

6:1 BOCCIA

Tävlingssäsong 1 januari - 31 december

1. Spelform

1.2 Individuell och lagtävling

Klass 1, 2, 3, 4 och J omfattar såväl lag som individuell tävling

Klass 1 spelar enligt BISFED Reglerna.

1.3 Antal spelare

Lag skall bestå av 2 spelare i klass 1, 2 och J samt 3 spelare i klass 3 och 4 för att tävlingen skall kunna påbörjas. Samtliga spelare skall tillhöra samma förening. Reserv får insättas, även under pågående match. Har reserv insatts får ordinarie spelare ej återgå under samma match. Spelare, såväl ordinarie som reserv, får endast delta i ett lag under samma tävling. Reserv behöver ej anmälas till bestämt lag.

Insatt reserv skall betraktas som spelare.

Spelare anmäld till individuell tävling får ej ersättas.

Obs!

Vid tävlingar får lag bestå av 2 spelare (2 manlag) dock ej vid DM och SM-tävlingar

1.3.1 Medaljer reserv

Reserv i lag skall även tilldelas medalj i mästerskap där både ordinarie spelare och reserv spelat.

1.4 Skada, sjukdom eller förfall

Om spelare i lag får förfall och reserv har utnyttjats eller reserv saknas får laget fortsätta spelet med två/en spelare i laget. Varje spelare har endast rätt att delta med två spelklot, tre spelklot för Klass 1, Klass 2 och J. Kvarvarande klot från spelare som utgått är förbrukade. Spelaren får sedan återgå till laget under turneringen, men ej under pågående match. Lag som spelar med 2 spelare äger rätt att välja inom lagets 3 kastfält. Byte av kastfält får ej ske sedan match påbörjats. Utkast av målklot som skulle ha gjorts av spelare, som utgått, övergår till valfri spelare inom laget. Denna spelare bibehåller dock sitt kastfält.

2. Tävlingsform

SM spelas enligt följande:

Grundspel

Kvartsfinal-semifinal (om nödvändigt)

Final

Klass 1, 3, och 4 spelar på 10 m bana såväl inom- som utomhus.
Klass 2 och J spelar på 10 m bana inomhus och 7,5 m bana utomhus.

2.1 Licenser

Samtliga spelare skall ha tävlingslicens vid mästerskapstävlingar som visar spelarens klasstillhörighet.

2.2 Utspel

Utkastlinjen indelas i sex lika stora kastfält. Hemmalaget placeras i kastfälten 1, 3 och 5 och bortalaget i kastfälten 2, 4 och 6. För klass 1 och 2 samt J placeras hemmalaget i kastfält 2 och 4 och bortalaget i kastfält 3 och 5.

Vid individuell tävling placeras hemmaspelare i kastfält 3 och bortaspelare i kastfält 4.

Spelare får ej byta plats sedan match påbörjats.

Vid lagtävling sker utkast i tur och ordning från kastfält 1 till 6. Vid individuellt spel sker utkast först från kastfält 3 och därefter från kastfält 4 varefter utkasterna sker växelvis mellan kastfält 3 och 4 tills matchen är färdigspelad.

Som utkast räknas kast av giltigt målklot och spelklot.

Vid utkast skall målklot överskrida kastbaslinjen och får när det stannat ej vidröra denna linje. Målklot kommer att anses som ogiltigt om det rör vid eller rullar över kantlinjerna. Spelklot är giltiga inom hela spelplanen men får ej vidröra eller rulla över kantlinjerna. Gäller även Nordiska regler och internationellt.

Varje spelare har vid lagtävling ett utkast per match och vid individuell tävling två utkast per match.

Undantag Klass 1, 2 och J lagspel där varje lag har 3 utkast och kastordningen för 3:e utkastet är fri inom laget.

Oaktat av vad som ovan sägs om antal utkast vid individuell tävling äger arrangör rätt att, utom vid Mästerskapstävlingar (SM och DM) , bestämma antal utkast till tre per match för varje spelare.

Godkänns ej utkast av målklot övergår utkastet till den spelare som står i tur att kasta nästa omgång. Om det är i sista omgången kommer spelaren som kastade ut i den första omgången att kasta ut målklotet. Målklotet kommer sedan att vandra mellan spelarna i utkastföljd tills utkastet är godkänt.

Om spelare av misstag kastar spelklot istället för målklot är utkastet ogiltigt. Därmed har han förbrukat ett utkast av målklotet. Spelaren får dock tillbaka spelklotet.

Gäller från: 1 jan 2018

Misslyckas utkastaren med sina spelklot fortsätter laget att kasta tills giltigt spelklot finns på planen. Endast ett klot åt gången får kastas. Kastat spel och målklot samtidigt är utkast av mål- och spelklot förverkade i gällande omgång. Utkast övergår till motspelaren.

2.3 Spelet

Spelare/lag har tre minuter på sig från upprop att inställa sig till spel. Infinner sig inte spelare/lag inom föreskriven tid, förlorar man matchen med 4-0. (Om man spelar med 6 utkast förlorar man med 6-0). Man får också en varning men får fortsätta tävlingen.

Före match äger spelare rätt att göra provkast tills domaren anger att det är dags att starta spelet.

Bortsett från utkasterna är kastordningen inom laget fri. Varje lagmatch spelas i 6 omgångar och individuellt i 4 omgångar. (Se även p 2.2 om antal utkast)

Spelare/lag som vid matchens slut uppnått flest poäng har vunnit. Match kan även sluta oavgjord.

Om målklotet under spelets gång krockas så att det hamnar utanför spelbart område, läggs det in på krysset. Detsamma gäller om målklotet varit utanför begränsningslinjen och sedan rullat tillbaka in på spelplanen. Spelklot som under spel kastas eller krockas ut från spelplanen är ogiltiga och skall plockas bort och läggas synliga vid sidan av spelplanen. Vilket klot som helst, även målklotet, skall förklaras ogiltigt om det vidrör eller rullar över kantlinjen. Spelklot som har varit utanför spelplanen men rullat tillbaka in på spelplanen är ogiltigt.

Om det ligger ett klot på krysset läggs målklotet så nära som möjligt och väl synligt för spelaren.

Skulle fel spelare/lag kasta, tas spelklotet bort från planen och är förverkat. Om domare gett fel tecken återlämnas klotet. Eventuell förändring av övriga klot inräknas dock i spelet i båda fallen. Om domare bedömer att kastet gjorts av taktiska skäl ska laget/spelaren tilldelas varning.

Om två eller flera spelare ur "rätt" lag kastar samtidigt betraktas spelklotet som spelat och omgången fortsätter utan åtgärd.

Om spelare under spelets gång kastar ett andra målklot tas klotet bort och ett av spelarens återstående spelklot är förverkat.

Om vid kast samtliga på planen befintliga spelklot krockas ut, förfars enligt nästkommande stycke, eftersom ställningen då är lika.

Om, under pågående spel, två eller flera spelklot hamnar på exakt lika avstånd från målklotet och domaren ej kan skilja de spelande åt, fortsätter spelet med att lag/spelare kastar varannan gång tills ändring sker. Detta inleds med att lag/spelare som sist kastade gör ytterligare ett kast.

Gäller från: 1 jan 2018

Klot som ligger inom spelplanen får ej rubbas innan omgången avslutas. **Skulle klot av misstag flyttas skall domaren återställa spelordningen. Skulle domaren ej bedöma detta möjligt sker omspel av omgången.** Klot som är utdömda skall ligga väl synliga för spelarna tillsomgången är avslutad.

Under match får endast domare och linjeman befinna sig på planen. Undantag härifrån gäller hjälpare till synskadad som är i behov av ljus- eller ljudsignaler. Hjälpare skall omedelbart efter utförd kast lämna spelplanen. Utvecklingsstörd som behöver hjälp äger också rätt att få sådan. **Dock endast med hjälp att tillhandahålla bollar. Hjälparen måste sedan lämna kastfältet "rutan". Spelare om behöver hjälp att "hålla" rullstolen i kastögonblicket äger rätt till sådan hjälp.** Lagkapten/spelare som behöver sådan hjälp skall meddela domare före matchens påbörjande. Vid lagspel högst 1 hjälpare per lag.

Spelare/lagkapten kan få beträda spelplanen. Tillstånd fordras från domaren i varje särskilt fall. Medges detta äger bägge spelare/lagkaptener rätt att beträda spelplanen. Beträder spelare under match spelplan innan domaren meddelat slutresultat döms enligt övertramp eller avsiktligt övertramp. **Domare kan före matchen besluta att spelare sedan resultat meddelats får hämta kloten.** Samtliga klot får kastas, rullas eller sparkas in på planen. "Tappat" klot som hamnar inom 1 meter från utkastlinjen återlämnas till spelaren, övriga klot räknas som spelade.

I klass 4 är domare ej nödvändig. Skrivare/linjedomare samt spelare/lagspelare kontrollerar vid behov. Vid tvist avgör överdomare.

Det är inte tillåtet att använda redskap i avsikt att förlänga eller rikta kastet, förutom i klass 1 där CP-ISRAs regler gäller.

2.4 Fördröjning av spel

Om spelare/lag avsiktligt fördröjer spelet förfars enligt följande: Domaren upprepar kastordningen med tillägget: "Spela omedelbart". Om kastet inte utförs omedelbart döms: **tillsägelse**, vid 2:a tillsägelsen döms uteslutning. **Från aktuell omgång.**

2.5 Övertramp

Om i kastögonblicket linjerna omkring kastfältet vidrörs eller överskrids med fot, käpp eller annat kroppsstöd döms övertramp. Omgången fortsätter dock tills alla klot är spelade och mätning skett. Vid övertramp tilldelas motståndaren/motståndarlaget 1 poäng. För spelare i stol gäller vid bedömning den del av spelare/stol som rör vid markeringen. Fotplatta på rullstol får överskrida linjen. Om spelare gör avsiktligt övertramp döms varning + 1 poäng till motståndarlaget. Vid 2:a varningen döms uteslutning. **Från aktuell tävling.**

Kastögonblicket= från det klotet lämnar spelaren och tills det ligger stilla, eller passerar begränsningslinje.

2.6 Poängberäkning

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

Ex. 1: Tre röda och ett gult/blått på lika avstånd från målklotet=3-1.

Ex. 2: Ett rött och ett gult/blått på lika avstånd från målklotet=1-1.

2.7 Walk-over

Om lag/spelare inte inställer sig till en match räknas resultat enligt p 2.3 första stycket. Lag/spelare som inte inställer sig till två matcher utesluts ur tävlingen och samtliga deras resultat borträknas. Under denna tävling

2.8 Varning och uteslutning

Om spelare försöker hindra eller störa motståndare genom att stå nära dennes kastfält eller röra sig i sitt eget kastfält och genom detta eller annan företeelse försöker distrahera motståndaren har domare rätt att tillrättavisa denne spelare.

Spelare som inte rättar sig efter domarens beslut tilldelas varning som antecknas på matchprotokollet. Vid varning tillkallas överdomaren. Överdomaren för förteckning över tilldelade varningar. **Vid andra varningen utesluts spelaren ur tävlingen.** Spelare kan även uteslutas vid annat osportsligt uppträdande t.ex. vid taktisk walk-over eller om spelaren gör avsiktligt övertramp med mera än 1 meter. Vid individuell tävling borträknas alla tidigare resultat vid uteslutning. Vid lagtävling skall de två kvarvarande spelarna i laget fortsätta enligt vad som gäller under p 1.4.

Reserv får ej ersätta utesluten spelare under pågående match.

2.9 Protest

Skriftlig protest mot domslut, undertecknad av ansvarig lagkapten/spelare, skall inlämnas till tävlingsjury senast 30 minuter efter avslutad match. Protesten skall åtföljas av protestavgift 500:- vilket belopp återbetalas om protesten godkänns. Tävlingsjurys beslut är slutgiltigt.

Protest kan ej inlämnas efter att matchprotokoll påskrivits och godkänts.

2.10 Protokoll

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

2.11 Slutresultat

2.11.1 Seriespel

Vid seriespel vinner spelare/lag som uppnått flest poäng. Vunnen match räknas med 3 poäng, oavgjord med 1 poäng och förlorad med 0 poäng.

Skulle två spelare/lag sluta på samma antal poäng avgörs i första hand genom målskillnad, i andra hand genom mest antal inspelade klot, i tredje hand gäller inbördes möte och i fjärde hand med varsitt extra utkast och därefter millimetermätning. Hur detta skall utföras anges i nästa stycke.

2.11.2 Cupspel

Om match slutat oavgjort avgörs med var sitt extra utkast för vardera spelare/lag. Om ställningen fortfarande är lika efter de extra utkasten sker avgörandet med millimetermätning där den vita bollen placeras på krysset. **Det först spelade klotet mätes och plockas bort innan det andra kastas.**

3. Spelplan

3.1 Utomhus

Utomhus spelas på gräsplan eller konstgräs. Planen bör vara jämn och gräset kortklippt.

3.2 Inomhus

Inomhus spelas boccia på befintligt underlag, dock ej konstgräs. **Om konstgräs användes skall utomhusklot användas. Detta skall framgå i inbjudan**

3.3 Markeringslinjer

Linjerna markeras med maskeringstape, 2-4 cm bred.

Utomhus markeras linjerna med band eller kritade linjer.

3.4 Spelplaner, storlek och klasser

Klass 1,3 och 4 spelar med 10 meters längd på banan såväl inom- som utomhus

Klass 2 och J spelar med 10 meters längd på banan inomhus och 7,5 meters längd utomhus

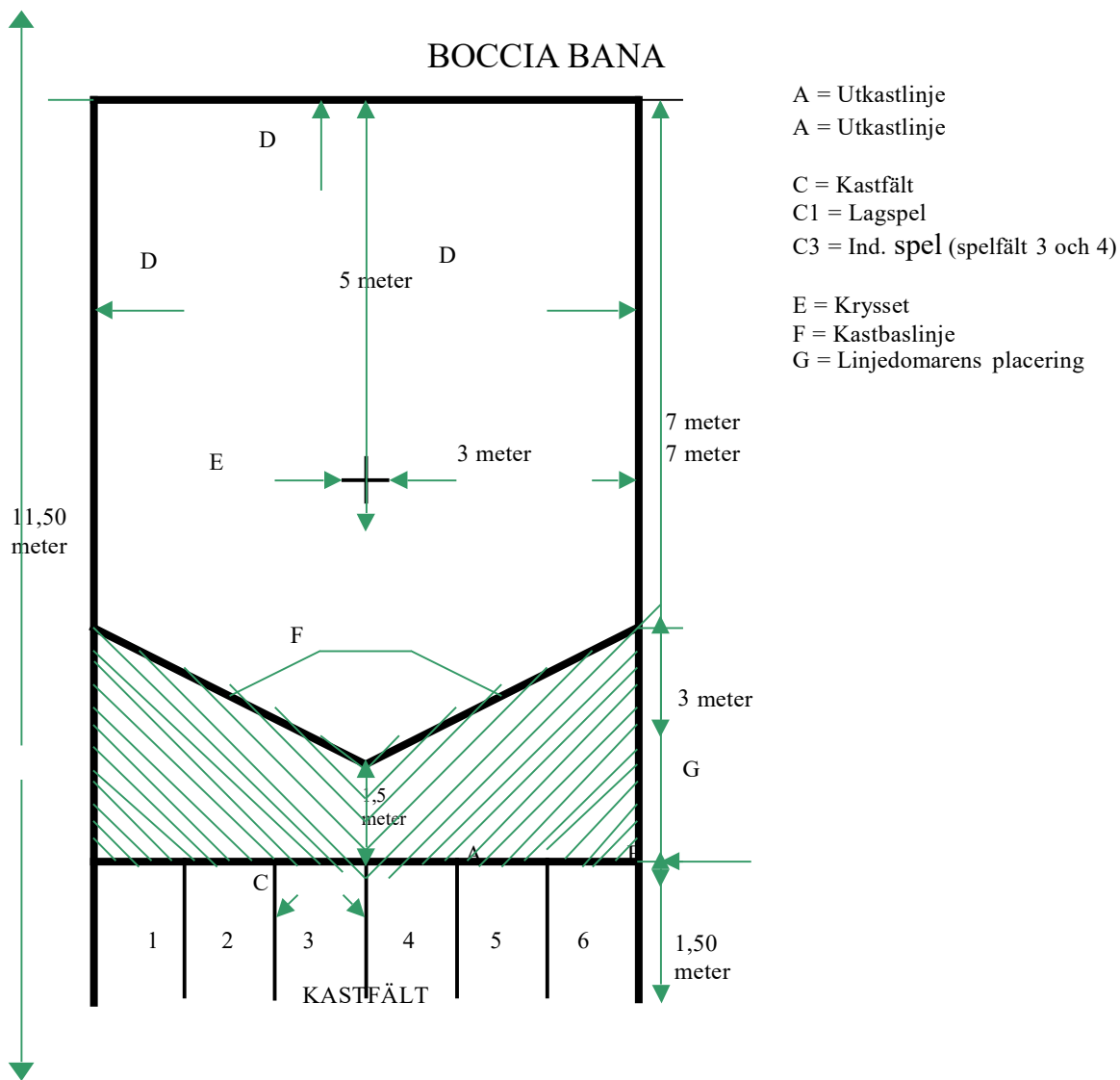
Banans bredd är 6 meter för alla klasser

Krysset skall vara 5 meter från banans bakre begränsningslinje.

Kastfältets längd 1,50 meter

För Klass 1 enligt CP-ISRA skall kastfältet vara 2,5 meter.

För övriga mått se nedanstående skiss.



3.5 Definitioner

- ///// = Ej spelbart område för målklot.
 Spelklot är däremot spelbara inom hela planen.
- A = Utkastlinje
 B = Sidolinje
 C = Kastfält
 C1 = Lagspel

C2	= Ind. spel (spelfält 3 och 4)
D	= Krysset
E	= Begränsningslinje
F	= Kastbaslinje
G	= Linjedomarens placering
Klot	= Spelklot + målklot
Match	= Från det att domaren meddelar "Börja" tills resultatet meddelats. Match består av 6 omgångar vid lagspel och 4 omgångar vid individuellt spel om arrangör ej bestämt att det skall vara 6 omgångar. Se även p 2.2
Målklot	= Vitt klot
Omgång	= Utkast av målklot och 6 + 6 spelklot samt mätning och meddelande av resultat.
Spelklot	= Samtliga klot utom målklotet.

4. Funktionärer

Linjeman placeras under matchen mitt emellan kastbaslinjen och utkastlinjen för att biträda domaren vid kontroll av övertramp. Linjeman för även protokoll samt biträder vid insamling av klot efter omgångens avslutande enligt domarens direktiv.

4.1 Domare

1. Kontrollerar att rätt spelare eller lag infinner sig till match inom tre minuter från upprop och att de står på rätt plats i kastfälten.
2. Meddelar då matchen börjar.
3. Meddelar muntligt och/eller med markering vilken färg som skall spela.
4. Kontrollerar övertramp även om linjeman finns.
5. Ansvarar för att övertramp och varning antecknas i protokollet.
6. Utför mätning och meddelar resultat.
7. Kontrollerar att matchprotokollet signeras.
8. Antecknar tidpunkt för match avslutande vid protest.
9. Tillkallar överdomaren och/eller tävlingsledare vid tveksamhet, tvister eller utdelande av varning.
10. Domarens beslut upphäver linjemannens beslut.

42 Överdomare

1. Biträder domarna vid tveksamheter eller tvister.
2. För förteckning över varningar.
3. Beslutar om uteslutning.
4. Överdomarens beslut upphäver domarens beslut. Vid mästerskapstävlingar skall överdomaren vara godkänd av SHIF.
Tävlingsjury skall bestå av tre ledamöter, utsedda av tävlingsarrangör. Överdomare ska ej ingå i tävlingsjuryn.

Överdomare skall ha genomgått en utbildning genom Bocciakommittén, och sedan ha ”gått” bredvid i minst 2 stora tävlingar innan han får vara överdomare. Överdomare Licens gäller i 5 år och man måste vara aktiv minst 1 gång per år.

4.3 Övrigt

Om publik eller tävlingsdeltagare stör spelet/spelare tilldelas varning. Vid andra varningen avvisning från tävlingsplatsen. Störande moment t.ex. mobiltelefon är inte tillåtet under tävling. Om en spelares mobiltelefon skulle ringa under match tilldelas spelaren/laget varning samt ett poäng till motståndaren.

Obs !!

Telefon får vara påslagen i tyst läge efter godkännande av Överdomare eller tävlingskommitté.

Nordisk klass 1 spelar enligt de internationella CP-ISRA reglerna. Bifogas som bilaga.

Individuellt spelar BC 1 och BC 2 i samma klass.

BC 3 (rännspelare) spelar i en egen klass både individuellt och lag

BC 3 spelare kan dock ingå i ett lag i klass 1 (BC 1 och BC 2).

Nordisk klass 1 spelar ej på tid (Avvikelse från CP-ISRA reglerna).

Det skall delas ut 4 respektive 3 medaljer i lagtävlingen

5. Tävlingsdräkt

Vid tävlingar skall av förening eller distrikt fastställd gemensam enhetlig tävlingsdräkt användas. Uteslutning om denna regel ej följs.

Vid tävlingar utomhus får vid ogynnsam väderlek (t ex regn) ändamålsenliga skyddskläder användas. Likaledes vid extrem värme får shorts användas, dock enhetliga.

Av förening eller distrikt fastställd gemensam enhetlig tävlingsdräkt skall innefatta jacka/T-shirt, kjol/byxor av idrottskläders modell. förening man tillhör (ej färgen på tröja)

S. k. mysbyxor får användas om de har samma färg. Om jacka avtages skall enhetlig klubbtröja användas. Med enhetlig menas tröja som visar vilken klubb man tillhör (klubbmärke). Person som inte kan ha byxor som angives skall anmäla detta till Bocciakommittén som ger skriftlig dispens att använda andra byxor.

6. Materiel

6.1 Kloten

Kloten skall vara av SHIF godkänd typ, 6 röda och 6 blå samt vitt målklot. **För utomhusspel ersättes den gula färgen med på marknaden befintlig färg, 6 klot måste vara röda.** Hemmalag/spelare har alltid röd färg. Vid SM, regionmästerskap och DM-tävlingar skall tävlingsarrangören godkänna kloten före tävlingens början. I såväl individuell som lagtävling spelas med 6 spelklot av vardera färg plus ett målklot.

6.1.1 Beskrivning av kloten

Inomhusklot

Vikt 275 gram +/- 12 gram, omkrets 270 mm, +/- 8 mm, röda och blå samt vitt målklot. Kloten får inte ha manipulerats eller varit utsatta för åverkan. Hemmalag/spelare har alltid röd färg. Det är tillåtet att använda egna klot.

Utomhusklot

Vikt 265 gram +/- 15 gram, omkrets 265 mm +/- 6 mm, Klotens skall vara av ett massivt och ensartat material, dock ej pvc. De får t.ex. inte bestå av ett pvc skal fyllt med vatten.

6.1.2 Egna spel

Spelare/lag har möjlighet att nyttja egna spel. Motståndare skall i så fall ha möjlighet att spela med ledig färg. Arrangör skall mäta och väga egna spel. Det åligger arrangör att tillse att det finns spel tillgängliga så att det räcker till samtliga banor men de behöver ej vara utlagda i förväg på samtliga banor med tanke på att de flesta använder egna spel.

6.2 Mätinstrument

Ställbar vinkelmätare, ställbart måttband (t ex talmeter) i enlighet med arrangörens bestämmande (ej tumstock). Enhetliga mätinstrument vid tävlingstillfället bör eftersträvas.

6.3 Spelvisare

Spade, armmarkering eller annan av arrangören godkänd markering i röd resp gul/blå färg och/eller tillrop för resp färg.

6.4 Protokoll

Kan rekvireras till självkostnadspris från SHIFs kansli.

7. Åldersbestämmelser

I boccia finns inga åldersbestämmelser med undantag för Juniorer. Junior är man t o m det år man fyller 20 år.

8. Svenska Mästerskap

8.1 Kvalificeringsregler

Det åligger varje distrikt att ombesörja uttagning av spelare till SM, både individuellt och lag. Detta gäller både inom- och utomhus och för samtliga klasser. Skall ske innan sista anmälningstid för respektive tävling och klass. Kan ske genom DM tävlingar, serier eller på annat lämpligt sätt som är väl känt för samtliga föreningar i distriktet.

Varje distrikt äger rätt att anmäla 3 spelare och 2 lag i klass 3 och 4.

I mån av plats kan bocciakommittén tilldela extraplats till distrikt som redovisar stort antal deltagare vid DM. Distrikt kan också anmäla flera deltagare men dessa kan delta enbart under förutsättning att bocciakommittén tillsammans med arrangören accepterar flera deltagare.

1:an, 2:an och 3:an från föregående års SM individuellt tilldelas personliga platser, samt 1:an, 2:an och 3:an i lag tilldelas föreningen.

Om spelare i klass 3 och 4 skulle representera landslaget i boccia vid sitt distrikts uttagningstillfälle till SM-tävlingar, skall han få ett "Wild-card" till nästkommande SM.

Dessa regler gäller tills vidare **ej klass 1, 2 och J inom- och utomhus**.

Anmälan till mästerskapstävling är bindande. Om startavgiften ej är betald 5 dagar efter sista anmälningdag godtas ej anmälan.

9. Minsta handikapp

Följer reglerna för minsta handikapp som finns angivna i "Riktlinjer för klassindelning" (kap 5 i Mästerskapsparmen).

10. Klassindelning och definition för minsta handikapp

10.1 Spelare/lag har möjlighet att byta till högre klass.

Exempel:

Spelare/lag i klass 2 kan spela i klass 3 och 4

Spelare/lag i klass 3 kan spela i klass 4

Klass 1

* CP-ISRA Klass 1-2: Person som antingen sitter i el-rullstol eller inte själv kan köra en manuell rullstol och som har behov av personlig assistans.

* CP-ISRA klass 1-2: Person som sparkar bollen ut på banan.

* CP-ISRA klass 1-2: Person som använder "kastränna". Denna kastränna får varken vidröra utkastlinjen eller banan.

Klass 2

* Person med väsentlig förlamning/ledstelhet/deformation i båda armarna/händerna och kroppen.

* Person med väsentligt nedsatt muskelfunktion i båda armarna och kroppen.

* Person med total blindhet, internationell klass B1.

* CP-ISRA klass 3-4: Person med rimlig funktionsstyrka och moderata koordinationsproblem i armarna, använder rullstol för dagligt bruk men kanske kan gå en kortare sträcka med hjälpmedel.

* Person med väsentlig förlamning/ledstelhet/deformation i kastarm och hand.

* Person med väsentligt nedsatt funktion i både armar och händer.

* Person i avsaknad av eller med amputation av båda händerna.

* Person med amputation eller i avsaknad av båda armarna och som sparkar ut bollen på banan.

* CP-ISRA klass 6: Person med god funktionsstyrka, men med stora koordinationsproblem i armarna och bättre funktion i benen.

* Utvecklingsstörda som har behov av hjälp att genomföra spelet och ha påtagligt rörelsehinder.

* Person med balansproblem på grund av väsentlig enkelsidig förlamning både i över-/underkropp samt person med två stela höfter. Gemensamt för att klassas under punkt 9 är att man skall använda kryckor/käppar dagligen.

* Person med rimlig funktionsstyrka i armarna, men dålig funktion i överkroppen, sitter i el-rullstol.

Klass 3

- * CP-ISRA klass 5. Person med god funktion, minimala koordinationsproblem i armarna, kan gå med eller utan hjälpmedel.
- * CP-ISRA klass 5: Moderat hemiplegi.
- * Person med lättare funktionsnedsättning i båda armarna och händerna, och använder rullstol p.g.a. handikapp som inte är beskrivet i klassningssystemet.
- * Person med rimlig funktion i överkropp, men använder elrullstol/rullstol p.g.a. handikapp som inte är beskrivet i klassningssystemet.
- * Person med stor rörelseinskränkning i och/eller deformation av rygg/kropp t ex svår ryggskevhet/dvärg.
- * Person med lättare enkelsidig förlamning.
- * Person med enbensförlamning från höften.
- * Person med dubbel benamputation.
- * Person med högst 0,10 synrest på det bästa ögat vid korrektion eller "kikarseende" med max 20 grader, internationell klass B2-B3.
- * Person med väsentligt nedsatt muskelfunktion/ledstelhet i båda benen.
- * CP-ISRA klass 7-8: Person med lättare spasticitet.
- * Person med lättare nedsatt muskelfunktion/ledstelhet, dock skall kravet om minsta handikapp hållas.
- * Alla andra amputationer som inte är beskrivna i klassningssystemet.
- * Utvecklingsstörd, som inte kan delta i idrottstävlingar för icke handikappade på lika villkor i boccia.
- * Person med paraplegi
- * Alla andra som uppfyller krav på minsta handikapp som inte är beskrivet i klassningssystemet (t ex amputation av ett ben/fot) och/eller arm/hand som orsakar väsentliga balans/koordinationsproblem.

Klass 4

* De personer som inte uppfyller krav på minsta handikapp enligt riktlinjerna för klassindelning, t ex skelett- och ledsjukdomar som inte ger fullständig ledstelhet, sjukdomar med kronisk smärta och rörelsehinder, samt kroniska sjukdomar utan direkt rörelsehinder.

Läkarintyg krävs.

Bocciakommittén avgör om personen ifråga har ett funktionshinder som motiverar deltagande i klass 4 Boccia.

OBS!!

Bocciakommittén arbetar för att en klass skall bli en öppen klass för intresserade av Boccia, Detta kan komma att innebära att personer utan handikapp kan spela i denna klass. Men för att få spela DM och SM måste man ha en Licens.

Klass J = Juniorer

Klass J omfattar ungdomar t.o.m. det kalenderår under vilket vederbörande fyller 20 år.

Licens

Samtliga spelare skall ha tävlingslicens vid mästerskapstävlingar, som visar spelarens