

BISFed

Boccia International Sports Federation

Boccia Rules 2013

PŘEKLAD PRAVIDEL

BOCCIA 2013

Překlad: Roman Suda

Tento dokument neprošel jazykovou úpravou

OBSAH

1. Definice	3
2. Vybavení a zařízení	4
3. Kvalifikace ke hře	6
4. Herní divize	6
5. Formát utkání	9
6. Hra	10
7. Skóre.....	14
8. Tie-Break	15
9. Pohyb na kurtu	16
10. Tresty	16
11. Přestupky	19
12. Přerušená směna.....	21
13. Dorozumívání	22
14. Čas	23
15. Pravidla pro použití pomocných prostředků	25
16. Objasnění a protesty.....	25
17. Vozíky	27
18. Odpovědnost kapitána.....	27
19. Rozházení	28
20. Call Room	28
21. Zdravotní time out	31
22. Příloha 1 – Oficiální gestikulace rozhodčích	33
23. Příloha 2 - Protest	38
24. Průvodce protestním řízením	41
25. Příloha 3 – Kurt na bocciu (půdorys).....	46
26. Seznam zkratk	48

ÚVOD

Pravidla uvedená v tomto textu se vztahují na hru zvanou boccia.

Pravidla se vztahují na všechny mezinárodní soutěže pořádané pod záštitou BISFed (Mezinárodní federace boccii). Tyto soutěže zahrnují všechny turnaje schválené jako Kategorie A, B nebo C, a sestávají se, avšak nikoli výlučně, z regionálních mistrovství, mistrovství světa, ostatních turnajů sankcionovaných BISFed a Paralympijských her. Národní členové musí nabídky pro pořádání akce zaslat na BISFed 18 měsíců před rokem, ve kterém se bude šampionát pořádat.

Národní organizace mohou tato pravidla pro své vlastní soutěže vyjasnit, avšak veškeré změny či dodatky nesmějí měnit vysvětlení pravidel a musí být jasně označeny na všech předložených schvalovacích formulářích (Sanction Form) BISFed.

Duch hry

Étos a duch hry jsou podobné tenisu. Účast přihlížejících je vítána a podporována, nicméně v průběhu výkonu hráče při odhodu je od diváků, včetně nehrajících členů týmu, požadováno zachovávat ticho.

1. DEFINICE

JACK	„Džek“ je bílý cílový míč
BALL	„míč“ je jeden z červených nebo modrých míčů
SIDE	„strana“ je v boccie jednotlivců definována jako jeden (1) samostatný soutěžící. V týmové a párové boccie je „strana“ definována jako tři (3), respektive dva (2) členové týmu jako samostatného celku
COURT	„kurt“ je plocha ohraničená pomezními čarami. Do této plochy patří i odhodové boxy
MATCH	„zápas“ je soutěž mezi dvěma stranami, kdy se hraje na stanovený počet směn
END	„směna“ je jedna část zápasu, kdy byl odehrán Jack a všechny míče obou stran
ASSISTIVE DEVICE	„pomocný prostředek“ je termín používaný k popisu herních pomůcek, kterých při hře užívají hráči kategorie BC 3, například rampy a roury (skluzavky)

VIOLATION	„přestupek“ je jakékoliv jednání nebo čin ze strany hráče, strany, náhradníka, sportovního asistenta nebo trenéra, které je v rozporu s pravidly hry
THROW	„hod“ je termín používaný pro uvedení míče do hracího pole kurtu. Patří sem odhod, odkop a uvolnění/vypuštění míče při použití pomocného prostředku
DEAD BALL	„mrtvý míč“ je míč, který se po odhodu ocitl mimo kurt, míč, který byl z hracího pole (kurtu) odstraněn rozhodčím po přestupku nebo míč, který nebyl stranou odhozen, protože stanovený limit pro odhod vypršel
DISRUPTED END	„přerušená směna“ nastává tehdy, když jsou míče uvedeny do pohybu mimo běžné hrací pořadí, buď náhodně, omylem, nebo záměrně
V LINE	„V linie/Jack linie“ lomená čára V/Jack linie. Aby mohl být Jack ve hře, musí být přehozen přes lomenou čáru V/Jack linii
YELLOW CARD	„žlutá karta“ je zhotovena z tvrdého papíru nebo plastu ve žluté barvě. Její rozměry jsou 7×10 cm. Rozhodčí použije tuto kartu v případě udělení varování (napomenutí)
RED CARD	„červená karta“ je zhotovena z tvrdého papíru nebo plastu v červené barvě. Její rozměry jsou 7×10 cm. Rozhodčí tuto kartu použije v případě diskvalifikace
SCALE	„Váha“ se používá na zvažení míčů s odchylkou 0,01g.
BALL TEMPLATE	„Měrka míčů“ kontroluje obvod míčů
TRANSLATOR	„Tlumočník“ do rodného jazyka může být použit tam, kde to povolují pravidla boccii. Tlumočník musí být akreditovaný člen výpravy s povoleným vstupem do vyznačených sektorů.

2. VYBAVENÍ A ZAŘÍZENÍ

Všechno vybavení, které chce organizátor akce použít, musí být schváleno technickým delegátem BISFed, který je určen pro každý oficiální turnaj BISFed.

Před každými závody, musí být kontrola vybavení. Bude ji dělat hlavní rozhodčí a/nebo jím stanovení pomocníci v čase určeným technickým delegátem. Ideálně by se tato kontrola měla dělat 48 hodin před začátkem her. Kontrola zařízení zahrnuje: míče, vozíky, pomocné prostředky (rampy), tykadla, ruční nebo ústní pomocné prostředky atd.

Kontrola vybavení (např. vozíků, míčů, ramp, tykadel a dalšího vybavení podléhajícího schválení) se může provádět náhodně i během závodů, pokud tak rozhodne hlavní rozhodčí. Pokud jakékoliv vybavení neprojde při této kontrole nebo při náhodné kontrole v Call Roomu, hráči nebo straně bude uděleno varování dle pravidla 10.4. Vybavení, které neprojde kontrolou bude možno použít při hře až poté, co bude sportovcem provedena úprava tohoto vybavení, aby splňovalo kritéria. V případě míčů, tyto míče budou odebrány a zajištěny HOC (organizátory) do konce posledního dne závodů. Varování bude zaznamenáno do zápisu o zápase a zároveň bude vystaveno u vchodu do Call Roomu. Pokud jakékoliv vybavení neprojde druhou náhodnou kontrolou, sportovci bude udělena červená karta (10.4.2) a bude diskvalifikován ze zápasu.

2.1 Míče na bocciu

Sada míčů na bocciu se skládá ze šesti červených, šesti modrých míčů a jednoho Jacka (bílého míče). Míče na bocciu používané ve schválených soutěžích musí splňovat kritéria stanovená BISFed.

2.1.1 Kritéria pro boccia míče

Váha: 275 g \pm 12 g

Obvod: 270 mm \pm 8 mm.

Nejsou požadované žádné obchodní značky zaručující, že míče splňují výše zmíněná kritéria.

2.1.2 Míče musí mít definované barvy: červenou, modrou a bílou a musí být v dobrém stavu bez viditelných známek, které ukazují na poškození a manipulaci s míčem. Např. známky rozřezání. Dále nejsou povoleny žádné nálepky na míčích. Konečné rozhodnutí učiní hlavní rozhodčí a technický delegát.

2.2 Měřicí pomůcka

Používá se k měření vzdálenosti mezi míči na kurtu a dalšího sportovního vybavení při jeho kontrole.

2.3 Výsledková tabule

Musí být umístěna tak, aby na ní viděli všichni hráči.

2.4 Zařízení časomíry

Časomíra by měla být pokud možno elektronická.

2.5 Koš na mrtvé míče

Musí hráčům umožnit vidět, kolik míčů se v koši nachází a koš by měl být umístěn tak, aby ho všichni hráči viděli.

2.6 Červený / modrý ukazatel

Podobný pálece na stolní tenis, který umožňuje jasně rozpoznat, která strana hraje.

2.7 Kurt

- 2.7.1 Povrch musí být rovný a hladký, jako například leštěný beton, dřevěná podlaha nebo syntetická guma. Povrch by měl být čistý. Nesmí být používáno prostředků, které by změnili povrch podlahy (např. pudr).
- 2.7.2 Rozměry kurtu jsou 12,5 m x 6 m (viz Příloha 3, nákres kurtu).
- 2.7.3 Všechna značení kurtu musí být široká od 2 cm do 5 cm a musí být snadno rozeznatelná. K označení herních čar by měla být použita lepicí páska. Páska široká 4–5 cm je určena pro označení vnějších pomezních čar, odhodovou čáru, V čáru/Jack linii, a 2 cm páska je určena pro označení vnitřních čar, jako dělicích čar vnitřních boxů a kříže. Definované rozměry kříže: 25 cm, vyznačený páskou širokou 2 cm.
- 2.7.4 Odhodové území je rozděleno do šesti odhodových boxů.
- 2.7.5 Území mezi odhodovou čárou a „V“ čárou je místem, kde je Jack, prohlášen za neplatný, pokud v tomto území po odhodu zastaví.
- 2.7.6 Středové „+“ (kříž) označuje polohu Jacka pro vrácení do kurtu (např. po vyražení do autu během hry pozn. překladatele), a zároveň pozici Jacka při tie breaku.
- 2.7.7 Veškerá měření zevních čar se provádějí k vnitřní hraně příslušné čáry. Čáry uvnitř kurtu jsou proměřovány k tenké čáře tužkou, přičemž páska je rovnoměrně rozložena po obou stranách této značky. Přední odhodová čára je umístěna na vnější hraně 2,5 m. (viz příloha č.3 nákres kurtu). „V“ čára bude umístěna uvnitř neplatného území pro Jacka (viz příloha č.3 nákres kurtu)

3. KVALIFIKACE KE HŘE

- 3.1 Podmínky kvalifikace ke hře jsou podrobně popsány v BISFed Klasifikačních pravidlech. Příručka obsahuje detailní popis klasifikačních profilů, jakož i postup při klasifikaci sportovců, re-klasifikaci a při podávání protestů.

4. HERNÍ DIVIZE

4.1 Všeobecné informace

Existuje celkem sedm herních divizí. Všechny divize mohou být hrány soutěžícími obojího pohlaví (smíšené). Tyto divize jsou:

- Jednotlivci BC 1
- Jednotlivci BC 2
- Jednotlivci BC 3
- Jednotlivci BC 4
- Páry – pro hráče třídy BC 3
- Páry – pro hráče třídy BC 4
- Týmy – pro hráče třídy BC 1 a BC 2

4.2 Jednotlivci BC 1

V této divizi jsou zařazení hráči s centrálním postižením, neprogresivním těžkým neurologickým postižením, kteří jsou klasifikováni, dle pravidel BISFed jako BC1. Hráčům smí asistovat jeden sportovní asistent, který musí být ve vymezeném prostoru za odhodovým boxem. Sportovní asistent nesmí připravit hráče na odhod nastavením vozíku nebo přípravou míče bez toho, aby byl hráčem pověřen to udělat. Sportovní asistent nesmí být v přímém kontaktu s hráčem během odhodu/odkopnutí (viz.11.2.8). Tito asistenti vykonávají úkony jako:

- seřízení nebo stabilizace hracího vozíku (jestliže asistent stojí uvnitř odhodového boxu a nestabilizuje vozík, není toto považováno za přestupek)
- podání míče hráči
- uválení míče (získání požadovaného tvaru)

4.3 Jednotlivci BC 2

V této divizi jsou zařazení hráči s centrálním postižením, neprogresivním těžkým neurologickým postižením, kteří jsou klasifikováni, dle pravidel BISFed jako BC2. Hráči nemohou mít sportovního asistenta během hry. Hráči mohou v jejich herním čase žádat o asistenci rozhodčího, aby jim podal míček, který jim upadl, nebo při vstupu do kurtu.

4.4 Jednotlivci BC 3

V této divizi jsou zařazení hráči klasifikováni dle pravidel BISFed jako BC3. Každý hráč může mít sportovního asistenta, který zůstává během hry v odhodovém boxu, ale musí zůstat otočen zády k hrací ploše s pohledem odvráceným od hry. (viz. 11.1.3/11.2.6/13.1).

Sportovní asistent u BC3 nesmí připravovat vozík, rampu ani míče na hru bez toho, že by byl k tomu vyzván svým hráčem. Sportovní asistent BC3 se nesmí dívat do kurtu během nastavování rampy.

Sportovní asistent nesmí mít přímý fyzický kontakt s hráčem během odhodu včetně pomoci hráči strčit do míče tykadlem (viz.11.2.8).

4.5 Jednotlivci BC 4

V této divizi jsou zařazeni hráči klasifikováni dle pravidel BISFed jako BC4 – nespastického postižení a hráči BC4 hrající nohou. Hráči nemohou mít sportovního asistenta během hry. Hráči mohou v jejich herním čase žádat o asistenci rozhodčího, aby jim podal míček, který jim upadl, nebo při vstupu do kurtu.

Hráč BC4, který je v klasifikačních pravidlech BISFed popsán jako hrající nohou, může mít sportovního asistenta, který musí být za hracím boxem ve vyznačeném prostoru. Sportovní asistent nesmí připravit hráče na odhod nastavením vozíku nebo přípravou míče bez toho, aby byl hráčem pověřen to udělat. Sportovní asistent nesmí být v přímém kontaktu s hráčem během odhodu/odkopnutí (viz.11.2.8). Tito asistenti vykonávají úkony jako:

- seřízení nebo stabilizace hracího vozíku (jestliže asistent stojí uvnitř odhodového boxu a nestabilizuje vozík, není toto považováno za přestupek)
- podání míče hráči
- uválení míče (získání požadovaného tvaru)

4.6 Páry BC 3

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči kvalifikovaní pro soutěž jednotlivců v divizi BC 3. **Pár BC 3 musí mít střídajícího**. Výjimka závisí na vůli BISFed, jejíž rozhodnutí je konečné. Pár BC3 musí mít alespoň jednoho spasticky postiženého (CP) hráče na kurtu. Každému hráči smí asistovat sportovní asistent způsobem stanoveným v pravidlech pro hru jednotlivců. Pravidla hry v této skupině jsou totožná s pravidly pro soutěž týmů, s výjimkou toho, že boxy 2–5 jsou používány v příslušném pořadí.

Sportovní asistent nesmí mít přímý fyzický kontakt s hráčem během odhodu včetně pomoci hráči strčit do míče tykadlem (viz.11.2.8).

4.7 Páry BC 4

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči kvalifikovaní pro soutěž jednotlivců BC 4. Pár BC4 musí mít střídajícího. Výjimka závisí na vůli BISFed, jejíž rozhodnutí je konečné. Pravidla hry v této skupině jsou totožná s pravidly pro soutěž týmu, s výjimkou toho, že boxy 2–5 jsou používány v příslušném pořadí.

4.8 Tým

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči kvalifikovaní pro soutěž jednotlivců v divizi BC 1 nebo BC 2. V každém týmu musí být alespoň jeden hráč třídy BC1 na kurtu. Každému týmu je povolen jeden sportovní asistent, který musí dodržovat pravidla stanovená pro divizi BC1. Každý tým zahajuje zápas se třemi hráči na kurtu a je povolen jeden nebo dva náhradníci (viz.21.10). Pokud má tým 2 náhradníky, tým musí mít dva hráče BC 1.

4.9 Trenér

Jeden trenér pro herní divizi může vstoupit do rozhazovací místnosti a do Call Roomu. Trenér smí vstoupit na hrací kurt jen v případě soutěže týmů a párů.

4.10 Další detaily

Další informace o klasifikaci naleznete v manuálu v sekci 4 – Klasifikační a sportovní profily – 1. Vydání Klasifikačních pravidel BISFed zveřejněno na webu BISFed.

5. FORMÁT UTKÁNÍ

5.1 Divize jednotlivců

Pro divize jednotlivců sestává zápas ze čtyř (4) směn, s výjimkou případného tie-breaku. Každý hráč zahajuje dvě směny, přičemž se hráči střídají ve vyhození Jacka. Každý hráč obdrží šest (6) barevných míčů. Strana vhazující červené míče obsadí odhodový box číslo 3 a strana vhazující modré míče obsadí odhodový box číslo 4. Při vstupu do call roomu si každý hráč s sebou může přinést 6 červených, 6 modrých míčů a jeden Jack.

5.2 Páry

V divizi párů sestává zápas ze čtyř (4) směn, s výjimkou případného tie-breaku. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž kontrola Jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý hráč obdrží tři míče. Strana vhazující červené míče obsadí odhodové boxy 2 a 4 a strana vhazující modré míče obsadí odhodové boxy 3 a 5.

- 5.2.1 Počet míčů pro páry maximálně 3 míče pro každého a jeden Jack pro jeden pár. Všechny zbývající míče ze sad (y) a míče střídajících hráčů, budou odloženy na označeném místě.
- 5.2.2 Při vstupu do call roomu si každý hráč z divizí Párů může vzít s sebou 3 červené, 3 modré míče a jeden Jack pro pár.

5.3 Týmy

V týmové divizi sestává zápas ze šesti (6) směn, s výjimkou případného tie-breaku. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhazování Jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 1 k boxu číslo 6. Každý hráč obdrží dva míče. Strana vhazující červené míče obsadí odhodové boxy 1, 3 a 5, strana vhazující modré míče obsadí odhodové boxy 2, 4 a 6.

5.3.1 Počet míčů pro tým

Maximálně dva míče pro každého hráče a jeden Jack pro každý tým. Všechny zbývající míče ze sad (y) a míče střídajících hráčů, budou odloženy na vyznačeném místě.

- 5.3.2 Při vstupu do call roomu si každý člen týmu s sebou může vzít (včetně náhradníků) 2 červené, 2 modré míče a pouze jeden Jack pro celý tým.

6. HRA

Formální proces přípravy na zápas začíná v přípravné místnosti (Call Room). Hra začíná předáním Jacka (bílého míčku) hráči na začátku první směny.

6.1 Čas zahájení

Oběma stranám je sdělen čas zahájení. Hráči musí být přítomni v Call Roomu (viz.20) 15 nebo 20 minut před oznámeným časem zahájení, jak je určeno podle herní divize nebo jak je určeno pořadatelem v informačním manuálu vydaném před konkrétní akcí. Oficiální časomíra bude situována u vstupu do Call Roomu a bude zřetelně označena. V určenou dobu budou dveře Call Roomu uzavřeny a žádné osoby nebo vybavení nebudou již moci do místnosti být vpuštěny/doručeny. Strana, která si do Call Roomu přinesla své vlastní míče, s nimi musí hrát. Strana, která není přítomna na zahájení zápasu, automaticky zápas prohrává skórem, které koresponduje s největším bodovým rozdílem ve skupině nebo ve vyřazovací fázi.

Pokud se včas do Call Roomu nedostaví ani jedna ze stran, obě prohrávají zápas skórem, které koresponduje s největším bodovým rozdílem ve skupině nebo ve vyřazovací fázi. Musí být v zápise uvedeno „kontumace 0-(?)“.

V situaci, kdy obě strany prohrávají kontumačně ve vyřazovací fázi, rozhodne Technický delegát a Hlavní rozhodčí, jak dále postupovat.

6.2 Míče na bocciu

6.2.1 Každý hráč/strana může používat své vlastní míče. V jednotlivcích smí každý hráč používat svůj Jack. V párech a týmech je povolen pouze jeden Jack pro každou stranu.

6.2.2 HOC – Pořádající organizační výbor každých závodů musí mít k dispozici sadu míčů bocciu, která splňuje stanovená kritéria popsaná v sekci 2.1 těchto pravidel.

6.2.3 Strany mohou zkontrolovat míče druhé strany včetně Jacka a to před zápasem, před i po rozlosování mincí.

6.3 Hod mincí

Rozhodčí provede rozlosování hodem mincí a vítězná strana si volí barvu hracích míčů.

6.4 Cvičné hody (Warm up balls)

Hráči zaujmou pozice ve vyhrazených boxech. Když dá rozhodčí pokyn, může každá strana začít házet cvičné hody včetně Jacka. Hráč nebo strana může hodit max. 7 míčů ve 2 minutách. Střídající hráči nemají cvičné hody.

6.5 Vhazování Jacka

6.5.1 Strana hrající s červenými míči vždy zahajuje první směnu.

6.5.2 Rozhodčí předá Jack příslušnému hráči a dá znamení k zahájení směny verbálním pokynem.

6.5.3 Hráč musí vhodit Jack do platného území kurtu.

6.6 Neplatné vhození Jacka

6.6.1 **Vhození Jacka je neplatné, jestliže:**

- po zahrání zůstane stát na neplatném území pro Jacka
- je vhozen do autu
- je při vhození Jacka spáchán přestupek.

6.6.2 Je-li vhazování Jacka neplatné, pak vhazuje Jack hráč, který je na řadě s jeho vhazováním v následující směně. Jestliže dojde k neplatnému vhazování Jacka v závěrečné směně, pak vhazuje Jack

hráč, který vhažoval v první směně. Vhažování Jacka pokračuje podle pořadí, dokud není vhažování platné.

- 6.6.3 Dojde-li k neplatnému vhažování Jacka, v příští směně vhažuje Jack hráč, který by byl na řadě, kdyby nedošlo k neplatnému vhažování.

6.7 Vhažování prvního míče do kurtu

- 6.7.1 Hráč, který vhažuje Jack, vhažuje také první barevný míč.
- 6.7.2 Je-li míč vhozen mimo kurt nebo je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vhažování tato strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly odhozeny všechny míče příslušné strany. V divizi párů a týmů může do kurtu vhažovat druhý míč kterýkoliv hráč strany, která je na řadě.

6.8 Vhažování prvního míče protistrany

- 6.8.1 Poté vhažuje protistrana.
- 6.8.2 Je-li míč vhozen mimo kurt nebo je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vhažování tato strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly odhozeny všechny míče příslušné strany. V divizi párů a týmů může házet jakýkoliv hráč týmu.

6.9 Vhažování zbývajících míčů

- 6.9.1 Další strana na řadě s vhažováním je ta, která nemá míč nejbližší k Jackovi. V případě, že tato strana už odhodila všechny své míče, pak vhažuje druhá strana. Tato procedura pokračuje, dokud nejsou odehrány všechny míče obou stran.
- 6.9.2 Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajcí míče, může toto signalizovat rozhodčímu, že již házet nebude. Zbývajcí míče jsou tedy odebrány a označeny jako „Mrtvé míče“.

6.10 Dokončení směny

Poté, co byly vhozeny všechny míče do kurtu včetně všech trestných míčů, rozhodčí ústně oznámí konec směny (sportovní asistent BC3 se nyní může otočit do kurtu) a poté oznámí skóre směny (viz. pravidlo 7)

6.11 Příprava na další směnu

Hráči, jejich sportovní asistenti, nebo jiní oficiální pomocníci seberou všechny míče k zahájení další směny. Poté může začít následující směna. (viz 6.5.2.)

6.12 Vhažování míčů

- 6.12.1 Dokud rozhodčí nedá znamení určující, že míč může být uveden do hry, nesmí dojít k odhodu Jacka ani barevného míče.
- 6.12.2 Při odhazování míčů se hráči nesmí dotýkat hraničních čar ani jiných částí kurtu, které nejsou součástí odhodového boxu hráče. Toto pravidlo se vztahuje na jakoukoliv část těla hráče, jeho vozíku, oblečení a dalšího vybavení přineseného do boxu.
- 6.12.3 V momentě vypuštění míče se musí alespoň jedna hýždě hráče dotýkat sedačky vozíku, z něhož je odhod prováděn.
- 6.12.4 Když je míč vypuštěn, nesmí se dotýkat žádné části kurtu, která se nachází mimo hráčův odhodový box. Jestliže vhozený míč zasáhne vhadzujícího hráče, protihráče nebo jejich vybavení, stále je považován za míč ve hře. Jestliže se míč samovolně (bez cizího zásahu) začne pohybovat po kurtu, zůstává ve hře v nové pozici.
- 6.12.5 Poté, co je míč odhozen, kopnut nebo opustí spodní část rampy, může vyjet stranou z hráčova boxu (vzduchem nebo po zemi) a přes protihráčův box před tím, než přejde odhodovou čáru do kurtu.

6.13 Míče v autu

- 6.13.1. Každý míč, včetně Jacka, je považován za míč v autu, jestliže se dotýká nebo překročí pomezí čáry. Pokud se míč (Jack nebo barevný míč) dotýká pomezí čáry a zároveň se opírá o jiný míč, bude tento opatrně odstraněn. Pokud se následně posune podepřený míč také na čáru, je také v autu a bude odebrán. Každý míč bude považován za „mrtvý míč“ (viz.6.13.4 nebo 6.14).
- 6.13.2. Míč, který se dotkne nebo překročí pomezí čáru a poté se vrátí zpět do kurtu je považován za míč v autu.
- 6.13.3. Odhozený míč, který dopadne mimo kurt, s výjimkou případu popsaného v bodě 6.17., je považován za míč v autu.
- 6.13.4. Jakýkoliv barevný míč, který je vhozen mimo kurt nebo je vyražen mimo kurt jiným míčem, stává se mrtvým míčem a je umístěn do koše na mrtvé míče. V těchto záležitostech je konečným arbitrem rozhodčí.

6.14 Vyražení Jacka mimo kurt

- 6.14.1 Dojde-li v průběhu zápasu k vyražení Jacka mimo kurt nebo do oblasti, která je pro Jacka neplatná, pak je přemístěn na „Kříž“ pro navrácení Jacka.
- 6.14.2 Není-li tento úkon proveditelný proto, že kříž kryje jiný míč, pak je Jack umístěn co nejbližší před kříž a centrálně mezi postranní čáry. (Před křížem znamená místo mezi přední odhodovou čarou a křížem pro Jacka.)

6.14.3 Když je Jack přemístěn, stranou která je na řadě s vhadzováním, je určena v souladu s pravidlem 6.9.1.

6.14.4 Nejsou-li v hracím poli kurtu po přemístění Jacka žádné barevné míče, pak vhadzuje strana, kterou určuje pravidlo. 6.9.1.

6.15 Míče o stejné vzdálenosti

Nachází-li se dva nebo více míčů různých barev ve stejné vzdálenosti od Jacka a v poli nejsou žádné míče blíž, vhadzuje opět ta strana, která vhadzovala jako poslední. Poté se strany ve vhadzování střídají, dokud není stejná vzdálenost porušena nebo dokud jedna ze stran nevhodila všechny své míče. Poté hra pokračuje jako obvykle.

6.16 Současně odhozené míče

Odhodí-li jedna strana současně více než jeden míč, je-li tato strana na řadě, jsou oba míče považovány za odehrané a zůstávají v hracím poli kurtu. Pokud byly, podle mínění rozhodčího, míče úmyslně vhozeny současně z důvodu časové tísně, pak musí být oba míče odstraněny.

6.17 Upuštěný míč

Upustí-li hráč míč nešťastnou náhodou, je to hráčova odpovědnost požádat rozhodčího o navrácení tohoto míče. Rozhodčí rozhodne, zda šlo skutečně o upuštěný míč nebo jestli šlo o platný pokus. Následně povolí tomuto hráči nový pokus s tímž míčem, když rozhodne, že šlo o upuštěný míč. Počet pokusů k odhození míče není omezen a výhradním arbitrem je rozhodčí. V takovém případě se časomíra nezastavuje.

6.18 Chyby rozhodčího

Jestliže vhadzuje následkem chyby na straně rozhodčího nesprávná strana, jsou míč(e) navrácen(y) vhadzujícímu hráči. V tomto případě musí být zkontrolován čas a patřičným způsobem upraven. Dojde-li k narušení polohy některého z míčů, považuje se tato směna za přerušenu. (viz 10.3.4 a 12.)

6.19 Střídání

V divizi párů BC 3 a BC4 je každé straně povoleno provést v průběhu zápasu jedno střídání (viz. 4.6/4.7). V divizi týmů je každé straně povoleno střídání až dvou hráčů v průběhu zápasu (viz. 4.8). Střídání musí proběhnout mezi směnami a rozhodčí musí být o něm informován. Střídání nesmí zdržet průběh zápasu. Pokud byl jednou hráč vystřídán, už nesmí v tomto zápase zpět nahradit nikoho jiného.

6.20 Umístění střídajících a trenérů

Trenéři a náhradníci musí být umístěni na konci kurtu ve vyznačeném území. Vymezení tohoto území stanovuje organizační výbor a závisí na celkovém rozložení kurtů na ploše.

7. SKÓRE

- 7.1** Určení skóre provádí rozhodčí poté, co byly vhozeny všechny míče obou stran, včetně trestných míčů, pokud nějaké byly.
- 7.2** Strana s míčem nejbliže k Jacku obdrží jeden bod za každý míč, který je k Jacku blíže než nejbližší míč protistrany.
- 7.3** Jsou-li dva nebo více míčů různých barev ve stejné vzdálenosti k Jacku a žádné jiné míče blíže nejsou, pak obdrží každá strana po jednom bodu za každý takový míč.
- 7.4** Rozhodčí se na konci každé směny ujistí, že skóre zaznamenané ve výsledkové listině a na výsledkové tabuli je správné. Hráči/kapitáni jsou odpovědní za kontrolu bezchybného záznamu počtu bodů.
- 7.5** Po ukončení směn se body dosažené v jednotlivých směnách sečtou a strana s celkově vyšším počtem bodů je vyhlášena za vítěze.
- 7.6** Rozhodčí může přivolat kapitány (nebo hráče v případě divize jednotlivců) k měření, nebo když je výsledek na konci směny těsný.
- 7.7** Je-li bodový stav totožný, hraje se tie-break. Body z tie-breaku se do výsledného skóre zápasu nepočítají, jen se určí vítěz zápasu.

8. TIE-BREAK (čti „taj brejk“)

- 8.1** Tie-break sestává z jedné mimořádné „směny“.
- 8.2** Všichni hráči setrvávají ve svých původních odhodových boxech.
- 8.3** Vítěz rozlosování mincí před tie-breakem určuje, která strana hraje první. Rozlosování mincí určuje začátek této směny a provádí se okamžitě, jak jsou hráči připraveni. Jack strany, která vhadzuje první, je položen na kříž pro tuto směnu.
- 8.4** Jack je umístěn na „kříž pro navrácení Jacka“.
- 8.5** „Směna“ je poté odehrána, jako běžná „směna“.
- 8.6** Nastane-li situace pospaná v bodě 7.7 a obě strany obdrží při této „směně“ stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno a zahájí se druhý tie-break. Tentokrát zahazuje „směnu“ protistrana. Tento postup pokračuje a strany se střídají o „první vhadzování“ dokud jedna strana nezvítězí.

- 8.7** Sportovní asistent BC3 se nesmí dívat směrem do kurtu při nastavení rampy před rozhazováním mincí, během rozhazování mincí ani po rozhození mincí. Pokud k tomu dojde, nechá rozhodčí zahrát míč, a následně ohlásí přestupek příslušné strany (dva trestné míče) 11.1.2/11.2.6
- 8.8** Pokud je nezbytné hrát extra tie-break nutný k tomu, aby se rozhodlo o výsledném umístění ve skupině, rozhodčí udělá následující:
- Rozhazuje mincí, aby určil, která strana hraje červenou a modrou.
 - Jack strany, která zahajuje tie-break, je umístěn na kříž.
 - Následně se hraje tie-break jako běžná směna.
 - Nastane-li situace, že obě strany obdrží při této „směně“ stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno a zahájí se druhý tie-break. Tentokrát zahajuje „směnu“ protistrana. Na kříž je umístěn Jack této strany.
 - Střídání stran v odhodu Jacka pokračuje do té doby, než jedna strana nezvítězí.

9. POHYB NA KURTU

- 9.1** Ve chvíli, kdy rozhodčí dá znamení ke hře jedné ze stran, hráči této strany mohou vstoupit do kurtu
- 9.2** Hráči nemohou vstoupit do jiných odhodových boxů během přípravy na další hod nebo nastavování rampy. Pokud k tomu dojde, rozhodčí požádá tohoto hráče, aby se vrátil do svého boxu, než začne nastavovat rampu.
- 9.3** Jestliže hráč potřebuje asistenci při vjetí do kurtu, může požádat rozhodčího nebo čarového rozhodčího, aby mu pomohl.
- 9.4** Pokud hráč v soutěži párů nebo týmů vhodí míč do kurtu během toho, co jeho spoluhráč se ještě vrací zpět do svého boxu, rozhodčí oznámí tomuto hráči, že musí vždy počkat, až jsou jeho spoluhráči ve svých boxech, než odhodí (odhozený míč je považován za odehraný). Pokud ovšem tato situace nastane znovu, udělí rozhodčí konkrétní straně varování.
- 9.5** Běžné aktivity před nebo po odhození, kopnutí jsou povoleny bez specifických požadavků na sportovního asistenta.

10. TRESTY

10.1 Všeobecné informace

V případě přestupku existují tři různé druhy trestů:

- penalizace
- stažení míče
- výstraha & diskvalifikace

10.2 Penalizace

- 10.2.1 Penalizací se rozumí přidělení dvou extra míčů protistraně, které se vhazují na konci směny. Časový limit pro trestné míče jsou dvě minuty (na dva míče) ve všech divizích.
- 10.2.2 K tomuto účelu se použijí mrtvé míče té strany, které byly přiděleny trestné míče. Není-li dostatek mrtvých míčů, pak se použijí míče, které jsou nejdále od Jacka.
- 10.2.3 Jestliže je určen více, než jeden míč z kurtu jako trestný míč, určí si zahrávající strana, který to bude.
- 10.2.4 Jsou-li jako trestné míče použity některé bodující míče, pak rozhodčí zaznamená počet bodů ještě před jejich odstraněním. Po odhodu „trestných míčů“ jsou veškeré další body přičteny k výsledku. Změní-li hráč při vhazování trestného míče postavení tak, že se míč protihráče ocitne blíže k Jacku, pak rozhodčí oboduje směnu podle nového postavení.
- 10.2.5 Dopustí-li se v průběhu směny jedna strana více, než jednoho přestupku, vhazují se dva trestné míče, které se vážou na každý přestupek, jednotlivě. Tudiž, dva trestné míče (za první přestupek) jsou staženy a odehrány, poté jsou dva trestné míče (za druhý přestupek) staženy a odehrány a tak dále.
- 10.2.6 Přestupky, kterých se dopustí obě strany, se navzájem ruší. Dopustí-li se například v průběhu směny strana červených dvou přestupků a strana modrých pouze jednoho přestupku, pak modrá strana zahrává trestné míče pouze za jeden přestupek.
- 10.2.7 Dojde-li k přestupku, jehož výsledkem je udělení „trestných míčů“ v době vhazování „trestných míčů“, pak rozhodčí v následujícím pořadí:
- 10.2.7.1 stáhne jednu sadu trestných míčů za jeden přestupek, pokud byla udělena více než jedna sada „trestných míčů“; nebo
- 10.2.7.2 přidělí následně trestné míče protistraně.

10.3 Stažení míčů

- 10.3.1 Součástí trestu je odstranění míče, který byl vhozen při přestupku, z kurtu. Míč je umístěn do koše na mrtvé míče.
- 10.3.2 Stažení míče může být uděleno pouze za přestupek, ke kterému dojde při vhažování míče.
- 10.3.3 Dojde-li k přestupku, jehož výsledkem je stažení míče, rozhodčí se vždy pokusí o zastavení míče dříve, než posune ostatní míče na kurtu.
- 10.3.4 Nepodaří-li se rozhodčímu zastavit míč dříve, než vytlačí z postavení míče ostatní, může být směna prohlášena za přerušenu. (viz 12.2)
- 10.3.5 Přestupek, jehož výsledkem je stažení míče je ten, ke kterému došlo v době vypuštění míče.

10.4 Výstraha a diskvalifikace

- 10.4.1 Je-li hráči udělena výstraha (bude mu udělena žlutá karta), rozhodčí to zaznamená do zápisu o utkání.
- 10.4.2 Je-li hráči udělena druhá výstraha v jednom zápase (bude hráči udělena nejdříve žlutá a potom červená karta), je hráč diskvalifikován. (viz 11.6). Rozhodčí to zaznamená do zápisu o utkání.
- 10.4.3 Pokud je hráč diskvalifikován za nesportovní chování, rozhodčí mu udělí červenou kartu a zaznamená to do zápisu o utkání.
- 10.4.4. Dojde-li k diskvalifikaci hráče v divizi jednotlivců nebo párů, prohrává zápas kontumačně (viz 10.4.8.).
- 10.4.5 Dojde-li k diskvalifikaci hráče v divizi týmů, pokračuje zápas se zbývajících dvěma hráči. Veškeré neodhozené míče diskvalifikovaného hráče jsou umístěny do koše na mrtvé míče. Ve všech následujících směnách pokračuje strana ve hře se čtyřmi míči. Je-li diskvalifikován kapitán, převezme jeho roli jiný člen týmu. Je-li diskvalifikován druhý člen týmu, tato strana prohrává zápas kontumačně(odkaz na 10.4.8.).
- 10.4.6 Diskvalifikovaný hráč může být v rámci téhož turnaje zařazen do dalších zápasů.
- 10.4.7 Jestliže je hráč diskvalifikován pro nesportovní chování, porota složená z hlavního rozhodčího a dvou mezinárodních rozhodčích (v případě národního turnaje stačí národní rozhodčí pozn. RTB), kteří se nepodíleli na rozhodování tohoto zápasu nebo nejsou ze stejné země jako inkriminovaný hráč (v případě národního turnaje toto neplatí pozn.RTB), rozhodne, jestli bude moci hráč nastoupit v dalších zápasech (viz 10.4.9.).

- 10.4.8 Prohraje-li strana kontumačně, je přiděleno druhé straně skóre korespondující s výší skóre s největším rozdílem ve skupině nebo vyřazovacího kola. Diskvalifikovaná strana bude mít skóre 0. Pokud jsou obě strany diskvalifikovány, obdrží skóre korespondující s výší skóre s největším rozdílem ve skupině nebo ve vyřazovací části. V každém boxu zápisu o utkání bude uvedeno: „kontumační prohra 0:(?)“.
- 10.4.9 V případě opakované diskvalifikace je organizační výbor, po poradě se jmenovaným technickým delegátem a hlavním rozhodčím, povinen zvážit a stanovit patřičné sankce.

11. PŘESTUPKY

11.1 Následující jednání vede k udělení trestných míčů (viz 10.2):

- 11.1.1 Hráč opustí svůj odhodový box v čase, kdy má hrát soupeř.
- 11.1.2 Otočí-li se sportovní asistent divize BC3 (jednotlivců nebo párů) směrem do kurtu, aby viděl hru během směny.
- 11.1.3 Dojde-li, podle názoru rozhodčího, mezi hráčem/hráči a jejich sportovní asistentem a/nebo trenérem k nepovolené komunikaci (viz 13.1).
- 11.1.4 Pokud se hráč připravuje na další hod nastavováním vozíku a/nebo rampy nebo připravuje míč, v čase stanoveném pro soupeřovu stranu (včetně doby vhazování Jacka soupeřem). Jestliže hráč zvedl svůj míč a drží ho v ruce nebo na klíně, ale neupravuje ho válením, je to v pořádku. (Např.: jestliže rozhodčí ukázal modrou, aby hrála, a červený zvedne svůj míč, není to v pořádku. Jestliže červený zvedl svůj míč před tím, než rozhodčí ukázal modrou a drží tento míč v ruce nebo na klíně, je to v pořádku). Pokud hráč po přestupku odhodí míč, ten bude stažen.
- 11.1.5 Pokud asistent pohybuje vozíkem, rampou nebo posunuje míček, aniž by o to hráč požádal.

11.2 Následující jednání vede k udělení trestných míčů a ke stažení vhozeného míče (viz 10.2 & 10.3):

- 11.2.1 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se jakákoliv část těla hráče, sportovního asistenta nebo jakákoliv část jejich vybavení nebo oblečení, jež si vzali s sebou do boxu, dotýká čáry kurtu, nebo části kurtu, které nejsou považovány za součást hráčova odhodového boxu; (viz 6.12.2). Pro hráče divize BC3 to platí do doby, dokud je míč stále na rampě.

Pokud hráč chce použít jakékoliv vybavení (lahev na pití, vlajku, oblečení, atd.) nebo sportovní vybavení (tykadlo, rampu, nástavec

rampy, atd.) během směny, toto vybavení musí mít s sebou v boxu od začátku směny. Pokud je jakékoliv vybavení odstraněno z boxu během směny, rozhodčí rozhodne dle pravidla 11.2.1/15.5.

- 11.2.2 Opomenutí přemístit pomocný prostředek (rampu) doleva a doprava tak, aby byla zřetelně porušena rovina předchozího hodů.
- 11.2.3 Vypuštění míče, když pomocný prostředek (rampa) přesahuje odhodovou čáru.
- 11.2.4 Vypuštění míče aniž by se alespoň jedna hýždě dotýkala sedačky odhodového vozíku.
- 11.2.5 Vypuštění míče když se dotýká části kurtu, které je mimo vymezené území hráčova odhodového boxu.
- 11.2.6 Vypuštění míče, pokud se sportovní asistent BC 3 dívá do kurtu.
- 11.2.7 Vypuštění míče, když je sedačka vozíku výše, než povolených 66 centimetrů (viz.17.1.).
- 11.2.8 Pokud má sportovní asistent, u kategorie BC1, BC3 nebo BC4 hrajícího nohou, přímý fyzický kontakt s hráčem, hlavovým, ústním nebo pažním tykadlem během vypuštění nebo kopnutí míče, což zahrnuje i pomoc při odhodu nebo kopnutí postrčením vozíku.

Pokud se sportovní asistent dotýká nechtěně a nemá to žádný vliv na odhod/kopnutí míče, rozhodčí tento akt nebere jako přestupek.

11.3 Následující jednání vede k udělení trestných míčů a výstrahy – žluté karty (viz 10.2/10.4):

- 11.3.1 Jakékoliv záměrné bránění nebo rozptylování jiného hráče způsobem, který ovlivňuje jeho koncentraci nebo jeho odhod.
- 11.3.2 Úmyslné způsobení přerušené směny.

11.4 Následující jednání vede ke stažení vhozeného míče (viz 10.3):

- 11.4.1 Vhození míče dříve, než dá rozhodčí znamení, která barva je na řadě. Pokud se jedná o bílý míč (Jack) vhazení je chybné.
- 11.4.2 Vhození míče ve chvíli, kdy je na řadě protistrana, pokud ovšem neučinil rozhodčí chybu.
- 11.4.3 Pokud míč zastaví v rampě poté, co byl vypuštěn, bude stažen ze hry.
- 11.4.4 Jestliže sportovní asistent u BC3 zastaví míč v rampě z jakéhokoliv důvodu, bude míč stažen ze hry.

- 11.4.5. Jestliže hráč BC3 není osoba, která vypustila míč (viz 15.3).
- 11.4.6 Jestliže hráč s asistentem vypustí míč společně v ten samý čas.
- 11.4.7. Jestliže je barevný míč vhozen před Jackem (viz 11.4.1).
- 11.4.8. Jestliže míč nebyl vhozen do té doby, než vypršel čas (viz.14.5).

11.5 Následující jednání vede k udělení výstrahy straně – žluté kartě (viz 10.4)

- 11.5.1 Neopodstatněné zdržování zápasu.
- 11.5.2 Odmítne-li hráč přijmout rozhodnutí rozhodčího a/nebo jedná-li způsobem, kterým poškozuje protistranu nebo organizátory.
- 11.5.3 Jestliže míč(e) nesplní kritéria během náhodné kontroly v call roomu (viz.2 a 20.12.3.). Toto varování není bráno jako „výstraha na kurtu“.
- 11.5.4 Pokud je do call roomu přineseno více míčů, než pravidla povolují (viz. 5.1/5.2./5.3./20.6). Toto varování není bráno jako „výstraha na kurtu“
- 11.5.5 V soutěži párů a týmů, je varování uděleno hráči, který do call roomu přinesl nepovolený počet míčů. Pokud nelze určit, který hráč porušil pravidla, je varování uděleno kapitánovi týmu. Toto varování není bráno jako „výstraha na kurtu“
- 11.5.6 Hráč, který nashromáždí 3 žluté karty během jednoho turnaje nebo 5 během roku, bude suspendován ze zápasu. Suspendace je platná pouze ve stejném roce jako přestupky.

11.6 Následující jednání vede k udělení diskvalifikace – červené kartě (viz 10.4.):

- 11.6.1 Když se hráč/sportovní asistent chová velmi nesportovně k rozhodčímu nebo protihráči, bude mu udělena červená karta a to znamená okamžitou diskvalifikaci (viz 10.4.3.).
- 11.6.2 Když sportovec/sportovní asistent opustí prostor kurtu během zápasu bez povolení rozhodčího. Dokonce, i když je to mezi směnami nebo během time outu (např. odchodem na toaletu).
- 11.6.3 Pokud sportovní vybavení neprojde podruhé kontrolu v call roomu nebo během náhodné kontroly (viz. 2./20.12.4.).
- 11.6.4 Udělení červené karty vždy znamená suspendaci nejméně na jeden zápas. Pokud dojde k udělení červené karty během finálového zápasu nebo během posledního zápasu v turnaji, přesouvá se tato penalizace do příštího turnaje, pokud je to ve stejném roce.

12. PŘERUŠENÁ SMĚNA

- 12.1** Dojde-li k přerušení směny z důvodu chyby nebo jednání na straně rozhodčího, navrátí rozhodčí vhozené míče, po poradě s čárovým rozhodčím, do jejich původního postavení (rozhodčí se bude snažit vždy zachovat původní skóre, i kdyby míče nebyly v přesné předešlé pozici). Pokud podle názoru rozhodčího jejich navrácení není možné, zahájí se směna nanovo. Konečným arbitrem je rozhodčí.
- 12.2** Dojde-li k přerušení směny kvůli chybě nebo jednání jedné ze stran, přistoupí rozhodčí k opatřením v souladu s pravidlem 12.1, ale při rozhodování se může poradit se znevýhodněnou stranou, aby se vyhnul jakémukoliv nespravedlivému rozhodnutí.
- 12.3** Jestliže je přerušena směna a byly v ní uděleny trestné míče, budou tyto odehrány na konci této znovu hrané směny. Jestliže přerušení směny zavinila ta strana, která měla na jejím konci odehrát trestné míče, ztrácí tuto možnost v nově hrané směně.

13. DOROZUMÍVÁNÍ

- 13.1** Mezi hráčem, jeho asistentem, trenérem a náhradníkem je v průběhu směny zakázáno dorozumívání.

Výjimkou je:

- Pokud hráč požádá svého sportovního asistenta o provedení určité činnosti, jako například pozměnění polohy vozíku, přemístění pomocného prostředku, upravení nebo podání míče hráči. Některé rutinní aktivity jsou povoleny bez specifického požadavku směrem ke sportovnímu asistentovi.
- Trenéři mohou povzbuzovat a blahopřát hráči po odhodu nebo mezi směnami.
- Komunikace mezi trenéry, střídajícími hráči a jejich BC3 asistenty je možná, pokud to neslyší hráči na kurtu. Pokud si rozhodčí myslí, že hráči na kurtu mohou komunikaci slyšet, udělí dva trestné míče za nepovolenou komunikaci (viz.11.1.3)
- Během směny, kdy není určeno, která strana má hrát (např. během měření míčů), mohou týmy tiše komunikovat do té doby, než je rozhodčím určeno, že má druhá strana hrát.

- 13.2** V divizi párů a týmů se v průběhu směny nesmí hráči dorozumívat s ostatními hráči svého týmu, jestliže rozhodčí nedal znamení, že je na nich řada s vhazováním.
- 13.3** V soutěži párů BC3 nesmí sportovec instruovat asistenta svého spoluhráče, jak má nastavit rampu. Každý sportovec smí přímo komunikovat pouze se svým asistentem.
- 13.4** Mezi směnami mohou hráči, jejich sportovní asistenti a trenéři komunikovat. Dorozumívání musí být ukončeno, jakmile je rozhodčí připraven zahájit další směnu. Rozhodčí nebude zdržovat hru proto, aby dal prostor rozsáhlým debatám. Kapitán/hráč nesmí mezi směnami opustit svůj box, s výjimkou: oddechového času; pokud není nahrazen jiným hráčem nebo s povolením rozhodčího. (viz 6.19 / 13.5).
- 13.5** Při zápase divize týmů či párů je povolen jeden oddechový čas (Time out) pro jednu stranu. Může být vyhlášen mezi směnami a to buď trenérem, nebo kapitánem týmu. Doba oddechového času činí dvě minuty. Hráči smí opustit své boxy v průběhu oddechového času, ale musí se navrátit do svých původních odhodových boxů. Jakmile se obě strany vrátí do svých odhodových boxů, time-out vypršel. Hráči nemohou opustit kurt během time-outu bez povolení rozhodčího. Pokud tak učiní a opustí kurt, z jakéhokoliv důvodu, bude jim uděleno varování (žlutá karta) a bude to zaznamenáno do zápisu o zápase (viz 11.6.2.).
- 13.6** Hráč smí požádat jiného hráče, aby se přesunul, pakliže je v takové poloze, která zabraňuje odehrání hodu, ale nemůže ho žádat, aby opustil box.
- 13.7** Jakýkoliv hráč, ne pouze kapitán, může mluvit s rozhodčím v jejich hracím čase.
- 13.8** Poté, co rozhodčí určí, která strana hraje, mohou se tito hráči zeptat na aktuální skóre nebo požádat o přeměření. Požadavek na informaci např., který soupeřův míč je nejbliž, nebude zodpovězena. Sportovci mohou vstoupit do kurtu a podívat se na rozmístění míčů sami.
- 13.9** Pokud je potřeba na kurtu tlumočnicka, hlavní rozhodčí je autorizován k tomu, aby vybral vhodného tlumočnicka. Hlavní rozhodčí v první řadě použije dobrovolníka nebo rozhodčího, který není součástí konkrétního zápasu. Pokud tlumočnicka nesežene z řad pořadatelů, může vybrat někoho z výpravy konkrétního sportovce.
- 13.10** Tlumočnick nebud sedět na hrací ploše. Zápas se nebude zdržovat kvůli tomu, že by tlumočnick nebyl v dosahu, když je potřeba.
- 13.11** Sportovci, asistenti, trenéři ani střídající hráči nemohou v prostorách kurtu používat vysílačky, mobilní telefony ani jiná komunikační zařízení.

14. ČAS

14.1 Každá strana má k odehrání každé směny časový limit, který odpočítává časoměřič.

14.2 Uvedení Jacka do hry je počítáno do času určeného pro konkrétní stranu.

(Toto pravidlo bude změněno k 1. 1. 2014. Od té doby bude mít každý hráč na odehrání Jacka 1 minutu. Poté bude spuštěn čas, který je určen na směnu)

14.3 Čas strany začíná běžet od chvíle, kdy dá rozhodčí znamení časomíře, která strana má hrát. Tento čas začíná již pro vhazování Jacka.

14.4 Čas strany se zastavuje ve chvíli, kdy se vhozený míč zastaví v rámci hracího pole kurtu, nebo když překročí jeho hranice.

14.5 Jestliže strana nevy pustí míč před vypršením časového limitu, takový míč a všechny zbývající míče dané strany se stávají neplatnými a musí být umístěny do koše na mrtvé míče. V případě divize BC3 se vypuštěný míč počítá od chvíle, kdy se začne pohybovat po rampě dolů.

14.6 Jestliže strana vypustí míč po vypršení časového limitu, rozhodčí takový míč zastaví a odstraní ho z hracího pole kurtu dříve, než naruší průběh hry. V případě, že míč naruší postavení jakéhokoli jiného míče, je směna prohlášena za přerušenu.

14.7 Časový limit pro trestné míče jsou 2 minuty za každý přestupek (2 míče) u všech herních divizí.

14.8 V průběhu každé směny je zbývající čas obou stran zobrazen na výsledkové tabuli. Po ukončení každé směny se zbývající čas obou stran zapíše do zápisu o utkání.

14.9 Je-li čas během směny počítán špatně, rozhodčí upraví čas, aby chybu napravil.

14.10 V případě sporné situace musí rozhodčí zastavit čas. Je-li potřeba tlumočnicka během rozehrané směny, čas musí být zastaven. Jestli je to možné, tlumočnick by neměl být ze stejného týmu jako je hráč.

14.11 Časové limity:

- BC 1 5 minut na hráče na směnu
- BC 2, BC 4 5 minut na hráče na směnu
- BC 3 6 minut na hráče na směnu
- Páry BC 3 8 minut na pár na směnu

- Páry BC 4 6 minut na pár na směnu
- Tým 6 minut na tým na směnu

Od 1. 1. 2014, bude časový limit snížen u všech divizí o minutu.

- Trestné míče 2 minuty na přestupek (2 míče)
- Time out 2 minuty
- Zdravotní time out 2 minuty
- Rozházení 2 minuty

14.12 Časoměřič musí hlasitě a jasně oznámit, pokud čas, který zbývá je následující: 1 minuta, 30 sekund, 10 sekund a dobu, kdy čas vypršel.

15. PRAVIDLA PRO POUŽITÍ POMOCNÝCH PROSTŘEDKŮ/RAMP

- 15.1** Rampy musí mít takový rozměr, aby se při položení na bok vešly do území o rozměrech 2,5 m × 1 m. Rampy, včetně veškerých přídatných dílů, násad a podstavců musí být během měření vytaženy do nejvyšších poloh.
- 15.2** Rampy nesmí obsahovat žádné mechanické přístroje, které by napomáhaly chodu míčku, akceleraci/zpomalení, nebo orientaci (zaměření) rampy (např. lasery, stupínky, brzdy, signalizační zařízení, optiku, atd.). Pokud hráč míč vypustí (odhodí), nesmí nic bránit míči v cestě.
- 15.3** Hráč musí být s míčem v přímém tělesném kontaktu během jeho vypuštění do kurtu. K přímému tělesnému kontaktu patří používání pomůcky připevněné přímo k hráčově hlavě, paži nebo ústům. Maximální délka těchto pomocných prostředků je 50 cm. Pokud bude pomocný prostředek připevněn k hráčově hlavě či puze, vzdálenost bude měřena od středu čela nebo pusy. Pokud je pomocný prostředek připevněn k hráčově paži, vzdálenost se bude měřit ze středu ramene.
- 15.4** Mezi hody musí být pomocný prostředek posunut zřetelně doleva a doprava. Pokud je rampa zafixována na podstavci a nemůže se sama bez podstavce pohnout, musí se pohnout jak rampa, tak podstavec doprava a doleva.
- 15.5** Hráč smí v průběhu zápasu používat více, než jeden pomocný prostředek. Všechny pomocné prostředky musí zůstat v hráčově boxu (viz 11.2.1).
- 15.6** V průběhu každé směny vrací míče z kurtu (např. trestné míče) hráčům BC3 rozhodčí/čárový rozhodčí, aby bylo zabráněno otočení sportovního asistenta směrem do kurtu.
- 15.7** Rampa nesmí při vypouštění míče přesahovat přes přední odhodovou čáru.
- 15.8** Jestliže se rampa rozbije během směny jednotlivců nebo párů čas musí být zastaven a hráči je poskytnuto 10 minut k opravě rampy. V párech může hráč

sdílet jednu rampu se spoluhráčem nebo se střídajícím hráčem. Náhradní rampa může být vyměněna pouze mezi směny (hlavní rozhodčí s tím musí být seznámen).

16. OBJASNĚNÍ A PROTESTY

16.1 V průběhu zápasu může mít jedna ze stran pocit, že rozhodčí přehlédl určitý jev nebo učinil nesprávné rozhodnutí, které ovlivňuje výsledek zápasu. V tu chvíli smí strana rozhodčího na takovou situaci upozornit a požadovat objasnění. Časomíra musí být zastavena. (viz 14.10)

16.2 V průběhu zápasu si smí hráč/kapitán vyžádat oficiální rozhodnutí hlavního rozhodčího, jehož verdikt je konečný.

16.2.1 V souladu s pravidly 16.1 a 16.2 musí hráči během zápasu upozornit rozhodčího na stav, se kterým nesouhlasí a musí žádat objasnění. Pokud chtějí postoupit situaci až po bod 16.3, musí také požadovat rozhodnutí od hlavního rozhodčího.

16.3 Na konci zápasu budou strany požádány, aby podepsaly zápis o utkání. Přeje-li si jedna ze stran podat protest nebo domnívá-li se, že rozhodčí nejednal podle pravidel při této hře, nepodepíše tato strana zápis o utkání.

16.4 Zapisovatel hracího pole kurtu zaznamená čas ukončení hry (po zápisu výsledku do výsledkové listiny). Strana musí podat formální protest do 30 minut od ukončení hry. Není-li podán do té doby žádný písemný protest, výsledky zůstávají.

16.5 Vyplněný protestní formulář musí být předán hráčem/kapitánem nebo vedoucím týmu sekretariátu závodů, společně s částkou 150 € (150 Kč pro Národní závody pozn.RTB). Tento protestní formulář musí obsahovat jak okolnosti, tak odůvodnění pro podání protestu, s odkazy na příslušná pravidla. Hlavní rozhodčí nebo jeho určený zástupce svolá protestní porotu v nejbližším možném termínu. Porota se musí skládat z:

- hlavního rozhodčího
- dvou mezinárodních rozhodčí, kteří nebyli ve hře zapojeni nebo jsou ze zemí, kterých se protest netýká. (pro národní závody stačí 2 národní rozhodčí pozn.RTB)

16.5.1 V momentě, kdy je svolána protestní porota, by měla konzultovat situaci s rozhodčím, který byl na kurtu inkriminovaného zápasu před tím, než udělá finální rozhodnutí. Protestní porota by měla jednat v soukromí. Všechny rozhovory týkající se protestního řízení musí zůstat důvěrné.

16.5.2 Protestní porota dospěje k rozhodnutí co nejrychleji a písemně doručí rozhodnutí hráči/kapitánovi a dalším zúčastněným stranám.

16.6 Bude-li nutné přehodnotit rozhodnutí protestní poroty, bude to provedeno po obdržení dalšího vyplněného protestního formuláře. Obě strany by o tom měly být srozuměny. Po obdržení tohoto protestu, technický delegát nebo jeho určený zástupce svolá co nejdříve odvolací porotu, sestávající z:

- technického delegáta
- dvou mezinárodních rozhodčích, kteří nebyli ve hře zapojeni nebo jsou ze zemí, kterých se protest netýká. (pro národní závody stačí 2 národní rozhodčí pozn.RTB)

16.6.1 Rozhodnutí odvolací poroty je konečné.

16.7 Strana, proti které bylo protestováno, může zažádat o revizi rozhodnutí protestní poroty. Tato strana musí předat protestní formulář zahrnující částku 150 € (150 Kč pro národní závody pozn.RTB). Protest musí být podán do 30 minut od získání oficiálního výsledku jednání protestní poroty. Protestní porota nebo její zmocněnec zaznamená čas, kdy byl předán výsledek protestního řízení hráči, straně nebo pověřené osobě (např.: týmovému manažerovi, trenérovi) a tato osoba musí danou skutečnost potvrdit podpisem formuláře. Všechny rozhovory týkající se protestního řízení jsou důvěrné.

16.8 Když bude v protestním řízení rozhodnuto o opakování zápasu, bude zápas zahájen tou směnou, která vedla k protestnímu řízení.

16.9 Pokud by se vyskytl důvod k podání protestu ještě před zahájením zápasu, měl by být podán před zahájením hry. Pokud důvod k podání protestu vznikne v call roomu, hlavní rozhodčí / technický delegát musí být informováni o úvaze podat protest. Na pozdější protest této strany nebude brán zřetel, pokud tato strana nedodrží pokyny tohoto pravidla.

17. VOZÍKY

17.1 Vozíky používané v soutěži musí být co nejbližší vozíkům standardním; avšak úpravy provedené pro každodenní používání mohou být v soutěži použity. Skútry se mohou také používat. Reflektory, které umožňují sportovním asistentům hráčů BC3 vidět do kurtu, nejsou povoleny.

Maximální výška sedačky, včetně polštáře nebo zpevňovací desky, činí 66 cm od země k nejvyššímu bodu, kde se dotýká hýždě s podložkou.

17.2 Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a sportovec má 10 minut na opravu vozíku. Pokud se oprava nepodaří, hráč musí pokračovat v zápase. Jestliže nemůže pokračovat, prohrává kontumačně (viz.10.4.8)

17.3 V případě sporu rozhoduje hlavní rozhodčí společně s technickým delegátem. Jejich rozhodnutí je konečné.

18. ODPOVĚDNOST KAPITÁNA

18.1 V divizi týmů a párů stojí v čele každé strany, každého utkání, kapitán. Kapitán musí být pro rozhodčího zřetelně identifikován pomocí znaku „C“ na přední straně dresu. Každý kapitán, tým nebo země jsou odpovědní za označení „C“. Kapitán vystupuje jako výkonný zástupce týmu a přebírá následující odpovědnosti:

18.1.1 Zastupuje tým/páry při rozvodu mincí a rozhoduje, zda bude tým hrát s červenými nebo modrými míči.

18.1.2 Rozhoduje, který člen týmu v průběhu zápasu hraje včetně trestných míčů, pokud se hráči sami nedohodnou.

18.1.3 Vyhláší „time out“ nebo střídání. Toto může dělat i trenér.

18.1.4 Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při určení skóre.

18.1.5 Účastní se porady s rozhodčím v případě přerušené směny nebo v případě sporu.

18.1.6 Podepisuje výsledkovou listinu nebo stanovuje zástupce, aby jej podepsal v zastoupení. Podepisující osoba se podepisuje vlastním jménem.

18.1.7 Podává protest. Ten může podat také trenér a týmový manažer.

18.1.8 Kapitán je zástupcem týmu, ale jakýkoliv hráč se může ptát rozhodčího nebo žádat o svolení ke vstupu do kurtu.

19. ROZHÁZENÍ (Warm up)

19.1 Před zahájením každého zápasu se hráč může připravovat na rozhazovací kurt (warm-up area). Rozhazovací kurt bude používán exklusivně pro hráče, kteří se připravují na zápas podle časového rozpisu, který vytvoří HOC (místní organizační výbor) pro každou hru. Hráči, trenéři a sportovní asistenti (a jeden překladatel na zemi) mohou na tento rozhazovací kurt vstoupit dle stanoveného rozpisu

19.2 Hráči mohou být doprovázeni na zahřívací kurt maximálně počtem osob uvedených níže:

- BC1 1trenér, 1 asistent
- BC2 1trenér, 1 asistent
- BC3 1trenér, 1 asistent
- BC4 1trenér, 1 asistent

- Páry BC3 1 trenér, 1 sportovní asistent na hráče
- Páry BC4 1 trenér, 1 asistent
- Tým (BC1/2) 1 trenér, 1 asistent

19.3 Pokud je to nezbytné, může být přítomen i 1 tlumočník a 1 fyzioterapeut/masér té země. Nesmějí současně pomáhat jako sportovní asistenti nebo trenéři.

20. CALL ROOM

20.1 Oficiální časomíra bude umístěna u vstupu do call roomu a bude jasně označena.

20.2 Před vstupem do call roomu se každý hráč musí ujistit, že má u sebe startovní čísla a akreditaci, a že jsou na viditelných místech. Je to zároveň odpovědnost trenérů i sportovních asistentů, aby u sebe měli akreditace a startovní čísla na viditelných místech. Startovní číslo je umístěno na hrudi nebo na dolních končetinách (na přední straně) a sportovní asistent BC3 má startovní číslo na zádech. Pokud to tak nebude, nebude jim umožněn vstup do call roomu. (Toto pravidlo není nutné pro národní akce pozn.RTB).

20.3 Registrace se dělá při vstupu do call roomu.

Všichni hráči se musí zaregistrovat mezi třiceti (30) a patnácti (15) minutami před stanoveným časem každého jejich zápasu.

V soutěži párů a týmů, musí být všichni sportovci zaregistrováni mezi čtyřiceti pěti (45) a dvaceti (20) minutami před stanoveným začátkem zápasu.

Každá strana (jednotlivci, týmy a páry) se musí registrovat společně u vstupu do call roomu a musejí s sebou přinést všechno své vybavení ke hře.

20.4 Trenér může zaregistrovat hráče pouze v případě, pokud je u vstupu do call roomu. Všechny strany musí být v call roomu a čekat na vyznačeném místě pro jejich zápas/kurt.

20.5 Pravidlo 6.1 neplatí v případě, že zdržení nastalo díky organizačnímu posunu. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v rozpisu, HOC (organizační výbor) to písemně oznámí všem vedoucím týmů co nejdříve. *(Pravidlo může být upraveno pro národní závody pozn. RTB)*

20.6 Ve stanovený čas se dveře call roomu zavřou a není možné po ukončení registrace vstoupit do call roomu nebo doručit vybavení. (Výjimku může udělit hlavní rozhodčí a/nebo technický delegát.)

20.7 Tlumočník může vstoupit pouze na požádání rozhodčího. Tlumočník musí být přítomen před každým zápasem vždy vně call roomu pro případ, kdyby bylo potřeba jeho služeb.

20.8 Hráče mohou do call roomu doprovázet maximálně tyto osoby:

- BC1 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC2 1 trenér
- BC3 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC4 1 trenér
- Páry BC3 1 trenér, 1 sportovní asistent na hráče
- Páry BC4 1 trenér
- Tým (BC1/2) 1 trenér, 1 sportovní asistent

20.9 Rozhodčí vstoupí do call roomu nejpozději, když se zavírají dveře do call roomu.

20.10 Rozhodčí může požádat hráče, aby mu ukázali jejich startovní čísla a akreditace, aby si mohl zkontrolovat informace o hráči. *(Toto pravidlo neplatí pro národní akce pozn.RTB)*

20.11 V momentě, kdy jsou hráči, trenérové a sportovní asistenti zaregistrováni a uvnitř call roomu, nesmí ho opustit. Pokud tak udělají, nebude jim povoleno se vrátit, ani se zúčastnit hry. (Výjimkou je pravidlo 20.15. Výjimku může také udělit hlavní rozhodčí a/nebo technický delegát.)

20.12 Veškerá kontrola vybavení (míče, kontrola nálepek, ramp, atd.) a rozhod mincí (viz 6.3) musí být provedeny v call roomu.

20.12.1 Náhodná kontrola: *(další značení 20.12. je zřejmě chybně, ale v necháváme stejné s originálem BISFed. Pozn. překladatele)*

20.12.2 Míče, které nesplní předepsaná kritéria během náhodné kontroly, budou staženy až do konce posledního dne závodů. Rozhodčí zaznamená zprávu o zabavených míčích do zápisu o utkání. Hráčům bude dovoleno vyměnit si míče za oficiální připravené hrací míče. Po zápase musí být tyto míče vráceny rozhodčímu.

20.12.3 V momentě, kdy míče neprojdou náhodnou kontrolou, je sportovci uděleno napomenutí viz 10.4.1. Pokud je hráči odebráno více, než jeden míč během jedné kontroly, dostane pouze jedno napomenutí. Toto napomenutí není počítáno jako „napomenutí na kurtu“.

20.12.4 Pokud vybavení sportovce neprojde podruhé během kontroly v call roomu nebo během náhodné kontroly, je tento hráč diskvalifikován viz. 10.4.2. a 10.4.6.

20.12.5 Pokud je odebrán míč(e), může hráč požádat o stejný typ míče (tvrdý, měkký...), pokud je má pořadatel k dispozici. Obdrží však

pouze stejný počet míčů, který mu byl odebrán a ne celou sadu, aby si mohl vybrat míč sám.

20.12.6 Hráči a trenéři mohou být přítomni náhodného měření. Pokud by byl jakýkoliv problém, rozhodčí přivolá hlavního rozhodčího, aby zopakoval měření.

20.12.7 V divizi týmů a párů je nezbytné identifikovat vybavení jednotlivých hráčů v call roomu, aby bylo zřejmé, kdo bude případně potrestán, když vybavení neprojde kontrolou.

20.13 Počet míčů, které jsou povoleny vzít do call roomu

20.13.1 V divizi jednotlivců si každý hráč může přinést 6 červených, 6 modrých míčů a 1 Jack. (viz 5.1).

20.13.2 Každý člen divize párů (včetně náhradníků) si může přinést 3 červené, 3 modré míče a jeden Jack pro pár (viz 5.2.2).

20.13.3 Každý člen divize týmů (včetně náhradníků) si může přinést 2 červené, 2 modré míče a jeden Jack pro tým (viz 5.3.2).

20.14 Oficiální míče mohou být použity pouze v případě, když si hráč nepřinesl své vlastní do call roomu, nebo když míče hráče neprošly náhodným měřením.

20.15 Pokud je program zpožděn oproti rozpisu a hráč požádá o možnost jít na toaletu, povolení udělí hlavní rozhodčí nebo technický delegát dle následujících pravidel:

- musí být informován soupeř;
- pokud je hráč v call roomu, jde s ním pořadatel;
- pokud je hráč v call roomu, je informován, že když nebude zpět do té doby, než je otevřen vstup na kurty, prohrává kontumačně

20.16 Každá strana by si do call roomu měla přinést pouze nezbytné vybavení k ke hře.

20.17 V call roomu nejsou povoleny radio komunikátory/mobily nebo smart telefony, pouze pokud by sloužily k jiným účelům jako např. pro poslech muziky nebo pro ovládání elektrického vozíku.

21. ZDRAVOTNÍ TIME OUT

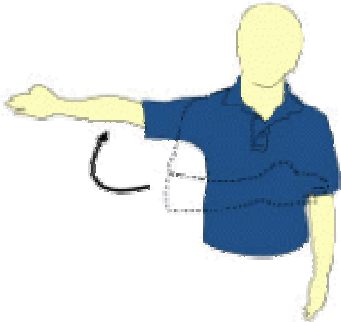
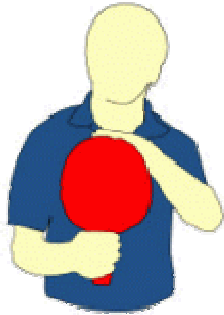
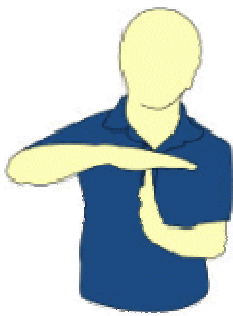
21.1 Pokud má hráč zdravotní problém během směny (musí jít o závažnou situaci), může požádat o zdravotní time out, pokud je to nezbytné. Je možno přerušit směnu maximálně na 10 minut, aby mu mohlo být poskytnuto ošetření. Čas musí být zastaven.



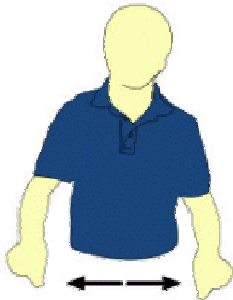


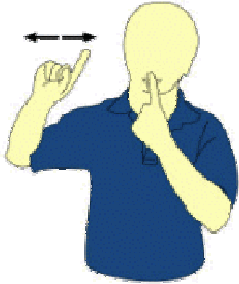
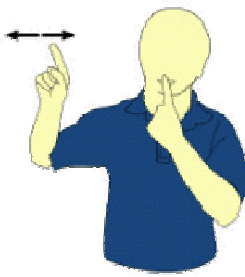
- 21.2** Hráč může žádat pouze jeden zdravotní time out na zápas.
- 21.3** Hráč, který požádá o zdravotní time out musí být prohlédnut doktorem na kurtu co nejdříve.
- 21.4** Pokud není hráč v zápase jednotlivců schopen pokračovat, zápas prohrává kontumačně (viz 10.4.4/10.4.8)
- 21.5** Pokud není hráč v zápase týmů schopen pokračovat díky zdravotní indispozici, rozehraná směna se dohraje bez jeho zbývajících míčů. Vystřídat je možné až mezi směnami. (viz 6.19 a 10.4.5).
- 21.6** Pokud není hráč v zápase párů BC3 a BC4 schopen pokračovat díky zdravotní indispozici, rozehraná směna musí být dokončena bez jeho zbývajících míčů. Pokud má spoluhráč ještě míče, které nebyly odehrány, může je dohrát v jejich čase. Náhradník může nastoupit jen mezi směnami (viz 6.19). Jestli není k dispozici náhradník se spastickým postižením (*pouze kategorie BC3 Pozn. překladatele*), zápas prohrávají kontumačně. (viz 10.4.8). Výjimkou je, pokud k této situaci dojde v poslední směně. V případě, že by bylo nutné ještě hrát tie break, pár prohrává kontumačně i v případě, že by šlo o zdravotní indispozici v poslední směně.
- 21.7** Pokud je v soutěži párů BC3 zdravotní time out pro sportovního asistenta, mohou hráči sdílet jednoho sportovního asistenta pro zbytek směny. Střídání může proběhnout jen mezi směnami. Pokud není k dispozici střídající, hráči musejí sdílet jednoho spoluhráče po zbytek zápasu.
- 21.8** Sportovní asistent u kategorie BC3 se nesmí během 10 minutové zdravotní přestávky podívat do kurtu. Hráč musí být navštíven zdravotníkem, který si může povolat sportovního asistenta na pomoc při špatné komunikaci hráče, pokud je to nezbytné.
- 21.9** Pokud je hráč v soutěži týmů diskvalifikován nebo zdravotně indisponován, je na řadě s vhadzováním Jacka a není za něho náhradník na střídání, vhadzuje Jacka ten hráč, který měl vhadzovat v příští směně.
- 21.10** Pokud v soutěži týmů nemůže hráč pokračovat ze zdravotních důvodů i v následujících zápasech a není k dispozici střídající hráč, může tým pokračovat v zápasech se dvěma hráči a pouze čtyřmi míči. Pokud se jedná o hráče BC1 a tento nemá za sebe střídání, může být zápas dohrán bez hráče BC1.
- 21.11** Pokud hráč žádá opakovaně zdravotní time out i v následujících zápasech, technický delegát ve spolupráci s lékařem a zástupce konkrétní země, určí, zda má být hráč vyřazen ze zbytku turnaje. Pokud je hráč vyřazen pro zbytek turnaje v soutěži jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou započítány se skórem s největším bodovým rozdílem ve skupině nebo ve vyřazovacích bojích.



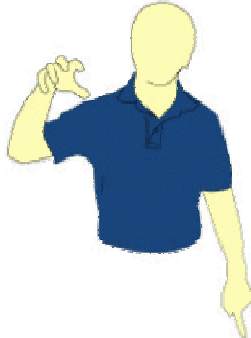
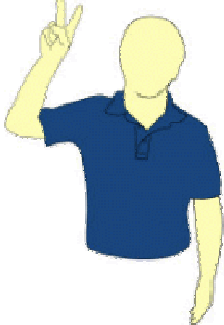
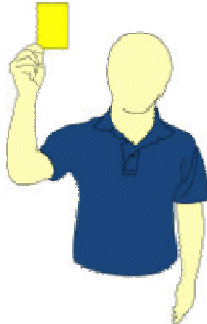
BISFed si je vědoma, že mohou nastat určité situace, které tento manuál nepopisuje. Tyto situace by měly být projednány včas a za přítomnosti hlavního rozhodčího a/nebo technického delegáta.

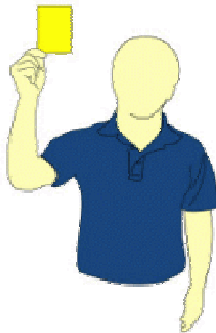
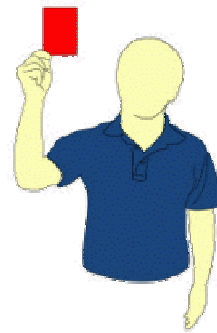
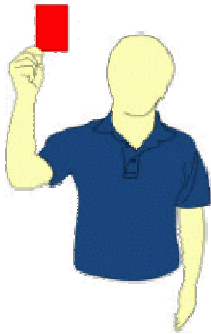


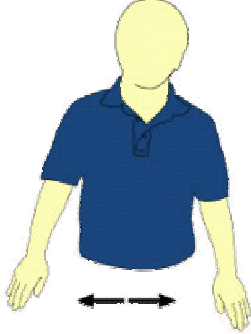
Následující strany (přílohy 1, 2 a 3) obsahují diagramy gest, které budou rozhodčí používat, objasnění protestních řízení, a plánek hřiště. Gesta byla vytvořena proto, aby došlo k lepší komunikaci mezi rozhodčím a hráčem v určitých situacích. Hráči nemohou protestovat, pokud rozhodčí zapomene použít specifické gesto.

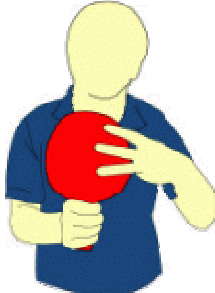
22. Příloha 1 - Oficiální gestikulace rozhodčích

Herní situace	Popis gestikulace	Gestikulace provedena rozhodčím
Uvedení Jacka nebo cvičných míčů do hry (viz 6.4;6.5)	Pohyb paží ve směru odhodu	
Uvedení barevného míče do hry (viz 6.7; 6.8; 6.9)	Ukažte barevným ukazatelem (pálkou) barvu strany, která hraje	
Oddychový čas – time out (viz 13.5)	Položte dlaň jedné ruky na kolmo vztyčené prsty ruky druhé (zobrazení písmene „T“) a řekněte, která strana si žádá time-out	

<p>Střídání (viz 6.19)</p>	<p>Rotujte jedním předloktím kolem druhého</p>		
<p>Měření</p>	<p>Položte obě ruce k sobě a naznačte pohyb směrem od sebe, jako byste natahovali pásmo na měření</p>		
<p>Požádání o možnost vstoupení do kurtu (viz 7.6)</p>	<p>Ukažte na hráče a poté směrem ke svému oku</p>		
<p>Nepřiměřená komunikace (viz 11.1.3; 13)</p>	<p>Přiložte ukazovák k ústům a druhým vztyčeným ukazovákem proveďte pohyb do stran</p>		


<p>Mrtvý míč/ míč v autu (viz 6.13)</p>	<p>Ukažte na míč a zdvihnutým předloktím druhé paže se současným otočením dlaně k sobě řekněte: “out nebo mrtvý míč“. Poté zmíněný míč seberte.</p>		
<p>Stážení míče (viz 10.3; 11.2; 11.4)</p>	<p>Ukažte na míč a zdviženým předloktím druhé ruky s naznačením sebrání míče</p>		
<p>2 trestné míče (viz 10.2; 11.1; 11.2; 11.3)</p>	<p>Zdvihněte dva prsty od sebe</p>		
<p>Výstraha (viz 10.4; 11.3)</p>	<p>Ukažte žlutou kartu v případě přestupku ohodnoceného varováním</p>		

<p>2. varování a následná diskvalifikace (viz 10.4)</p>	<p>Ukažte žlutou kartu a následně červenou</p>		
<p>Diskvalifikace (viz 10.4; 11.6)</p>	<p>Ukažte červenou kartu</p>		
<p>Přestupek, který zruší jiný přestupek (viz 10.2.6)</p>	<p>Zdvihněte oba palce současně</p>		
<p>Konec směny/ konec zápasu (viz 6.10)</p>	<p>Překřižte paže v předloktí a oddělte je od sebe</p>		

Skóre	Přiložte natažené prsty přes příslušnou barvu na barevném ukazateli (pálce) k označení skóre	
-------	--	---

Příklady označení skóre			
			
3 body pro červenou	7 bodů pro červenou	10 bodů pro červenou	12 bodů pro červenou

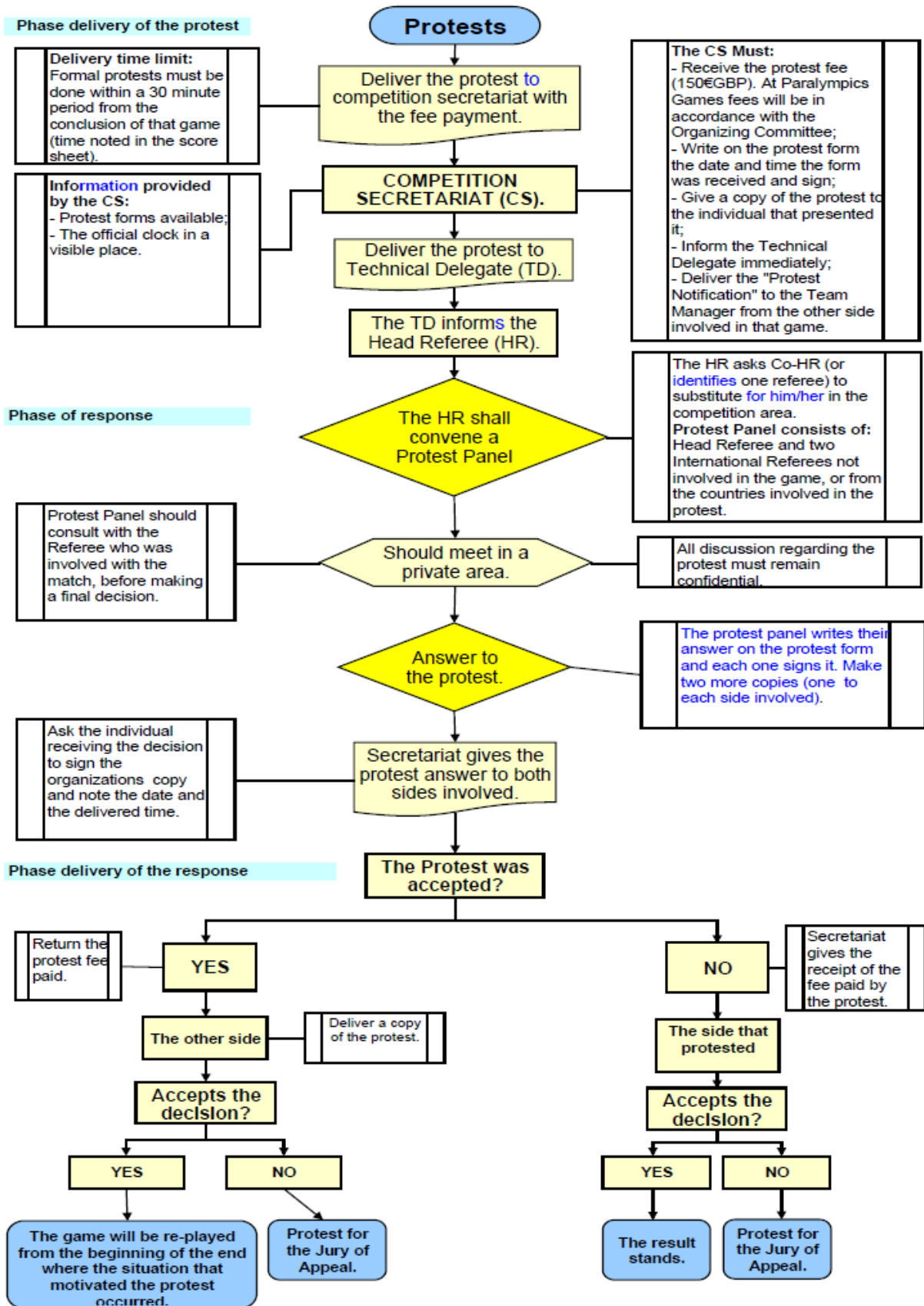
Oficiální gestikulace čárového rozhodčího

Herní situace	Popis gestikulace	Gestikulace provedena čárovým rozhodčím
Signalizace pro rozhodčího na kurtu	Zdvihněte paži	

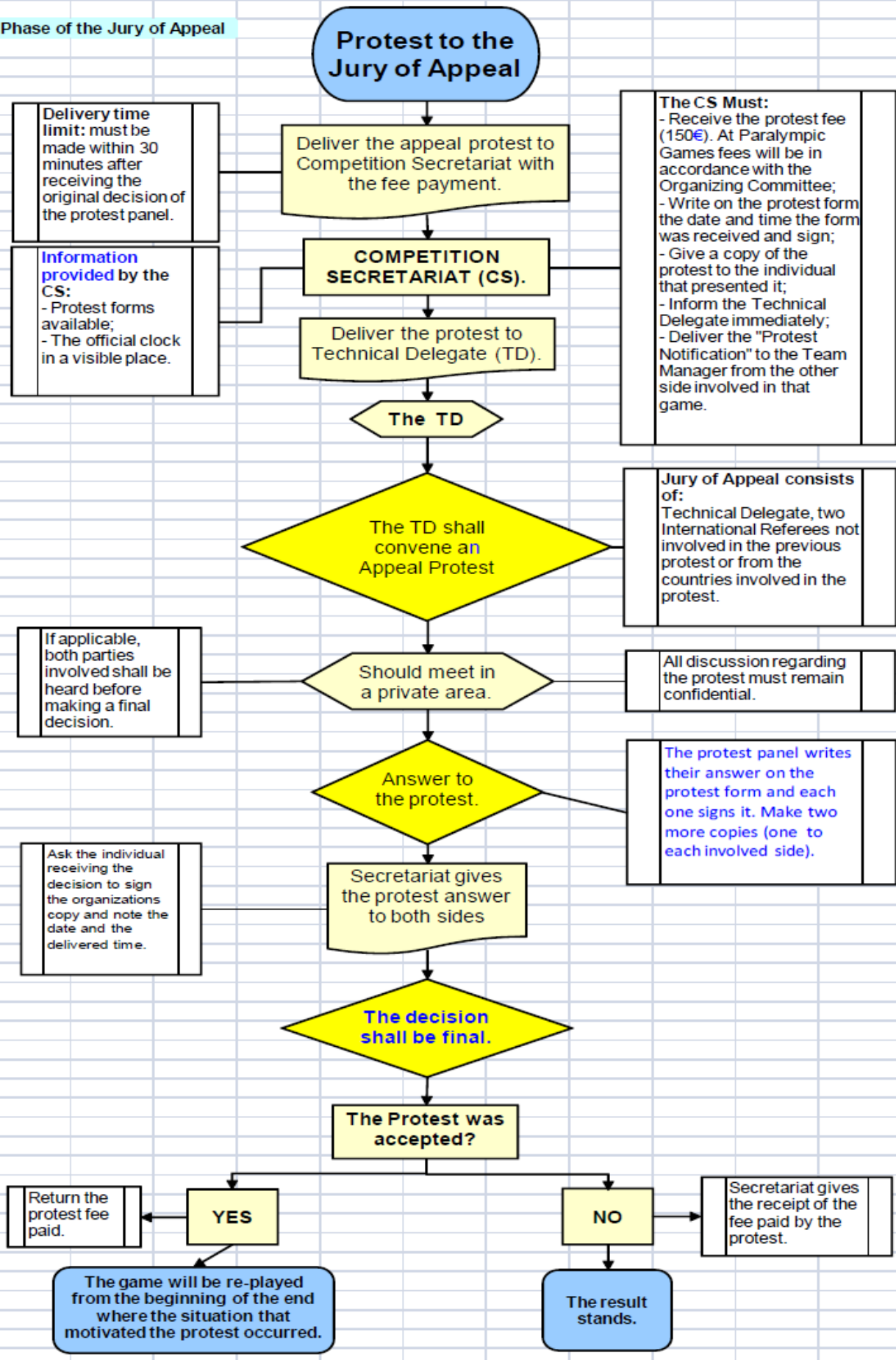
23. Příloha 2 – Protest

(diagram pouze v originálním znění pozn.překladaatele)

PROTEST PROCEDURE



Phase of the Jury of Appeal



24. Průvodce protestním řízením

- Pokud chce jedna strana podat protest po uplynutí limitu 30 minut od ukončení zápasu, sekretariát je informuje, že čas pro vypršení protestu vypršel. Když se přesto strana dožaduje přijetí protestu, sekretariát tak neučiní.
- Fotografie anebo video nahrávky nebudou akceptovány jako důkazní materiál k protestu
- V případě nového zápasu v důsledku protestu, rozhodčí rozhazuje mincí a vítězná strana losování si vybírá barvu míčů. Pokud byly přiznány trestné míče, tyto nebudou v novém zápase odehrány.
- V případě nového sehrání směny, která byla předmětem úspěšného protestního řízení, hráči zůstávají v původních boxech, kde odehráli zápas a hrají stejnou barvou míčů. Přestupky, které byly během té původní směny zaznamenány, nejsou již dále platné při znovu sehrané směně, jestliže nešlo o varování nebo diskvalifikace, které jsou zaznamenány v zápise o zápase.
- Jestliže důvod k protestu je správný, ale nedostatečný k tomu, aby se opakoval zápas (př.: procedurální chyba v call roomu), protestní poplatek se nevrací.
- Všechny protestní poplatky, které se nevracejí z důvodu zamítavého rozhodnutí protestní komise, zůstávají BISFed. *(toto pravidlo není platné pro národní závody pozn. RTB)*

Oznámení o protestním řízení

Toto oznámení informuje manažera týmu z _____ (jméno státu), že na zápas hraný mezi _____ a _____ (jména sportovců nebo týmů) dne ___/___/___ (vložte datum), v _____ (čas zápasu) v divizi _____, byl podán protest _____ (jméno) z _____ (stát).

Krátké zdůvodnění protestu:

Doručeno v: ____ h ____ m, dne ___/___/___ (vložte datum),

Doručeno: _____ (jméno doručitele)

Převzal: _____ (jméno přebírajícího)

PROTESTNÍ FORMULÁŘ

(Údaje osoby podávající protest)

JMÉNO: _____ (Stát): _____

FUNKCE (manažer týmu, trenér, sportovec/kapitán...): _____

(Údaje o utkání, které je protestováno)

TURNAJ: _____ SPORT: Boccia

UTKÁNÍ č. _____ KURT č. _____ SKUPINA / 1/2 Finále ...): _____

DLE ROZPISU (datum a čas): ____/____/____ : ____

DIVIZE (Jednotlivci BC1, BC2... Páry BC3...): _____

ZÁPAS MEZI (číslo nebo jméno soutěžícího a stát): _____

PROTEST (detailně popište důvody a ospravedlnění, odkaz na konkrétní pravidlo, jehož porušení je důvodem protestu. V případě nutnosti použijte i druhou stranu):

(Vyhrazeno pro sportovní sekretariát)

DATUM A ČAS PŘIJETÍ: ____/____/____ : ____

POPLATEK ZA PROTEST UHRAZEN (€150 nebo ekvivalentní částka ve měně pořadatele): ANO NE

ROZHODNUTÍ PROTESTNÍ KOMISE (pokud je potřeba, použijte i druhou stranu):

DATUM A ČAS: ___/___/____ : ____

PODPISY PROTESTNÍ KOMISE:

(Mezinárodní rozhodčí)

(Mezinárodní rozhodčí)

(Hlavní rozhodčí)

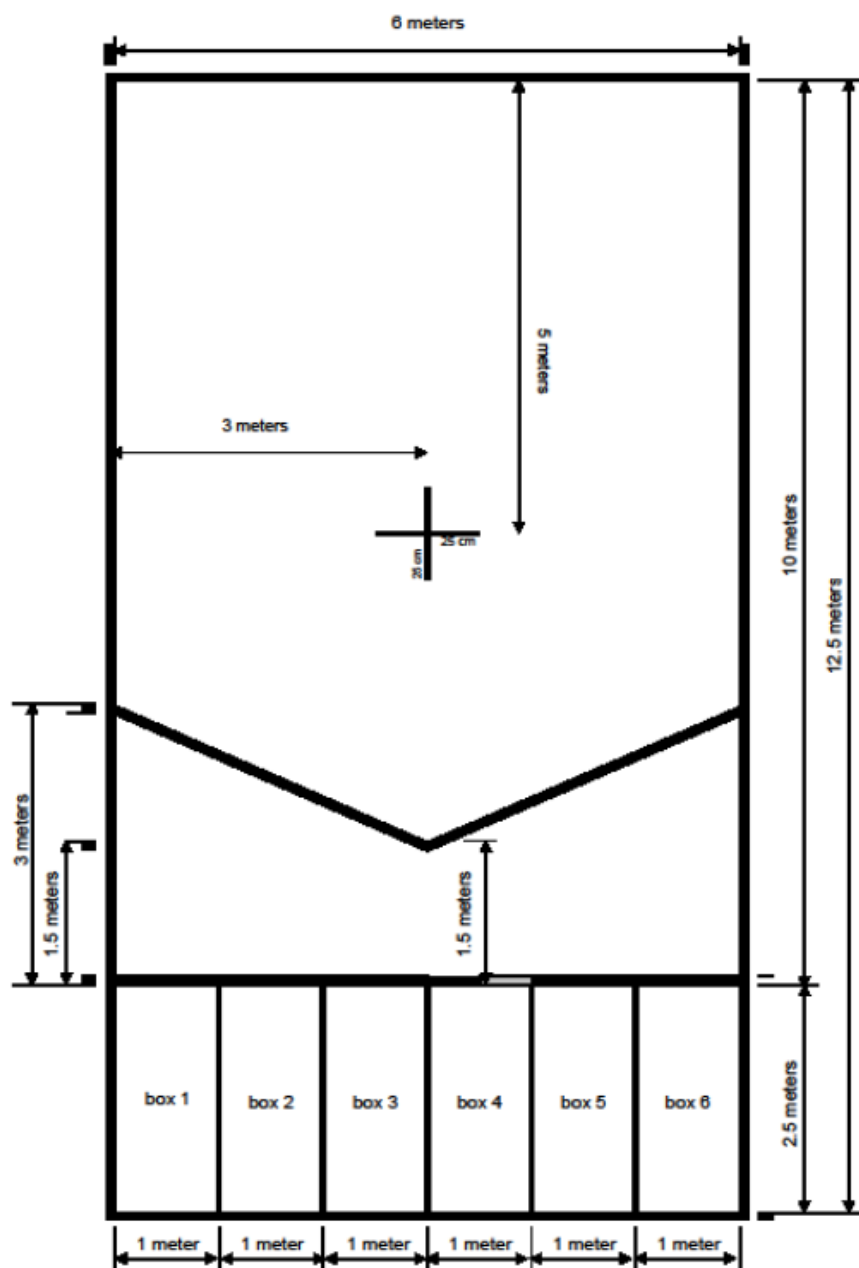
POPLATEK ZA PROTEST ZAPLACEN: ANO NE

	Datum a čas	Podpis
Odpověď na protest obdržena:	___/___/____ : ____	
Odpověď na protest obdržena:	___/___/____ : ____	

25. Příloha 3 – Kurt na bocciu (púdorys)

Vložen originální snímek z pravidel BISFed (pozn. překladatele)

BOCCIA COURT LAYOUT



MEASUREMENT GUIDELINES Ref 2.7

Wide Tape for Exterior lines, Throwing line and V line

Thin tape for throwing box dividers and the 25cm x 25cm Cross

6 meter lines: from the inside of the side lines

12.5 meters side lines: from inside of the front line and inside of the back line

10 meters: from inside the front line to the back of the throwing line

5 meters: from inside the front line to the center of the cross

3 meters: from inside the side line to the center of the cross

3 meters: from the back of the throwing line to the front of the V line

1.5 meters: from the back of the throwing line to the front vertex of the V line

2.5 meters: from inside the back line to inside (which is also the back) of the throwing line

1 meter box lines: evenly spread over either side of the meter marks.

26. Seznam zkratek

Zkratka	Vysvětlení originál	Překlad
BISFed	Boccia International Sport federation	Mezinárodní federace boccii
CC	Chief Classifier	Hlavní klasifikátor
CO	Classification officer	Klasifikátor
CP	Cerebral Palsy	Dětská mozková obrna
CRS	Competition Review Status	Dočasná klasifikace
CS	Confirmed Status	Potvrzená klasifikace
e.g.	Latin <i>exempli gratia</i> means <i>for example</i>	zkratka znamenající <i>například</i>
HOC	Host Organizing Committee	Pořadatel
HR	Head Referee	Hlavní rozhodčí
i.e.	Latin <i>id est</i> – means in other words	Zkratka znamenající: <i>jinými slovy</i>
IPC	International Paralympic Committee	Mezinárodní paralympijský výbor
IPC CC	IPC Classification Code	IPC Klasifikační pravidla
IS	International standard	Mezinárodní standard
NADO	National Anti-Doping Organization	Národní antidopingová organizace
NE	Not Eligible	Nezpůsobilý hrát (neklasifikován)
NS	New Status	Nově klasifikován
RS	Review Status	Dočasně klasifikován
TD	Technical Delegate	Technický delegát
TUE	Therapeutic Use Exemption	Terapeutická výjimka
TUEC	Therapeutic Use Exemption Committee	Komise pro terapeutické výjimky
WADA	World Anti-Doping Agency	Mezinárodní anti dopingová agent.
WADC	World Anti-Doping Code	Mezinárodní antidopingová pravidla