

BOCCIA

1. TERMINOLOGIE

Doelbal	Witte bal
Bal	Rode of blauwe bal
Triplet	Ploeg van 3 spelers
Speelveld	Het speelveld, omgeven door de grenslijnen, met inbegrip van de werpvlakken voor de spelers
Wedstrijd	Wedstrijd tussen 2 tripletten, waarbij 6 spellen gespeeld worden
Spel	Onderdeel van een wedstrijd, duurt tot wanneer de doelbal en alle gekleurde ballen gespeeld zijn door beide kampen
Tie-break	Spel dat wordt gespeeld om een winnaar aan te duiden
Overtreding	Door een speler of triplet uitgevoerde actie die niet in overeenstemming is met de reglementen
Worp	Elke actie waarbij de bal in het speelveld gebracht wordt
Dode bal	Een bal: <ul style="list-style-type: none">- die buiten het speelveld rolt nadat hij gespeeld werd- die verwijderd wordt door de scheidsrechter na een overtreding- die niet meer mag geworpen worden na het verloop van de speeltijd
Verstoord spel	Situatie waarbij de ballen verplaatst worden buiten de normale spelsituatie, per ongeluk of vrijwillig
V-lijn of doelballijn	Lijn die de doelbal moet overschrijden om als geldig te worden beschouwd
Kruis	Bij het buitenspelen van de doelbal wordt de doelbal hierop gelegd, idem bij het spelen van een tie-break

2. UITRUSTING EN FACILITEITEN

2.1 Bocciaballen

Een set bocciaballen bestaat uit zes rode, zes blauwe en één witte bal.

2.2 Hulpstukken

- Een hulpstuk mag geen groter oppervlak bestrijken dan 2.50m X 1m wanneer het op zijn kant wordt gelegd.
- Een hulpstuk mag geen mechanische onderdelen bevatten die een hulp zijn voor de voortstuwing, versnelling of vertraging van de bal. Eens de bal losgelaten wordt door de speler, mag niets de bal hinderen.
- De speler moet rechtsreeks fysisch contact hebben met de bal juist voor hij deze in het veld speelt. Een hulpmiddel op hoofd, arm en mond wordt ook aanzien als rechtstreeks fysisch contact (max. 50cm)

2.3 Meetgereedschap

Meter en/of passer

2.4 Rood/blauw aanduiding

Mag elke vorm hebben maar zodanig dat de spelers duidelijk kunnen zien welke kleur dient te spelen

2.5 Houder voor dode ballen

Deze houder dient zodanig aan het einde van het speelveld geplaatst, zodat de spelers het aantal ballen in de houder kunnen zien

2.6 Het speelveld

- De oppervlakte moet vlak en glad zijn, geen vette ondergrond
- De afmetingen zijn 12,5m op 6m (zie tekening in bijlage)
- Alle lijnen moeten tussen 2 en 5 cm breed zijn en makkelijk herkenbaar. Best wordt kleefband gebruikt om de lijnen aan te duiden. Het wordt aangeraden 4 tot 5 cm brede kleefband te gebruiken voor de grenslijnen, de werplijn, de V-lijn en 2 cm brede kleefband voor de binnenlijnen zoals de lijnen van de werpvlakken voor de spelers en het kruis
- Het werpveld is verdeeld in 6 werpvlakken
- De V-vormige lijn geeft het veld aan tot waar de doelbal als ongeldig wordt geteld, als deze er tot stilstand komt
- De gecentraliseerde X geeft de vervangende doelbal positie aan
- Alle metingen van de buitenlijn gebeuren aan de binnenzijde van de aangebrachte lijnen. Lijnen in het veld worden in het midden van de lijn (kleefband) gemeten.

3. WEDSTRIJD

Boccia wordt al zittend gespeeld.

Een wedstrijd bestaat uit zes spellen, uitgezonderd bij een gelijke stand. Elke speler begint één spel. De witte doelbal wordt gestart in numerieke volgorde van de werpvlakken (van 1 naar 6). Elke speler ontvangt twee gekleurde ballen. De ploeg met de rode ballen gebruiken werpvlakken 1,3 en 5. De ploeg met de blauwe ballen gebruiken werpvlakken 2,4 en 6. (werpvlakken zie bijgevoegde tekening)

Op een VFGS-tornooi worden verschillende wedstrijden gespeeld.

4. HET SPEL

4.1 Er wordt altijd gespeeld met 3 personen in een triplet, is dit niet het geval bij het begin van de competitie, dan wordt er een forfaitregeling gehanteerd (6/0).

4.2 Indien de bij aanvang van de competitie er een oneven aantal tripletten zijn, zal voor het triplet dat een wedstrijd minder speelt een gemiddelde berekend worden van de gespeelde wedstrijden.

4.3 Indien een speler tijdens een wedstrijd niet kan verder spelen, wordt het begonnen spel geëindigd zonder de resterende ballen van deze speler. Een vervanger mag enkel ingeschakeld worden tussen 2 spellen in. Indien deze vervanger niet gevonden wordt, mag het onvolledig triplet de competitie afwerken met 2 ballen per speler.

4.4 Toss

De scheidsrechter zal door toss één van de tripletten laten kiezen voor de rode of de blauwe ballen.

4.5 Opwarmingsballen

De spelers nemen plaats in de respectievelijke werpvlakken. Elke speler mag twee opwarmingsballen werpen.

4.5 Werpen van de doelbal

Het triplet met de rode ballen start steeds het eerste spel.

De scheidsrechter geeft de doelbal aan de betreffende speler en geeft signaal om het spel te starten.

De speler werpt de doelbal in de geldige zone van het speelveld.

4.6 Ongeldige doelbal

- De doelbal is ongeldig indien hij de V-lijn niet overschreden heeft, buiten gaat of er een overtreding gebeurt door de werper van de doelbal.
- Indien de doelbal ongeldig geworpen wordt, dan zal de doelbal naar de speler gaan, die de doelbal het volgende spel zou krijgen. Indien de doelbal ongeldig geworpen wordt in het laatste spel, dan gaat de doelbal naar de speler die de doelbal in het eerste spel geworpen heeft. Dit wordt beperkt tot 1 keer; gaat de witte bal weer buiten, dan wordt de witte bal op het kruis geplaatst.
- In het volgende spel zal de doelbal geworpen worden door de speler, die in het normale verloop van het spel, de doelbal zou moeten werpen

4.7 Het werpen van de eerste bal in het speelveld

- De speler die de doelbal heeft geworpen, werpt eveneens de eerste gekleurde bal.
- Indien de bal buiten geworpen wordt of verwijderd wordt ten gevolge van een overtreding zal hetzelfde triplet verder spelen.

4.8 Het werpen van de eerste bal van de tegenstrever

- De tegenstrever werpt zijn eerste bal
- Indien de bal buiten geworpen wordt of verwijderd wordt tengevolge van een overtreding, werpt hetzelfde triplet

4.9 Het werpen van de resterende ballen

- Het triplet dat het verst van de doelbal ligt, dient verder te werpen tenzij al hun ballen gespeeld zijn. Dan is het verder aan het andere triplet om al hun resterende ballen te spelen
- Deze procedure zal doorgaan totdat alle ballen geworpen zijn door beide tripletten

4.10 Einde van het spel

Na het werpen van alle ballen, de toegekende strafballen inbegrepen, zal de scheidsrechter de punten bepalen. De scheidsrechter zal dan mondeling het einde van het spel aankondigen. De scheidsrechter moet aan de kapiteins vragen of zij akkoord gaan met de uitslag (na akkoord is er geen discussie meer mogelijk) en vervolgens de witte doelbal verwijderen.

4.11 Voorbereiding van het volgende spel

Wanneer de scheidsrechter het einde van het spel heeft aangekondigd geeft de scheidsrechter aan de spelers de toestemming om de ballen te verzamelen voor het begin van het volgende spel.

4.12 Het werpen van de ballen

- Noch de doelbal, noch een gekleurde bal mag geworpen worden voor de scheidsrechter het startsignaal heeft gegeven of de kleur heeft aangeduid die verder mag spelen
- Bij het loslaten van de bal, mag de speler noch de veldlijn, noch de zijlijn noch een deel van het veld, dat niet tot het werpvlak van de speler behoort, raken. Dit geldt voor de speler, de rolstoel, de eventuele helper en alle materiaal dat zich in het werpvlak vindt
- Bij het loslaten van de bal, moet de speler met minstens één heup contact hebben met de stoel/rolstoel
- Bij het loslaten van de bal, mag de bal en hand geen enkel deel van het veld raken dat buiten het werpvlak van de speler gelegen is
- Elke bal dient binnen 1 minuut geworpen te worden

4.13 Ballen buiten het veld

- Elke bal, met inbegrip van de doelbal, zal als buiten worden gegeven, indien hij de grenslijn raakt of overschrijdt
- Een bal die de grenslijn raakt of overschrijdt en dan in het veld terugkeert zal eveneens als buiten worden aangegeven
- Elke bal die beland op een veldlijn, wordt als buiten beschouwd.
- Een geworpen bal die niet in het speelveld belandt, wordt als buiten beschouwd
- Elke bal die buiten wordt geworpen, is dood en moet in de houder voor dode ballen gelegd worden.

4.14 Doelbal buiten het veld tijdens het spel

- Als de doelbal tijdens het spel buiten wordt gestoten, zal deze op de vervangende doelbalpositie (het kruis) worden gelegd.
- Indien deze plaats niet mogelijk is omdat er reeds een bal op het kruis ligt, wordt de doelbal zo dicht mogelijk voor het kruis gelegd op gelijke afstand van de zijlijn
- Als de doelbal op de vervangende doelbalpositie is gelegd, zal volgens artikel 4.7 bepaald worden welk kamp dient verder te werpen
- Indien er geen gekleurde ballen meer in het veld liggen nadat de doelbal geplaatst werd, zal het triplet werpen dat de laatste bal geworpen heeft

4.15 Ballen op gelijke afstand

Als twee of meer ballen op dezelfde afstand van de doelbal liggen en er geen andere ballen dichterbij liggen, zal het triplet dat de laatste bal geworpen heeft opnieuw werpen. Het triplet dat werpt, zal afwisselen totdat de op dezelfde afstand liggende verhouding gewijzigd is of één triplet al zijn ballen heeft geworpen. Het spel zal dan normaal verder verlopen

4.16 Gelijktijdig geworpen ballen

Als meer dan één bal gelijktijdig wordt geworpen, door hetzelfde triplet dat aan de beurt is, zullen beide ballen geacht zijn als gespeeld en als zodanig scoren.

4.17 Gevallen ballen

Als een speler per ongeluk de bal laat vallen, kan de scheidsrechter die speler toestaan diezelfde bal opnieuw te spelen. Het is aan de scheidsrechter te bepalen of de bal gevallen is door bijvoorbeeld een onvrijwillige beweging of dat het een bewuste poging was de bal te werpen.

4.18 Fout van de scheidsrechter

Als door het toedoen van de scheidsrechter het verkeerde triplet zijn/haar bal(len) werpt en geen andere ballen verstoord, zullen deze ballen aan de speler teruggegeven worden. Indien echter reeds andere ballen verstoord werden, wordt dit spel als verstoord beschouwd (artikel 10)

5. **SCORE/PUNTENTELLING**

Bij forfait van een triplet, ontvangt de tegenploeg 6 punten.

5.1 Het bepalen van de score wordt uitgevoerd door de scheidsrechter nadat alle ballen geworpen werden door beide tripletten met, indien van toepassing, alle strafballen inbegrepen

5.2 Elke bal die dichterbij de doelbal ligt dan de dichtstbijzijnde bal van de tegenpartij, zal 1 punt scoren

5.3 Als twee of meer ballen van verschillende kleur op gelijke afstand van de doelbal liggen en geen andere bal dichterbij, dan zal elke bal 1 punt scoren

5.4 Bij het einde van elk spel dient de scheidsrechter de score op het wedstrijdblad in te vullen.

Eens de kapiteins zich akkoord verklaard hebben is er verder geen discussie meer mogelijk

5.5 Op het einde van de wedstrijd worden de punten van de verschillende spellen samengeteld en het triplet met de meeste punten is de overwinnaar. De scorekaarten moeten voor akkoord door de kapiteins ondertekend worden

5.6 De scheidsrechter mag de kapiteins op het veld roepen bij meting of wanneer de beslissing moeilijk is

5.7 Bij gelijke puntenstand zal een tie-break gespeeld. De punten die tijdens een tie-break gescoord worden, worden niet geteld. Er wordt enkel gespeeld om een winnaar aan te duiden, dit wil zeggen dat de gekleurde bal die het dichtst bij de doelbal ligt de winnaar is.

5.8 Voor het bepalen van de rangschikking van de competitie worden de uitslagen op volgende manier verwerkt:

1. Per gewonnen wedstrijd worden 2 competitiepunten toegekend, bij verlies 0 competitiepunten
2. De competitiepunten en wedstrijdpunten worden afzonderlijk opgeteld en genoteerd
3. Rangschikking wordt bepaald door de competitiepunten. Bij gelijke stand bij de competitiepunten wordt de rangschikking bepaald door de wedstrijdpunten
4. Bij gelijke stand van de competitiepunten en wedstrijdpunten, wordt er gekeken naar de hoogste behaalde wedstrijdpunten binnen 1 wedstrijd over de ganse competitie
5. Indien de scores genoemd onder punt 4 gelijk blijven, zullen de plaatsen gedeeld worden

Vb 1

	Wedstrijd 1	Wedstrijd 2	Wedstrijd 3
Triplet A	12/4	3/9	10/5
Triplet B	10/9	12/2	7/6

Dwz: Triplet A heeft 4 competitiepunten en 25 wedstrijdpunten

Triplet B heeft 6 competitiepunten en 29 wedstrijdpunten

Triplet B is de winnaar

Vb 2

	Wedstrijd 1	Wedstrijd 2	Wedstrijd 3
Triplet A	12/2	8/5	5/3
Triplet B	10/4	3/2	12/6

Dwz: Triplet A heeft 6 competitiepunten en 25 wedstrijdpunten

Triplet B heeft 6 competitiepunten en 25 wedstrijdpunten

Triplet B is de winnaar omdat hij bij het kijken naar de wedstrijden, hij het hoogste aantal wedstrijdpunten heeft gemaakt

6 TIE-BREAK

- Een tie-break houdt 1 extra spel in
- De spelers blijven in hun respectievelijke werpvlakken
- De doelbal wordt op de vervangende doelbalpositie gelegd
- De winnaar van de toss kiest wie er als eerste zal werpen
- Het spel zal verder gespeeld worden als een normaal spel
- Als er een situatie besproken in artikel 5.3 voorkomt en van elk triplet liggen er evenveel ballen op dezelfde afstand van de doelbal, zal een volgend spel gespeeld worden. De tegenpartij zal deze keer het spel starten. Deze procedure zal verder gaan tot er een winnaar gekend is.

7 BETREDEN VAN HET VELD

7.1 De toestemming van de scheidsrechter is steeds nodig om het werpvlak te mogen verlaten, met uitzondering van het verplaatsen van de rolwagen in voorbereiding van de volgende worp en dit enkel voor de zijlijnen

7.2 Spelers blijven in hun werpvlak gedurende de ganse wedstrijd. Enkel de kapitein kan toestemming vragen aan de scheidsrechter om in volgende situaties het veld te betreden:

- De kapitein van het triplet dat wil spelen wil de balsituatie van dichtbij gaan bekijken
- In geval van verwarring of discussie
- De kapitein wil de puntentelling controleren op het einde van het spel
- Bij meting

8 **STRAFFEN**

8.1 Algemeen

In geval van een overtreding zijn er twee vormen van bestraffing

- Strafballen
- Verwijderen van de bal

8.2 Strafballen

- Bij een overtreding met strafballen als sanctie worden steeds 2 strafballen toegekend aan het andere triplet, dewelke op het einde van het spel gespeeld worden.
- Dode ballen, van het triplet dat deze toegekend krijgt, moeten als strafballen gebruikt worden. Als er onvoldoende dode ballen aanwezig zijn, zullen ballen gebruikt worden, die het verst verwijderd liggen van de doelbal
- Als er meer dan 1 bal geselecteerd kan worden als strafbal, dan zal de kapitein kiezen welke zal gebruikt worden.
- Als er toch scorende ballen moeten gebruikt worden als strafballen, moet de scheidsrechter de score noteren alvorens de scorende ballen te verwijderen (dit kan enkel met toestemming van de kapitein). Wanneer de strafballen geworpen zijn, zullen indien nodig de extra punten bij de score geteld worden. Als tijdens het werpen van de strafballen, een speler de posities van de ballen wijzigt zodat een bal van de tegenpartij het dichtsbij de doelbal belandt, zal de scheidsrechter de score bepalen vanuit deze nieuwe positie (m.a.w. de scorende ballen gebruikt als strafballen vervallen op het moment dat de tegenpartij in punt komt te liggen).
- Als er meer dan 1 overtreding voorkomt in de loop van een spel door 1 kamp, zullen de strafballen voor elke overtreding afzonderlijk geworpen worden. Daarom zullen 2 strafballen worden genomen en geworpen worden, om dan 2 strafballen te nemen en nogmaals te werpen enz.
- Overtredingen door beide tripletten begaan, heffen elkaar op. Als tijdens het spel het rode triplet 2 overtredingen heeft begaan en het blauwe slechts 1, zal enkel het blauwe triplet 2 strafballen spelen.
- Als er overtredingen begaan worden tijdens het werpen van strafballen, zal de scheidsrechter:
 - Strafballen terugnemen van het triplet dat de overtreding beging, indien ze meer dan 2 strafballen toegekend kregen
 - Strafballen toekennen aan de tegenpartij
- Als er zich een overtreding voordoet tijdens het werpen van de eerste strafbal, zal de scheidsrechter:
 - De 2^{de} strafbal laten werpen (heffen niet op per bal/enkel per duo)
 - De tegenpartij strafballen toekennen
 - Komen de tripletten daardoor op gelijke overtredingen, dan heffen deze elkaar op

8.3 Verwijdering

- De straf bestaat in het verwijderen van de bal die tijdens de overtreding geworpen werd. De bal wordt verwijderd voor de duur van het spel en wordt in de dode ballen houder geplaatst.
- Balverwijdering kan enkel gegeven worden bij een overtreding tijdens het werpen van een bal.
- Bij een overtreding die leidt tot balverwijdering, zal de scheidsrechter steeds pogen de bal te stoppen alvorens deze de andere ballen verplaatst.
- Als de scheidsrechter er niet in slaagt de bal te stoppen, alvorens deze de andere ballen raakt, wordt dit een verstoord spel (artikel 10).
- De overtreding met verwijdering van de bal moet zich voorgedaan hebben op het ogenblik wanneer de bal losgelaten werd.

9 **OVERTREDINGEN**

Volgende acties leiden tot een overtreding met toekenning van 2 strafballen

- Geen toelating gevraagd om het werpvlak te verlaten
- Elke opzettelijke storing van een andere speler op zo'n manier dat dit deze speler zijn/haar concentratie en/of werphandeling beïnvloedt
- Het opzettelijk veroorzaken van een verstoord spel
- Het buiten de tijd werpen van de bal
- Helper die omkijkt

Volgende acties leiden tot een overtreding met toekenning van strafballen en verwijdering van de geworpen bal

- Het loslaten van een bal, terwijl een deel van het lichaam van de speler, de stoel of de rolstoel een veldlijn raakt of een deel van het veldoppervlak dat geen deel uitmaakt van het werpvlak van de speler
- Het loslaten van de bal zonder tenminste met 1 heup contact te hebben met de stoel/rolstoel
- Het loslaten van de bal terwijl deze een deel van het veld raakt buiten het werpvlak van de speler
- Het hulpstuk niet verschuiven om de horizontale en verticale baan van de vorige worp te breken.
- Hulpstuk dat de voorlijn overschrijdt

Volgende acties leiden tot verwijdering van de geworpen bal

- Het werpen van een bal vooraleer de scheidsrechter heeft aangeduid welke kleur moet spelen. Indien het de doelbal is, wordt deze als ongeldig beschouwd
- Het werpen van een bal wanneer het andere kamp aan de beurt is, behalve als de scheidsrechter een fout maakte
- Indien een overtreding gebeurt bij het werpen van de doelbal, is deze fout en zal doorgegeven worden naar de volgende speler

10 VERSTOORD SPEL

- 10.1 Als de scheidsrechter per ongeluk de ballen verstoort tijdens een spel, zal hij/zij naar best vermogen de verstoorte ballen terug op hun vorige plaatsen leggen (als de kapiteins akkoord gaan, wordt er verder gespeeld). Indien de scheidsrechter oordeelt dat dit niet mogelijk is (of de kapiteins zijn niet akkoord), zal het spel herstart worden. De uiteindelijke beslissing ligt steeds bij de scheidsrechter.
- 10.2 Indien een spel verstoord wordt door de fout van een der tripletten, zal de scheidsrechter dezelfde actie nemen als onder artikel 10.1, maar hij kan overleg plegen met de kapitein van het benadeelde triplet.
- 10.3 Indien een spel verstoord wordt door een medisch noodgeval bij een speler, kan de scheidsrechter een medische time-out toestaan (is beperkt op een tornooi).

11 VERANTWOORDELIJKHEDEN VAN DE KAPITEIN

Elk triplet wordt geleid door een kapitein, die duidelijk voorgesteld wordt aan de scheidsrechter. De kapitein treedt op als bestuurder van de ploeg en draagt de volgende verantwoordelijkheid

- Verzekert zich ervan dat alle spelers op tijd aanwezig zijn
- Vertegenwoordigt de ploeg bij het tossen en kiest of de ploeg met rood of blauw speelt.
- Beslist welke speler er moet werpen tijdens de wedstrijd
- Beslist wie van de ploeg de strafballen moet werpen
- Bevestigt de beslissing van de scheidsrechter bij toekenning van punten
- Overlegt met de scheidsrechter bij verstoord spel en/of bij discussie
- Tekent de scorekaart en controleert of de score juist is
- Vraagt toelating aan de scheidsrechter voor een lid van het triplet die het veld wil betreden.

12 VERANTWOORDELIJKHEDEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

- Past het tossen altijd toe, dit voorkomt discussies
- Vraagt aan de kapiteins of zij klaar zijn vooraleer het spel te laten starten
- Als er een bal buiten gespeeld wordt, zeg dan luid en duidelijk "buiten"
- Laat de kleuraanduiding duidelijk zien en hou daarna de kleuraanduiding vast op een neutrale plaats
- Zorg ervoor dat je als scheidsrechter nooit het mikpunt wordt voor de spelers, ga ook zodanig staan dat je ballen vlug kan tegenhouden
- Als er moet gemeten worden, doe dit dan zodanig dat de spelers kunnen meekijken en meet altijd van de witte bal naar de gekleurde bal
- Voordat er ballen weggenomen worden vraag altijd eerst het akkoord van de kapiteins
- Neemt altijd de witte bal weg na het akkoord van de kapiteins voor de punten
- Laat de scorekaarten ondertekenen door de kapiteins
- Bij een gelijke stand dient er een tie-break gespeeld te worden

13 EXTRA AFSPRAKEN

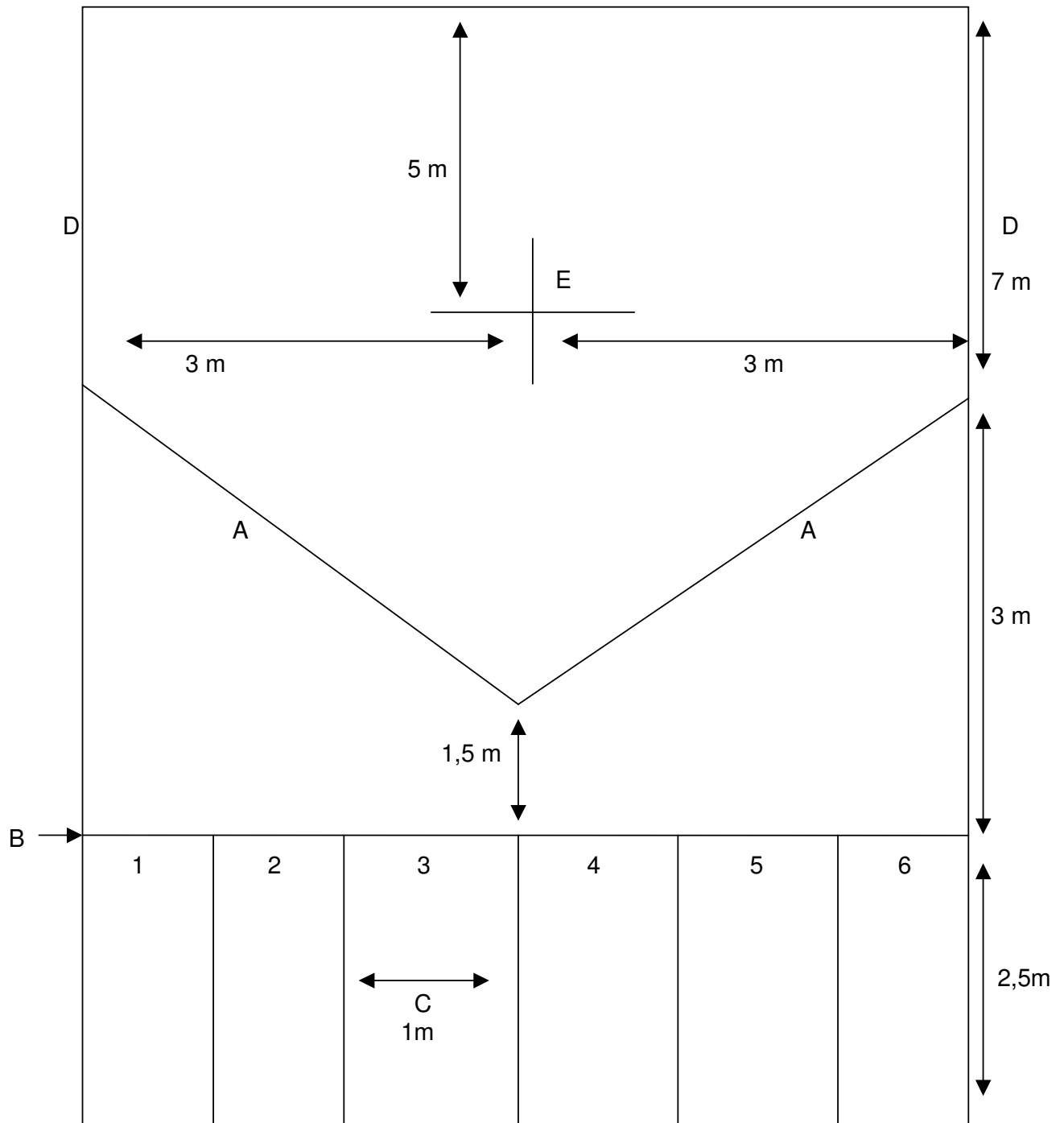
- Een speler mag een andere speler verzoeken zich te verplaatsen indien hij/zij zodanig is geplaatst dat deze het werpen bemoeilijkt. Hij kan echter niet vragen om het werpvlak te verlaten.
- De scheidsrechter heeft altijd het laatste woord
- Eens een speler voor een competitie gekozen of hij werpt, met de voet speelt of met een hulpstuk, blijft dit zo voor de ganse competitie.

AANLEG VAN HET SPEELVELD

A Lijn voor witte bal
B Werplijn
C Lijn werpvlak
D Zijlijn
E Kruis

A-C-E 2 cm breed
B-D 4-5 cm breed

AANLEG VAN HET SPEELVELD



Fouten & bestraffingen

Strafballen (S)

Verwijdering (V)

Verwijdering + Strafballen (VS)

Kleuraanduiding niet afwachten	V
Niet aan beurt	V
Werpen en lijnen of veld buiten werpvlak raken	VS
Heup geen contact met rolstoel	VS
Hulpstuk niet verplaatst na het spelen	VS
Hulpstuk over voorlijn	VS
Helper kijkt om	S
Werpvlak verlaten	S
Concentratie tegenstrever storen	S
Verstoord spel uitlokken	S
Bal buiten tijd werpen	S

SPELVERLOOP

1° TOSS

2° OPWARMINGSBALLEN

3° WERPEN DOELBAL RECHTS EN ROOD BEGINT

4° EERSTE BAL DOOR DIEGENE DIE DOELBAL WERPT

TIE BREAK

1° SPELERS IN RESPECTIEVELIJKE WERPVLAKKEN

2° TOSS BEPAALD WIE MAG KIEZEN WIE ER BEGINT

3° DOELBAL OP KRUIS

4° NORMAAL SPEL

5° DICTST BIJ DOELBAL WINT

VFGS, 27 mei 2003

BRON Reglement BOCCIA

Vlaamse Liga Gehandicaptensport, Handleiding boccia, Versie 2003