

CP-ISRA Nemzetközi Boccia Szabályok

Bevezetés

Jelen szövegben bemutatott szabályok a boccia játékra vonatkoznak. A nemzetközi boccia versenyek szervezésével kapcsolatos további információk a Nemzetközi Boccia Bizottság (IBC) Technikai Kézikönyvében található.

Ez a kézikönyv a következő témakörökkel foglalkozik:

- klasszifikációs rendszer
- szakvezetői szabályok és képzések
- verseny felépítése
- sportesemény jóváhagyási eljárás
- nemzetközi besorolási rendszer.

A játékszabályok minden olyan nemzetközi versenyre vonatkoznak, amelyet a Nemzetközi Boccia Bizottság védnöksége alatt tartanak.

Ezek a versenyek A, B és C kategóriájú versenyszámokból állnak, és jóváhagyásuk után azokat – nem kizárólagosan – Regionális Bajnokságként, Világbajnokságként, Világkupaként, illetve Paralimpiai Játékként rendezik meg. A versenyek szervezésére vonatkozó pályázatokat a CP-ISRA tagországainak az IBC-hez kell benyújtaniuk 18 hónappal a verseny megrendezési éve előtt.

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

A játék szelleme

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

1. MEGHATÁROZÁSOK

CÉLLABDA (Jack Ball)	a fehér céllabda
LABDA (Ball)	az egyik kék vagy piros labda
EGYIK FEL (Side)	az egyéni boccia játékban egy (1) játékost jelöl. Csapatjáték esetén három (3) páros játékban két (2) játékos egységét jelenti.
PÁLYA (Court)	a határvonalak közötti játékterület, melybe a játékállások is beletartoznak.

MÉRKŐZÉS (Match)	a két fél közötti verseny, mely meghatározott számú játszmából áll.
JÁTSZMA / MENET (End)	a mérkőzés része, melynek során a céllabdát és a két fél labdáit mind elgurították.
SEGÉDESZKÖZ (Assistive device)	a BC 3-as besorolású játékosok által használt eszközök (pl. rámpa vagy csúszda) leírására használt fogalom.
SZABÁLYSÉRTÉS (Violation)	a játékos, az egyik fél, a cserejátékos, a segítő, az edző bármely olyan cselekedete, mely nem felel meg a játék szabályainak.
GURÍTÁS (Throw)	a labda pályára juttatását kifejező fogalom, ideértve a gurítást, rúgást, vagy a segédeszközzel való elindítást.
HOLTLABDA (Dead ball)	lehet az elgurítás után a pályát elhagyó labda, szabálysértés esetén a bíró által a pályáról eltávolított labda, vagy a meghatározott időtartam végéig a játékos által el nem gurított labda.
MEGSZAKITOTT JÁTSZMA (Disrupted End)	amikor a labdákat a játék normális menetén kívül mozgatják, akár véletlenül, akár szándékosan.
„V” VONAL (V line / Jack line)	az a vonal, melyen a céllabdának át kell haladnia ahhoz, hogy érvényesnek tekintsék.

2. FELSZERELÉS ÉS LÉTESÍTMÉNYEK

- 2.1. **Boccia labdák**¹ – egy labdakészlet hat piros, hat kék és egy fehér labdából áll. A jóváhagyott versenyeken használt labdáknak meg kell felelniük az IBC kritériumainak.
- 2.2. **Mérőeszközök** – ezeket minden elismert versenyen a főbírónak / technikai küldöttségnek jóvá kell hagynia.
- 2.3. **Eredményjelző tábla** – olyan helyre kell tenni, ahol minden versenyző jól láthatja.
- 2.4. **Időmérő berendezés** – amikor csak lehetséges elektromos időmérőt kell használni.
- 2.5. **Holtlabda tároló** – lehetővé kell tenni, hogy a játékosok lássák, mennyi labda van a dobozba. Lehetőség szerint a pálya végében kell elhelyezni.
- 2.6. **Piros / kék szín jelölése** – bármilyen típusú jelzés megengedett. Lényege, hogy a játékosok világosan lássák, hogy melyik fél következik a játékban.

2.7. A pálya

- 2.7.1. A felülete sima és lapos legyen, mint egy fa vagy padlóburkolt tornatermi padló. A felület ne legyen zsíros.

¹ A labdák súlya 275 g +/- 12g. Kerülete: 270 mm +/- 4 mm (jelenleg 8 mm). Amennyiben a labdák a fenti kritériumoknak megfelelnek, nem szükséges őket gyári jellel ellátni. Minden versenyen hivatalos pecsét igazolja, hogy a labdákat ellenőrizték, és azok megfelelnek a kritériumoknak.

2.7.2. A pálya mérete 12.5 m × 6 m (lsd. 1. függelék: A pálya rajza)

2.7.3. Minden pályajelölés 2-5 cm közötti vastagságú és könnyen felismerhető legyen. A vonalakhoz ragasztószalag használható. A külső határvonalakhoz, a dobóvonalhoz, a „V” vonalhoz (Jack ball line) 4-5 cm széles szalag használata javasolt, a belső vonalakhoz pedig, mint például a játékállásokat elválasztó vonal, a 2 cm széles szalag használata ajánlott.

2.7.4. A gurító terület hat játékállásra oszlik.

2.7.5. A „V” alakú vonal azt a területet jelöli, amely a céllabda számára nem érvényes.

2.7.6. A középen elhelyezett „X” jelöli a visszahelyezett céllabda helyzetét.²

2.7.7. A külső vonalakat az adott vonal belső részétől kell mérni. A pályán belüli vonalak egy vékony ceruza vonal mentén futnak, egyenletes eloszlással a vonal mindkét oldalán. (lsd. 1. függelék: A pálya rajza)

3. JÁTÉKRA VALÓ ALKALMASSÁG

A versenyen való részvételi jogosultságot részletesen a Nemzetközi Boccia Bizottság Technikai kézikönyvének Besorolási része ismerteti. A kézikönyvben találhatóak speciálisan a bocciaira vonatkozó besorolási adatok, valamint az tartalmazza a sportolók besorolását, újonnan besorolására és az óvásokra vonatkozó eljárások leírását is.

4. JÁTÉKKATEGÓRIÁK

4.1. Általános

Hét játékkategória van. Mindegyik kategóriában játszhatnak férfi és női játékosok.

A játékkategóriák:

Egyéni BC. 1.

Egyéni BC. 2.

Egyéni BC. 3.

Egyéni BC. 4.

Páros – a játékosok BC. 3.-as kategóriájúak

Páros – a játékosok BC. 4.-es kategóriájúak

Csapat – a játékosok BC. 1.-es és BC. 2.-es kategóriájúak

² A célkereszt méretének meghatározása: 25 cm, 2 cm-es szalagot használva.

4.2. Egyéni BC. 1.-es kategória

Ebbe a kategóriába azok a játékosok tartoznak, akik a CP-ISRA klasszifikációs rendszer szerint CP. 1. vagy CP. 2. minősítéssel rendelkeznek. A játékosnak segíthet egy segítő, akinek legalább 2 méterrel (ha lehetséges) a játéktér mögött, egy meghatározott területen kell tartózkodnia. Csak abban az esetben jöhet előre segíteni, ha a játékos ezt láthatóan igényli. A segítő feladatai:

- a játékszék igazítása vagy rögzítése
- odaadja a labdát a játékosnak
- a labda gyúrása.

(Ez a segítő csak akkor maradhat a játékállásban a dobás időtartama alatt, ha a kerekesszék rögzítéséhez nyújt segítséget.)

4.3. Egyéni BC. 2.-es kategória

A játékosok a CP-ISRA klasszifikációs rendszere szerint a CP. 2. kategóriába tartoznak. A játékosok nem használhatnak segítőt. Játékidejük alatt segítséget a bírótól kérhetnek a labda kézbeadásához, vagy a pályára való bemenetelhez.

4.4. Egyéni BC. 3.-as kategória (segédeszközt használó játékosok)

A játékosok agyi- vagy nem agyi eredetű, nagyon súlyos lokomotorikus diszfunkcióval rendelkeznek, mely mind a négy végtagra kiterjed. Nem tudják hajtani a kerekesszéket, ezért segítőre, vagy elektromos kerekesszékre van szükségük.

A játékosok nem képesek a kitartó fogás vagy elengedés tevékenységére. Van karmozgásuk, de a mozgásterjedelem nem elegendő a boccia labda következetes mozgatására a pálya irányába. Minden játékos használhat segítőt, aki a játékállásban tartózkodik háttal a pályának, és szemeit a játéktól elfordítja. (lsd. 11.2. / 13.1)

4.5. Egyéni BC. 4.-es kategória

A játékosok nem agyi, vagy degeneratív agyi eredetű súlyos lokomotorikus diszfunkcióval rendelkeznek, mely mind a négy végtagra kiterjed gyenge dinamikájú törzsmozgással kombinálva. A játékos megfelelő kéz ügyességgel rendelkezik ahhoz, hogy a boccia labdát irányítsa, és azt a pályára dobja. Szembeszökően gyenge a megragadási és elengedési képessége, és egyidejűleg a dobás időzítése és annak végrehajtása is gyenge minőségű. Néhány esetben megfigyelhető a kontroll hiánya a mozgás gördülékenységére és a sebesség felett. A játékosok nem vehetnek igénybe segítőt. Játékidejük alatt segítséget a bírótól kérhetnek a labdák felszedéséhez, vagy a pályára történő bemenetelhez.

4.6. Páros BC. 3.-as kategória

A versenyzők az egyéni BC. 3.-as kategóriának megfelelő minősítéssel rendelkeznek. A páros tagjain kívül egy cserejátékost is ki kell állítani. Kivétel lehet az IBC belátása szerint, akinek a határozata lesz a döntő. Két játékosnak idegrendszeri eredetű károsodással kell rendelkeznie. A harmadik benevezett játékosnak lehet nem agyi eredetű károsodása. Minden játékosnak lehet segítője, az egyéni kategóriáknál meghatározott feltételek szerint. A szabályok megegyeznek a csapatjáték szabályaival, azzal a kivétellel, hogy itt a 2-5 játékallosokat használják a játék folyamán.

4.7. Páros BC. 4.-es kategória

A versenyzők az egyéni BC. 4.-es kategóriának megfelelő minősítéssel rendelkeznek. A szabályok megegyeznek a csapatjáték szabályaival, azzal a kivétellel, hogy itt a 2-5 játékallosokat használják a játék folyamán.

4.8. Csapat

A versenyzők az egyéni BC. 1.-es vagy BC. 2.-es kategóriának megfelelő minősítéssel rendelkeznek. A csapatban legalább egy BC. 1. kategóriás versenyzőnek kell lennie. Minden csapat egy segítőt használhat, az egyéni BC. 1.-es kategóriánál ismertett szabályoknak megfelelően. Minden csapatban három (3) játékos tartózkodhat a pályán és lehet egy vagy két cserejátékos is (kettő cserejátékos esetében eltérő kategóriába kell tartozniuk: az egyik BC. 1.-es, a másik BC. 2.-es lehet).

4.9. Az edző

Játékkategóriánként egy edző léphet be a versenyre kijelölt bemelegítési és várakozó területre.

5. MÉRKŐZÉSFORMÁK

5.1. Egyéni kategóriák

Az egyéni osztályokban egy mérkőzés **négy (4) játszmából** áll, kivéve a rövidített játszma esetén. Mindkét fél két játszmát indít, oly módon, hogy a céllabdát a játékosok felváltva dobják el. Mindkét játékos hat (6) színes labdát kap. A piros labdákat gurító fél a hármas játékallost foglalja el, a kék labdákat gurító pedig a négyes számú játékallosban helyezkedik el.

5.2. Páros kategóriák³

A páros kategóriákban egy mérkőzés **négy (4) játszmából** áll, kivéve a rövidített játszma esetén. Minden játékos egy játszmát kezd a céllabda elgurításával, számsorrendben indítva a 2. játékallostól az 5. játékallosig. Minden játékos három (3) színes labdát kap. A piros labdákat gurító fél a kettes és a négyes, míg a kék labdákat gurító fél a hármas és az ötös játékallost foglalja el. (lsd. 16.9)

³ Saját labdák száma: maximum 3 labda játékosonként és egy céllabda. A labdaszettekben megmaradó összes labda, illetve a cserejátékos által használt labdákat a kijelölt helyre teszik.

5.3. Csapat kategória⁴

A csapat kategóriában egy mérkőzés **hat (6) játszmából** áll, kivéve a rövidített játszma esetén. Minden játékos egy játszmát kezd a céllabda elgurításával, számsorrendben indítva az 1. játékállástól a 6. játékállásig. Minden játékos két (2) színes labdát kap. A piros labdákat gurító fél az egyes, hármas és az ötös; a kék labdákat gurító fél a kettes, négyes, hatos játékállásban helyezkedik el. (Isd. 16.9)

6. A JÁTÉK

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

6.1. Kezdési idő

Mindkét fél számára meghatároznak egy kezdési időpontot. A játékosoknak vagy csapatkapitányoknak – a játék kategóriájának megfelelően – a **kezdési idő előtt 15 perccel** (illetve, ahogy erről a Szervező Bizottság által kiadott bármely speciális Versenyszabályzat rendelkezik) meg kell jelennie a várakozó helyiségben. A várakozó helyiségen kívül, jól látható helyen egy hivatalos időmérő órát kell elhelyezni. A megadott kezdési időben a várakozó helyiség ajtaját be kell zárni, és oda a nevezést követően senki nem léphet be.

Az a fél, amelyik nem jelenik meg a mérkőzés kezdetéig, elveszíti a mérkőzést (Isd. 10.4.6)

6.2. A boccia labdák

6.2.1. Mindkét játékos / mindkét fél - az IBC jóváhagyásával - használhatja saját labdáját, de ezeket az ellenfél a várakozó helyiségben megvizsgálhatja.⁵

6.2.2. Mindkét fél használhatja a saját céllabdáját.

6.2.3. A labdákat a verseny megkezdése előtt 48 órával a főbírónak vagy a technikai küldöttségnek ellenőriznie kell.

6.2.4. Minden verseny szervezésénél biztosítani kell jóváhagyott boccia labdákat, ha megoldható pályánként két szettet.

6.2.5. Egy fél a mérkőzést megelőzően megvizsgálhatja a labdákat az érmefeldobás előtt és után, és ha az arra irányuló kérés megalapozott, akkor másik labda / labdák / szett használatára kerülhet sor. Minden pályánál egy készletnek kell rendelkezésre állni, és a labdacseréje esetén csak ezt a készletet lehet használni. A mérkőzés alatti labdacseréje szükségességéről a bíró dönt.⁶

6.2.6. A mérkőzés alatt csak akkor kerülhet sor labda cserére, ha az szétesik.

⁴ Saját labdák száma: maximum 2 labda játékosonként és egy céllabda. A labdaszettekben megmaradó összes labda, illetve a cserejátékos által használt labdákat a kijelölt helyre teszik.

⁵ Mikor az egyik fél megnyeri az érmefeldobást, és például a piros labdákat választja, az ellenfél megvizsgálhatja a labdákat.

⁶ A mérkőzés alatt csak akkor lehet labdát cserélni, ha az szétesik.

6.3. Érmefeldobás

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

6.4. Bemelegítő labdák

A játékosok a kijelölt játékhelyükben helyezkednek el. Két perces időtartam alatt mindkét fél eldobhatja bemelegítő labdáit, amikor a bíró erre jelzést ad.⁷

6.5. Céllabda gurítása

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

6.5.2. A bíró átadja a céllabdát a megfelelő játékosnak és jelzi a játszma kezdetét.

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

6.6. Rontott céllabda

6.6.1. A céllabda eldobása rontott, ha:

- nem halad át a céllabda a „V” vonalon
- a pályán kívülre gurítják
- a játékos szabálysértést követett el a céllabda elgurítása során.

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

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

6.7. Az első labda gurítása a pályára

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

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

⁷ A játékos/pár/csapat maximum 6 labdát guríthat el kettő (2) perc alatt. A céllabdát nem lehet elgurítani. A cserejátékos nem guríthat bemelegítő labdát.

6.8. Az első ellentétes labda gurítása

6.8.1. Az ellentétes oldal gurít.

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

6.9. A maradék labdák gurítása

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

6.9.2. A 6.9.1. pontban ismertetett eljárás folytatódik, amíg mindkét fél el nem gurítja az összes labdáját.

6.10. A játszma befejezése

Miután minden labdát elgurítottak – beleértve a büntetőlabdákat is – a bíró pontozza a játszmát (lsd. 7.). A bíró szóban bejelenti a játszma befejezését. Ezután a bírónak a BC. 3.-as kategória esetén meg kell engednie a segítőknek, hogy a pálya felé forduljanak.

6.11. Felkészülés a következő játszma

A játékosok vagy segítők összegyűjtik a labdákat a következő játszma kezdéséhez. Ebben a tevékenységben a tisztviselők is segíthetnek. A bíró odaadja a céllabdát a megfelelő játékosnak, és megkezdődik a játék. (lsd. 6.5.2)

6.12. Labdák gurítása

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

6.12.2. A labda gurításának pillanatában a játékos nem érintheti a pályajelzéseket, vagy a pálya felületének bármely olyan részét, amely nem az ő játékállásához tartozik. Ez vonatkozik a játékosra, a játékos segítőjére, a kerekesszékre, illetve bármely, a játékállásba bevitt felszerelésre.

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

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

6.13. Pályán kívüli labdák

- 6.13.1. Minden labdát – beleértve a céllabdát is – pályán kívülinek kell tekinteni, ha az érinti a határoló vonalakat, vagy áthalad azokon.
- 6.13.2. Minden labdát, amely érinti a határoló vonalakat, vagy azokon áthalad, majd visszatér a pályára, pályán kívülinek kell tekinteni.
- 6.13.3. Minden labdát, mely elgurítása után nem ér be a pályára – kivéve a 6.17 esetet – pályán kívülinek kell tekinteni.
- 6.13.4. Minden labda, amely kigurul a pályáról holtlabdának tekintendő, amelyet a holtlabda tárolóba kell helyezni. Ezekben az esetekben a végső döntést a bíró hozza.

6.14. Pályáról kiütött céllabda

- 6.14.1. Ha a mérkőzés alatt a céllabdát kiütik a pályáról, akkor azt a „visszarakott céllabda keresztre” kell helyezni.
- 6.14.2. Ha ez nem lehetséges, mert egy labda már van a keresztben, a labdát a kereszt elé helyezik – a lehető legközelebb a keresztnek – még hozzá úgy, hogy a labda a kereszt oldalvonalai között középen legyen.⁸
- 6.14.3. A céllabda visszahelyezése után a 6.9.1 pontban meghatározottak szerint döntik el, melyik lesz a dobó fél.
- 6.14.4. Ha a céllabda visszahelyezésekor a pályán nincsenek színes labdák, az a fél gurít, amelyik a céllabdát a pályáról kiütötte.⁹

6.15. A céllabdától egyenlő távolságra lévő labdák

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

6.16. Egyidejűleg eldobott labdák

Ha a soron következő fél egynél több labdát gurít el egyidejűleg, akkor mindkét labda eldobását érvényesnek tekintik, és azok a pályán maradnak. Amennyiben a bíró véleménye szerint visszaélés történt – például időhiány miatt szándékosan dobták el a két labdát -, akkor mindkét labdát le kell venni a pályáról. (11.3.2. pont is alkalmazható ez esetben)

⁸ A célkereszt előtti terület : az elülső dobóvonal és a célkereszt közötti terület.

⁹ Ha csak a céllabda az egyedüli labda a pályán, akkor a 6.15-ös szabály szerint kell eljárni (az a fél fog dobni, aki az utolsó labdát gurította, és ezzel a helyzetet létrehozta, ezután pedig felváltva dobnak, amíg a helyzet meg nem változik, vagy az egyik fél el nem dobta az összes labdáját).

6.17. Elgurult / elejtett labda

Ha a játékos véletlenül elejt egy labdát, a bíró engedélyezheti a labda újrajátszását. A bírónak kell döntenie, hogy az adott labda véletlenül gurult el, vagy a játékos tudatosan indította el azt gurítási kísérletként. Az újrajátszható labdák száma nincs meghatározva, ez egyedül a bíró döntésétől függ. Az időmérést ez esetben nem állítják meg.

6.18. Bírói hibák

Ha a bíró hibájából nem a megfelelő fél hajtja végre a dobást, akkor a labdát / labdákat visszaadják a dobó játékosnak. Ebben az esetben ellenőrizni kell a játékidőt, és a lehető legpontosabban módosítani kell azt. Ha bármely dobás következtében a pályán lévő állás megváltozott, akkor a menetet megszakított menetnek kell tekinteni. (ld. 12.)

6.19. Csere

A BC. 3. páros kategóriában mindkét fél számára megengedett, hogy a mérkőzés folyamán egy játékost cseréljen. A csapat kategóriában a mérkőzés alatt mindkét félnek két játékos cseréjére van lehetősége. A cserére a játszmák között kell sort keríteni, és erről a bírót mindig tájékoztatni kell. A cserék nem késleltethetik a mérkőzés lefolytatását. Ha egy játékost lecseréltek, az a mérkőzés alatt a játékba nem térhet újra vissza.

6.20. Cserejátékosok és edzők elhelyezkedése

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

7. PONTOZÁS

- 7.1. A pontozást a bíró végzi, miután mindkét fél minden labdáját elgurította, beleértve az esetleges büntetőlabdákat is.
- 7.2. Az a fél, amelyik a céllabdához legközelebbi labdával rendelkezik, egy pontot kap minden egyes olyan labdáért, amely közelebb van a céllabdához, mint az ellenfél legközelebbi labdája a céllabdához.
- 7.3. Ha két vagy több különböző színű labda egyenlő távolságra van a céllabdától és nincs más labda közelebb, mindkét oldal egy pontot kap labdánként.
- 7.4. Minden játszma végén a bírónak ellenőriznie kell, hogy az eredmény helyesen lett-e feltüntetve a jegyzőkönyvben és az eredményjelző táblán. A játékosoknak / csapatkapitányoknak figyelniük kell arra, hogy a pontszámok pontosan legyenek vezetve.
- 7.5. A mérkőzés befejezésekor az egyes játszmákban elért pontszámokat összeadják, és az a fél a győztes, aki magasabb összpontszámmal rendelkezik.

- 7.6. A bíró kihívhatja a kapitányokat (egyéni kategóriáknál a játékosokat), ha mérésre kerül sor, vagy ha közeledik a döntés időpontja.
- 7.7. Egyenlő összpontszámok esetén a felek döntő játszmát játszanak. Körmérkőzés esetén a döntő játszmában elért pontok nem számítanak bele a játékos teljesítményébe, hanem csak a győztes fél meghatározására szolgálnak.

8. DÖNTŐ JÁTSZMA

- 8.1. A „döntő játszma” egy plusz játszmából áll.
- 8.2. Minden játékos az eredeti játékállásában marad.
- 8.3. A céllabda a „visszahelyezett céllabda keresztre” kerül.
- 8.4. Érmefeldobással kell eldönteni, melyik fél választja meg, hogy ki gurítsa az első labdát.¹⁰
- 8.5. A játszmát ezután normális játszmaként játsszák le.
- 8.6. Ha a 7.3 pontban részletezett helyzet áll fenn és mindkét oldal egyenlő pontszámot szerez ebben a játszmában is, akkor ezeket a pontszámokat feljegyzik, és lejátszanak egy második döntő játszmát. Ez alkalommal a játszmát az ellentétes oldal kezdi. Ez az eljárás addig folytatódik, amíg győztes nem születik.

9. MOZGÁS A PÁLYÁN

- 9.1. A játékállás elhagyásához mindig bírói engedélyre van szükség, kivéve, amikor a következő dobáshoz való előkészületeknél, a kerekesszék beállításánál lépik át a játékosok a játékállás oldalvonalát.
- 9.2. A játékosoknak a mérkőzés alatt a kijelölt játékállásban kell maradniuk. A bíró engedélyével a következő esetekben lehet elhagyni a játékállást:
- 9.2.1. Miután a bíró kijelölte a gurító felet, a dobó játékos és/vagy csapatkapitány elhagyhatja a játékállást, hogy megállapítsa a labdák helyzetét a pályán.¹¹
- 9.2.2. Vitás vagy zavaros ügyekben (időmérést ilyenkor le kell állítani).
- 9.2.3. A játszma végén a pontozásnál.
- 9.2.4. A BC. 3-as besorolású játékosok sohasem használhatnak másik állásokat a következő dobásra való felkészüléshez, vagy a rámpa állításához.

¹⁰ Az érmefeldobás győztese fogja eldönteni, hogy ki gurít először. A kezdő oldal céllabdáját ilyenkor a „visszahelyezett céllabda keresztre” helyezik.

¹¹ Ha a játékos engedélyt kap a dobóállás elhagyására, azt csak a pálya felé teheti meg. Nem mehet a dobóállások mögé.

10. BÜNTETÉSEK

10.1. Általános

Szabálysértés esetén háromféle büntetés lehet:

10.1.1. büntetőlabda

10.1.2. labda visszavonása

10.1.3. figyelmeztetés és diszkvalifikáció

10.2. Büntetőlabda

10.2.1. Büntetésként az ellentétes fél két plusz labdadobási lehetőséget kap, mellyel a játszma végén élhet.

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

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

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

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

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

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

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

10.2.7.2. az ellenfélnek ítél meg büntetőlabdákat.

10.3. Labda visszavonása

- 10.3.1. Szabálysértéssel elgurított labda esetén a labda - büntetésként - visszavonható a pályáról. A játszmában a labda a továbbiakban nem vehet részt, azt a holtlabda tárolóban kell elhelyezni.
- 10.3.2. Visszavonni a labdát csak abban az esetben lehet, ha a szabálysértés a labda gurítása során jelentkezik.
- 10.3.3. Ha visszavonással járó szabálysértés történt, a bírónak meg kell próbálnia megállítani a labdát, mielőtt az elmozdítana más labdákat.
- 10.3.4. Ha a bírónak nem sikerül a labdát megállítania, és az más labdát / labdákat elmozdít, a játszmát megszakított játszmának kell tekinteni (lsd. 12.).
- 10.3.5. A labda visszavonását eredményező szabálysértés időpontjának a labda elengedésének pillanatát tekintik.

10.4. Figyelmeztetés és diszkvalifikáció

- 10.4.1. Ha egy játékos figyelmeztetésben részesül, a bíró feljegyzi ezt a jegyzőkönyvbe.
- 10.4.2. Ha egy játékos másodszor is figyelmeztetésben részesül a mérkőzés folyamán, a játékost diszkvalifikálják. (lsd. 10.4.6)
- 10.4.3. Ha egy játékos sportszerűtlen magatartást tanúsít a bíróval, vagy az ellenféllel szemben, akkor figyelmeztetés nélküli, azonnali diszkvalifikációt kell alkalmazni. (lsd. 10.4.6)
- 10.4.4. Ha egyéni vagy páros kategóriában szereplő játékost diszkvalifikálnak, az adott fél elveszti a mérkőzést. (lsd. 10.4.6)
- 10.4.5. Ha egy játékost a csapat kategóriában diszkvalifikálnak, a mérkőzés a két megmaradt játékosal folytatódik. A diszkvalifikált játékos el nem gurított labdáit a holtlabda tárolóban helyezik el. A következő játszmákban a csapat a játékot négy labdával folytatja. A csapatkapitány diszkvalifikációja esetén másik csapattag veszi át a szerepét. Ha a csapatból még egy játékost diszkvalifikálnak, az adott fél elveszti a mérkőzést. (lsd. 10.4.6)
- 10.4.6. A diszkvalifikált játékos - ugyanazon a bajnokságon belül - a további mérkőzéseken részt vehet.¹²
- 10.4.7. Ha az egyik fél diszkvalifikáció miatt elveszíti a mérkőzést, a másik fél 6-0 eredménnyel lesz a mérkőzés győztese, hacsak nem szerzett hatnál több pontot, mert ebben az esetben a tényleges pontszáma érvényes. A diszkvalifikált oldal nulla (0) pontot kap.

¹² Ha egy játékost sportszerűtlen viselkedésért diszkvalifikálnak, akkor a főbíróból és két nemzetközi bíróból – akik nem működtek közre a mérkőzésen, és nem is a játékosal megegyező nemzetiségűek – álló testület dönti el, hogy a játékos a további mérkőzéseken játszhat-e.

10.4.8. Ismételt diszkvalifikáció esetén a Szervezőbizottság - a Technikai Küldöttséggel egyeztetve - mérlegeli a megfelelő szankció alkalmazását, és döntést kell hoznia annak végrehajtása ügyében.

11. SZABÁLYSÉRTÉSEK

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

11.1.1. Engedély nélküli elmozdulás a játékállásból (lsd. 9.1)

11.1.2. A BC. 3-as egyéni és páros kategóriák esetén akkor, ha a segítő a pálya felé fordul, hogy lássa a játékot a játszma során – mielőtt a bíró szóban bejelentette volna a menet végét, és engedélyt adott volna a segédnek a pálya felé fordulásra.

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

11.1.4. Ha a játékos az ellenfél gurítási ideje alatt készíti elő dobását – kerekesszék és/vagy rámpa beállítása, vagy a labdáinak gyúrása.

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

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

11.2.1. Ha a labda elengedése során a segítő, a játékos, vagy bármilyen felszerelés érinti a játékállást határoló vonalakat, vagy a pálya talajának azon részét, amely nem tartozik a játékos játékállásához. (lsd. 6.12.2)

11.2.2. A segédeszköz vízszintes és függőleges síkban történő jól látható elmozdításának elmulasztása, az előző gurításnál elfoglalt helyzetéhez képest.

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

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

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

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

11.3. A következő cselekedetek vezetnek **büntetőlabdák odaítéléséhez és figyelmeztetéshez** (lsd. 10.2 / 10.4):

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

11.3.2. Megszakított játszma szándékos okozása.

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

11.4.1. Labda elgurítása, mielőtt a bíró kijelölné, melyik fél következik. Ha ez a céllabda elgurításánál történik, a céllabda gurítása rontottnak tekintendő, és a kezdés joga a másik félre száll.¹³

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

11.4.3. Ha a labda elengedése után megáll a csőben.

11.4.4. Ha a BC 3-as kategóriában a segítő bármilyen okból megállítja a csőben a labdát.

11.4.5. Ha BC 3-as kategóriában nem a játékos az utolsó, akinek fizikai kontaktusa van a labdával.

11.5. A következő cselekedetek vezetnek **figyelmeztetéshez** (lsd. 10.4):

11.5.1. A mérkőzés indokolatlan késleltetése.

11.5.2. Ha a játékos nem fogadja el a bíró döntését, és/vagy sértő magatartást tanúsít az ellenféllel vagy a verseny segítő személyzetével szemben.

11.5.3. Hibák elkövethetők a játszmák között is (például: a játékos elhagyja a pályát a játszmák között az időkérés ideje alatt).

11.6. Ha a céllabda elgurításakor követnek el szabálysértést, a céllabda gurítása rontottnak tekintendő, és a gurítás jogát a soron következő játékos kapja. (lsd. 6.6)

12. MEGSZAKÍTOTT JÁTSZMA

12.1. Ha a játszmát a bíró tévedése, vagy valamely cselekedete miatt szakítják meg, akkor a vonalbíróval konzultálva visszateszik az elmozdított labdákat az előző helyzetbe. Ha a bíró véleménye szerint ez nem lehetséges, akkor a játszmát újra kell kezdeni. A végső döntést a bíró hozza.

¹³ Ha a céllabda előtt színes labda elgurításra kerül azt vissza kell vonni.

- 12.2. Ha játszmát az egyik fél hibája, vagy valamely cselekedete miatt szakítják meg, akkor a bíró a 12.1 pontban leírtak szerint fog dönteni, de a döntéshozatal előtt konzultálhat a hátrányos helyzetbe került féllel.¹⁴

13. KOMMUNIKÁCIÓ

- 13.1. A játszma ideje alatt a játékos és segítője között nincs kommunikáció. Kivételnek tekinthető, amikor a játékos megkéri a segítőt olyan feladatok elvégzésére, mint a szék beállítása, segédeszköz mozgatása, a labda gyúrása vagy a labda odaadása a játékosnak.
- 13.2. Páros és csapat kategóriákban a játszma ideje alatt a játékosok csak akkor kommunikálhatnak csapatuk tagjaival, ha a bíró jelezte, hogy az adott csapat / pár következik.
- 13.3. A játszmák között a játékosok kommunikálhatnak egymással, illetve segítőikkel. Ezt abba kell hagyni, mikor a bíró jelzi, hogy kezdődik a következő játszma. A bíró nem késleltetheti a mérkőzést azzal, hogy hosszú beszélgetéseket engedélyez. A csapatkapitány / játékos nem hagyhatja el a játékállását a játszmák között, kivéve csere, időkérés, vagy más bírói engedéllyel történő elmozdulás esetén. (lsd. 6.19 / 13.4)
- 13.4. A páros és csapat kategóriák mérkőzésein mindkét félnek egy időkérés engedélyezett. Ezt az edző vagy a csapatkapitány kérheti a játszmák között. Az időkérés időtartama három (3) perc. A játékosok az időkérés idejére elhagyhatják játékállásukat, de utána ugyanabba az állásba kell visszatérniük.¹⁵
- 13.5. A játékos megkérheti a másik játékost, hogy valamerre mozduljon el, elkerülendő a gurítás során bekövetkezendő összeütközést, de nem kérheti arra, hogy a játékállását hagyja el.

14. PROBLÉMÁK TISZTÁZÁSA ÉS ÓVÁS

- 14.1. Ha a mérkőzés ideje alatt az egyik fél úgy érzi, hogy a bíró elnézett egy eseményt, vagy hibás döntést hozott, ami befolyásolja a mérkőzés eredményét, akkor a játékos / csapatkapitány felhívhatja a bíró figyelmét a szituációra és kérheti a helyzet tisztázását. Ilyenkor az időt meg kell állítani. (lsd. 15.10)
- 14.2. A mérkőzés alatt a játékos / csapatkapitány felkérheti döntésre a főbíró, akinek a döntése végleges.

¹⁴ Ha a játszma megszakításra kerül és büntetőlabdákat ítélt meg, azok az újrajátszott játszma végén lesznek elgurítva. Ha az a fél amelyik a játszma megszakítását okozta rendelkezett volna büntetőlabdákkal, azokat nem guríthatja el.

¹⁵ A játékosok az időkérés alatt nem hagyhatják el a pálya területét. Ha ezt bármilyen okból mégis megteszik, akkor írásbeli figyelmeztetést kapnak, amit a jegyzőkönyvben fel kell jegyezni.

14.2.1. A 14.1 és a 14.2 szabályok szerint a játékosoknak a mérkőzés ideje alatt fel kell hívniuk a bírót a helyzetekre, amelyekkel nem értenek egyet, és keresniük kell a tisztázás lehetőségét. A vezetőbíró is fel kell kérniük döntéshozatalra, amennyiben alkalmazni akarják a 14.3 pontban foglaltakat.

14.3. Ha az egyik fél úgy érzi, hogy a bírót nem a szabályok szerint cselekedett, akkor nem kell aláírnia a bírói eredménylapot. 30 percen belül a verseny titkárságán írásos óvást kell benyújtania elbírálás és intézkedés végett. Ha ez idő alatt írásbeli óvás nem érkezik, akkor az eredmény érvényes (ld. 17.).

15. IDŐ

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

15.2. A céllobda gurítása nem számít bele a rendelkezésre álló időbe.

15.3. A játékos idejének mérése akkor kezdődik, amikor a bírót kijelöli, hogy melyik fél következik.

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

15.5. Ha az egyik fél nem engedi el a labdát az időhatár eléréséig, akkor az el nem engedett labda és a többi megmaradt labda érvénytelenné válik, és a holtlobda tárolóba kerül.

15.6. Ha az egyik fél a játékidőnek lejártá után engedi el a labdát, akkor a bírót a labdát megállítja, és eltávolítja a pályáról, mielőtt megváltoztatná a többi labda helyzetét. Ha ez mégis megtörténik, akkor a játszmát meg kell szakítani.

15.7. Az időhatárok a büntetőlabdákra nem vonatkoznak.

15.8. Minden játszma alatt a mindkét fél számára hátralévő időt feltüntetik a pontozótáblán. A játszma végén a felek által elhasznált időt a jegyzőkönyvben / pontozólapon fel kell tüntetni.

15.9. A játszma alatt, ha az időket nem megfelelően állapították meg, akkor a bírót módosíthatja a játékidőt, hogy a tévedést helyrehozza.

15.10. Vita vagy zavaros ügyek esetén a bírót megállíthatja az időmérő órákat.¹⁶

¹⁶ Ha tolmácsolás miatt játék közben meg kell állni, akkor az időmérést le kell állítani. **Ha lehet**, a tolmács ne a játékos csapatából való legyen.

15.11. A kategóriánként felhasználható játékidő:

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

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

16. SEGÉDESZKÖZÖKRE VONATKOZÓ KRITÉRIUMOK / SZABÁLYOK

16.1. A segédeszközöknek olyan méretűnek kell lenniük, hogy ha az oldalára fektetik, elférjen egy 2.5×1 méteres területen.

16.2. A segédeszközök nem tartalmazhatnak olyan mechanikus szerkezetet, amely segíti a gurítást, akár a labda gyorsításával, akár a labda lassításával. Ha a játékos a labdát már elengedte, annak gurulását már semmi nem akadályozhatja meg. A beillesztéseket el kell távolítani.

16.2.1. A rámpa nem tartalmazhat olyan mechanikus vagy egyéb szerkezetet, ami segít a rámpa irányításában, a labda lassításában, gyorsításában (pl. lézer, fokozatok, fékek stb.).¹⁷

16.3. A játékosnak a labda pályára dobását megelőző pillanatban a labdával közvetlen fizikai kontaktusban kell lennie. A közvetlen fizikai kontaktus fogalmkörébe tartozik az is, ha a játékos ehhez olyan segédeszközt használ a labda indításához, amelyet közvetlenül a fejéhez, karjához, vagy a szájához rögzítettek. A távolság a játékos homloka / alkarja / szája és a segédeszköz vége között maximum 50 centiméter lehet.

16.4. A segédeszközöket a verseny előtt legalább 48 órával a Technikai Küldöttségnek és/vagy a főbírónak ellenőriznie kell, és ha lehetséges ezt a sportágra vonatkozó speciális kritériumok alapján kell megtenniük.

¹⁷ A rámpára a következők vonatkoznak: a mozgatható tartóállvánnyal rendelkező csöveknél nem lehet csap (szeg, ék, pecék?) vagy horony rendszert alkalmazni. Például: egy csapat (szeg, ék, pecék?) kivesznek a lyukból, vagy az alátámasztást elmozdítják a horonyból vagy árokból, hogy megszakítsák a síkot, és ezután visszahelyezik pontosan ugyanarra a helyre.
Ha teleszkópos vagy hasonló módszert használnak a rámpa emelésére, illetve leeresztésére, annak egy színűnek kell lennie.

- 16.5. Minden egyes gurítás után a játékos segédeszközét tisztán láthatóan el kell mozdítani függőleges és vízszintes síkban egyaránt, az előző gurítás síkjához képest.
- 16.6. Egy játékos egy mérkőzés alatt több segédeszközt is használhat. A segédeszközöket csak akkor cserélheti ki, ha a bíró jelezte, hogy az ő csapatára került sor. Az összes segédeszközt a játékos játékállásában kell tartani. (Ild. 11.2.1)¹⁸
- 16.7. Minden játszmában a bíró / vonalbíró adja vissza a labdákat a segédeszközzel játszó játékosnak, megelőzendő, hogy a segítő a pálya felé forduljon.
- 16.8. A segédeszköz a labda elgurításakor nem nyúlhat ki az elülső dobóvonalon.

17. ÓVÁSI ELJÁRÁS

- 17.1. Minden mérkőzés végén a feleket felkérlik, hogy írják alá a jegyzőkönyvet. Amennyiben az egyik fél meg kíván óvni egy, a mérkőzés alatti döntést vagy tevékenységet, nem kell aláírnia a jegyzőkönyvet.
- 17.2. A jegyzőkönyvvezető rögzíti a mérkőzés befejezésének időpontját (miután az eredményt felvezette a jegyzőkönyvre). Az óvásokat a mérkőzés befejezését követő 30 percen belül kell benyújtani.
- 17.3. A kitöltött Óvási Lapot a játékosnak / csapatkapitánynak, vagy a csapatvezetőnek a kijelölt irodának kell átadnia – 50\$ egyidejű befizetése mellett. A Paralimpiai Játékokon az óvási díj összegét a Szervezőbizottság határozza meg. Az óvási lapon részletezni kell az óvás körülményeit, az indoklást és hivatkozni kell a vonatkozó szabályokra. A Szervezőbizottságnak, vagy annak megbízottja, minél előbb egy Óvási Bizottságot hív össze. A Bizottság tagjai:
- a főbíró
 - két nemzetközi bíró, aki a mérkőzésen nem bíraskodott, vagy az óvásban érintett országokhoz tartoznak.

Az Óvási Bizottság a lehető leghamarabb meghozza döntését, és azt írásban közli a játékosal / csapatkapitánnyal, illetve a másik érintett féllel.¹⁹

¹⁸ Egyéni játék esetén ha a rámpa a játszma alatt eltörik, az időt megállítják, és a játékos kap tíz (10) percet, hogy találjon egy tartalék rámpát. Páros verseny esetén a játékos megoszthatja a csövet csapattársával. A tartalék rámpát a játszmák között lehet becserélni (a főbíró erről értesíteni kell).

¹⁹ Ha az Óvási Bizottság megalakul, konzultálnak az adott mérkőzésen közreműködő bíróval, mielőtt végső döntést hoznának. Az Óvási Bizottságnak egy nem nyilvános helyen kell összeülnie. **Az óvásra vonatkozó minden információt bizalmasan kell kezelni.**

17.4. Ha szükséges az Óvási Bizottság döntésének felülvizsgálata, ezt egy további Óvási Lap kézhezvételét követően kerül majd sor.²⁰ Amennyiben szükséges, mindkét érintett felet meghallgatják. Ezen óvás kézhezvételét követően a Szervezőbizottság, vagy annak megbízottja, minél előbb összehív egy Fellebbviteli Bíróságot, amely a következő tagokból áll:

- kijelölt Technikai Küldött
- az előző óvásban nem érintett bírók egyike
- a verseny főigazgatója.

A végső döntés a Fellebbviteli Bíróság döntése.

18. KERKESSZÉKEK

18.1. A versenyen használt kerekesszékeknek a lehető legnagyobb mértékben meg kell felelniük a szabványoknak, azonban a mindennapi életvitelt megkönnyítő változtatások használhatók a versenyek időtartama alatt is.

18.2. Az ülés maximális magassága 66 cm lehet, amely már magában foglalja egy párna vagy háttámla magasságát is.

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

19. A CSAPATKAPITÁNY FELADATKÖRE

19.1. A csapat és páros kategóriákban mindkét fél játékát a csapatkapitány irányítja. A bíróval egyértelműen tudatni kell a csapatkapitány személyét. A kapitány a csapat vezetőjeként lép fel, és a következő feladatköröket látja el:

19.1.1. Biztosítja, hogy a csapat / pár minden tagja megjelenjen a kezdés időpontjára.

19.1.2. Érmefeldobáskor képviseli a csapatot / párt, és eldönti, hogy piros vagy kék labdákkal játsszanak.

19.1.3. Meghatározza, hogy a csapat / pár melyik tagja gurítson a mérkőzés folyamán.

19.1.4. Eldönti, hogy a csapat / pár melyik tagja hajtja végre a büntetődobásokat.

²⁰ A megóvott játékban résztvevő bármelyik fél kérheti az Óvási Bizottság döntésének felülvizsgálatát. Újabb óvási nyomtatványt kell benyújtaniuk 50 USD kíséretében.

Az óvást az Óvási Bizottság eredeti döntésének átvételétől számított harminc (30) percen belül kell benyújtani. Az Óvási Bizottság vagy az általuk kijelölt személy feljegyzi, hogy a játékos, vagy fél, illetve megfelelő személy (tehát: csapatvezető vagy edző) mikor kapja meg az eredeti határozatot, és az illető személynek ezt alá is kell írni. **Az óvásra vonatkozó minden információt bizalmasan kell kezelni.**

19.1.5. Időt kér.

19.1.6. Elfogadja a bíró döntését a pontozás folyamán.

19.1.7. Konzultál a bíróval megszakított játszma, vagy bármilyen vita esetén.

19.1.8. Aláírja a jegyzőkönyvet.

19.1.9. Benyújtja az óvást.

19.1.10. Engedélyt kér a bírótól, hogy bármely csapattag beléphessen a pályára, ha szükséges.

20. KIEGÉSZÍTÉSEK

20.1. Egészségügyi rendelkezések

20.1.1. Ha egy játékos a játszma alatt rosszul lesz (komoly mértékben), akkor maximum tíz (10) percre félbe lehet szakítani a mérkőzést, hogy orvosi segítséget kaphasson. Az időmérést le kell állítani.

20.1.1.1. Egyéni játék esetén, ha a játékos nem tudja folytatni, akkor feladja a mérkőzést (lsd: 10.4.7).

20.1.1.2. BC 3-as kategóriában a tíz perces szünet alatt a segítő nem nézhet a pálya felé. A játékost egy egészségügyi személynek kell ellátni, aki szükség esetén kommunikálhat a játékos segítőjével.

20.1.1.3. Csapatok esetében, ha egy játékos nem tudja folytatni, akkor a folyamatban lévő játszmát az ő megmaradt labdái nélkül kell befejezni. A cserejátékos csak a játszmák között állhat be (lsd: 6.19 és 10.4.5).

20.1.1.4. Páros versenyben, ha az egyik játékos képtelen folytatni a játékot, akkor a folyamatban lévő játszmát az ő megmaradt labdái nélkül kell befejezni. Amennyiben párjának még van labdája, azt eldobhatja, míg dobóidejük le nem jár. A cserejátékos a játszmák között állhat be (lsd: 6.19). Ha nem áll rendelkezésre cserejátékos, akkor a mérkőzést fel kell adniuk (lsd: 10.4.7).

20.1.2. Páros verseny esetén, ha a kísérőnél merül fel egészségügyi probléma, akkor a játékosok a játszma befejezéséig „megosztoznak” a kísérőn. A kísérő cseréje csak a menetek között valósítható meg.

20.2. Ha egy játékos felvette a labdát, és az a kezében vagy az ölében van, de nem gyűrja, az megengedett (tehát: ha a bíró jelzett a kék játékosnak és a piros felveszi a labdáját, az nem megengedett. De ha a piros még azelőtt vette fel a labdát, mielőtt a bíró jelzett volna a kék játékosnak, és a labdát az ölében vagy a kezében tartja, az rendben van – megengedett).

- 20.3. Ha egy labdát eldobtak, és az megpattan a dobójátékoson, az ellenfélen, vagy bármelyikük felszerelésén, a labdát megjátszottnak kell tekinteni.
- 20.4. Ha egy labda magától elgurul, anélkül, hogy bármi megérintette, akkor a pályán marad – megjátszottnak tekintendő.
- 20.5. Ha a BC 3-as kategóriában a segítő megfordul, miután a bíró bejelentette az eredményt, de mielőtt azt mondta volna hogy „A játszmának vége.”, akkor megkérik, hogy forduljon a játékállás felé, és ne csinálja ezt még egyszer (barátságos figyelmeztetés). Ha ennek a segítőnek a játékosa ezután kér mérést a bírótól, a bíró azt nem végezheti el.