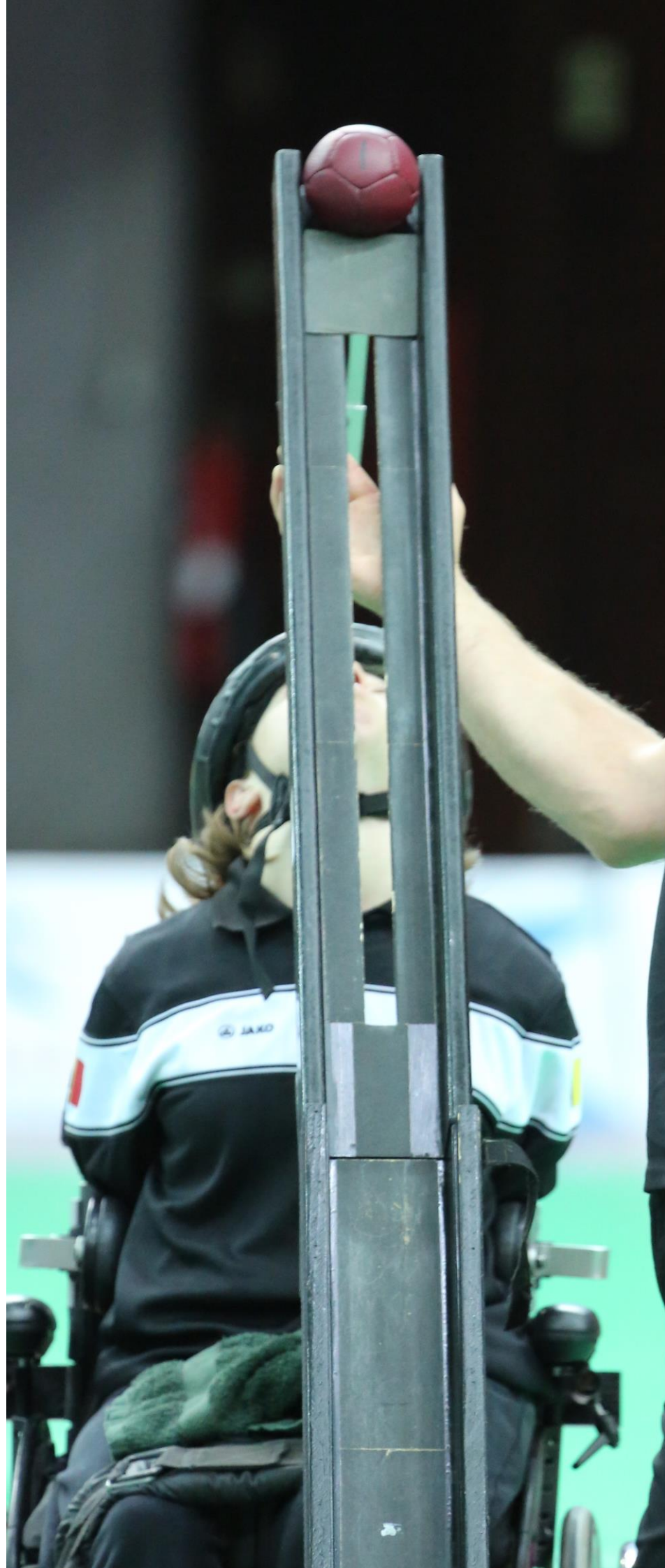


BISFed International Boccia Rules 2018 – v.3

Translated by: Michaela Rihackova



Úvod

Boccia

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

Pravidla platí na všech mezinárodních sportovních událostech pořádaných pod záštitou BISFed (Mezinárodní federace sportu boccia). Tyto sportovní akce zahrnují všechny turnaje schválené organizací BISFed a sestávají se ze světových otevřených pohárů (*World Opens*), regionálních turnajů (*Regional events*), regionálních a světových mistrovství (*Regional and World Championships*) a paralympijských her (*Paralympic Games*).

Národní organizace mohou tato pravidla pro své vlastní soutěže vyjasnit se souhlasem technického delegáta BISFedu. Tyto dodatky však nesmějí měnit význam pravidel a musí být jasně označeny na všech schvalovacích formulářích (*Sanction Form*), jež jsou předloženy organizaci 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.

Překlady pravidel

Verze pravidel k editaci je k dispozici **pro členy BISFedu**, kteří chtějí přeložit pravidla do jiných jazyků. Zájemci mohou kontaktovat BISFed na adrese admin@bisfed.com, pokud si přejí tento dokument dostat. BISFed má zájem zveřejnit přeložené verze pravidel, verze v anglickém jazyce je však finální dokument pro všechny spory a odvolání.

Fotografování

Fotografování s bleskem není povoleno. Natáčení videozáznamů ze zápasů je povoleno, nicméně stativy a kamery mohou být umístěny pouze se souhlasem rozhodčího, hlavního rozhodčího, technického delegáta či vedoucího organizačního výboru.

Obsah

1. Definice (<i>Definitions</i>)	4
2. Způsobilost soutěžit (<i>Eligibility of play</i>)	5
3. Herní divize (<i>Division of Play</i>)	5
4. Vybavení a kontrola míčů (<i>Equipment and ball check</i>)	8
5. Pomocná zařízení (<i>Assistive devices</i>)	10
6. Vozíky (<i>Wheelchairs</i>)	11
7. Příprava před zápasem (<i>Warm up</i>)	11
8. Call room (<i>Call Room</i>)	12
9. Namátková kontrola vybavení (<i>Random check</i>)	13
10. Hra (<i>Play</i>)	18
11. Skóre (<i>Scoring</i>)	18
12. Přerušovaná směna (<i>Disrupted end</i>)	19
13. Tie break (<i>Tie-Break</i>)	19
14. Pohyb na kurtu (<i>Movement on Court</i>)	20
15. Přestupky (<i>Violations</i>)	21
16. Dorozumívání (<i>Communication</i>)	25
17. Časový formát hry (<i>Time per end</i>)	26
18. Zdravotní time out (<i>Medical Time Out</i>)	27
19. Objasnění a protest (<i>Clarification and Protest Procedure</i>)	28
Přílohy	
Příloha 1 – Oficiální gestikulace/ Slovní pokyny	30
Příloha 2 – Protesty	35
Příloha 3 – Kurt na bocciu (půdorys)	39

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

1. Definice (Definitions)

Klasifikace	Klasifikace sportovců dle BISFed klasifikačních pravidel.
CP	Mozková obrna.
Divize	Jednotlivé soutěžní třídy, závislé od klasifikace.
Míč	Jeden z červených nebo modrých míčů nebo také bílý cílový míč – jack. (viz 4.7).
Jack	Bílý cílový míč.
Mrtvý míč	Červený nebo modrý míč, který byl odhozen mimo kurt; míč, který byl z hracího pole odstraněn rozhodčím po přestupku; nebo míč, který nebyl stranou odhozen, protože stanovený limit pro odhod vypršel, či protože se hráč rozhodl míč neodhodit.
Trestný míč	Dodatečný míč, přidáný k odhození protistraně v závěru směny. Tento míč je udělený rozhodčím za určitý přestupek.
Hod	Termín používaný pro uvedení míče do hracího pole. Patří sem odhod, odkop a vypuštění míče při použití pomocného prostředku (rampy).
Neodhozený míč	Míč, který se strana rozhodne neodhodit během směny.
“Roll test” zařízení	Malá rampa, která se užívá ke kontrole, zda se míč kutálí.
Měřicí zařízení	Měrka, která kontroluje obvod míčů.
Váha hmotnosti	Váha na zvážení míčů s odchylkou 0,01 g.
Warm up	Přípravný kurt – vyznačený prostor pro přípravu hráčů na nadcházející zápas před vstupem do call roomu.
Call room	Místo registrace před každým zápasem.
Hrací plocha	Plocha zahrnující všechny hrací kurty a zahrnující také území, na kterých se nachází časomíry.
Kurt	Území ohraničené pomezními čarami, včetně odhodových boxů.
Hrací pole	Kurt mínus plocha odhodových boxů.
Odhodový box	Každý ze šesti vyznačených a očíslovaných odhodových boxů, ze kterých hráči hází.
Odhodová linie	Hraniční linie odhodového boxu, od níž hráči odhazují.
V – linie	Lomená čára, přes kterou musí být přehozen jack, aby byl platný ve hře.
Kříž	Označení středu hracího pole pro umístění jacka v tie breaku či poté, ocitne-li se jack mimo hrací pole či v neplatném prostoru po vhození prvního barevného míče.
Cílový box	Čtverec 25 cm x 25 cm vyznačený kolem kříže pro trestné hody.
Turnaj	Celá soutěž či soutěže včetně kontroly sportovního vybavení a kontroly míčů, zakončená/ é závěrečným ceremoniálem. Turnaj může obsahovat více soutěží.
Soutěž	Všechny zápasy jednotlivců jsou jedna soutěž. Všechny zápasy párů a týmů jsou jedna soutěž.
Zápas	Jednotlivá hra mezi dvěma stranami, která se hraje na stanovený počet směn.
Směna	Jedna část zápasu, kdy byly odehrány všechny míče obou stran.
Přerušená směna	Nastává tehdy, pokud bylo s míči pohnuto jinak než při běžném hracím pořadí, a to buď náhodně, omylem, nebo záměrně.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Přestupek	Jakékoliv jednání nebo čin ze strany hráče, strany, náhradníka, sportovního asistenta nebo trenéra, které/ ý je v rozporu s pravidly hry a zasluhuje následek.
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 výstrahy.
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.
Vybavení	Vybavení ke hře – vozíky , rampy, rukavice, dlahy a jiná pomůcky ke hře, např. „tykadla“.
HOC	Pořadatel.
SA, HR, AHR, TD, ATD	SA – sportovní asistent. HR – hlavní rozhodčí. AHR – asistent hlavního rozhodčího. TD – technický delegát. ATD – asistent technického delegáta.
Strana	Ve hře jednotlivců je definována jako jeden (1) samostatný soutěžící. V týmové a párové boccie je strana definována jako tři (3) či dva (2) členové týmu jako samostatného celku. Náhradní hráči, sportovní asistenti a trenéři, kteří jsou povoleni, jsou také členové strany.
Sportovní asistent	(SA) Osoba, která asistuje sportovci dle pravidel pro sportovní asistenty.
Náhradní hráč	Náhradník za hráče ze stejné strany.

2. Způsobilost soutěžit (*Eligibility of play*)

2.1 Kritéria pro způsobilost hráčů soutěžit jsou podrobně popsána v klasifikačních pravidlech BISFedu, které obsahují podrobný popis klasifikačních profilů, jakož i postup při klasifikaci sportovců, re-klasifikaci a při podávání protestů. Aktuální BISFed klasifikační pravidla jsou publikována na webových stránkách BISFedu, kde jsou v sekci 4 (klasifikace a sportovní profily) další informace o způsobilosti soutěžit.

2.2 Všichni sportovci musí být starší 15-ti let před 1. lednem roku, ve kterém se chystají soutěžit na mezinárodní akci. Mezinárodní turnaje zahrnují, ale zároveň nejsou omezeny na regionální mistrovství, mistrovství světa a jiné, BISFedem schválené turnaje a paralympijské hry.

3. Herní divize (*Division of Play*)

Obecně

Existuje celkem 7 herních divizí. Všechny divize mohou být hrány soutěžícími obojího pohlaví (smíšené). Tyto divize jsou:

3.1 Divize jednotlivců

- jednotlivci BC 1
- jednotlivci BC 2
- jednotlivci BC 3
- jednotlivci BC 4

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Pro divize jednotlivců se zápas sestává ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje dvě směny, přičemž se hráči střídají ve vhození jacka. Každý hráč má šest (6) barevných míčů. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodový box číslo 3 a strana vhadzující 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 1 jack.

3.2 Divize párů

- páry – pro hráče soutěžní třídy BC 3
- páry – pro hráče soutěžní třídy BC 4

Pár BC3

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči způsobilí pro soutěž jednotlivců BC3 třídy. Pár BC3 může mít 1 náhradníka. Výjimky budou na uvážení BISFedu, jehož rozhodnutí je konečné. Každému hráči při hře asistuje sportovní asistent, který se musí řídit pravidly pro sportovní asistenty (viz 3.5). **Mít v páru BC3 hráče se spastickým postižením již není nadále podmínkou.**

Pár BC4

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči způsobilí pro soutěž jednotlivců BC4 třídy. Pár BC4 může mít jednoho náhradníka. Výjimka bude na uvážení BISFedu, jehož rozhodnutí je konečné. Hráči, kteří hrají nohou, mohou mít sportovního asistenta, který se musí řídit pravidly pro sportovní asistenty (viz 3.5).

V divizi párů BC3 a BC4 se zápas skládá ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhadzování jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý hráč obdrží tři míče. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodové boxy 2 a 4 a strana vhadzující modré míče obsadí odhodové boxy 3 a 5.

3.2.1 Při vstupu do call roomu si každý hráč z párové divize (včetně náhradníka) může vzít s sebou 3 červené, 3 modré míče a 1 jack pro pár.

3.2.2 Míče, které patří náhradnímu hráči budou umístěny do vyhrazeného prostoru u výsledkové tabule.

3.3 Divize týmů

- týmy – pro hráče soutěžní třídy BC 1 a BC 2

Týmy

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči způsobilí ke hře jednotlivců BC1 nebo BC2 třídy. Každý tým musí hrát zápas se třemi hráči a musí mít mezi sebou na kurtu alespoň jednoho hráče klasifikační třídy BC1, za všech okolností. Každý tým má povoleno mít jednoho sportovního asistenta, který se musí řídit pravidly pro sportovní asistenty (viz 3.5). V týmu, který má 2 náhradníky, musí být nejméně dva hráči BC1 třídy.

V týmové divizi se zápas skládá ze šesti (6) směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhadzování jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 1 k boxu číslo 6. Každý hráč obdrží dva míče. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodové boxy 1, 3 a 5, strana vhadzující modré míče obsadí odhodové boxy 2, 4 a 6.

3.3.1 Při vstupu do call roomu si každý člen týmu s sebou může vzít (včetně náhradníků) 2 červené, 2 modré míče a 1 jack pro celý tým.

3.3.2 Míče, které patří náhradnímu hráči budou umístěny do vyhrazeného prostoru u výsledkové tabule.

3.4 Odpovědnost kapitána

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

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

3.4.3 Rozhoduje, který člen týmu v průběhu zápasu hraje včetně možných trestných míčů.

3.4.4 Vyhláší technický či zdravotní time out nebo střídání. Toto může dělat i trenér.

3.4.5 Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při určení skóre.

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

3.4.7 Podepisuje zápis o utkání nebo stanovuje zástupce, aby jej podepsal v zastoupení. Podpisující osoba se podepisuje vlastním jménem. **Při používání nového elektronického systému může hráč potvrdit výsledek zápasu stisknutím tlačítka "OK" nebo může dát souhlas zapisovateli či rozhodčímu, aby stisknul souhlas "OK" za něj.**

3.4.8 Podává protest. Ten může podat také trenér a vedoucí výpravy.

3.5 Pravidla pro sportovní asistenty

Hráči v soutěžní třídě BC1, BC3 a BC4 (pouze hráči této divize, kteří hrají nohou) mohou mít sportovní asistenta. Sportovní asistenti hráčů tříd BC1 a BC4 (hrající nohou) mají své místo za odhodovým boxem. Sportovní asistenti hráčů soutěžní třídy BC3 mají své místo během hry uvnitř odhodového boxu svých hráčů. Sportovní asistent plní tyto úkoly:

- nastavuje či stabilizuje hrací vozík – činí tak na pokyn hráče
- nastavuje hráče do vhodné pozice – činí tak na pokyn hráče
- uválí a/ nebo předá míč hráči – na pokyn hráče
- nastavuje rampu – na pokyn hráče
- provádí rutinní aktivity před nebo po hodů
- posbírání míče na konci směny – na vyzvání rozhodčího

Sportovní asistent nesmí mít přímý fyzický kontakt (**absolutně bez dotyku viz. 15.8.5**) s hráčem během odhodu či vypuštění míče. Při vypuštění míče nesmí pomáhat hráči tím, že tlačí nebo nastavuje vozík či tykadlo. Sportovní asistent hráče BC3 se nesmí dívat do hracího pole v průběhu směny (**viz. 15.5.2, 15.6.5**).

3.7 Trenér

Jeden trenér pro každou herní divizi je oprávněn vstoupit do warm up prostoru a do call roomu před každým zápasem. (viz 7.2, 8.2). V divizi jednotlivců není trenér oprávněn vstoupit na hrací plochu. V divizi párů a týmů na hrací plochu trenér vstoupit může, pouze v případě zápasu vlastního páru či týmu.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

4. Vybavení a kontrola míčů (*Equipment and Ball Check*)

Veškeré potřebné vybavení ke hře musí být schváleno pořadatelem a technickým delegátem BISFedu na každém jednotlivém oficiálním **turnaji**.

Kontrola sportovního vybavení (**vozíky, rampy, "tykadla", rukavice, dlahy atd.**) a míčů musí proběhnout **na začátku turnaje**. Hlavní rozhodčí a/nebo jimi pověřené osoby provedou tuto kontrolu v době určené technickým delegátem. V ideálním případě by kontrola měla proběhnout 48 hodin před začátkem soutěže. Míče, které neprošly, budou zabaveny do konce **turnaje**. Rukavice, dlahy nebo **podobné pomůcky**, které hráč při hře používá, musí být písemně schváleny klasifikátory a musí být přineseny ke kontrole vybavení. **Rozhodčí mohou požádat o tento písemný souhlas klasifikátora také v call roomu. Hráči, kteří používají komunikační přístroje, musí také tyto nechat schválit při kontrole sportovního vybavení.**

Soutěžní míče, které poskytuje organizační výbor, musí také úspěšně projít kontrolou vybavení na **každém turnaji**.

4.1 Kurt

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 změnilly povrch podlahy (např. pudr).

Rozměry kurtu jsou 12,5 m x 6 m, včetně plochy rozdělené do 6-ti odhodových boxů. Veškerá měření zevních pomeznic čar se provádějí k vnitřní hraně příslušné čáry. Čáry oddělující odhodové boxy a kříž jsou měřeny na tenké čáře tužkou, přičemž páska je rovnoměrně rozložena na obou stranách této značky. Odhodová čára a V-linie jsou umístěny uvnitř neplatného území pro odhod jacka. (Příloha 3 -. *Boccia Court Layout*)

Všechna značení kurtu musí být široká od 1,9 cm do 7 cm a musí být snadno rozeznatelná. K označení herních čar by měla být použita lepicí páska. Páska široká 4 – 7 cm je určena pro označení vnějších pomeznic čar, odhodovou čáru a V-linii.

Páska široká 1,9 – 2,6 cm je určena pro označení vnitřních čar – čar oddělujících odhodové boxy, cílový box a vyznačení kříže. Vnitřní rozměry cílového boxu jsou 25 x 25 cm. Úzká páska je nalepena z vnější strany cílového boxu.

4.2 Výsledková tabule

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

4.3 Zařízení časomíry

Časomíra by měla být elektronická, pokud je to možné.

4.4 Koš na mrtvé míče

Míč, který je ze hry vyřazen je umístěn do koše na mrtvé míče nebo za pomeznicí čáru kurtu, a to zhruba 1 metr od hracího pole. Takto všichni hráči vidí, kolik míčů již bylo odhozeno.

4.5 Červený/modrý ukazatel

Ukazatel je podobný barevné pálce a používáný rozhodčím, aby ukázal, která strana hraje. Rozhodčí používá ukazatel a své prsty, aby ukázal skóre na závěr každé směny a celkově na konci zápasu.

4.6 Měřicí pomůcky

Šablony používané k měření obvodu míče. Také pásky, hmatadla, spároměry, světelné měřidlo ... pro měření vzdáleností mezi míči na kurtu.

4.7 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 (viz 4.7.1, 4.7.2).

Každý soutěžící či strana je oprávněna používat své vlastní barevné míče. V divizi jednotlivců může každý hráč používat vlastní bílý míč – jack; v týmové a párové hře musí každá strana použít pouze jeden bílý míč.

Soutěžní míče (oficiální míče poskytnuté organizátorem turnaje) mohou být použity pouze hráči, kteří si do call roomu nepřinesou míče vlastní, nebo hráči, jejichž míče neprojdou namátkovou kontrolou míčů.

4.7.1 Kritéria pro boccia míče

Váha: 275 g ± 12 g
Obvod: 270 mm ± 8 mm.

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

Míče musí mít definované barvy: červenou, modrou a bílou. 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, zda je konkrétní míč vhodný ke hře, učiní v případě potřeby, hlavní rozhodčí či technický delegát.

4.7.2 Testování míčů

4.7.2.1 Hmotnost každého míče je měřena na váze se stupnicí s přesností na 0,01 g.

4.7.2.2 Obvod míče je měřen pomocí pevné šablony o síle 7 - 7,5 mm, která obsahuje dva otvory: jeden o obvodu 262 mm (dále jen „malý“ otvor) a jeden o obvodu 278 mm (dále jen „velký“ otvor).

Postup měření:

4.7.2.2.1 Každý míč bude testován s cílem ověřit, zda nepropadne skrz malý otvor svou vlastní vahou, umístíme-li ho opatrně na vrchol malého otvoru.

4.7.2.2.2 Každý míč bude testován s cílem ověřit, že propadne velkým otvorem, umístíme-li ho opatrně shora na velký otvor. Míč musí propadnout velkým otvorem svou vlastní vahou.

4.7.2.3 Každý míč bude testován standardním „BISFed Roll-testem“. Tento test prověří, zda je míč schopen kutálet se vlivem své vlastní váhy (gravitace) poté, co bude uvolněn z hliníkové rampy v délce 290 mm, při sklonu 25 stupňů (+/- 0.5 stupně).

Každý míč se musí kutálet nejméně 175 mm na 100 mm širokém vodorovném hliníkovém pásu na konci testovacího zařízení. Míč projde úspěšně testem tehdy, pokud se skutálí z vodorovného hliníkového pásu na jeho konci.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Každý míč je možné testovat maximálně třikrát. Míč je vyřazen v případě, kdy nespadne z konce vodorovného pásu testovacího zařízení, ani v jednom ze tří pokusů. **Pokud spadne míč z vodorovného pásu testovacího zařízení do strany, je považován za neplatný.**

Pokud míč projde prvním pokusem, považuje se za platný a druhý a třetí pokus se již neprovádí. Pokud míč selže při prvním pokusu, ale projde při druhém pokusu, třetí pokus se již neprovádí. (Na oficiálních turnajích BISFedu se toto testování bude provádět na "Roll testu", který byl schválen hlavním technickým delegátem turnaje. Úhel sklonu na zařízení bude nastaven 24,5 – 25,5 stupňů.)

4.7.2.4 Hlavní rozhodčí může provést dodatečnou namátkovou kontrolu vybavení, podle pravidel 4.7.2.1 – 4.7.2.3 v call roomu před kterýmkoliv zápasem.

4.7.2.5 Jakýkoliv míč, který neprojde kontrolou vybavení v souladu s body 4.7.2.1 – 4.7.2.3 bude vyřazen a uchován u hlavního rozhodčího až do konce **turnaje**; takový míč nesmí být během **turnaje** použit.

5. Pomocná zařízení (*Assistive Devices*)

Pomocná zařízení, jako jsou rampy, které jsou používány hráči divize BC3, podléhají schválení během kontroly herního vybavení na každé jednotlivém **turnaji**. Rukavice anebo dlahy používané hráči ke hře, musí být odsouhlaseny klasifikátorem a musí být předloženy u kontroly herního vybavení.

5.1 Rampa, pokud ji položíme na bok, se musí vejít do prostoru o rozměrech 2,5 m x 1 m. Rampa, včetně všech součástí, nástavců a podstavce musí být nastavena během měření do maximální polohy.

5.2 Součástí rampy nesmí být žádné mechanické přístroje, které by poháněly, zrychlovaly nebo zpomalovaly míč; či pomáhaly s orientací rampy (tj. laser, vodováha, brzdy, zaměřovací přístroje, dalekohledy, atd.) Taková mechanická zařízení nejsou povolena v call roomu ani na hrací ploše (FOP). Žádné zvýšené prvky na rampě používané k zaměřování nejsou povoleny. **Pevné či dočasné přídatné nástavby či prvky na rampě nesmí být použity k zaměřování/ orientaci rampy.** Poté, co hráč uvede míč do pohybu, míči nesmí bránit již nic v cestě.

5.3 V momentě, kdy je míč vypuštěn, rampa nesmí přesahovat přes odhodovou čáru.

5.4 Neexistují žádná omezení pro délku pomůcky připevněné k hráčově hlavě („tykadlo“) či paži, pomocí které hráč vypouští míč na kurt. Taktéž nejsou ani žádná omezení pro délku pomůcky, kterou hráč drží v ústech a pomocí které vypouští míč do kurtu. **(viz 15.8.4: pomocný prostředek k vypouštění míče musí být připojen k hlavě nebo rameni hráče či držen v ústech nebo ruce).**

5.5 **Poté, co předá rozhodčí hráči jack, před odhodem jacku, musí být rampa hráče, který jacka vypouští, zřetelně otočena minimálně 20 cm vlevo a 20 cm vpravo (viz 15.8.10).**

Při tie-breakové směně musí každý hráč provést výše popsany pohyb rampou před vypuštěním jeho prvního barevného míče, ovšem poté, co rozhodčí ukáže barvu strany, která hraje (viz 13.5).

Rampou musí být zřetelně proveden výše zmíněný pohyb také před každým hodem trestného míče.

Hráč, který má stále zbývající míče k odhodu, musí provést změnu polohy rampy zřetelným pohybem rampy 20 cm doleva a doprava poté, co se buďto on sám nebo jeho spoluhráč vrátí z hracího pole. Pokud již hráč nemá žádný míč k odhodu, pohyb rampou provádět nemusí (viz 15.8.10).

Mezi dalšími odhody míčů není již pohyb rampou vyžadován.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

5.6 Soutěžící může použít více než jednu rampu a/nebo více „tykadel“ v průběhu zápasu. Všechny pomůcky ke hře musejí být po celou dobu hrací směny v hráčově vlastním odhodovém boxu. V případě, že chce mít hráč u sebe jiné předměty (lahev, kabát, odznak, vlajku ...) či další herní vybavení („tykadla“, rampu či nástavec), musejí být tyto předměty, od začátku hrací směny, uvnitř hráčova vlastního odhodového boxu. V případě, že se jakýkoli předmět dostane ven, z hráčova odhodového boxu, během hrací směny, rozhodčí situaci posoudí dle pravidla 15.6.1, 15.6.4.

5.7 Jestliže se rampa rozbije během hry, čas musí být zastaven a hráči je poskytnuto **jednou** 10 minut – technický time-out k opravě rampy. V párech může hráč sdílet jednu rampu se spoluhráčem nebo se střídajícím hráčem. Náhradní rampa může být vyměněna pouze mezi směnami (hlavní rozhodčí s tím musí být seznámen).

5.8 Hráči, kteří při hře potřebují používat rukavice či speciální dlahy musí mít souhlas klasifikátora.

6. Vozíky (Wheelchairs)

6.1 Vozíky používané během hry by měli mít co nejlíže k vozíkům standardním. Skútry mohou být také používány. Neexistuje žádné omezení pro výšku sedu pro hráče BC3 třídy, pokud opravdu sedí. Pro všechny ostatní hráče je maximální výška sedu 66 cm, a to od země k nejnižšímu bodu v místě, kde je hráčova hýždě v kontaktu se sedákem.

6.2 Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a sportovec má 10 minut na opravu vozíku – technický time out. Pokud se oprava nepodaří, hráč musí pokračovat v zápase. Jestliže nemůže pokračovat, prohrává zápas kontumačně (viz 11.8).

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

7. Příprava před zápasem (Warm up)

7.1 Před zahájením každého zápasu se hráč může připravovat na rozhazovacím kurtu („Warm-up area“). Přípravný kurt je k použití přednostně pro hráče, kteří hrají následující zápas dle časového rozpisu, který vytvoří HOC (Organizátor). Hráči, trenéři a sportovní asistenti mohou na tento rozhazovací kurt vstoupit dle stanoveného rozpisu.

7.2 Hráči mohou být doprovázeni na přípravný kurt maximálně tímto počtem osob:

- BC1 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC2 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC3 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC4 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- páry BC3 - 1 trenér, 1 sportovní asistent pro každého hráče
- páry BC4 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- tým (BC1/2) - 1 trenér, 1 sportovní asistent

7.3 Pokud je to nezbytné, může na přípravné kurty vstoupit 1 tlumočník a 1 fyzioterapeut/masér dané země. Tyto osoby však nesmí pomáhat s vlastním tréninkem.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

8. Call room (Call Room)

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

8.2 Hráče mohou do call roomu doprovázet pouze tyto osoby:

- BC1 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC2 - 1 trenér
- BC3 - 1 trenér, 1 sportovní asistent
- BC4 - 1 trenér (1 sportovní asistent v případě, že hráč hraje nohou)
- páry BC3 - 1 trenér, 1 sportovní asistent pro každého hráče
- páry BC4 - 1 trenér, (1 sportovní asistent v případě, že hráč hraje nohou)
- tým BC1/2 - 1 trenér, 1 sportovní asistent

8.3 Před vstupem do call roomu musí každý hráč a sportovní asistent ukázat jejich **startovní čísla** a akreditaci. Trenéři musí ukázat jejich akreditace. Startovní číslo je umístěno na hrudi nebo na dolních končetinách (na přední straně) hráče. Všichni sportovní asistenti musí mít na zádech **startovní číslo hráče, které souhlasí se startovním číslem hráče, kterému asistují**. Při nedodržení tohoto požadavku, jim nebude umožněn vstup do call roomu. *(Toto pravidlo není nutné pro národní akce pozn. RTB.)*

8.4 Registrace se provádí při vstupu do call roomu. V případě, že se hráč/ strana nedostaví do call roomu včas, prohrává zápas kontumačně.

8.4.1 Pro zápasy jednotlivců, musí být všichni sportovci zaregistrováni mezi třiceti (30) a patnácti (15) minutami před stanoveným začátkem zápasu.

8.4.2 Pro zápasy párů a týmů, musí být všichni hráči zaregistrováni mezi čtyřiceti pěti (45) a dvaceti (20) minutami před stanoveným začátkem zápasu.

8.4.3 Každá strana (jednotlivci, týmy či páry, včetně trenéra a sportovních asistentů) se musí registrovat společně a musí sebou přinést všechno jejich sportovní vybavení a míče. Každá strana by měla přinést do call roomu pouze předměty potřebné ke hře.

8.5 Poté, co jsou hráči, trenéři a sportovní asistenti zaregistrováni a uvnitř call roomu, nesmí je opustit. Pokud tak udělají, nebude jim povoleno se vrátit, ani se zúčastnit hry. (Výjimkou je pravidlo 8.13). Jinou výjimku může udělit hlavní rozhodčí a/ nebo technický delegát.)

8.6 Všechny strany musí zůstat v call roomu na vyznačených místech, bezprostředně poté, co byli zaregistrováni. Jestliže soutěžící musí hrát „back-to-back“ („hru za hrou“), trenér nebo vedoucí výpravy může hráče zaregistrovat, a to se souhlasem technického delegáta, pro následující hru. To zahrnuje také „play-off“ zápasy, pokud mezi nimi nevznikne dostatek času tak, aby byl splněn časový limit call roomu.

8.7 Ve stanovený čas se dveře call roomu zavřou a není možné do něj vstoupit či doručit vybavení nebo míče pro nadcházející zápas. (Výjimku může udělit hlavní rozhodčí a/nebo technický delegát.)

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

8.9 Rozhodčí může požádat hráče, aby mu ukázali jejich startovní čísla, akreditace a **klasifikační dokumenty**. *(Toto pravidlo neplatí pro národní akce pozn. RTB)*

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- 8.10** Kontrola veškerého vybavení, nálepek a hod mincí (viz 6.3) musí být provedeny v call roomu. Jakékoliv vybavení, které neprojde kontrolou, nemůže být použito v následující hře, pokud ho nemůže hráč (strana) ihned opravit tak, aby bylo v souladu s pravidly.
- 8.11** Rozlosování mincí – rozhodčí hodí mincí a vítězná strana si vybere, zda bude hrát s červenými nebo s modrými míči. Hráčům je dovoleno prohlédnout si míče protistrany před nebo po losování mincí.
- 8.12** Oficiální soutěžní míče mohou být použity pouze v případě, pokud si hráč nepřinesl své vlastní míče do call roomu, nebo pokud jeho míče byly vyřazeny náhodnou kontrolou herního vybavení.
- 8.13** Pokud je program zpožděn oproti rozpisu v době, kdy je call room plně v provozu, hlavní rozhodčí nebo technický delegát může vyhovět požadavku odejít na toaletu s těmito podmínkami:
- musí být informován soupeř
 - doprovází ho pořadatel
 - hráč musí být zpět do té doby, než je celá skupina hráčů vpuštěna na hrací plochu; pokud se do té doby nevrátí, prohrává strana zápas kontumačně v případě, že nemá dostatečný počet hráčů pro následující zápas
- 8.14** Pravidlo 8.4 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 nejrychleji a vytvoří také opravný časový plán. *(Pravidlo může být upraveno pro národní závody pozn. RTB)*
- 8.15** Tlumočnick může vstoupit pouze na požádání rozhodčího. Tlumočnick musí být přítomen před každým zápasem vždy vně call roomu pro případ, kdyby bylo potřeba jeho služeb.

9. Namátková kontrola herního vybavení (Random Check)

- 9.1** Hlavní rozhodčí může kdykoliv během **turnaje** zkontrolovat vybavení sportovců, dle vlastního uvážení.
- 9.2** Míče, které nesplní předepsaná kritéria, popsaná v bodech 4.7.1, 4.7.2, budou staženy až do konce posledního dne **turnaje**. Rozhodčí zaznamená zprávu o zabavených míčích do zápisu o utkání. Hráčům je poté povoleno nahradit si míč/e za oficiální soutěžní míče. Po zápase musí být tyto míče vráceny rozhodčímu. Pokud hráč přinese do call roomu více míčů, než by měl, všechny míče, které jsou navíc budou hráči zabaveny do konce soutěže.
“Míče navíc”, které byly zabaveny během call roomového procesu, avšak jsou způsobilé ke hře, mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.
- 9.3** Pokud neprojde jeden či více míčů namátkovou kontrolou, bude hráči udělena žlutá karta a výstraha dle pravidla 15.9.3. Pokud je hráči odebrán víc než 1 míč během jedné náhodné kontroly, dostane pouze jednu žlutou kartu.
- 9.4** Pokud míče či jiné vybavení sportovce (**vozik**, rampa, rukavice, dlahy a jiné) neprojde úspěšně druhou namátkovou kontrolou, **tento hráč obdrží druhou žlutou kartu a bude vyřazen z aktuálního zápasu** dle pravidla 15.9.2 a 15.9.3.
- 9.5** Pokud je hráči odebrán míč(e), může požádat o stejný typ míče (tvrdý, měkký...) ze soutěžních míčů, 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.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

9.6 Hráči a trenéři mohou být přítomni u namátkové kontroly. Pokud by byl jakýkoliv problém, rozhodčí přivolá hlavního rozhodčího, aby měření zopakoval. Namátkové kontroly mohou být provedeny v call roomu a/nebo v průběhu utkání na kurtu.

9.7 V divizi týmů a párů je nezbytné identifikovat vybavení jednotlivých hráčů již v call roomu, aby bylo zřejmé, kdo bude případně potrestán, pokud herní vybavení namátkovou kontrolou neprojde. **Pokud nelze potvrdit, komu sportovní vybavení patří, je žlutá karta udělena kapitánovi. (viz. 15.9.2).**

10. Hra (Play)

Formální proces přípravy na zápas začíná v přípravné místnosti „call room“.

10.1 Cvičné hody na soutěžním kurtu

Hráči zaujmou pozice ve vyhrazených boxech. Na pokyn rozhodčího se spustí 2 minuty vyhrazené ke cvičným hodům, max. 7 míčů (včetně jacka). Střídající hráči cvičné hody nehází. Cvičné hody na soutěžním kurtu jsou ukončeny, pokud obě strany odhodí všech 7 míčů či po uplynutí 2 minut, cokoliv se stane dříve.

10.2 Vhazování jacka

Při vhazování jakéhokoliv míče do kurtu (jack, červený či modrý), musí mít hráč veškeré své sportovní vybavení, **míče a vše, co mu patří**, uvnitř jeho vlastního odhodového boxu. Toto platí i pro sportovní asistenty hráčů klasifikační třídy BC3.

10.2.1 Strana hrající s červenými míči vždy zahajuje první směnu.

10.2.2 Hráč smí odhodit jacka až poté, co mu dá rozhodčí pokyn.

10.2.3 Hráč musí vhodit jack do platného území kurtu.

10.3 Neplatné vhození jacka

10.3.1. Vhození jacka je neplatné, jestliže:

- po odehrání zůstane stát na neplatném území pro jacka
- je vhozen do autu
- je při vhození jacka spáchán přestupek; v tomto případě je udělen odpovídající trest dle 15.1 - 15.11

10.3.2 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 vhazoval v první směně. Vhazování jacka pokračuje podle pořadí, dokud jack není vhozen do platného území.

10.3.3 Dojde-li k neplatnému vhazování jacka, v příští směně vhazuje jack hráč, který by byl na řadě, kdyby nedošlo k neplatnému vhazování.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

10.4 Vhazování prvního míče do kurtu

10.4.1 Hráč, který vhazuje jacka, vhazuje také první barevný míč (viz 15.7.9).

10.4.2 Je-li míč vhozen mimo kurt nebo je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vyhazování tato strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly odhozeny všechny míče příslušné strany. V divizi párů a týmů může vyhazovat do hracího pole druhý barevný míč kterýkoliv hráč strany, která je na řadě.

10.5 Vhazování prvního míče protistrany

10.5.1 Poté vhazuje protistrana.

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

10.6 Vhazování zbývajících míčů

10.6.1 Dále vhazuje ta strana, která má míč vzdálenostně dále od jacka. V případě, že tato strana už odhodila všechny své míče, pak vhazuje druhá strana. Tato procedura pokračuje, dokud nejsou odehrány všechny míče obou stran.

10.6.2 Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajcí míče, může toto signalizovat rozhodčímu, že během aktuální směny již házet nebude. Zbývajcí míče jsou tedy odebrány a označeny jako „mrtvé míče“. Počet míčů, které nebyly odhozeny, bude zaznamenán do zápisu o utkání.

10.7 Dokončení směny

10.7.1 Poté, co byly odehrány všechny míče a nevznikly žádné trestné míče, rozhodčí ústně oznámí skóre a konec směny (viz 11). (Sportovní asistent BC3 se až nyní může otočit do hracího pole).

10.7.2 Pokud ve směně byly uděleny trestné míče a poté, co s výsledkem souhlasí hráč či kapitán, budou z hracího pole rozhodčím posbírány všechny míče (čárový rozhodčí může asistovat). Strana, které byl udělen hod trestného míče vybere jeden (1) ze svých barevných míčů, kterým bude házet do cílového boxu, vyznačeného okolo kříže. Rozhodčí poté sečte skóre a slovně ho oznámí (viz 11), poté oznámí také konec směny. (Sportovní asistenti hráčů BC3 se mohou nyní otočit do hracího pole). Celkové skóre směny je zapsáno do zápisu o utkání.

10.7.3 V závěrečné směně zápasu, i když všechny míče dosud nebyly odhozeny a vítěz je zcela zřejmý, také nebyly uděleny žádné trestné míče, mohou trenéři i sportovní asistenti tleskat a jásat. Toto platí také během odhodu trestného míče.

10.7.4 Sportovní asistenti a trenéři mohou vstoupit do hracího pole na pokyn rozhodčího (15.9.7) na konci směny poté, co rozhodčí vyhlásí 1 minutu a zvedne jacka ze země.

10.8 Příprava na následující směny ve všech soutěžních třídách

Rozhodčí povolí hráčům maximálně 1 minutu volného času mezi směnami.

Tato 1 minuta začíná v momentě, kdy rozhodčí zvedne jacka ze země a vyhlásí tuto minutu „1 minuta!“. Sportovní asistenti a/ nebo jiní oficiální pomocníci, **trenéři (pouze ve hře párů a týmů)** seberou všechny míče k zahájení další směny. Po uplynutí 45 vteřin, rozhodčí oznámí skutečnost, že zbývá 15 sekund zvoláním „15 sekund!“. Po uplynutí 1 minuty, rozhodčí oznámí vypršení vyměřeného času „Čas!“.

Veškeré aktivity opačné strany se musí zastavit ve chvíli, kdy rozhodčí předá jacka straně, která je na řadě. Tuto stranu vyzve ke hře výrazem „Jack!“. V případě, že soupeř není ke hře připraven, musí počkat, dokud ho rozhodčí nevyzve ke hře, teprve poté může v tomto čase dokončit své přípravy.

Hráči musí být zpět ve svých odhodových boxech; sportovní asistenti a trenéři (pro týmy a páry) musí již být na místech pro ně určených ve chvíli, kdy rozhodčí zvolá „Čas!“ Pokud ne, obdrží žlutou kartu za zdržování zápasu (viz. 15.9.4).

10.9 Vhazování míčů

10.9.1 V momentě odhodu/ vypuštění míče se musí alespoň jedna hýždě hráče dotýkat sedačky vozíku/skútru, z něhož je odhod prováděn. Hráči, kteří mohou hrát jen pokud leží na břiše, musí mít své břicho v kontaktu s vozíkem (viz 15.6.3). Tito sportovci musí mít souhlas klasifikátora.

10.9.2 Jestliže míč, který je odhazován zasáhne vhazujícího hráče, protihráče nebo jejich vybavení, stále je považován za míč ve hře.

10.9.3 Poté, co je míč odhozen, kopnut nebo opustí spodní část rampy, smí vyjet stranou z hráčova boxu (vzduchem nebo po zemi) a přes protihráčův box před tím, než přejde odhodovou čáru do hracího pole.

10.9.4 Jestliže se míč samovolně (bez cizího zásahu) začne pohybovat po kurtu, zůstává v hracím poli v nové pozici.

10.10 Míče v autu

10.10.1 Každý míč je považován za míč v autu, jestliže se dotýká nebo překročí pomezí čáry. Pokud se míč dotýká pomezí čáry a zároveň podporuje v určité pozici jiný míč, bude tento míč odstraněn jedním přímým pohybem směrem ven, kolmo k pomezí čáře, při zachování míče v kontaktu s podlahou. Pokud se následně posune podepřený míč také na čáru, je také v autu a bude odebrán. Každý míč bude považován za „mrtvý míč“, dle pravidel **10.10.4** nebo **10.11.1**.

10.10.2 Míč, který se dotkne nebo překročí pomezí čáru a poté se vrátí zpět do kurtu je považován za míč v autu.

10.10.3 Odhozený míč, který dopadne mimo kurt, s výjimkou případu popsaného v bodě 10.14, je považován za míč v autu.

10.10.4 Jakýkoliv barevný míč, který je vhozen mimo kurt nebo je vyřazen jako mrtvý míč je umístěn do vyhrazeného prostoru pro mrtvé míče. Konečné rozhodnutí, zda je míč v autu či nikoliv, je vždy na rozhodčím.

10.11 Vyražení jacka mimo kurt

- 10.11.1** 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 do hry.
- 10.11.2** Není-li tento úkon možný, protože 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.)
- 10.11.3** Když je jack přemístěn na kříž, strana, která je na řadě s vzhazováním, je určena v souladu s pravidlem 10.6.1.
- 10.11.4** Nejsou-li v hracím poli kurtu po přemístění jacka žádné barevné míče, pak vhadzuje strana, která vyrazila jacka do autu.

10.12 Míče o stejné vzdálenosti

Nachází-li se dva nebo více míčů odlišné barvy ve stejné vzdálenosti od jacka (i v případě, že skóre je více než 1:1), 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. Pokud nový míč opět vytvoří stejnou situaci, vhadzuje opět strana, která tento míč hodila.

10.13 Současné odhozené míče

Odhodí-li jedna strana současně více než jeden míč, je-li tato strana na řadě, pak musí být oba míče odstraněny a stávají se mrtvými míči (viz 15.7.11).

10.14 Upuštěný míč

Upustí-li hráč míč nešťastnou náhodou, je také 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 znovu odhodit stejný míč, když rozhodne, že šlo o upuštěný míč. Počet pokusů k odhodu míče není omezen a výhradním arbitrem je rozhodčí. Časomíra se v tomto případě nezastavuje.

10.15 Chyby rozhodčího

Jestliže vhadzuje, následkem chyby na straně rozhodčího, nesprávná strana, jsou míč(e) navrácen(y) vhadzujícímu hráči/straně. 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 12 a 15.2.4).

10.16 Střídání

- 10.16.1** V divizi párů BC3 a BC4 je každé straně povoleno provést v průběhu zápasu jedno střídání (viz 3.2).
- 10.16.2** V divizi týmů je každé straně povoleno střídání až dvou hráčů v průběhu zápasu, pokud mají dva náhradníky (viz 3.3).
- 10.16.3** Střídání musí proběhnout mezi směnami a rozhodčí musí být o něm informován. Pokud je vystřídán kapitán, jiný člen týmu se musí stát kapitánem. Náhradník musí obsadit odhodový box hráče, kterého nahrazuje. **Kapitánem se může stát i hráč, který do hry zrovna vstupuje.**
- 10.16.4** Střídání nesmí zdržet průběh zápasu. Pokud byl jednou hráč vystřídán, už nesmí v tomto zápase zpět nahradit nikoho jiného.

10.17 Umístění náhradníků 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.

11. Skóre (Scoring)

11.1 Určení skóre provádí rozhodčí poté, co byly vhozeny všechny míče obou stran, včetně trestných míčů, pokud nějaké byly. Body z hodu trestného míče, jsou přičteny ke konečnému výsledku před zápisem.

11.2 Strana s míčem nejbližší k jacku obdrží jeden bod za každý míč, který je k jacku blíže než nejbližší míč protistrany.

11.3 Jsou-li dva nebo více míčů odlišné barvy ve stejné vzdálenosti k jacku a žádné jiné míče blíže nejsou, pak obdrží každá strana po jednom bodu za každý takový míč.

11.4 Rozhodčí se na konci každé směny ujistí, že skóre zaznamenané v zápisu o utkání a na výsledkové tabuli je správné. Hráči/ kapitáni jsou odpovědní za kontrolu bezchybného záznamu počtu bodů. Za každý trestný míč, který je vhozen do cílového boxu vyznačeného kolem kříže, získává strana, která tento míč házela 1 bod.

11.5 Po ukončení směn se body dosažené v jednotlivých směnách sečtou a strana s celkově vyšším počtem bodů je vyhlášena za vítěze.

11.6 Rozhodčí může přivolat kapitány (či hráče v případě divize jednotlivců) k měření, pokud je výsledek na konci směny těsný.

11.7 Je-li bodový stav totožný po všech regulérních směnách zápasu, včetně odhozů trestných míčů, hraje se tie break. Body z tie breaku se do výsledného skóre zápasu nepočítají, jen se určí vítěz zápasu.

11.8 Prohraje-li strana zápas kontumačně, pak opačné straně je uděleno skóre ve výši 6:0 nebo největší bodový rozdíl zápasů v základní skupině či v kole eliminačních zápasů. **Vyřazené** straně bude zapsáno nulové skóre. Pokud jsou obě strany **vyřazené**, obě strany prohrávají zápas kontumačně 6:0 či největším bodovým rozdílem zápasů v základní skupině či v kole eliminačních zápasů. V tomto případě bude zaznamenáno skóre pro každou stranu jako prohra „0: (?)”.

Pokud obě strany prohrávají zápas kontumačně, technický delegát a hlavní rozhodčí rozhodnou o dalším postupu.

12. Přerušená směna (Disrupted end)

12.1 Směna může být přerušena v případě, pohnul-li hráč či rozhodčí nedopatřením s míči v hracím poli či je-li míč odhozen během přestupku, rozhodčí ho nestihne zastavit a míč ovlivní polohu ostatních platných míčů.

12.2 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 rozhodčí neví, jaké bylo skóre, zahájí se směna nanovo. Konečným arbitrem je rozhodčí.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

12.3 Dojde-li k přerušení směny kvůli chybě nebo jednání jedné ze stran, přistoupí rozhodčí k opatřením v souladu s pravidlem 12.2, ale při rozhodování se může poradit se znevýhodněnou stranou, aby se vyhnul jakémukoliv nespravedlivému rozhodnutí.

12.4 Jestliže je přerušena směna a byly v ní uděleny trestné míče, budou tyto míče 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.

12.5 Pro mistrovství světa a paralympijské hry musí pořadatel zajistit zpětný kamerový záznam tak, aby bylo možné umístit míče do jejich přesné předchozí pozice. Hlavní rozhodčí tak může učinit rychlé rozhodnutí o tom, jak byla směna narušena a vyřknout závěr tak, aby nedošlo ke zpoždění průběhu soutěže.

13. Tie break (*Tie-Break*)

13.1 Tie break se sestává z jedné mimořádné směny.

13.2 Všichni hráči setrvávají ve svých původních odhodových boxech.

13.3 Poté, co je vyhlášeno, že bude odehrán tie break, provede rozhodčí rozlosování mincí. Mezi těmito událostmi je časový limit maximálně 1 minuta. Vítěz rozlosování mincí před tie breakem určuje, která strana hraje první. Jack strany, která vhadzuje první, je použit pro tuto směnu. Během, nebo po, rozlosování mincí, se nemohou sportovní asistenti hráčů BC3 otočit na hrací pole. (viz 15.5.2).

13.4 Jack je umístěn na kříž.

13.5 Směna tie break je poté odehrána, jako běžná směna. **V soutěžní třídě BC3 jednotlivci musí obě strany (červená i modrá) provést zřetelný pohyb rampou před vypuštěním jejich prvního barevného míče. V soutěžní třídě BC3 páry, musí provést zřetelný pohyb rampou VŠICHNI hráči (červená I modrá) poté, co rozhodčí signalizuje, že jejich strana je na řadě, před odhodem svého prvního míče. (Ref. 5.5, 15.8.10 – stažení vypuštěného míče).**

13.6 Nastane-li situace popsaná v bodě 10.12 a obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno a zahájí se druhý tie break. Tentokrát zahajuje směnu protistrana. Tento postup pokračuje a strany se střídají o první vhadzování, dokud jedna strana nezvítězí.

13.7 Pokud je nezbytné hrát extra tie break nutný k tomu, aby se rozhodlo o výsledném umístění ve skupině, hráči se sejdou v call roomu a rozhodčí udělá následující:

- rozhazuje mincí, aby určil, která strana hraje s červenými a modrými míči
- rozhazuje znovu mincí, aby určil, která strana zahajuje směnu
- jack strany, která hraje jako první, 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

14. Pohyb na kurtu (Movement on Court)

14.1 Strana se nesmí chystat k odhodu, mířit rampou nebo připravovat své míče v čase soupeře. (Před tím, než je rozhodčím ukázána barva strany, která je na řadě, je přijatelné, aby hráč zvedl svůj míč, nesmí jej však odhodit; např. pro červenou barvu je povoleno uchopit svůj míč dříve než rozhodčí ukáže, že nyní hraje modrá barva. Není však přípustné, aby hráč, který hraje s červenými míči svůj míč zvedl či uchopil poté, co rozhodčí dal signál modré barvě ke hře.) (viz 15.5.4)

14.2 Ve chvíli, kdy rozhodčí dá znamení ke hře jedné ze stran, hráči této strany mohou vstoupit do hracího pole a do kteréhokoli volného hracího boxu. Hráči mohou nastavovat rampu ze svých vlastních odhodových boxů či z jakýchkoliv prázdných odhodových boxů. Hráči nesmí vstupovat do odhodového boxu protihráče během přípravy na odhod míče nebo nastavování rampy.

14.3 Hráči se nesmí pohybovat v prostoru za odhodovými boxy během přípravy k odhodu nebo za účelem hovořit se svými spoluhráči. Území za odhodovými boxy může být použito pouze hráči kategorie BC3, pro vstup do hracího pole tak, aniž by po cestě projeli za zády svého spoluhráče.

Hráči, kteří poruší tyto pravidla pro pohyb na kurtu, budou poučeni zůstat v prostoru, který je pro ně řádně vymezen a začít s nastavením znovu. Uplynulý čas není obnoven.

14.4 Jestliže hráč potřebuje asistenci při vyjetí do kurtu, může požádat rozhodčího nebo čárového rozhodčího, aby mu pomohl.

14.5 Ve hře týmů a párů – pokud hráč odhazuje míč ve chvíli, kdy jeho spoluhráč je stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu, udělí rozhodčí 1 trestný míč protistraně a míč, který byl odhozen je stažen (15.6.7). Vracející se hráč (ten, který nehází) musí mít alespoň jedno kolo svého vozíku ve vlastním odhodovém boxu ve chvíli, kdy jeho spoluhráč odhazuje míč.

14.6 Běžné aktivity před nebo po odhození jsou povoleny bez specifických požadavků na sportovního asistenta.

15. Přestupky (Violations)

Přestupky mohou mít tyto následky:

- jeden trestný míč
- stažení míče
- jeden trestný míč + stažení odhozeného míče
- jeden trestný míč + výstraha
- výstraha
- diskvalifikace

Hráč a jeho sportovní asistent jsou považováni za jednu jednotku – všechny žluté nebo červené karty, které obdrží sportovní asistent, jsou uděleny také hráči.

Trenér se považuje za samostatnou jednotku, pokud trenér dostane žlutou nebo červenou kartu, tyto na hráče/stranu nepřecházejí. Pokud je trenér diskvalifikován, nese následky sám.

15.1 Jeden trestný míč

- 15.1.1** Jeden trestný míč znamená udělení jednoho extra míče protistraně. Tento míč bude odhozen poté, co byly odehrány všechny míče ve směně. Rozhodčí oznámí skóre; všechny míče budou odstraněny z hracího pole a strana, které je přidělen extra míč si vybere jeden (1) libovolný míč z vlastních barevných míčů. Tento míč bude házen na cílový box, vyznačený kolem kříže. Rozhodčí ukáže hráčům barvu strany, která trestný míč hází a ohlásí spuštění časového limitu „1 minuta!“. Hráč má poté 1 minutu na odhození trestného míče. Pokud se tento míč zastaví uvnitř cílové boxu (25 x 25 cm) bez dotyku vnějšího ohraničení tohoto boxu, házející straně se udělí 1 dodatečný bod. Rozhodčí přičte tento bod k výsledku směny a zaznamená ho do zápisu o utkání. V případě hodu trestného míče se nastaví časomíra na 1 minutu, po zaznamenání zbývajícího času do zápisu o utkání.
- 15.1.2** Jestliže má strana více než jeden přestupek v průběhu směny, může být uděleno více trestných míčů. Každý trestný míč je odhozen jednotlivě. Každý odhozený trestný míč je po odhodu odstraněn a zaznamenán (v případě, že skóruje). Strana, která hází trestné míče si vždy vybere ze svých vlastních šesti barevných míčů, který k hodu použije.
- 15.1.3** Přestupky spáchané oběma stranami se navzájem neruší. Každá strana dostane možnost získat svůj bod. Odhody trestných míčů budou v pořadí, v jakém strany obdržely tresty. Jako první odhodí strana, která trestný míč obdržela, poté se strany v házení střídají.
- 15.1.4** Dopustí-li se strana přestupku, který vede k udělení trestného míče, během odhodu trestného míče, který jí byl přidělen, udělí rozhodčí odhod trestného míče také protistraně.

15.2 Stažení míče

- 15.2.1** Stažení míče je odstranění míče z kurtu. Stažený míč bude umístěn do koše na mrtvé míče či na stanovené území.
- 15.2.2** Ke stažení míče může dojít pouze v případě přestupku, který je spáchán během hodu či vypuštění míče.
- 15.2.3** Dojde-li k přestupku, jehož výsledkem je stažení míče, rozhodčí se vždy pokusí o zastavení míče dříve, než posune ostatní míče na kurtu.
- 15.2.4** Nepodaří-li se rozhodčímu zastavit míč dříve, než vytlačí z postavení míče ostatní, může být směna prohlášena za přerušenu (viz 12.1-12.4).

15.3 Žlutá karta

- 15.3.1** Při porušení některého z pravidel v části 15.9 bude hráči udělena žlutá karta, rozhodčí to zaznamená do zápisu o utkání.
- 15.3.2** Pokud jsou hráči nebo sportovnímu asistentovi uděleny 2 žluté karty během soutěže, je vyřazen z aktuálního zápasu. Tento zápas prohrává kontumačně – platí pro herní divizi jednotlivců a párů (viz 11.8).

Pokud hráč nebo sportovní asistent obdrží druhou žlutou kartu v herní divizi týmů, je vyřazen z aktuálního zápasu. Zápas však může stále pokračovat se dvěma zbývajícími hráči. Všechny míče hráče, který obdrží druhou žlutou kartu, se umístí do koše pro mrtvé míče. Všechny následující směny strana poté odehraje se čtyřmi míči.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

Pokud je druhá žlutá karta udělena kapitánovi týmu, převezme roli kapitána jiný hráč týmu. Pokud druhou žlutou kartu obdrží druhý hráč týmu, tým prohrává zápas kontumačně. (viz 11.8).

Pro druhou žlutou kartu a každou následující žlutou kartu, kterou hráč (jednotlivec) obdrží, bude vyřazen ze zbytku stávajícího zápasu, ale bude moci odehrát všechny zbývající zápasy v soutěži.

15.4 Červená karta (diskvalifikace)

15.4.1 Pokud je hráč, trenér či sportovní asistent diskvalifikován, je mu udělena červená karta a rozhodčí tuto skutečnost zaznamená do záznamu o utkání. Červená karta vždy znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže pro hráče, který červenou kartu obdržel (viz 15.11.4).

15.4.2 Dojde-li k diskvalifikaci hráče a/nebo sportovního asistenta v divizi jednotlivců nebo párů, prohrává strana zápas kontumačně (viz 11.8).

15.4.3 Dojde-li k diskvalifikaci hráče a/nebo jeho sportovního asistenta v divizi týmů, pokračuje zápas se zbývajících dvěma hráči. Veškeré neodhozené míče diskvalifikovaného hráče jsou umístěny do koše na mrtvé míče či do vyznačeného prostoru. 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, strana prohrává zápas kontumačně (viz 11.8).

15.4.4 Diskvalifikovaný hráč může být v rámci téhož turnaje zařazen do další soutěže. Toto je na uvážení hlavního rozhodčího nebo technického delegáta.

15.5 Následující jednání vede k udělení jednoho trestného míče (viz 15.1):

15.5.1 Hráč opustí svůj odhodový box v čase, kdy má hrát soupeř (viz 14.2).

15.5.2 Otočí-li se sportovní asistent divize BC3 směrem do hracího pole, aby viděl hru během směny (viz 3.5, 13.3).

15.5.3 Dojde-li, podle názoru rozhodčího, mezi hráčem/ hráči a jejich sportovní asistentem a/ nebo trenérem k nepovolené komunikaci (viz 16.1, 16.3).

15.5.4 Pokud se hráč nebo sportovní asistent připravuje na další hod nastavováním vozíku a/ nebo rampy nebo připravuje míč, v čase stanoveném pro soupeřovu stranu (viz 14.1).

15.5.5 Pokud sportovní asistent pohybuje vozíkem, rampou či pomocným prostředkem pro vypuštění míče nebo podává míč hráči, aniž by o to hráč požádal (viz 3.5).

15.6 Následující jednání vede k udělení trestného míče a ke stažení vhozeného míče (viz 15.1, 15.2):

15.6.1 Vhození/ vypuštění jacka nebo barevného míče ve chvíli, kdy se jakákoliv část těla hráče, sportovního asistenta nebo jakákoliv část jejich vybavení, **míčů či předmětů, které jim patří**, dotýká čáry kurtu, nebo části kurtu, které nejsou považovány za součást hráčova odhodového boxu. Pro hráče divize BC3 a jejich **sportovní asistenty** toto platí po dobu, dokud je míč stále na rampě (viz 10.2).

15.6.2 Vypuštění míče, pokud rampa přesahuje odhodovou čáru (viz 5.3).

15.6.3 Vhození/ vypuštění míče, pokud se alespoň jedna hýždě (nebo břicho, záleží na klasifikaci) nedotýká sedačky vozíku (viz 10.9.1).

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

15.6.4 Vhození míče ve chvíli, kdy se míč dotýká části kurtu, které je mimo vymezené území hráčova odhodového boxu (viz 10.2).

15.6.5 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se sportovní asistent BC3 dívá na hrací pole (viz 3.5).

15.6.6 Vhození míče, pokud je sedačka vozíku výše než povolených 66 cm. Platí pro divize BC1, BC2 a BC4 (viz 6.1).

15.6.7 Pokud dojde v divizi párů či týmů k vhození/ vypuštění míče, zatímco je spoluhráč stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu (viz. 14.5).

Pokud je vracející se hráč (ten, který nehází) alespoň jedním kolem svého vozíku ve svém odhodovém boxu, je korektně považován za přítomného ve svém odhodovém boxu.

15.6.8 Příprava na hod a samotné vhození/ vypuštění míče, pokud je na řadě strana protihráče (viz 15.5.4).

15.7 Následující jednání vede k udělení trestného míče a žluté karty (viz 15.1, 15.3):

15.7.1 Jakékoliv záměrné bránění nebo rozptylování jiného hráče způsobem, který ovlivňuje soustředění a proces odhodu míče protistrany.

15.7.2 Úmyslné způsobení přerušené směny.

15.8 Následující jednání vede ke stažení vhozeného míče (viz 15.2):

15.8.1 Vhození/ vypuštění míče dříve, než dá rozhodčí znamení, která barva je na řadě.

15.8.2 Pokud míč zastaví v rampě poté, co byl vypuštěn.

15.8.3 Jestliže sportovní asistent BC3 zastaví míč v rampě z jakéhokoliv důvodu.

15.8.4 Pokud hráč BC3 není osobou, která vypouští míč. Hráč musí mít přímý fyzický kontakt s míčem při jeho vypuštění. Přímý fyzický kontakt zahrnuje použití **pomocného prostředku pro vypuštění míče** na hlavě, v ústech či v ruce (viz 5.4).

15.8.5 Pokud se sportovní asistent dotýká hráče **či pohybuje s vozíkem hráče** při odhodu/ vypuštění míče (viz 3.5).

15.8.6 Jestliže sportovní asistent a hráč vypouští míč současně.

15.8.7 Jestliže je barevný míč vhozen/ **vypuštěn** před odhozením jacka.

15.8.8 Jestliže míč nebyl vhozen/ **vypuštěn** do té doby, než vypršel čas (viz 17.5).

15.8.9 Jestliže **první barevný míč nebyl vhozen/ vypuštěn hráčem, který vhodil/ vypustil jacka** (viz 10.4.1).

15.8.10 Jestliže hráč BC3 neotočil rampou, a to zřetelným pohybem 20 cm doleva a doprava, poté, co rozhodčí předal straně jacka k odhozu; **anebo před odhodem trestného míče; anebo před odhodem prvního barevného míče v tie-breaku** (viz 5.5).

15.8.11 Jestliže hráč BC3 neotočil rampou, a to zřetelným pohybem 20 cm doleva a doprava, poté, **co se on sám nebo se jeho spoluhráč vrátil z hracího pole, před vypuštěním vlastního míče** (viz 5.5).

15.8.12 Pokud některá ze stran vhodí/ vypustí ve stejný čas více než jeden míč (viz 10.13).

15.9 Hráč, sportovní asistent nebo trenér, který se dopustí některého z těchto přestupků, obdrží žlutou kartu: (viz 15.3):

15.9.1 Hráč je doprovázen do warm-up prostoru či do call roomu více osobami než je povolené množství (viz 7.2., 8.2). Toto vede k udělení žluté karty pro hráče či pro kapitána týmu nebo páru.

15.9.2 Hráč či strana přinese do call roomu více míčů než je maximální povolené množství (viz. 3.1, 3.3.2, 3.3.1). Takovéto míče budou zabaveny a uschovány do konce soutěže.

V divizi párů a týmů je žlutá karta udělena hráči, který do call roomu přinesl nepovolený počet míčů. Pokud nelze určit, kterému hráči patří míče, které jsou přineseny do call roomu navíc, je žlutá karta udělena kapitánovi týmu/páru (viz 9.7).

Ty míče, které jsou jinak způsobilé ke hře, mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.

15.9.3 Míč(e) nesplní kritéria během náhodné kontroly sportovního vybavení (viz 4.7.1., 4.7.2.4 a 9.2). Oznámení o míčích a vybavení, které neprošlo náhodnou kontrolou, bude vyvěšeno u vchodu do call roomu.

15.9.4 Úmyslné zdržování zápasu.

15.9.5 Odmítnutí přijmout rozhodnutí rozhodčího a/ nebo jedná-li způsobem, kterým poškozují protistranu nebo organizátory.

15.9.6 Pokud hráč, sportovní asistent nebo trenér opustí hrací kurt během zápasu bez povolení rozhodčího, i když je to mezi směňami či ve zdravotním nebo technickém time outu, již se nebude moci vrátit do hry.

15.9.7 Pokud sportovní asistent nebo trenér vstoupí na hrací plochu bez povolení rozhodčího (viz 10.7.4).

15.10 Hráč, sportovní asistent nebo trenér, který se dopustí některého z těchto přestupků, obdrží druhou žlutou kartu a je vyřazen z aktuálního zápasu (viz 15.3):

15.10.1 Obdržení druhé výstrahy během stejné soutěže (předešlá žlutá karta byla udělena za některý z přestupků uvedených v části pravidel 15.9).

15.10.2 Udělení druhé žluté karty ve warm up prostoru nebo v call roomu hráči nebo jeho sportovnímu asistentovi během jedné soutěže znamená vyřazení z aktuálního zápasu. Pokud se toto stane během přípravy na zápas v divizi jednotlivců, hráč prohrává svůj zápas kontumačně (viz 11.8). Druhá žlutá karta udělena trenérovi mu brání vstoupit na hrací plochu pro daný zápas.

15.10.3 Obdržení druhé žluté karty na kurtu vede k vyřazení ze zápasu a výsledkem je kontumace zápasu (viz 11.8). Jestliže musí hrací plochu opustit trenér, zápas párů či týmů může pokračovat.

15.11 Hráč, sportovní asistent nebo trenér, který se dopustí některého z těchto přestupků, obdrží červenou kartu a je neprodleně diskvalifikován (viz 15.4):

15.11.1 Nesportovní chování, např. pokus podvést rozhodčího; či nevhodné poznámky na hrací ploše.

15.11.2 Násilnické chování.

15.11.3 Urážlivé chování a/ nebo používání hrubých slov či gest.

15.11.4 Udělení červené karty znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže. Výsledky z předchozích zápasů během soutěže budou stornovány a hráč/ strana nebude mít nárok na přidělení bodů do světového žebříčku za tuto soutěž.

16. Dorozumívání (Communication)

16.1 Mezi hráčem, jeho sportovním 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, upravení pomocného prostředku, přípravu nebo podání míče hráči. Některé rutinní aktivity jsou povoleny bez specifického požadavku na asistenta
- trenéři, sportovní asistenti a náhradníci mohou povzbuzovat a blahopřát jejich hráči po odhodu a mezi směnami
- komunikace mezi trenéry, střídajícími hráči a jejich asistenty je možná, pokud to neslyší hráči na kurtu. Pokud si rozhodčí myslí, že hráči na kurtu mohou komunikaci slyšet, udělí rozhodčí trestný míč za nepovolenou komunikaci (viz 15.5.3)

16.2 V divizi párů a týmů se v průběhu směny smí hráči dorozumívat pouze se svými spoluhráči, kteří jsou na soutěžním kurtu poté, co rozhodčí dal znamení, že je na nich řada s vhažováním. **Během směny, kdy ani jedna strana nebyla vyzvána ke hře (např.: během měření, či při poruše systému časomíry ...), sportovci obou stran mohou potichu konverzovat. Jejich komunikace musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí vyzve signálem jednu ze stran ke hře.**

16.3 Hráč nesmí instruovat sportovního asistenta svého spoluhráče. Každý hráč může komunikovat pouze se svým sportovním asistentem.

16.4 Mezi směnami mohou hráči, jejich sportovní asistenti a trenér komunikovat. Dorozumívání musí být ukončeno, jakmile je rozhodčí připraven zahájit další směnu. Rozhodčí nebude zdržovat hru proto, aby dal prostor rozsáhlým debatám.

16.5 Hráč smí požádat jiného hráče a/ nebo **asistenta divize BC3**, aby se přesunul, pakliže je v takové poloze, která zabraňuje odehrání hodu, ale nemůže ho žádat, aby opustil svůj odhodový box.

16.6 Jakýkoliv hráč může mluvit s rozhodčím v jeho hracím čase.

16.7 Poté, co rozhodčí určí, která strana hraje, může se jakýkoliv hráč dané strany zeptat na aktuální skóre nebo požádat o přeměření. Požadavek na pozici míčů (např. který soupeřův míč je blíž) nebude zodpovězena. Sportovci mohou vstoupit do hracího pole a podívat se na rozmístění míčů sami.

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

16.8 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.

16.9 Tlumočnick nebudu sedět na hrací ploše. Zápas se nebudu zdržovat kvůli tomu, že by tlumočnick nebyl v dosahu, když je potřeba.

16.10 Jakékoliv komunikační zařízení, včetně chytrého mobilního telefonu, které je vzato na hrací plochu musí být schváleno hlavním rozhodčím nebo technickým delegátem. Jakékoliv zneužití bude považováno za nepovolenou komunikaci a bude udělen trestný míč.

Trenéři mají povoleno používat k zaznamenávání svých poznámek tablety či chytré mobilní telefony. Hráči a sportovní asistenti na kurtu nesmějí přijímat žádné pokyny od trenérů nebo náhradníků. Jakékoliv porušení tohoto pravidla bude považováno jako nepovolená komunikace a bude udělen trestný míč.

17. Časový formát hry (*Time per end*)

17.1 Každá strana má k odehrání každé směny časový limit, který odpočítává časoměřič. Časové limity pro jednotlivé divize jsou:

- BC1 – 5 minut pro hráče na směnu
- BC2 – 4 minuty pro hráče na směnu
- BC3 – 6 minut pro hráče na směnu
- BC4 – 4 minuty pro hráče na směnu
- týmy BC1 + BC2 – 6 minut pro tým na směnu
- páry BC3 – 7 minut pro páry na směnu
- páry BC4 – 5 minut pro páry na směnu

17.2 Uvedení jacka do hry je počítáno do času určeného pro konkrétní stranu.

17.3 Čas strany začíná běžet od chvíle, kdy dá rozhodčí znamení časomíře, která strana má vřazovat. Tento čas začíná již pro vřazování jacka.

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

17.5 Jestliže strana neodhodí/ nevypustí míč před vypršením časového limitu, takový míč a všechny zbývající míče dané strany se stávají neplatnými a musí být položeny na místo určené pro mrtvé míče. V případě divize BC3 se vypuštěný míč počítá od chvíle, kdy se začne pohybovat po rampě dolů.

17.6 Jestliže strana odhodí/ 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 (viz 12).

17.7 Časový limit pro trestný míč je 1 minuta za každý přestupek (1 míč) u všech herních divizí.

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

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- 17.9** Je-li čas během směny počítán špatně, rozhodčí upraví čas, aby chybu napravil.
- 17.10** 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 (viz 16.8).
- 17.11** Časoměřič musí hlasitě a jasně oznámit, pokud čas, který zbývá je následující: „1 minuta!“, „30 sekund!“, „10 sekund!“ a „Čas!“, ve chvíli, kdy vyprší časový limit. **Během „jedné minuty“ mezi směnami vyhlásí časoměřič „15 sekund“ a „Čas!“**

18. Zdravotní „time out“ (Medical Time Out)

- 18.1** Pokud má hráč nebo sportovní asistent 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. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí sportovní asistent otočit do hracího pole.
- 18.2** Hráč/ sportovní asistent může žádat pouze jeden zdravotní time out na zápas.
- 18.3** Hráč/ sportovní asistent, který dostane zdravotní time out musí být prohlédnut určeným doktorem na kurtu co nejdříve. Pokud je to nezbytné, tak při špatné komunikaci hráče může být ke komunikaci s doktorem povolán sportovní asistent.
- 18.4** Pokud není hráč v divizi jednotlivců schopen pokračovat, zápas prohrává kontumačně (viz 11.8).
- 18.5** Pokud není hráč v divizi týmů schopen pokračovat díky zdravotní indispozici, rozehraná směna se dohraje bez jeho zbývajících míčů. Pokud jeho spoluhráči stále míče mají, můžou je odházet v jejich časovém limitu. Vystřídat je možné až mezi směnami (viz 10.16.3).
- 18.6** Pokud není hráč v divizi 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 vstoupit do hry pouze mezi směnami (viz 10.16.3).**
- 18.7** Pokud je v divizi 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 sportovní asistent, hráči musejí sdílet jednoho sportovního asistenta pro zbytek zápasu. Pokud hráči v divizi jednotlivců BC3 zbudou neodhozené míče v nynější směně a nebude je moci bez asistence odhodit, budou prohlášeny za mrtvé míče.
- 18.8** Pokud je hráč v divizi 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.
- 18.9** Pokud v divizi 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.
- 18.10** Pokud hráč žádá opakovaně zdravotní time out i v následujících zápasech, technický delegát ve spolupráci s lékařem a zástupcem konkrétní země, určí, zda má být hráč vyřazen ze zbytku turnaje. Pokud je hráč vyřazen pro zbytek turnaje v divizi jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou započítány se skórem s největším bodovým rozdílem ve skupině nebo v eliminačních kolech.

19. Objasnění a protesty (Clarification and Protest Procedure)

19.1 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 hráč nebo kapitán strany rozhodčího na takovou situaci upozornit a požadovat objasnění. Časomíra musí být zastavena (viz 17.10).

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

19.2.1 V souladu s pravidly 18.1 a 18.2 mají hráči možnost během zápasu upozornit rozhodčího na stav, se kterým nesouhlasí a žádat objasnění. Pokud chtějí postoupit situaci až po bod 18.3 (podat protest), musí požadovat rozhodnutí od hlavního rozhodčího.

19.3 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.

19.4 Rozhodčí zaznamená čas ukončení hry (po zaznamenání výsledku do zápisu o utkání). Strana musí předložit formální protest do 30 minut od ukončení hry. Není-li podán do té doby žádný písemný protest, výsledky zůstávají.

19.5 Vyplněný protestní formulář musí být předán hráčem/ kapitánem nebo vedoucím týmu sekretariátu závodů, společně s částkou £ 150 nebo stejnou částku odpovídající národní měně pořadatelské země (*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 nebo asistenta hlavního rozhodčího
- 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*)

19.5.1 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.

19.5.2 Protestní porota dospěje k rozhodnutí co nejrychleji a písemné rozhodnutí doručí hráči/ kapitánovi nebo vedoucímu týmu a dalším zúčastněným stranám.

19.6 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*)

19.6.1 Rozhodnutí odvolací poroty je konečné.





BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

- 19.7** Strana, proti které bylo protestováno, může zažádat o přezkoumání 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. vedoucímu týmu, trenérovi) a tato osoba musí danou skutečnost potvrdit podpisem formuláře. Všechny rozhovory týkající se protestního řízení jsou důvěrné.
- 19.8** Když bude v protestním řízení rozhodnuto o opakování zápasu, bude zápas zahájen tou směnou, která vedla k protestnímu řízení.
- 19.9** Pokud by se vyskytl důvod k podání protestu ještě před zahájením zápasu, měl by být ohlášen před zahájením hry a předložen do 30 minut od ukončení hry.
- 19.10** Pokud důvod k podání protestu vznikne v call roomu, hlavní rozhodčí/ technický delegát musí být informován o úvaze podat protest předtím než strana opustí call room. Na pozdější protesty této strany nebude brán zřetel, pokud tato strana nedodrží pokyny tohoto pravidla.


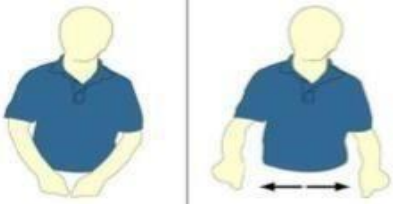
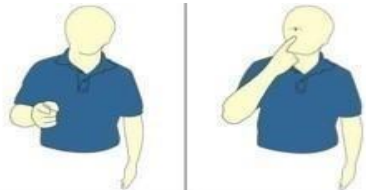
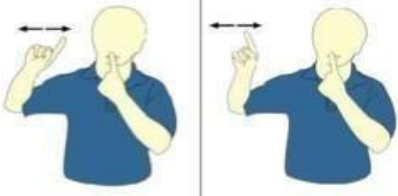
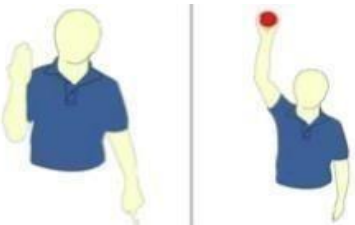
Dodatky

Organizace BISFed si uvědomuje, že mohou vzniknout určité situace, které nejsou v této příručce popsány. Tyto situace budou řešeny, pokudliž vzniknou, v konzultaci s technickým delegátem a/ nebo hlavním rozhodčím. Následující stránky (dodatky 1, 2 a 3) obsahují schémata gest, která budou použita rozhodčími, vysvětlení protestních postupů a soudní schéma. Gesta byla vyvinuta za účelem pomáhat oběma rozhodcům a sportovcům pochopit určité situace. Sportovci nemohou protestovat, pokud rozhodčí zapomenou použít určité gesto.




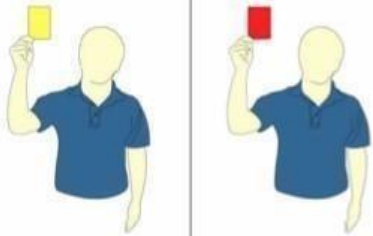
Příloha 1 – Oficiální gestikulace a pokyny rozhodčích

Herní situace	Popis gestikulace	Gestikulace rozhodčího
<p>Znamení k odhodu cvičných míčů nebo Jacka: Pravidlo 10.1 Pravidlo 10.2</p>	<p>Pohyb paží ve směru odhodu. Slovní pokyn „Cvičné hody“ nebo „Jack“.</p>	
<p>Znamení k odhodu barevného míče: Pravidlo 10.4 Pravidlo 10.5 Pravidlo 10.6</p>	<p>Signalizujte barevným ukazatelem, která strana hraje.</p>	
<p>Znamení, že míče jsou od Jacka ve stejné vzdálenosti: Pravidlo 10.12</p>	<p>Držte ukazatel za okraj, stranou vodorovně, proti dlani směrem k hráčům. Poté ukazatel otočte a ukažte hráčům, která strana hraje.</p>	
<p>Technický nebo zdravotní „time-out“: Pravidlo 5.7 Pravidlo 6.2 Pravidlo 18</p>	<p>Položte dlaň jedné ruky na kolmo vztyčené prsty ruky druhé (zobrazení písmene „T“) a řekněte, která strana si žádá timeout. Time-out pro – jméno hráče/tým/ země/ barva, se kterou hráč hraje a zda je time-out zdravotní nebo technický.</p>	


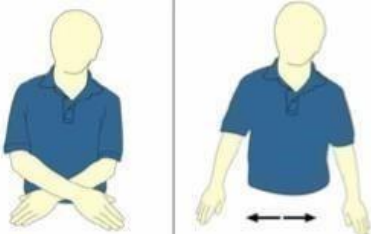

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

<p>Střídání Pravidlo 10.16</p>	<p>Rotujte jedním předloktím kolem druhého.</p>	
<p>Měření Pravidlo 4.6 Pravidlo 11.6</p>	<p>Položte obě ruce k sobě a naznačte pohyb směrem od sebe, jako byste natahovali pásmo a měření.</p>	
<p>Požádání o možnost vstoupení do kurtu: Pravidlo 11.6</p>	<p>Ukažte na hráče a potom směrem ke svému oku.</p>	
<p>Nepříměřená komunikace: Pravidlo 15.5.3 Pravidlo 16</p>	<p>Přiložte ukazovák k ústům a druhým vztyčeným ukazovákem provedte pohyb do stran.</p>	
<p>Mrtvý míč/ míč v autu: Pravidlo 10.6.2 Pravidlo 10.10 Pravidlo 10.11</p>	<p>Ukažte míč a zdvihnutým předloktím druhé paže se současným otočením dlaně k sobě řekněte: „Out“ nebo „Mrtvý míč“. Poté zmíněný míč seberte.</p>	





BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

<p>Stažení míče: Pravidlo 15.2</p>	<p>Ukažte na míč a se zdviženým předloktím druhé ruky naznačte sebrání míče.</p>	
<p>1 trestný míč: Pravidlo 15.1</p>	<p>Zdvihněte 1 prst.</p>	
<p>Žlutá karta: Pravidlo 15.3</p> <p>Druhá žlutá karta a vyřazení hráče z aktuálního zápasu: Pravidlo 15.10</p>	<p>Ukažte žlutou kartu v případě příslušného přestupku.</p> <p>Ukažte žlutou kartu v případě druhého příslušného přestupku (ukončete zápas – platí pro hru párů a jednotlivců).</p>	
<p>Žlutá karta: Pravidlo 15.3</p> <p>Druhá žlutá karta a vyřazení z následujícího zápasu: Pravidlo 15.10</p>	<p>Ukažte žlutou kartu a následně červenou.</p>	


BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

<p>Diskvalifikace Pravidlo 15.9</p>	<p>Ukažte červenou kartu.</p>	
<p>Konec směny/konec zápasu Pravidlo 10.7</p>	<p>Překřižte paže v předloktí a oddělte je od sebe. Řekněte „Konec směny“ nebo „Konec zápasu“.</p>	
<p>Skóre: Pravidlo 4.5 Pravidlo 11</p>	<p>Přiložte natažené prsty přes příslušnou barvu na barevném ukazateli k označení skóre a řekněte jej.</p>	

Příklady označení skóre:

Score Examples			
			
3 body pro červenou	7 bodů pro červenou	10 bodů pro červenou	12 bodů pro červenou

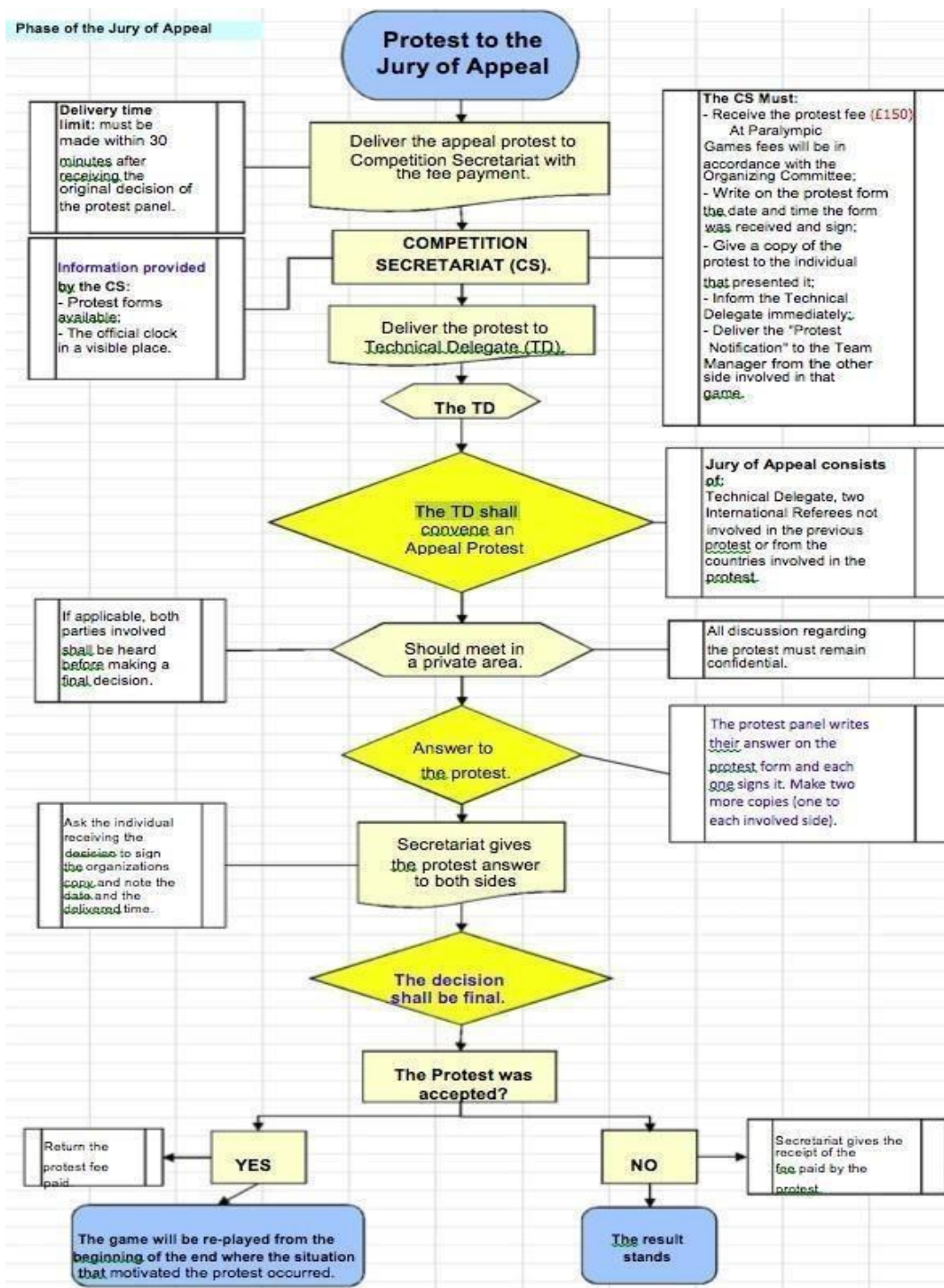
Oficiální gestikulace čárového rozhodčího:

Herní situace	Popis gestikulace	Gestikulace čárového rozhodčího
Signalizace pro rozhodčího na kurtu.	Zvednutí paže.	

Příloha 2 – Protest

Snímek pouze v originálním zobrazení

Protest to the Jury of Appeal



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 výstrahu nebo diskvalifikaci, 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 BISFedu. *(toto pravidlo není platné pro národní závody pozn. RTB)*

Oznámení o protestním řízení

Toto oznámení informuje vedoucího 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 (vedoucí týmu, trenér, sportovec/kapitán...): _____

(Údaje o utkání, které je protestováno)

TURNAJ: _____ SPORT: Boccia

UTKÁNÍ č. _____ KURT č. _____ SKUPINA / ½ 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

BISFed International Boccia Rules – 2018 (v.3)

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

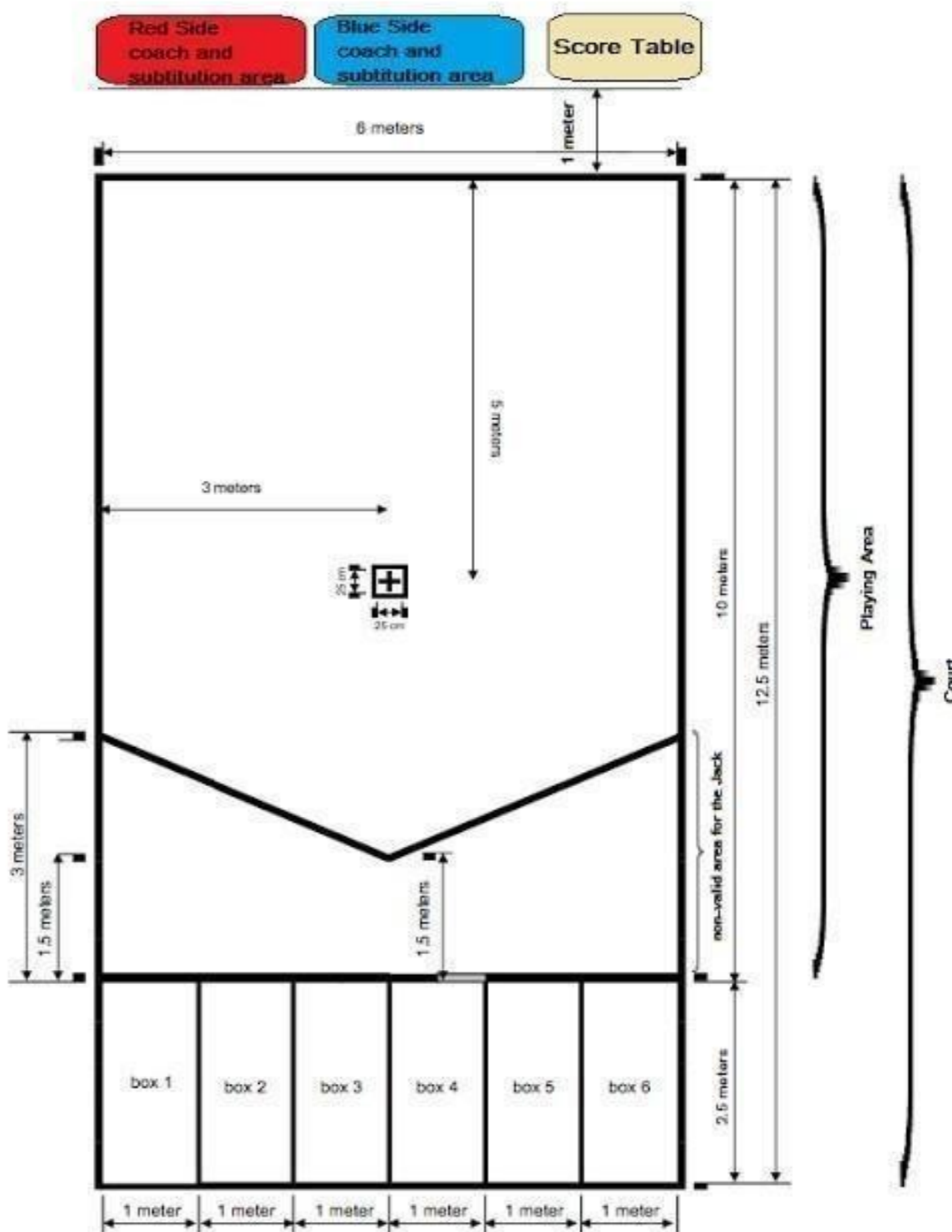
DATUM A ČAS: ____/____/____ ____:____ PODPISY PROTESTNÍ KOMISE:

(Mezinárodní rozhodčí) (Mezinárodní rozhodčí) (Hlavní rozhodčí) POPLATEK ZA
 PROTEST ZAPLACEN: ANO NE

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

Příloha 3 – Kurt na bocciu (půdorys)

Vložen originál snímek z pravidel BISfed, společně s legendou v originále.



Measurement Guidelines

Wide Tape for Exterior lines, Throwing line and V line

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

6 meters 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 centre of the cross

3 meters: from inside the side line to the centre 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.