرخش همزمان است) (بند ۴.۱.۶).

۹-۱۶-۵- چنانچه یک طرف بیش از یک توپ را بصورت همان زمان پرتاب نماید. (ماده ۱۰.۱۲).

۱۶-۶- ارتکاب رفتارهای زیر به جریمه پنالتی منجر می گردد: (بند ۱۶.۲)

۱-۱۶-۶- زمانی که یک ورزشکار پیش از اعلام شدن نوبتش، وارد باکس پرتاب شود (بند ۱۰.۹.۲).

۲-۱۶-۶- زمانی که متصدی رمپ در حین بازی و پیش از پرتاب تمامی توپها از سوی ورزشکاران در یک دور (end) روی خود را به طرف زمین بازی برگرداند (بند ۹.۲.۱).

۳-۱۶-۶- ورزشکار و یا دستیارش در تایم مربوطه به طرف مقابل، خود را برای پرتاب بعدی آماده می کند، ویلچر و/ یا رمپ خود را جهت دهی یا تنظیم نموده یا توپ را می غلتاند (بند ۱۰.۷.۱).

۴-۱۶-۶- دستیار ورزشی / متصدی رمپ بدون درخواست بازیکن، ویلچر یا سطح شیبدار (رمپ) را جابجا نموده یا توپ را بدون درخواست ورزشکار به وی پاس دهد (بند: ۹.۲.۱؛ ۹.۲.۲).

۵-۱۶-۶- چنانچه ورزشکار، دستیار ورزشی یا متصدی رمپ در موقعیتی قرار گیرند که "از مسیر خارج نشده اند" و پیش تر یک هشدار کلامی به دلیل عدم رعایت این قاعده دریافت کرده باشد (ماده های ۱۰.۶ و ۱۰.۹.۱).

۶-۱۶-۶- لمس عمدی توپ در جریان بازی قبل از پایان دور.

۷-۱۶-۶- ایجاد عمدی تأخیر در جریان بازی.

۸-۱۶-۶- عدم پذیرش تصمیم داور.

۹-۱۶-۶- ورود دستیار ورزشی، متصدی رمپ یا مربی به زمین بازی بدون اجازه داور (ماده ۱۰.۱۵.۴).

۱۰-۱۶-۶- عدم همکاری در جریان گرم کردن.

۱۶-۷- اقدامات ذیل منجر به اعطاء توپ های پنالتی و بازپس گیری توپ پرتاب شده می گردد (بند ۱۶.۲/۱۶.۱)

۱-۱۶-۷- اگر دستیار ورزشی، بازیکن، متصدی رمپ یا هر یک از وسایل یا البسه مورد استفاده وی در زمان رها کردن توپ، با علامت گذاری های زمین یا با هر قسمتی از سطح زمین خارج از جایگاه پرتاب بازیکن تماس داشته باشد. دستیار ورزشی BC^۱ باید در پشت باکس پرتاب ورزشکار خود مستقر شود. برای ورزشکاران کلاس BC^۳ و متصدیان رمپ، این شامل زمانی می شود که توپ هنوز در رمپ می باشد. (بند ۱۰.۳)

۱۶-۷-۲- پرتاب توپ زمانی که رمپ از هر بخش از بالای خط پرتاب عبور کرده باشد. (بند: ۴.۱.۴)

۱۶-۷-۳- پرتاب توپ بدون تماس داشتن حداقل یک نشیمنگاه (یا شکم، مطابق با کلاس بندی) با صندلی پرتاب (بند ۱۰.۸.۱).

۱۶-۷-۴- پرتاب توپ زمانی که توپ با نقطه‌ای از زمین بازی خارج از جایگاه پرتاب بازیکن در تماس باشد (بند ۱۰.۳).

۱۶-۷-۵- پرتاب توپ زمانی که متصدی رمپ بازیکن کلاس BC۳ روی خود را به داخل زمین بازی برگردانده است (بند ۹.۲.۱).

۱۶-۷-۶- پرتاب توپ زمانی که ارتفاع صندلی بالاتر از حداکثر ۶۶ سانتی متر برای کلاس BC۲، BC۱ و BC۴ می‌باشد (بند ۴.۲.۱).

۱۶-۷-۷- در دسته بندی تیمی یا دو نفره، پرتاب توپ هنگامی یکی از هم تیمی ها در حال بازگشت به باکس پرتاب خود می باشد (بند ۱۰.۷.۵).

چنانچه ورزشکار در انتظار حداقل یک دور چرخش در محوطه پرتاب دارد و باید در درون جعبه پرتاب باشند.

۱۶-۷-۸- آماده شدن و پرتاب توپ زمانی که نوبت پرتاب تیم مقابل است (بند ۱۶.۶.۳).

۱۶-۸- اقدامات ذیل منجر به دادن توپ های پناالتی و یک اخطار (کارت زرد) خواهند شد (بند: ۱۶.۲، ۱۶.۳)

۱۶-۸-۱- دخالت عمدی یا برهم زدن تمرکز بازیکنان دیگر به شکلی که در حواس آنها هنگام پرتاب پرت شود.

۱۶-۸-۲- اگر به نظر داور، ارتباط بین ورزشکاران، دستیاران ورزشی، متصدیان رمپ و مربیان نامناسب باشد (بند: ۱۵-۱۱.۳).

۱۶-۹- اقدامات ذیل منجر به دریافت اخطار (کارت زرد) برای ورزشکار، دستیار ورزشی، متصدی رمپ، مربی / کمک مربی خواهد شد: (مراجعه به بند ۱۶.۳)

۱۶-۹-۱- ورود خارج از نوبت به محوطه گرم کردن توسط ورزشکار یا آوردن تعداد پرسنل بیش از حد مجاز به محوطه گرم کردن یا به داخل اتاق فراخوان (بند: ۷.۲، ۶.۲) منجر به دریافت یک کارت زرد برای ورزشکار یا کاپیتان در مسابقات تیمی یا دو نفره خواهد شد.

۱۶-۹-۲- اگر ورزشکار تعداد توپ بیشتر از تعداد مجاز به اتاق فراخوان بیاورد (بند ۲.۱، ۲.۲، ۲.۳) توپ های اضافی ضبط شده و تا آخر بازی نگه داشته می شوند. ورزشکار مذکور می تواند تعیین کند کدام توپ ضبط گردد.

توپ های اضافی ضبط شده پس از اتمام مسابقه به صاحبان آن بازگردانده می شود.

۱۶-۹-۳- اگر یک توپ (ها) نتواند معیارهای لازم را در خلال یک کنترل و کنترل تصادفی (رندوم) توپ در اتاق فراخوان برآورده سازد (بند: ۸ و ۱۴) یک آگهی هم در قسمت ورودی به اتاق فراخوان در خصوص تجهیزات و توپ های ناموفق و کارتهای زرد نصب خواهد شد.

اگر ورزشکاری بیش از تعداد مجاز توپ به همراه داشته باشد و در بررسی توپ ها، یک یا چند توپ تایید نشود، صرف نظر از تعداد توپ های بررسی شده، تنها یک کارت زرد در همان مسابقه برای وی در نظر گرفته خواهد شد.

۱۶-۹-۴- هنگامی که یک ورزشکار/دستیار ورزشی/مربی محوطه زمین را در خلال مسابقه بدون اجازه داور ترک می کند، حتی اگر این کار بین دورهای مسابقه یا در خلال تاخیر اوت و وقت پزشکی باشد، آن فرد نمی تواند به مسابقه برگردد.

۱۶-۹-۵- استفاده از تجهیزاتی که معیارهای لازم را کسب نکرده اند. (اگر در حین کنترل تجهیزات پیش از مسابقات، مشخص شد که تجهیزات مطابقت ندارند، تجهیزات ممکن است تطابق داده شوند و مهر/برچسب رسمی را اخذ نمایند).

۱۰-۱۶- کارت زرد دوم (بند: ۱۶.۳)

۱۰-۱۶- دریافت کارت زرد دوم به منزله دریافت دومین اخطار در جریان یک مسابقه است؛ (به عبارت دیگر، بازیکن پیشتر به دلیل تخلفی مطابق با قانون ۱۶.۹، یک کارت زرد دریافت کرده است).

۱۰-۱۶- دریافت کارت زرد دوم توسط ورزشکار یا همراهانش (دستیار ورزشی یا متصدی رمپ) در منطقه گرم کردن یا اتاق فراخوان در جریان یک مسابقه، منجر به محرومیت از ادامه مسابقه و واگذاری بازی به تیم مقابل می شود (بند ۱۰.۱۶.۷). همچنین، دریافت کارت زرد دوم توسط مربی، ورود وی به منطقه فنی (FOP) را در طول آن مسابقه ممنوع می کند.

۱۰-۱۶- دریافت کارت زرد دوم توسط بازیکن یا اعضای تیم (از جمله دستیار ورزشی و متصدی رمپ) در جریان بازی، منجر به محرومیت از ادامه مسابقه و واگذاری بازی به تیم مقابل خواهد شد (بند ۱۰.۱۶.۸). همچنین، در صورت دریافت کارت زرد دوم توسط مربی، وی موظف به ترک منطقه فنی (FOP) خواهد بود، اما مسابقه به طور معمول ادامه می یابد.

۱۱-۱۶- هر یک از اعضای تیم، ورزشکار، دستیار ورزشی، متصدی رمپ و / یا مربی / کمک مربی که هر یک از تخلفات زیر را انجام داده باشد کارت قرمز دریافت می نماید و فوراً از مسابقه اخراج می شود (بند ۱۶-۴)

۱۱-۱۶- چنانچه یک ورزشکار/دستیار ورزشی یا مربی نسبت به داور یا بازیکن/طرف مقابل رفتار غیرورزشی داشته باشد کارت قرمز دریافت می کند، و این کارت قرمز منجر به حذف وی از بازی خواهد شد. رفتار غیرورزشی مانند؛ تلاش برای فریب داور، استفاده از توپ غیر قانونی یا استفاده از عبارات غیر مجاز در یا بیرون از زمین

۱۱-۱۶- رفتار خشونت آمیز

۱۱-۱۶- استفاده از الفاظ رکیک

۱۱-۱۶- یک کارت قرمز همیشه به معنای حداقل محرومیت از یک مسابقه می باشد. نتایج قبل از مسابقه در خلال مسابقات بعنوان جریمه محسوب شده و ورزشکار و یا طرف مربوطه اجازه شرکت در مسابقات بعدی کسب رنکینگ را ندارد. (بند ۱۶-۴-۱).

۲-۱۶- واگذار کردن بازی

ارتکاب هر کدام از موارد زیر منجر به واگذاری بازی به رقیب می شود:

۱۲-۱۶- آسیب رساندن / شکستن توپ یا تجهیزات حریف به طور غیرعمدی تخلف محسوب شده و تیم متخلف بازی را واگذار خواهد کرد (عمدی نباشد) (بند ۴.۱۰.۹).

۱۲-۱۶- موفق نبودن در تست های توپ پس از اتمام بازی (بند ۱۴).

۱۲-۱۶- ترک غیرمجاز محوطه بازی توسط ورزشکار یا متصدی رمپ (بند ۱۰-۹-۸).

۱۲-۱۶- نداشتن حداقل سه (۳) توپ رنگی تایید شده در بررسی توپ قبل از مسابقه

۱۷- درخواست تجدیدنظر و روند اعتراض

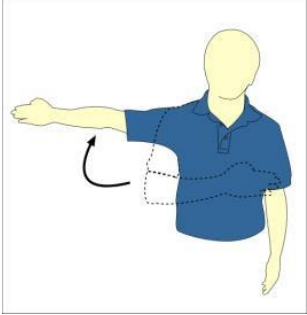
۱۷-۱- در جریان بازی، هر یک از تیم‌ها حق دارند در صورتی که اعتقاد داشته باشند داور در قضاوت خود دچار اشتباه شده یا از یک رویداد مهم غافل مانده است، درخواست تجدیدنظر کنند. در این حالت، کاپیتان یا ورزشکار می‌تواند به داور اطلاع داده و خواستار بررسی مجدد موضوع شود. در این شرایط، بازی متوقف خواهد شد (بند ۱۰-۲-۱۰).

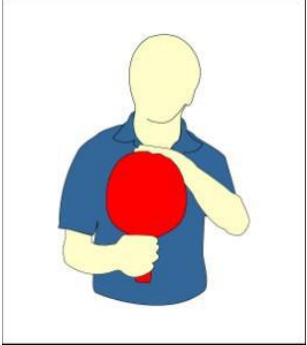
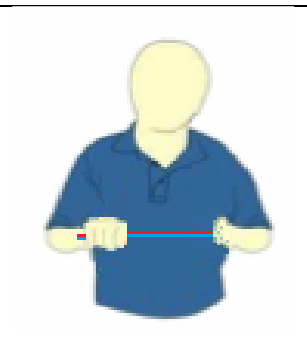
۱۷-۲- در جریان بازی، کاپیتان یا ورزشکار می‌تواند در صورت نیاز به تصمیم‌گیری قطعی در مورد یک موضوع خاص، از سر داور درخواست حکم کند. تصمیم سر داور در این خصوص نهایی بوده و قابل اعتراض نیست. بازی پس از اعلام تصمیم داور ادامه خواهد یافت. در صورتی که از دوربین‌های هوایی برای پوشش بازی استفاده شود، سر داور می‌تواند از تصاویر ثبت شده توسط این دوربین‌ها به عنوان مدرک برای اتخاذ تصمیم نهایی بهره‌برداری کند. سایر فیلم‌ها و تصاویر، از جمله پخش زنده تلویزیونی یا تصاویر ثبت شده توسط دوربین‌های تیم‌ها، به عنوان مدرک در این موارد پذیرفته نخواهند شد.

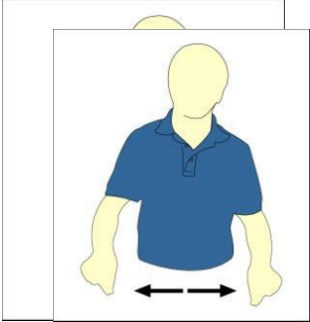
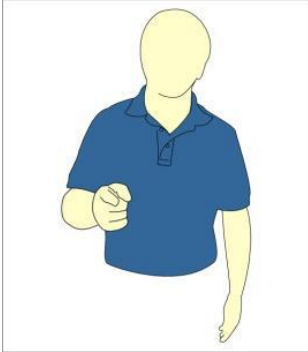
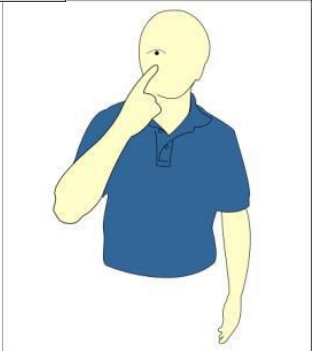
۱۸- علائم رسمی داوری

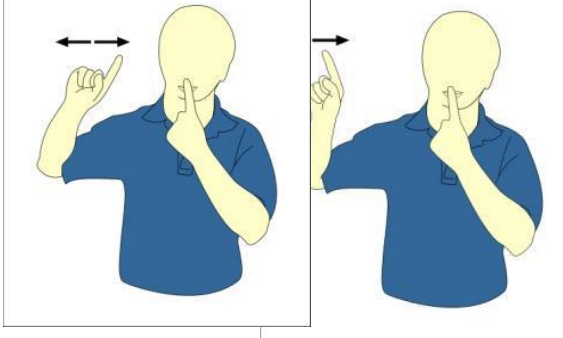
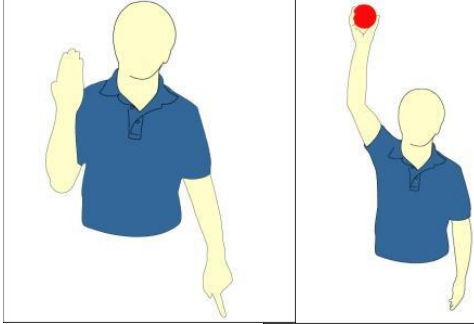
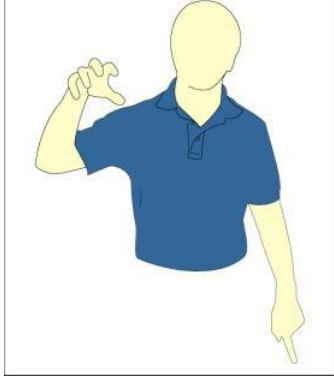
این علائم به منظور کمک هر چه بیشتر به ورزشکاران و داوران جهت درک بهتر موقعیت‌ها وضع شده و چنانچه داور فراموش کرد از علامت خاصی استفاده نماید، ورزشکار حق اعتراض ندارد.

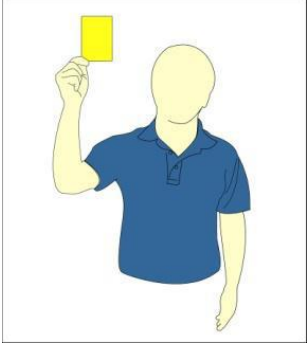
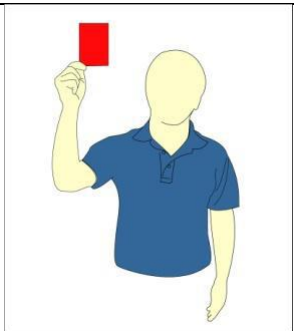
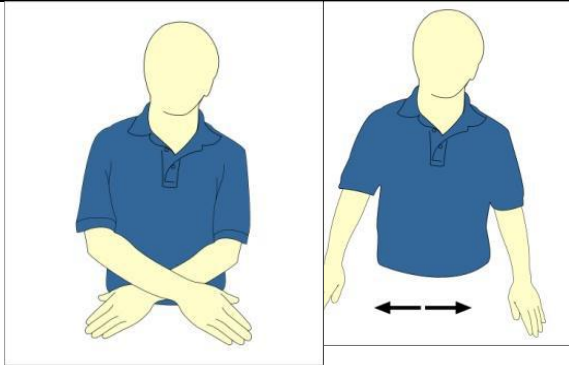
داورها

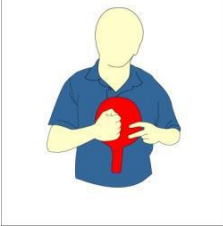
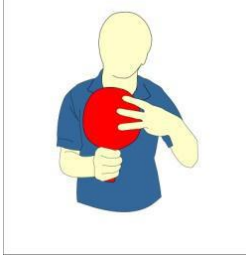
علائم نمایش داده شده توسط داور	شرح علائم	موقعیت علائم نشان داده شده
	حرکت دست برای نشان دادن علامت پرتاب	علام پرتاب توپ جک یا گرم کردن توپ‌های دیگر • قانون ۱۰-۱-۱ • قانون ۱۰-۴-۲

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
علامت پرتاب یکی از توپ‌های رنگی • قانون ۱۰-۶ • قانون ۱۰-۷	نشان دادن علامت رنگ مطابق با رنگ بازیکن پرتاب کننده	
توپ های با فاصله برابر • بند ۱۰-۱۳	نگه داشتن پهلوی نشانه گر ها 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)	
علامت تایم اوت (زمان استراحت) فنی یا پزشکی • قانون ۲۰ • قانون ۱۹	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	
توقف • قانون ۱۷-۱ • قانون ۱۰-۲-۱۰	نشان دادن یک کف دست بالا رفته ۱۰۶.۲ برای اشاره به وقت نگه دار به معنی "توقف زمان" یا به طرفین نشان می دهد "صبر کنید"	

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
علامت تعویض فقط رویدادهای جوانان	چرخش ساعد یک دست روی ساعد دست دیگر	
علامت اندازه‌گیری • قانون ۳-۵ • قانون ۱۰-۱۶-۶	دو دست در کنار هم قرار گرفته و سپس با نمایش حالت متر از یکدیگر جدا می‌شوند.	
علامت تقاضا برای ورود بازیکنان به داخل زمین (برای دیدن وضعیت توپ‌ها در پایان end) • قانون ۱۰-۱۶-۶	اشاره داور به بازیکنان و سپس اشاره به چشم خود	 

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
ارتباط نابجا • بند ۸-۱۶-۲ • بند ۱۵	اشاره به دهان و حرکت جانبی انگشت سبابه دست دیگر	
علامت توپ مرده یا توپ اوت • قانون ۷-۱۰-۲ • قانون ۱۰-۱۰ • قانون ۱۱-۱۰	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	
علامت بازپس گیری توپ • بند ۱۶-۱	اشاره به توپ و بالا بردن ساعت دست و نگه داشتن دست به حالت مقعر قبل از برداشتن توپ	
علامت یک توپ پناستی • بند ۱۶-۲	بالا آوردن یک انگشت	

موقعیت علائم نشان داده شده	شرح علائم	علائم نمایش داده شده توسط داور
علامت اخطار (کارت زرد) - بند ۱۶-۳ دومین کارت زرد و محرومیت از ادامه مسابقه - بند ۱۶-۱۰	نشان دادن کارت زرد برای اخطار تخلف انجام گرفته نشان دادن کارت زرد برای تخلف دوم (پایان مسابقه، برای دوبل و انفرادی)	
علامت اخراج - قانون ۱۶-۴ - قانون ۱۶-۱۱-۴	نشان دادن کارت قرمز	
علامت پایان یا end یا پایان مسابقه بند ۱۵-۱۰	نشان دادن حالت ضربدری دست‌ها و جدا کردن آن‌ها	
علامت امتیاز دادن - قانون ۳-۴ - قانون ۱۰-۱۶	گذاشتن انگشتان روی رنگ مورد نظر و نشان دادن امتیاز کسب شده	
مثال‌هایی برای امتیاز دهی		

علامت نمایش داده شده توسط داور	شرح علائم	موقعیت علائم نشان داده شده
		
علامت امتیاز ۱۲ برای قرمز	علامت امتیاز ۷ برای قرمز	علامت امتیاز ۳ برای قرمز

وقت های استراحت

۱۹- وقت استراحت پزشکی

۱۹-۱- 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 BC۳ در طول این ۱۰ دقیقه وقت استراحت پزشکی، متصدی رمپ 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 کادر پزشکی مستقر در سالن، تحت معالجه قرار گیرد. کادر پزشکی در صورت لزوم پزشک می تواند با ورزشکار یا دستیار ورزشی / متصدی رمپ ارتباط برقرار نماید. وقفه پزشکی بلافاصله پس از اعلام شروع می شود، اما زمان شمارش معکوس تا زمانی که پزشک به زمین بازی برسد، آغاز نمی شود.

۱۹-۴- در هر دست بندی انفرادی، اگر یک بازیکن قادر به ادامه بازی نباشد، مسابقه کنسل می شود.

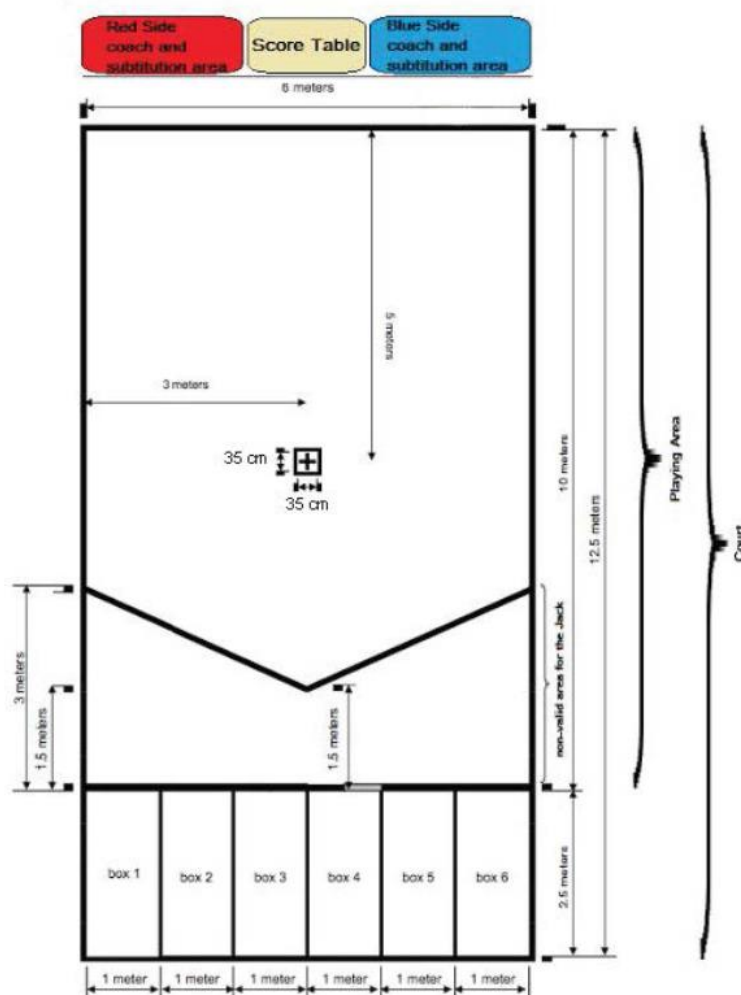
۱۹-۵- اگر این وقت برای دستیار ورزشی / متصدی رمپ درخواست شد و ایشان قادر به ادامه کار پس از اتمام وقت استراحت پزشکی نباشند، چنانچه توپی برای ورزشکار باقی مانده باشد ولی بدون دریافت کمک توانایی پرتاب آنها را ندارد؛ این توپها به عنوان را توپ مرده در نظر می گیرند.

۱۹-۶- اگر ورزشکاری درخواست خود را برای تایم اوت های پزشکی در مسابقات بعدی ادامه دهد، نماینده فنی با مشورت یک نفر از کادر پزشکی 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.

۲۰- وقت استراحت فنی

- ۲۰-۱- در صورت شکستگی تجهیزات، زمان متوقف می شود و یک وقت استراحت ۱۰ دقیقه ای به ورزشکار برای تعمیر آن وسیله اختصاص پیدا می کند. در مسابقه دو نفره، ورزشکار می تواند از رمپ خود در صورت لزوم؛ برای بقیه مسابقه اگر رمپ دیگری برای استفاده تأیید نشده باشد، به صورت مشترک با هم تیمی اش استفاده کند. استفاده از رمپ تعویضی و جایگزین در انتهای دورها مجاز می باشد (این موضوع باید به اطلاع سر داور برسد). تجهیزات تعمیری؛ شامل رمپ جایگزین ممکن است از بیرون زمین بازی آورده شود که در اینصورت یک نفر باید در حین تعمیرات این روند را نظاره و همراهی کند (خط نگه دار، وقت نگه دار، داور، ...). اگر قرار است یک رمپ وارد زمین مسابقه شود تا جایگزین رمپ قبلی شود، آنگاه باید در بررسی تجهیزات تأیید شده و برچسب‌های مناسب را در هر قسمت/قسمت الحاقی داشته باشد. صندلی می‌تواند به راحتی توسط داور/ مسئول ثبت رکورد/ مسئول ثبت رکورد در زمین بررسی شود و برچسب را می‌توان بعد از مسابقه نصب نمود.
- ۲۰-۲- اگر وسیله ای قابل تعمیر نبود (یا امکان جایگزینی آن در بین دورها وجود نداشت)، ورزشکار باید با همان ابزار شکسته به بازی ادامه دهد. چنانچه ورزشکار قادر به ادامه بازی نباشد، هر توپ باقی‌مانده آن ورزشکار به عنوان توپ مرده لحاظ خواهد شد.

Boccia Court Layout



توجه: موقعیت میز امتیازدهی در این چیدمان فقط یک مثال است. در موقعیت نهایی میز امتیازدهی و صفحه نمایش تلویزیون در دید تماشاگر قرار گیرد.

دستورالعمل‌های نوارچسب زدن و اندازه‌گیری

چسب بزرگ برای خطوط خارجی، خط پرتاب و خط ۷ شکل

چسب نازک برای خطوط تقسیم کننده باکس های پرتاب، علامت بعلاوه و باکس هدف به اندازه ۳۵ در ۳۵ سانتی متر

هر پایه بین ۱۵ تا ۳۵ سانتی متر می باشد.

خط های ۶ متری: از داخل خطوط کناری

خطوط کناری ۱۲/۵ متری

خطوط ۱۰ متری: از داخل خط جلوئی به پشت خط پرتاب

خطوط ۵ متری: از داخل خط جلوئی به مرکز علامت بعلاوه

خطوط ۳ متری: از داخل خطوط کناری به مرکز علامت بعلاوه

خطوط ۳ متری: از پشت خط پرتاب به جلوی خط ۷

خط ۱/۵ متری: از پشت خط پرتاب به نوک خط ۷

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.