

# BISFed mezinárodní boccia pravidla 2021–2024 – v.2.0



Překlad Michaela Řiháčková



**BISFed**

Boccia International Sports Federation

Pravidla v angličtině jsou používána na všech BISFed schválených turnajích.



## Správa změn v dokumentu

Změny provedené v tomto dokumentu jsou uvedeny níže. Číslo verze je uvedeno na titulní stránce.

Verze	Provedené změny	Kým	Datum
1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.4.8 řešení sporů</li> <li>• 4 kontrola míčů</li> <li>• 8.11 optická kontrola míče</li> <li>• 9 kontrola míčů</li> <li>• 9.4 míč, který neprojde kontrolou NEBUDE znovu testován</li> <li>• 10.16 kontrola míčů po zápase</li> <li>• 15.11.1 manipulovaný míč</li> </ul>	GV	Říjen 2021
2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pořadí některých pravidel bylo reorganizováno tak, aby odpovídalo průběhu zápasu</li> <li>• srozumitelnější formulace některých pravidel</li> <li>• opravená referenční čísla pravidel</li> <li>• přidána pravidla o testování míčů související s požadavky na licencování míčů</li> </ul>	GV	Březen 2022

## **Rozsah a použití**

Tato BISFed (Boccia International Sport Federation) Pravidla sportu boccia definují, jak by se sport boccia měl hrát. Pravidla platí pro všechny turnaje schválené World Boccia. Schválený World Boccia turnaj je turnaj v soutěžním systému BISFed. Na World Boccia turnajích platí kromě pravidel sportu boccia také následující pravidla:

- BISFed Pravidla klasifikace
- BISFed Antidopingová pravidla
- BISFed Soutěžní a rankingová pravidla

Přečtěte si prosím tyto dokumenty spolu s pravidly uvedenými zde, abyste pochopili, co vše je požadováno, soutěžíte-li na schváleném turnaji World Boccia. BISFed a hostitelský organizační výbor mohou publikovat vyjasnění pravidel v technickém průvodci pro konkrétní turnaj, a to po dohodě s technickým delegátem BISFed. Vyjasnění pravidel musí popisovat pouze konkrétní znění pravidla pro daný turnaj a nesmí měnit význam pravidla.

BISFed si je vědom, že mohou nastat situace, jež nejsou popsány v tomto dokumentu. Tyto budou řešeny, když se objeví, konzultací s TD či HR. Jakékoli okolnosti, které vyžadují změnu pravidel před zahájením turnaje, musí být oznámeny předem a potvrzené na technické poradě hlavním rozhodčím a technickým delegátem všem soutěžícím. Jakákoli okolnost, která vyžaduje rozhodnutí během turnaje, bude zvážena v konzultaci s hlavním rozhodčím a technickým delegátem, kteří budou mít v situaci konečné rozhodnutí. Tyto okolnosti musí být okamžitě nahlášena BISFed.

Pravidla BISFed International Boccia mohou být přijata členskými státy BISFed pro turnaje na národní úrovni nebo jakákoli jiná soutěž, která není součástí soutěžního systému BISFed.

## **Charakter hry**

Étos a charakter hry jsou podobné tenisu. Účast diváků je vítána. V průběhu sportovního výkonu hráče, při odhodu míče, je však od diváků, včetně nehrajících členů týmu, požadováno chovat se tiše. V případě nevhodného chování mohou být diváci vyzváni k odchodu.

## **Překlady pravidel**

Editovatelná verze pravidel je k dispozici pro členy BISFed, kteří chtějí přeložit pravidla do jiných jazyků. Zájemci mohou kontaktovat BISFed na [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com). BISFed má zájem zveřejnit přeložená znění, dokument v anglickém jazyce je však finální pro všechny spory a odvolání.

## **Fotografování**

Fotografování s bleskem není povoleno. Natáčení videozáznamu zápasů je povoleno, avšak stativy a kamery na FOP mohou být umístěny pouze se souhlasem HR či TD.

## **Obsah**

### **ZÁKLADY**

1. Definice 5
2. Typy soutěží 8
3. Nastavení turnaje 9
4. Kontrola vybavení 9
  - 4.1. Pomocná zařízení 10
  - 4.2. Vozíky 11
5. Boccia míče 12

### **PŘÍPRAVA NA HRU**

6. Přípravný kurt 14
7. Call Room 14
8. Kontrola míčů před zápasem 16

### **NA KURTU**

9. Role a odpovědnost 16
10. Hra 18
11. Příprava na následující směnu 23
12. Přerušovaná směna 23
13. Tie break 24
14. Kontrola míčů po zápase 24

### **PŘESTUPKY A PROTESTY**

- 11 Přestupky 25
16. Objasnění a protesty 29

### **KOMUNIKACE**

- 17 Komunikace 29
- 17.11 Oficiální gesta rozhodčích 31

### **TIME OUTY**

- 18 Zdravotní time out 34
- 19 Technický time out 34
- Boccia kurt 35
- Značení a měření boccia kurtu 36

## ZÁKLADY

### 1. Definice

<b>Klasifikace</b>	Označení hráčů klasifikačními třídami v souladu s klasifikačními pravidly BISFed.
<b>Divize</b>	Jednotlivé soutěžní třídy dle klasifikace.
<b>HOC</b>	Organizační výbor turnaje
<b>HR, AHR, TD, ATD</b>	Hlavní rozhodčí, asistent hlavního rozhodčího, technický delegát, asistent technického delegáta.
<b>Asistent trenéra (AT)</b>	Osoba, která asistuje trenéru. Prostor pro AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.
<b>Strana</b>	Ve hře jednotlivců je definována jako jeden (1) samostatný hráč. V týmové a párové divizi je strana definována jako tři (3) či dva (2) členové týmu jako samostatného celku. SA, OR, trenéři a AT jsou dodateční členové strany.
<b>Sportovní asistent (SA)</b>	Osoba, která asistuje hráči BC1 či BC4 (pouze hráči hrající nohou), dle pravidel pro SA.
<b>Operátor rampy (OR)</b>	Asistent hráče BC3 dle pravidel pro OR. OR je uznán IPC na stejné úrovni jako hráč.
<b>Míč</b>	Jeden z červených nebo modrých míčů nebo bílý míč (jack) (viz 4.7).
<b>Jack</b>	Bílý cílový míč.
<b>Soutěžní míč</b>	Míč vyroben licencovaným výrobcem, poskytnut hráči během turnaje organizátorem ke hře.
<b>Doručení míče</b>	Doručení míče do hracího pole může být provedeno odhodem rukou, pomocí nohy či za použití pomocného zařízení – rampy.
<b>Neodhozený míč</b>	(BNP) Míč, který se strana rozhodne ve směně neodhodit. Neodhozený míč je mrtvý míč.

<b>Mrtvý míč</b>	Barevný míč, který je odhozen či odražen mimo kurt; míč stažen rozhodčím za odpovídající přestupek; míč, který není odhozen z důvodu vypršení časového limitu či z hráčovy vůle.
<b>Trestný míč</b>	Dodatečný míč, který odehrává protistrana v závěru směny. Trestný míč je udělen rozhodčím za určitý přestupek.
<b>Obousměrný výkyv</b>	Viditelný pohyb rampou nejméně 20 cm doleva a 20cm doprava.
<b>Uvolnění prostoru</b>	Hráč se přesouvá do zadní části odhodového boxu či mimo něj do vyhrazeného prostoru. OR přesune veškeré sportovní vybavení tak, aby nezavazelo soupeři ve hře.
<b>Odhod/vypuštění míče</b>	Pohyb před uvolněním míče. Pro BC3 tato fáze obsahuje i moment, kdy je míč stále v rampě.
<b>Herní vybavení</b>	Vozíky, rampy, rukavice, dlahy a ostatní herní pomůcky a zařízení.
<b>Vozík</b>	Vozík, (popř. skútr či lůžko), z nějž hráč musí soutěžit.
<b>Roll test</b>	Standardní BISFed testovací rampa, která se užívá ke kontrole míčů.
<b>Měřicí zařízení</b>	Standardní BISFed test se dvěma otvory, který kontroluje obvod míčů.
<b>Warm up</b>	Přípravný kurt – vyznačený prostor pro přípravu hráčů na nadcházející zápas před vstupem do call roomu.
<b>Call room</b>	Místo registrace před každým zápasem.
<b>Hrací plocha (FOP)</b>	Plocha zahrnující všechny hrací kurty a území, na kterých se nachází časomíry.
<b>Kurt</b>	Území ohraničené pomezními čarami, včetně odhodových boxů.
<b>Hrací pole</b>	Kurt mínus plocha odhodových boxů.
<b>Odhodový box</b>	Každý ze šesti vyznačených odhodových boxů.

<b>Odhodová linie</b>	Hraniční linie odhodového boxu, od níž hráči odhazují/ vypouštějí míč.
<b>V – linie</b>	Lomená čára, přes kterou musí být přehozen jack, aby byl platný ve hře.
<b>Kříž</b>	Označení středu hracího pole.
<b>Cílový box</b>	Čtverec 35 cm x 35 cm vyznačený kolem kříže pro trestné hody.
<b>Turnaj</b>	Všechny soutěže, včetně kontroly sportovního vybavení, zakončené závěrečným ceremoniálem. Turnaj může obsahovat více soutěží.
<b>Soutěž</b>	Všechny zápasy jednotlivců jsou jedna soutěž. Všechny zápasy párů a týmů jsou jedna soutěž.
<b>Zápas</b>	Jednotlivá hra mezi dvěma stranami, která se hraje na stanovený počet směn.
<b>Směna</b>	Jedna část zápasu, kdy byly odehrány všechny míče obou stran.
<b>Přerušená směna</b>	V případě, že s míči bylo pohnuto jinak než při běžném hracím pořadí – náhodně, omylem či záměrně.
<b>Obnovená směna</b>	Přerušená směna, jež byla narušena takovým způsobem, že se pozice míčů nedá obnovit, aby se v ní mohlo pokračovat.
<b>Přestupek</b>	Jednání ze strany hráče, SA, OR, strany, AT či trenéra, které je v rozporu s pravidly hry a zasluhuje následek.
<b>Žlutá karta</b>	Žlutá karta rozměrů 7×10 cm používána rozhodčím v případě udělení výstrahy.
<b>Červená karta</b>	Červená karta rozměrů 7×10 cm používána rozhodčím v případě diskvalifikace

## 2. TYPY SOUTĚŽÍ

V soutěžním systému BISFed existují tři typy soutěží.

### 2.1 SOUTĚŽ JEDNOTLIVCŮ

Existuje osm soutěžních divizí, v nichž jsou sportovci rozděleni na základě klasifikace a pohlaví (muži a ženy). Hráč musí být zařazen v souladu s pravidly pro klasifikaci do dané soutěžní třídy.

Pro divize jednotlivců se zápas sestává ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje dvě (2) směny, přičemž se hráči střídají v odehrání jacku. 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.

Hráči BC1 a BC4 (hrájící nohou) mají k asistenci na kurtu sportovního asistenta (SA). Hráč BC3 má k asistenci na kurtu operátora rampy (OR). Na kurt mají přístup také trenér či AT, a to ve všech typech herních divizí. Prostor pro trenéra/AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.

### 2.2 SOUTĚŽ PÁRŮ

Existují dvě soutěžní divize párů – BC3 pár a BC4 pár. Hráči musí být zařazeni v souladu s pravidly pro klasifikaci dané soutěžní třídy. Každý pár musí být složen z jednoho muže a jedné ženy.

V párech BC3 a BC4 se hra skládá ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhadzování jacku přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý hráč má tři míče. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodové boxy 2 a 4 a strana hrájící s modrými míči, obsadí odhodové boxy 3 a 5.

V BC3 páru asistuje každému hráči asistuje OR, který se řídí pravidly pro OR. S každým párem má na kurt přístup také jeden trenér či AT, pro kterého je vyhrazeno místo k sezení na konci kurtu.

Náhradník pro každý pár je povolen pouze na konkrétních turnajích pro mládež.

### 2.3 SOUTĚŽ TÝMŮ

Existuje jedna soutěžní divize týmů, ve které hrají hráči klasifikační třídy BC1 a BC2. Hráči musí být zařazeni v souladu pro klasifikaci soutěžní třídy BC1 či BC2. Tým musí hrát ve složení tří hráčů, přičemž alespoň jeden z nich musí být muž, jedna žena a jeden hráč třídy BC1.

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

V každém týmu je povolen jeden SA. S každým týmem má na kurt přístup také jeden trenér či jeden AT, pro kterého je vyhrazeno místo k sezení na konci kurtu.

Náhradník pro každý tým je povolen pouze na konkrétních mezinárodních turnajích pro mládež.



### **3. NASTAVENÍ TURNAJE**

#### **3.1 KURT**

Povrch podlahy by měl být plochý a hladký (leštěný beton, dřevo, syntetická guma). Podlaha by měla být čistá a žádné látky nesmí být použity pro změnu hracího povrchu (například prášek).

Rozměry kurtu jsou 12,5 m x 6 m včetně šesti odhodových boxů. Všechna měření hraničních linií jsou prováděna z vnitřní strany příslušné linie. Linie oddělující odhodové boxy a linie ohraničující kříž jsou vyznačeny tužkou a páska je rovnoměrně rozložena po obou stranách této značky. Odhodová a V-linie jsou nalepeny uvnitř neplatného území pro jack (viz: rozvržení hřiště).

Všechny použité pásky pro vyznačení kurtu by měli být v šířce od 1.9 cm do 7 cm a musí být lehce viditelné. Páska o šířce 4 cm – 7 cm je použita pro: vnější hraniční linie kurtu, odhodovou a V-linii. Úzká páska o šířce 1,9 až 2,6 cm by měla být použita pro: čáry oddělující odhodové boxy, cílový box a kříž. Vnitřní rozměr cílového boxu je 35 cm x 35 cm. Úzká páska se umístí na vnější stranu 35 cm cílového boxu.

#### **3.2 VÝSLEDKOVÁ TABULE**

Je umístěna tak, aby byla jasně viditelná pro všechny hráče během zápasu.

#### **3.3 ČASOMÍRA**

Časomíra by měla být elektronická.

#### **3.4 ČERVENÝ/MODRÝ UKAZATEL**

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

#### **3.5 MĚŘÍCÍ POMŮCKY**

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

### **4. KONTROLA HERNÍHO VYBAVENÍ**

Všechna zařízení používaná k testování musí být schválena BISFed TD či HR na každém turnaji pod záštitou BISFed.

Na začátku turnaje probíhá kontrola herního tohoto vybavení:

- herní vozíky
- rampy
- pomocné prostředky
- rukavice
- dlahy
- komunikační zařízení

HR či určená osoba provede kontrolu v době určené technickým delegátem. V ideálním případě 48 hodin před začátkem soutěže. Zkontrolované a schválené herní vybavení je označeno jednotlivě oficiální nálepkou, včetně všech částí rampy. Rukavice, dlahy či podobné pomůcky, které hráč při hře používá, musí být písemně schváleny klasifikátorem a dokument přinesen ke kontrole herního vybavení. Hráči, kteří používají komunikační zařízení na kurtu, jej musí nechat schválit při kontrole a takové zařízení je označeno oficiální nálepkou. Schválena jsou pouze zařízení, která jsou potřeba pro komunikaci s rozhodčími, sportovními asistenty či pokud ovládají pohyb vozíku.

Po kontrole herního vybavení již není možné žádat o označení jakékoli části herního vybavení.

Herní vybavení podléhá namátkové kontrole kdykoli během turnaje dle uvážení rozhodčího na kurtu či HR. V případě, že vybavení použité na kurtu není v souladu s pravidly, je hráči udělena žlutá karta (viz 15.9.8). V případě, že vybavení (vozík, rampa, rukavice, dlahy atd) neprojde úspěšně druhou kontrolou, je hráči udělena druhá žlutá karta a zápas prohrává kontumací.

#### **4.1 POMOCNÁ ZAŘÍZENÍ**

Pomocná zařízení, jako jsou rampy, které jsou používány hráči BC3, podléhají schválení během kontroly herního vybavení na každé jednotlivém turnaji. Rukavice či dlahy používané hráči ke hře na ruce kterou hází, musí být odsouhlaseny klasifikátorem písemným dokumentem, který musí být předložen u kontroly herního vybavení a v call roomu.

**4.1.1** Rampa položená na bok se musí vejít do prostoru o rozměrech 2,5 x 1 m. Tento prostor je trojrozměrný; žádná část rampy se nesmí dotýkat vnitřní hranice. Rampa, včetně všech součástí, nástavců a podstavce musí být nastavena během měření do maximální polohy. Toto zahrnuje každou část, která drží míč v místě nad rampou. Rampa nemůže být v žádném případě nastavena nad maximální limit, jinak není povolena. Značky či linky označující maximální přípustné prodloužení jakékoli části rampy či držáku míčů NENÍ povoleno.

**4.1.2** Aby se zabránilo poškození, manipuluje s rampou při kontrole herního vybavení pouze OR či trenér. Jakmile je rampa schválena, rozhodčí označí oficiální nálepkou všechny její části.

**4.1.3** Součástí rampy nesmí být žádné mechanické přístroje, které by poháněly, zrychlovaly či 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. Žádné zvýšené prvky na rampě používané k zaměřování nejsou povoleny. Pevné či dočasné přídavné nástavby či prvky na rampě nesmí být použity k zaměřování/ orientaci rampy. Toto zahrnuje kruhy, prstence či držáky. Boční lišty či žádné jiné výčnělky nesmí překročit výšku (průměr) míče. Koncová/horní kolejnice nesmí překročit výšku bočních lišt.

**4.1.4** V okamžiku, kdy je míč vypuštěn, rampa nesmí přesahovat přes žádnou část odhodové linie (představte si odhodovou čáru jako pevnou zeď, které se nesmí rampa nijak dotýkat ani jí nesmí být proražena).

**4.1.5** Neexistují žádná omezení pro délku pomůcky, kterou sportovec používá k vypuštění míče z rampy (viz 15.5.4) Pomocný prostředek pro vypuštění míče musí být v přímém dotyku se sportovcem (hlava, ústa, ruka, noha atd.). Pomůcka musí být v přímém kontaktu se sportovcem v okamžiku, kdy sportovec vypuští míč. Vypuštění musí být způsobeno silou sportovce, který pomůcku používá. Zvedání či snižování není dovoleno. Provazy, stuhy, pruhy látky atd. nejsou ukazovátka či tykadla (pointer). Schválené pomůcky k vypuštění míče jsou označeny oficiální nálepkou.

**4.1.6** Poté, co předá rozhodčí hráči jack před jeho odhodem, musí být rampa hráče, který jej vypuští, zřetelně otočena minimálně 20 cm vlevo a 20 cm vpravo – dále jen „obousměrný výkyv“ (viz 15.5.9) (Takto je zajištěno, že OR nemůže rampu nastavit pro vypuštění míče, kdy je pozornost rozhodčího zaměřena jinam). V tie-breaku, v jednotlivcích i párech, musí každý hráč provést oboustranný výkyv rampou před vypuštěním prvního barevného míče (pro páry tzn současný pohyb rampou) ovšem poté, co rozhodčí ukáže barvu strany, která je na řadě (viz 13.5). Rampou musí být zřetelně proveden oboustranný výkyv také před každým vypuštěním trestného míče.

Hráč, který má stále zbývající míče ke hře, musí provést změnu polohy rampy zřetelným pohybem rampy 20 cm doleva a doprava poté, co se on sám či jeho spoluhráč vrátí z kurtu. Pokud hráči již nezbývá žádný míč k vypuštění, pohyb rampou provádět nemusí (viz 15.5.10). Mezi vypuštěním jednotlivých míčů není již pohyb rampou vyžadován.

**4.1.7** Hráč může v průběhu zápasu použít více než jednu rampu a/nebo více pomůcek pro vypuštění míče. Veškeré herní vybavení hráče musí být po celou dobu herní směny v jeho odhodovém boxu. V případě, že chce mít hráč u sebe jiné předměty (lahev, oblečení, odznak, vlajku ...) či další herní vybavení (pointer, rampa, nástavec), musí být tyto předměty uvnitř odhodového boxu hráče od začátku směny. Pokud je jakýkoli předmět mimo odhodový box hráče během směny, posoudí rozhodčí situaci dle pravidla 15.7.1, 15.7.4.

**4.1.8** V případě, že se během hry poškodí herní vybavení, je čas zastaven a hráči je poskytnuto 10 minut – technický time-out k opravě. V případě potřeby mohou hráči hrající v páru sdílet jednu rampu. Náhradní rampa může být poskytnuta mezi směnami a musí být označena oficiální nálepkou. HR musí být se změnou rampy obeznámen. Náhradní rampa může být přinesena z prostoru mimo FOP (viz 4.2.2; 19.). Strana má nárok na 1 technický time-out během zápasu.

**4.1.9** Hráči, kteří při hře používají rukavice, speciální dlahy či podobné pomůcky na ruce, kterou hází, musí mít písemný souhlas klasifikátora. Takový souhlas platí po dobu turnaje na něm uvedeném (potvrzení může být trvalé či dočasné).

## **4.2 VOZÍKY**

**4.2.1** Hráč musí při hře sedět na vozíku. Skútry či lehátka (schválené klasifikátorem) mohou být také použity. Neexistuje žádné omezení pro výšku sedu u sportovců BC3 třídy v případě, že sedí v moment vypuštění míče. Pro všechny ostatní sportovce je maximální výška sedu 66 cm od podlahy k nejnižšímu bodu v místě, kde je hráčova hýždě v kontaktu se sedákem (viz 15.7.3).

**4.2.2** Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a hráč má 10 minut na opravu – technický time out. Pokud vozík nemůže být opraven, může jej hráč nahradit mezi směnami jiným schváleným vozíkem či pokračuje ve hře na poškozeném vozíku. Všechny míče, které hráč nemůže odehrát se stávají mrtvými míči.

**4.2.3** V případě sporu rozhoduje HR společně s TD. Jejich rozhodnutí je konečné.

## **4.3 PŘÍZPŮSOBENÍ HERNÍHO VOZÍKU**

**4.3.1** Hráči mohou mít na herních vozících připevněny posturální podpěry za účelem podpory a stabilizace těla. Podpěry mohou zahrnovat pánevní či hrudní popruhy, kotníkové popruhy, třmeny, popruhy či upevňovače nohou/ chodidel či hrudní podpěry. Typ podpory musí být během klasifikace přezkoumán, schválen a zdokumentován.

**4.3.2** Jakékoli další zařízení přidaná na herní vozík je zkontrolováno rozhodčím i klasifikátorem. Do vozíku nesmí být přidáno žádné další zařízení, které by poskytovalo dodatečnou stabilitu, ovládalo by, či směřovalo horní/dolní končetinu v moment vypuštění/ odhození/ odkopnutí míče.

**4.3.3** Rozhodčí či klasifikátor má právo požádat hráče o odstranění jakéhokoliv neschváleného prvku, který uzná jako nespravedlivou výhodu k odhodu míče do hracího pole (např. pomáhající v nasměrování hodu/kopu/vypuštění míče).

## 5. BOCCIA MÍČE

Na turnajích schválených BISFed může každý sportovec/strana používat vlastní sadu boccia míčů. Sada míčů se skládá z šesti červených a šesti modrých míčů a jednoho bílého míče (jack). V call roomu je povolena pouze jedna sada míčů pro každou stranu. V jednotlivcích může každý hráč použít svůj vlastní jack. V soutěži týmů a párů musí každá strana použít pouze jeden jack. Pokud si hráč či strana nepřinese do call roomu vlastní míče, jsou poskytnuty soutěžní míče.

Aby byl míč platný ke hře, musí splňovat následující kritéria:

### 5.1 KONSTRUKCE

Od 1.1.2023 musí být každý míč vyroben licencovaným výrobcem a označen oficiálním logem výrobce a oficiálním licencovaným logem BISFed. Před 1.1.2023 musí být licencované míče použité pouze na následujících turnajích:

- **Mistrovství světa 2022**
- **Světové poháry 2022**

Pokud si licencovaný výrobce přeje přidat nový typ míče do již schváleného sortimentu, může být tento typ míče uvolněn k prodeji a použití až po uzavření kvalifikace na poslední hlavní světový turnaj v aktuálním kalendářním roce.

Míč musí vážit 275 g. +/- 12 g a obvod míče musí být 270 mm +/- 8 mm.

Míč musí mít definovanou červenou, modrou nebo bílou barvu, která musí spadat do barevného rozsahu BISFed poskytnutého výrobcům.

Míč musí být kulového tvaru a vyroben z panelů, které mají stejnou velikost. Všechny panely musí být rovnoměrně sešity, aby definovaly kulový tvar. Všechny panely musí být ze stejného typu materiálu.

Míč musí být vyroben z materiálů s nízkou tažností a roztažností. Povolené materiály jsou např. vinyl, polyuretanové tkaniny, kůže, syntetická kůže, semiš či jiné podobné materiály.

Míč musí být naplněn peletami či korálky stejné velikosti vyrobenými z polyethylenu nebo jiného podobného plastu či přírodních inertních materiálů. Materiály musí být nevodivé, nekovové a nemagnetické.

### 5.2 KONDICE

Míč musí být v dobrém stavu pro účel, ke kterému je vyroben, musí být v uspokojivé kvalitě, nepoškozený a schopný dohodnutého standardu výkonu. Logo výrobce i logo BISFed musí být viditelné a identifikovatelné.

S míčem nesmí být manipulováno a je považován za neplatný, pokud se liší od původního vzoru předloženého licencovaným výrobcem s výjimkou případů, kdy může být rozdíl způsoben běžným opotřebením přípravou ke hře. Použití čehokoli, co mění vlastnosti povrchu či materiálu výplně míče bude považováno za nedovolenou manipulaci s míčem (například švy, které byly vyměněny s výjimkou níže popsanych případů).

Normální opotřebenění je očekávané zhoršení stavu míče běžným použitím, např. tréninkem. Na míči se mohou vyskytnout opotřebenění v důsledku stylu házení či úchopu nebo tam, kde je míč v opakovaném kontaktu s pomocným prostředkem.

Vhodnou přípravou ke hře je udržování míče tak, aby zůstal v dobrém stavu, udržení hmotnosti a požadované měkkosti. Míč může být měkčen a vnitřní pelety mohou být nahrazeny za původní, aby hmotnost míče zůstala stejná.

Povrch míče nesmí mít žádné viditelné vpichy či řezy. Míč nesmí mít žádné otvory v rozích (vrcholech) panelů, a to ve srovnání s původním vzorem míče, či více než dvě oblasti delaminace. Delaminace znamená, že se část panelu rozděluje na vrstvy. Každá jednotlivá oblast delaminace musí být kratší než 1 cm. Celková délka všech ploch delaminace nesmí přesáhnout 2 cm.

Povrch míče musí být bez nálepek či obtisků. Míč může být označen perem či fixou pro účely identifikace sportovce, kterému míč patří (např. číslicemi či písmeny) a/nebo pro účely identifikace, jak by měl být míček používán (např. tečka nebo šipka). Původní barva panelu musí být rozpoznatelná kolem jakékoli značky přidané na panel. Na švu ani přes něj nesmí být žádné značky, aby byl šev stále viditelný a mohl být zkontrolován. Přes schválené logo výrobce a schválené BISFed logo nesmí být žádné značky.

Na povrchu míče nesmí být aplikovány látky. To zahrnuje lepidla či jakékoli látky způsobující nízké tření, jako je olej nebo tuk. Povrch míče nesmí mít žádné oděrky, které nevznikly běžným použitím míče. Na míči nesmí být žádné viditelné stopy oděru či oblasti tření, pískování nebo škrábání, které by vedly k významným rozdílům ve struktuře míče. Po délce jednoho či více švů nesmí být také žádné oděrky.

Míč nesmí mít natržené nebo chybějící nitě a maximálně dva stehy, které byly znovu sešity. Prošívání musí být stejné jako prošívání původního výrobce a musí být konzistentní po celém míči.

### **5.3 ZABAVENÝ MÍČ**

Pokud míč neprojde kontrolou před či po zápase, bude zabaven. Po zabavení je míč znovu testován, aby se zjistilo, zda s míčem bylo manipulováno. K přezkoumání zabaveného míče je vytvořen tříčlenný panel, který je složen alespoň ze dvou osob, mezi kterými jsou HR, asistent HR, TD či asistent TD. Třetím členem může být mezinárodní rozhodčí, který nebyl nijak zainteresován do původního rozhodnutí. Tento panel je vytvořen ihned po rozhodnutí o zabavení míče. Pokud je rozhodnutí učiněno v call roomu, panel přezkoumá míč v průběhu zápasu a dospěje k rozhodnutí do konce zápasu. Pokud je první rozhodnutí o zabavení míče učiněno na konci zápasu, porota musí míč zkontrolovat před potvrzením výsledku zápasu.

Porota posoudí původní rozhodnutí zabavit míč a dokončí další testy, aby se zjistilo, zda s míčem bylo manipulováno či jde pouze o míč, který neprojde testy. Porota posoudí míč a ověří původní rozhodnutí zopakováním předzápasových testů. Porota může použít dva dodatečné testy, aby posoudila, zda s míčem nebylo manipulováno:

- Test jehly/sondy
- Test tření

Pokud se poté, co porota zkontroluje míč, rozhodne, že s míčem nebylo manipulováno, bude míč zabaven až do konce turnaje a poté vrácen hráči. Pokud se poté, co porota zkontroluje míč, rozhodne, že s míčem bylo manipulováno, pak porota udělí červenou kartu a hráč bude diskvalifikován. Hráč bude také nahlášen v souladu s Etickým kodexem Etické komisi BISFed. Manipulovaný míč si ponechá BISFed jako důkaz pro Etickou komisi BISFed. Další informace o postupu Etické komise naleznete v Etickém kodexu BISFed.

## PŘÍPRAVA NA HRU

### 6. PŘÍPRAVNÝ KURT

**6.1** Před zahájením zápasu hráč může použít přípravný kurt. Přípravný kurt je k použití přednostně pro hráče, kteří hrají následující zápas dle časového rozpisu. Hráči a jejich tým (trenér/AT, SA, RO) mohou na přípravný kurt vstoupit dle stanoveného rozpisu (viz 15.9.1).

**6.1.1** Časový rámec pro použití přípravných kurtů: pro první zápasy dne se přípravné kurty otevírají 90 minut před plánovaným časem zahájení prvního zápasu a zavírají se 5 minut před otevřením call roomu pro první zápasy. Pro následující zápasy v ten samý den se přípravné kurty otevírají po uzavření call roomu pro předchozí kolo zápasů, a zavírají se 5 minut před otevřením call roomu pro aktuální zápasy. Když se call room uzavírá na poslední kolo zápasů, hráči, kteří nehráli během dne, mohou použít přípravné kurty po dobu 60 minut. TD může upravit časový rámec tak, aby umožňoval přiměřený přístup na přípravné kurty a vyhovoval programu turnaje. Účastníci jsou informováni o změnách plánovaného programu.

**6.2** Hráč může být na přípravný kurt doprovázen maximálně následujícím počtem osob (viz 15.9.1):

- BC1 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent
- BC2 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent
- BC3 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 operátor rampy
- BC4 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent
- páry BC3 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 operátor rampy pro každého sportovce
- páry BC4 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent
- tým (BC1/2) - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent

**6.3** Pokud je to nutné, může na přípravný kurt 1 tlumočnick a 1 fyzioterapeut pro tým. Tyto osoby nesmí pomáhat s tréninkem.

### 7. CALL ROOM

**7.1** Oficiální čas je umístěn u vstupu do call roomu a bude jasně označena.

**7.2** Hráč může být do call roomu doprovázen maximálně následujícím počtem osob:

BC1 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent  
 BC2 - 1 trenér (či asistent trenéra)  
 BC3 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 operátor rampy  
 BC4 - 1 trenér (či asistent trenéra) + (1 sportovní asistent, pokud hráč hraje nohou)  
 páry BC3 - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 operátor rampy pro každého sportovce  
 páry BC4 - 1 trenér (či asistent trenéra) + (1 sportovní asistent, pokud hráč hraje nohou)  
 tým (BC1/2) - 1 trenér (či asistent trenéra) + 1 sportovní asistent

**7.3** Před vstupem do call roomu každý hráč, SA a OR předloží startovní číslo a akreditaci. Trenér/AT ukáže svou akreditaci. Startovní číslo musí být viditelně umístěno zepředu a může být upevněno na herní vozík. RO mají startovní číslo viditelně připevněno na zádech a jejich startovní číslo souhlasí se startovním číslem hráče, kterému asistují. Ostatní SA mají startovní číslo připevněno na hrudi. V divizi týmů mají SA startovní číslo hráče BC1. Při nedodržení tohoto požadavku není umožněn vstup do call roomu. (Toto pravidlo není nutné pro národní akce pozn. RTB.)

**7.4** Registrace pro všechny zápasy se provádí při vstupu do call roomu. V případě, že se hráč/strana nedostaví do call roomu včas, prohrává zápas kontumačně.

**7.4.1** Pro zápasy jednotlivců musí být hráči registrováni mezi třiceti (30) a patnácti (15) minutami před stanoveným začátkem jejich zápasu.

**7.4.2** Pro zápasy párů a týmů musí být hráči registrováni mezi čtyřiceti pěti (45) a dvaceti (20) minutami před stanoveným začátkem jejich zápasu.

**7.4.3** Každá strana (jednotlivec, tým či pár, včetně SA/OR a trenéra/AT 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.

**7.5** Po vstupu do call roomu jej strana nesmí opustit. Pokud tak učiní, nemá povoleno se vrátit či se účastnit hry (výjimkou je pravidlo 8.13). Ostatní výjimky může udělit HR či TD.

**7.6** Všechny strany musí v call roomu setrvat na vyznačených místech, bezprostředně po registraci. Pokud soutěžící hraje zápasy ihned po sobě, trenér/AT či vedoucí výpravy může hráče registrovat pro následující hru se souhlasem TD. Toto zahrnuje také eliminační zápasy, pokud není dostatek času na splnění časového limitu call roomu.

**7.7** Ve stanovený čas se call room uzavře a již není možné do něj vstoupit či doručit vybavení nebo míče pro nadcházející zápas. (Výjimku může udělit HR či určená osoba.)

**7.8** Rozhodčí nadcházejících zápasů vstupuje do call roomu před jeho uzavřením.

**7.9** Hráči mohou být rozhodčím požádáni, aby ukázali svá startovní čísla, akreditace a klasifikační dokumenty. (Pravidlo neplatí pro národní akce pozn. RTB)

**7.10** V call roomu je provedena kontrola, zda je herní vybavení označeno oficiálními nálepkami. Vybavení, které neprojde kontrolou, nemůže být použito na kurtu a je udělena žlutá karta.

**7.11** Rozlosování mincí se provádí v call roomu rozhodčím. Vítězná strana si vybere, zda bude hrát s červenými či modrými míči. Hráčům je dovoleno prohlédnout si šetrně (s péčí a pod dohledem rozhodčího) míče protistrany před nebo po losování mincí.

**7.12** Pokud dojde ke zpoždění časového programu, může HR či určená osoba vyhovět požadavku použít toaletu, za následujících podmínek:

- je informován soupeř
- sportovce doprovází administrátor

hráč musí být zpět v call roomu do 10 minut; pokud se do té doby nevrátí, prohrává zápas kontumací

**7.13** Pravidlo 7.4 neplatí v případě, že zdržení nastalo díky organizačnímu posunu. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v časovém plánu, HOC to co nejdříve písemně oznámí vedoucím týmům a TD časový plán aktualizuje. (Pravidlo může být upraveno pro národní závody pozn. RTB)

**7.14** Tlumočnick může vstoupit do call roomu či na FOP na výzvu rozhodčího. Tlumočnick se musí zdržovat na vyznačeném místě pro případ, že bude potřeba v call roomu či na FOP.

## 8. KONTROLA MÍČŮ PŘED ZÁPASEM

Každý hráč/ strana musí před každým zápasem předložit své míče v call room k otestování. Testy potvrdí, že každý míč splňuje kritéria, která definují konstrukci a kondici míče.

Po rozlosování mincí proběhne testování všech sedmi míčů, které každá strana použije během hry. Testy, které jsou provedeny v call roomu:

- Vizuální kontrola míče
- Roll Test
- Test obvodu
- Test hmotnosti
- Test detekce kovů

Postup pro testy lze nalézt v Manuálu rozhodčích.

Pokud jeden či více míčků neprojde v jednom či více z těchto testů, je míč hráči zabaven a udělena žlutá karta. Neplatný barevný míč není nahrazen. Neplatný jack je nahrazen soutěžním jackem, vybraným rozhodčím.

Hráč/strana hraje se všemi zbývajících míči, které prošly všemi testy v call roomu. Pokud jednomu hráči neprojde více než jeden míč během stejné kontroly, je za přestupek udělena pouze jedna žlutá karta. Neplatné míče nejsou nahrazeny.

Pokud míč(e) hráče nesplní kritéria během kontroly pro příští zápas, obdrží hráč druhou žlutou kartu a zápas prohrává kontumačně dle pravidel 15.10.2 a 15.10.3.

Hráči, SA/OR a trenéři/AT mohou být při kontrole přítomni. Pokud míč neprojde, test se opakuje pouze v případě, že rozhodčí nedodržel správný postup.

Pro týmy a páry musí hráči identifikovat v call roomu vybavení a míče každého z nich, aby v případě, že vybavení neprojde kontrolou, mohl být trest správně přiřazen. Není-li určeno, komu vybavení patří, hraje s menším počtem míčů kapitán (viz 15.9.2).

Po dokončení kontroly míčů v call roomu si rozhodčí míče nechá u sebe do příchodu na kurt, poté je předá zpět hráčům.

## NA KURTU

### 9. ROLE A ODPOVĚDNOST

#### 9.1 HRÁČ

Hráč je jednotlivec, který vypouští/odhazuje míč. Hráč musí míč vypouštět/odhazovat bez pomoci, bez kontaktu s kýmkoliv jiným.

#### 9.1.1 ODPOVĚDNOST KAPITÁNA

**9.1.1.1** V divizi týmů a párů je každá strana vedena v zápasu kapitánem. Kapitán je zřetelně označen znakem „C“ směrem k rozhodčímu. Každý kapitán, klub či země jsou odpovědni za označení „C“. Kapitán vystupuje jako zástupce týmu a přebírá následující odpovědnost:

**9.1.1.2** Zastupuje tým/pár při rozlosování mincí a určuje, zda strana bude hrát s červenými či modrými míči.

**9.1.1.3** Určuje, který člen týmu v průběhu zápasu hraje či odhazuje trestné míče.



**9.1.1.4** Vyhláší technický či zdravotní time out. Time outy může vyhlásit i trenér/AT či OR.

**9.1.1.5** Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při určení skóre.

**9.1.1.6** Konzultuje s rozhodčím situace jako přerušená směna či spor.

**9.1.1.7** Podepisuje zápis o utkání či stanovuje zástupce pro podpis v zastoupení. Podepisující osoba se podepisuje vždy vlastním jménem. Při používání elektronického systému může hráč potvrdit výsledek zápasu stisknutím tlačítka "OK" či může dát souhlas zapisovateli či rozhodčímu, aby stisknul souhlas za něj.

**9.1.1.8** Řeší spory. Jak je uvedeno v pravidle 20, kapitán/hráč je ten, kdo musí požádat o objasnění. Během sporu může trenér, AT či SA/OP se svolením rozhodčího také mluvit s rozhodčím. Pokud je nutné konverzaci přeložit, může se účastnit také překladatel dle pravidel 16.8 a 16.9.

## **9.2. ASISTENTI HRÁČŮ**

### **9.2.1 OPERÁTOR RAMPY (OR)**

OR je uznán na stejné úrovni jako hráč a platí pro něj stejná pravidla, s výjimkou klasifikačních pravidel. V tomto dokumentu jsou popsána pravidla pro OR, která musí dodržovat. Pokud je zde zmíněn „hráč“, myslí se jím osoba, která vypouští míč. OR musí splňovat podmínky uvedené v BISFed pravidlech o státní příslušnosti sportovců. OR asistuje pouze jednomu hráči. OR musí být vždy pouze jeden pro každého hráče v průběhu celé soutěže, s výjimkou nemoci. Pokud OR onemocní, může být nahrazen. V tomto případě musí být předložena hlavnímu rozhodčímu lékařská zpráva a informace je zaznamenána před otevřením přípravného kurtu na daný zápas. Protistrana musí být se změnou obeznámena ihned jak je to možné či než se otevře vstup na přípravný kurt. Každý OR musí mít BC3 licenci pro OR a úspěšně absolvovat antidopingový vzdělávací program.

OR je hráčem navigován k manipulaci s rampou. OR musí být během hry v odhodovém boxu hráče a nesmí se dívat směrem do kurtu během směn. Úlohy OR:

- nastavit rampu na pokyn hráče;
- nastavit či stabilizovat herní vozík na pokyn hráče;
- nastavit hráče do vhodné pozice na jeho pokyn;
- uválení a/ nebo předání míče hráči na jeho pokyn;
- posbírání míčů na konci směny na vyzvání rozhodčího, po oznámení „1 minuta“;
- zprostředkování konverzace mezi hráčem a rozhodčím – se souhlasem rozhodčího
- RO nesmí vkročit do kurtu bez povolení (viz 15.9.7);
- RO musí být mimo odhodového boxu soupeře.

V průběhu vypuštění míče nesmí OR (viz 15.5.5):

- mít jakýkoliv fyzický kontakt s hráčem;
- pomáhat hráči – tlačít/táhnout vozík
- dotýkat pomocného prostředku k vypuštění míče

OR se nesmí dívat směrem do kurtu během směn (viz 15.6.2, 15.6.5).

### **9.2.2 SPORTOVNÍ ASISTENT (SA)**

Sportovci BC1 a hráči BC4 hrající nohou mohou mít sportovního asistenta. Sportovní asistent je alokovan za odhodovým boxem hráče a může vstoupit do odhodového boxu na pokyn hráče. Sportovní asistenti plní stejné úkoly jako OR s výjimkou polohování rampy.

V okamžiku, kdy je míč vypuštěn, sportovní asistent nesmí mít přímý fyzický kontakt se hráčem (viz 15.5.5); a není dovoleno pomáhat s nastavováním vozíku.

### **3.6 TRENÉR**

Pro každou herní divizi je oprávněn vstoupit na přípravný kurt, do call roomu či na kurt pouze jeden trenér či AT (viz 6.2, 7.2). Toto platí také pro hru jednotlivců.

#### **9.2.3 ASISTENT TRENÉRA (AT)**

AT doprovází hráče namísto trenéra a má stejné kompetence jako trenér. Hráče může doprovázet pouze jedna osoba – trenér či AT, a to na přípravný kurt, do call roomu či na kurt. Během směny trenéři/AT sedí vedle stolu s časomírou.

Asistentem trenéra může být kdokoli, kdo je registrovaným účastníkem ze stejné země jako hráč, kterého doprovází.

## **10. HRA**

### **10.1 ODEHRÁNÍ CVIČNÝCH MÍČŮ NA SOUTĚŽNÍM KURTU**

Z call roomu se pokračuje na vyznačené kurty na FOP. Po vstupu na kurt hráči obsadí své odhodové boxy. Rozhodčí dá pokyn ke spuštění dvou minut, během kterých může každá strana odehrát všechny míče (včetně jacku). Během času pro odehrání cvičných míčů nesmí hráči, SA/RO či jejich vybavení zasahovat do odhodových boxů soupeře a rampa nesmí přesahovat boční linie odhodového boxu soupeře.

Odehrání cvičných míčů je u konce poté, co strana odehraje všechny své míče či pokud vyprší 2 minuty času (cokoliv se stane dříve).

### **10.2 ČAS NA SMĚNU**

**10.2.1** Každá strana má k odehrání jedné směny časový limit, jenž odečítá časomíra. Časové limity:

- 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: 6 minut pro tým na směnu
- páry BC3: 7 minut pro pár na směnu
- páry BC4: 5 minut pro pár na směnu

**10.2.2** Odehrání jacku je počítáno do času určeného pro danou stranu.

**10.2.3** Čas strany je spuštěn ve chvíli, kdy dá rozhodčí pokyn časomíře, že strana hraje, včetně odehrání jacku.

**10.2.4** Čas strany se zastavuje ve chvíli, kdy se vhozený míč zastaví uvnitř kurtu či překročí-li pomezí linie kurtu.

**10.2.5** V případě, že strana neodehraje míč v časovém limitu, se takový míč, a všechny zbývající míče dané strany, stávají neplatnými a jsou umístěny do prostoru vyhrazeného pro mrtvé míče. V případě divize BC3 se vypuštěný míč počítá od chvíle, kdy se začne pohybovat po rampě dolů.

**10.2.6** V případě, že strana odehraje míč po vypršení časového limitu, rozhodčí míč zastaví a odstraní z kurtu dříve, než míč naruší průběh hry. Pokud míč naruší postavení jiného míče, je směna prohlášena za přerušenu (viz 12).

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

**10.2.8** V průběhu každé směny je zbývající čas obou stran zobrazen na výsledkové tabuli. Po ukončení každé směny se zbývající čas zaznamená do listiny zápasu.

**10.2.9** Je-li čas během směny špatně zaznamenán, rozhodčí ho upraví tak, aby chybu napravil.

**10.2.10** V případě sporné situace zastaví rozhodčí čas. V případě, že je potřeba tlumočnick během rozehrané směny, je čas zastaven. Pokud je to možné, tlumočnick by neměl být ze stejného týmu jako je hráč (viz 16.8).

**10.2.11** Časoměřič by měl hlasitě a zřetelně oznámit zbývající čas: „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!“ Rozhodčí oznámení zopakuje, aby obě strany věděli, že oznámení je pro jejich kurt.

### **10.3 VHAZOVÁNÍ JACKU**

Při vhažování jakéhokoliv míče do kurtu (jack, červený či modrý), musí mít hráč své sportovní vybavení, míče a vše, co mu patří, uvnitř vlastního odhodového boxu. Pro BC3 se toto vztahuje i na operátora rampy.

**10.3.1** Strana hrající s červenými míči vždy zahajuje první směnu.

**10.3.2** Hráč smí odehrát jack až po pokynu rozhodčího. Hráči BC3 musí před vypuštěním míče provést oboustranný výkyv.

**10.3.3** Jack musí být odehrán do platného území kurtu pro jack.

### **10.4 NEPLATNÉ VHOZENÍ JACKU**

**10.4.1.** Vhození jacku je neplatné, jestliže:

- po odehrání se zastaví na neplatném území pro jack
- je vhozen mimo pomezí linie kurtu
- je při jeho odehrání spáchán přestupek; v tomto případě je udělen odpovídající trest dle 15.1 - 15.11

**10.4.2** Je-li vhození jacku neplatné, vhažuje jack hráč, který je na řadě s vhažováním v následující směně. Jestliže dojde k neplatnému vhození jacku v závěrečné směně, pak vhažuje jack hráč, který vhažoval jack v první směně. Vhažování jacku pokračuje dle pořadí, dokud jack není vhozen do platného území kurtu pro jack.

**10.4.3** Dojde-li k neplatnému vhození jacku, vhažuje jack v příští směně hráč, který by byl na řadě v případě, že by nedošlo k neplatnému vhození.

### **10.5 VHAZOVÁNÍ PRVNÍHO BAREVNÉHO MÍČE DO KURTU**

**10.5.1** Hráč, který úspěšně vhodí jack, vhažuje také první barevný míč (viz 15.5.8). Dojde-li k delšímu zpoždění mezi odehráním jacku a prvního barevného míče (např. kvůli poruše časomíry), může hráč požádat o nové vhažování jacku před odhodem prvního barevného míče. Čas bude v tomto případě obnoven.

**10.5.2** Je-li první barevný míč vhozen mimo kurt či je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vhažování stejná strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly odhozeny všechny míče této strany. V divizi párů a týmů může vhažovat do hracího pole druhý barevný míč kterýkoliv hráč strany, která je na řadě.

### **10.6 VHAZOVÁNÍ PRVNÍHO MÍČE PROTISTRANY**

**10.6.1** Všichni sportovci musí opustit prostor odhodových boxů, aby umožnili soupeřům přístup do hracího pole. Toto musí být provedeno rychle, a pokud rozhodčí uváží, že přístup není umožněn, může udělit žlutou kartu

hráči, který situaci zavinil (viz 15.9.4, 15.9.5). Ve třídě BC3 musí být RO a herní vybavení (včetně rampy a židle RO) zcela stranou.

Soupeř poté hraje dle pravidla 10.5.2.

### **10.7 POHYB NA KURTU**

**10.7.1** Strana se nesmí nijak připravovat na odehrání míče, mířit rampou či kulatit míče v čase protistrany (před tím, než rozhodčí signalizuje barvu, která je na řadě, může hráč míč uchopit, nesmí jej však odhodit; např. pro červenou barvu je povoleno uchopit svůj míč dříve, než rozhodčí ukáže, že hraje modrá barva. Není však povoleno, aby hráč hrající s červenými míči svůj míč uchopil poté, co rozhodčí dal signál modré barvě ke hře.) viz 15.6.4.

**10.7.2** Poté, co dá rozhodčí signál straně, která je na řadě, mohou hráči této strany vstoupit do hracího pole či do volného hracího boxu. (viz 15.6.1). Hráči mohou nastavovat rampu ze svých vlastních odhodových boxů či z prázdných odhodových boxů. Hráči, SA/OR nesmí vstupovat do odhodového boxu protihráče během přípravy na odhod míče nebo nastavování rampy. SA/OR nesmí vstoupit do hracího pole během směny.

**10.7.3** Hráči se mohou pohybovat v prostoru za odhodovými boxy během přípravy k odhodu či hovořit se svými spoluhráči. Během tohoto musí zůstat uvnitř hráčova odhodového boxu alespoň jedno přední kolo vozíku. Prostor za odhodovými boxy může být použit hráči BC3 pro vstup do hracího pole. Pokud chtějí vjet do hracího pole v průběhu hry párů, nesmí projet za zády svého spoluhráče.

Hráči a RO, kteří poruší pravidla pro pohyb na kurtu, jsou požádáni zůstat v prostoru pro ně vymezeném a začít s nastavením znovu. Uplynulý čas není nahrazen.

**10.7.4** V případě, že hráč potřebuje asistenci při vyjetí do kurtu, může požádat rozhodčího či čárového rozhodčího, aby mu pomohl.

**10.7.5** 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 je odhozen je stažen (15.7.7). Vracející se hráč (ten, který nehází) musí mít alespoň jedno kolo svého vozíku ve vlastním odhodovém boxu ve chvíli, kdy jeho spoluhráč odhazuje/vypouští míč.

**10.7.6** Běžné aktivity před nebo po odhození jsou povoleny bez specifických požadavků na SA či RO.

### **10.8 VHAZOVÁNÍ MÍČŮ**

**10.8.1** Při vypuštění míče musí být hráč alespoň jednou hýždí v kontaktu se sedadlem vozíku. Hráči, kteří mohou hrát pouze na bříše, musí mít břicho v kontaktu s vozíkem (viz 15.7.3). Tito hráči musí mít souhlas klasifikace pro tuto metodu odhodu.

**10.8.2** Pokud je míč odhozen tak, že se odrazí od hráče, který jej hodil, nebo od soupeře či jeho vybavení a překročí odhodovou linii, je ve hře.

**10.8.3** Poté, co byl míč vhozen, kopnut či vypuštěn, se může kutálet ven ze strany odhodového boxu hráče (buď vzduchem či na podlaze) přes odhodový box soupeře, a to před překročením odhodové linie čáry.

**10.8.4** Pokud se míč ve hře kutálí sám, aniž by se ho cokoliv dotklo, zůstane na hrací ploše v nové pozici.

### **10.9 VHAZOVÁNÍ ZBÝVAJÍCÍCH MÍČŮ**

**10.9.1** Dále hraje strana, která má míč vzdálenostně dále od jacku. V případě, že tato strana už odehrála všechny své míče, pak hraje protistrana. Tímto způsobem se pokračuje, dokud nejsou odehrány všechny míče obou stran. Soupeř musí ustoupit, pokud nehraje.

**10.9.2** Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývající míče, může signalizovat rozhodčímu, že během aktuální směny již hrát nebude. V tomto případě je zastaven čas, zbývající míče jsou odebrány a označeny jako mrtvé míče. Počet míčů, které nebyly odhozeny, je zaznamenán do zápisu o utkání.

### **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. Míč, který se dotkne nebo překročí pomezí čáru a poté se vrátí zpět do kurtu je považován za míč v autu a stává se mrtvým míčem.

**10.10.2** Odhozený míč, který dopadne hrací plochu, s výjimkou případu popsaného v bodě 10.14, je považován za míč v autu.

**10.10.3** Barevný míč, který je vhozen mimo kurt nebo je vyřazen jako mrtvý míč, je umístěn do vyhrazeného prostoru. Konečné rozhodnutí, zda je míč v autu či nikoliv, má rozhodčí.

### **10.11 VYRAŽENÍ JACKU MIMO KURT**

**10.11.1** V případě, že je jack vyražen mimo hrací plochu či do území, které je pro jack neplatné, je přemístěn na kříž.

**10.11.2** Není-li tento úkon možný, protože kříž kryje jiný míč, pak je jack umístěn co nejbližší před kříž, do středu mezi postranní čáry (před křížem znamená místo mezi křížem a odhodovou linií).

**10.11.3** Poté, co je jack přemístěn na kříž, strana, která je na řadě s vřazováním, je určena v souladu s 10.6.1.

**10.11.4** Nejsou-li po přemístění jacku žádné barevné míče v hracím poli, vřazuje strana, která vřazila jack do autu.

### **10.12 SOUČASNĚ ODHOZENÉ MÍČE**

Odhodí-li jedna strana současně více než 1 míč, jsou tyto současně odhozené míče odstraněny a stávají se mrtvými míči (viz 15.5.11).

### **10.13 SKÓRUJÍCÍ MÍČE O STEJNÉ VZDÁLENOSTI**

Poté, co je určena strana, jež pokračuje ve hře, v případě, že se nachází 2 či více míčů odlišné barvy ve stejné vzdálenosti od jacku a skóre těchto míčů ve stejné vzdálenosti je vyrovnané (1:1; 2:2), vřazuje opět ta strana, která vřazovala naposled. Poté se strany ve vřazování střídají, dokud není stejná vzdálenost porušena nebo dokud jedna ze stran nevhodila všechny své míče. Pokud skórující míče mají stejnou vzdálenost od jacku, avšak skóre není vyrovnané (2:1) strana, které zbývá méně míčů, jenž jsou ve stejné vzdálenosti, bude hrát. Poté hra pokračuje jako obvykle. Pokud nový míč opět vytvoří stejnou situaci, vřazuje opět strana, která tento míč hodila.

### **10.14 UPUŠTĚNÝ MÍČ**

Upustí-li hráč míč nešťastnou náhodou, může být poskytnut znovu k odhodu. Míč, který je upuštěn a spadne do prostoru hracího pole, je považován za odhozený. Míč, který je upuštěn a spadne do prostoru odhodových boxů (včetně odhodových boxů soupeře) se považuje za upuštěný a je hráči poskytnut znovu k odhodu. Počet pokusů k odhodu míče není omezen a konečné rozhodnutí je na rozhodčím. Časomíra se v tomto případě nezastavuje.

- Dokud hráč míč úplně neuchopí (např. při zvednutí míče či když asistent míč podává sportovci či když míč umísťuje na rampu), jakýkoli míč je zjevně upuštěn náhodou. Míč je vrácen sportovci bez ohledu na to, kam dopadne.
- Jakmile hráč drží míč a začal s přípravou a/nebo prováděním odhodu, pak je míč vrácen hráči pouze v případě, že nedopadl na hrací plochu.

### **10.15 DOKONČENÍ SMĚNY**

**10.15.1** Poté, co byly odehrány všechny míče a nebyly uděleny žádné trestné míče, rozhodčí oznámí skóre a konec směny (viz 11). (Pokud rozhodčí potřebuje měřit, aby určil skóre, pozve hráče/kapitány na hrací plochu. OR se mohou v tuto chvíli otočit, aby měření viděli. Po návratu hráčů do svých odhodových boxů, rozhodčí oznámí skóre a konec směny. Po skončení zápasu rozhodčí oznámí konec zápasu a konečné skóre.

**10.15.2** Pokud ve směně byly uděleny trestné míče, poté, co s výsledkem souhlasí hráč/kapitán a poté, co je dovoleno operátorům rampy podívat se krátce na situaci míčů na kurtu, 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. Toto je signál pro operátory ramp, že se mohou otočit tváří do kurtu. Celkové skóre směny je zapsáno do zápisu o utkání.

**10.15.3** V závěrečné směně zápasu, i pokud všechny míče nebyly ještě odhozeny, avšak vítěz je zcela zřejmý a nebyly uděleny žádné trestné míče, mohou trenéři/AT, OR či SA na kurtu povzbuzovat hráče. Toto platí také během odhodu trestného míče.

**10.15.4** SA, OR, trenéři či AT mohou vstoupit do hracího pole na pokyn rozhodčího (15.9.7). Na konci směny, poté kdy rozhodčí vyhlásí 1 minutu a drží jack nahoře; toto je signál pro SA, RO a Coach/CA, že mohou vstoupit na hrací plochu.

### **10.16 SKÓRE**

**10.16** Určení skóre provádí rozhodčí poté, co byly vhozeny všechny míče obou stran. Strana s míčem nejbližší k jacku obdrží jeden bod za každý míč, který je k jacku blíže než nejbližší míč protistrany.

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

**10.16.3** Body za trestné míče jsou připočteny ke skóre a zaznamenány poté, co jsou odhozeny. Za každý trestný míč, který se zastaví uvnitř cílového boxu získává hráč 1 bod.

**10.16.4** 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 bezchybný záznam počtu bodů.

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

**10.16.6** Rozhodčí může pozvat kapitány (či hráče v případě divize jednotlivců) k měření.

**10.16.7** Je-li skóre vyrovnané 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.

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

Pokud obě strany prohrají zápas kontumačně, TD a HR rozhodnou o dalším postupu.

## 11. PŘÍPRAVA NA NÁSLEDUJÍCÍ SMĚNU PRO VŠECHNY DIVIZE

Rozhodčí povolí hráčům maximálně 1 minuty volného času mezi směnami.

Tato 1 minuta začíná ve chvíli, kdy rozhodčí zvedne jack ze země a vyhlásí „1 minuta!“. Sportovní asistenti, operátoři rampy, trenéři či asistenti trenérů jsou odpovědní za navrácení míčů hráčům pro začátek následující směny. Rozhodčí mohou pomoci, pokud jsou o to požádáni. Míče, které nebudou v odhodových boxech hráčů na začátku následující směny, se stávají mrtvými míči.

Po uplynutí 45 vteřin rozhodčí oznámí, že zbývá 15 sekund zvoláním „15 sekund!“, uchopí správný jack a přistoupí k odhodové linii. Po uplynutí 1 minuty rozhodčí oznámí vypršení času slovním pokynem „Čas!“. Veškeré aktivity protistrany se musí zastavit ve chvíli, kdy rozhodčí předá jack straně, která je na řadě. Tato strana je vyzvána ke hře slovním pokynem „jack!“. V případě, že ke hře není připravena protistrana, musí počkat, dokud ji rozhodčí nevyzve ke hře, teprve poté může v tomto čase dokončit své přípravy (viz 15.6.4).

Když rozhodčí dá slovní pokyn „čas“, hráči musí být zpět ve svých odhodových boxech; SA, OR, a trenéři/AT musí být na místech pro ně určených. Pokud ne, obdrží žlutou kartu za zdržování zápasu (viz. 15.9.4).

## 12. PŘERUŠENÁ SMĚNA

**12.1** Směna může být přerušena v případě, pohnul-li hráč či rozhodčí nedopatřením s míčem/míči v hracím poli či je-li míč odhozen během přestupku, **rozhodčí ho nestihne zastavit (viz 15.8.2).**

**12.2** Dojde-li k přerušení směny z důvodu chyby nebo jednání na straně rozhodčího (rozhodčí do míčů kopne nebo ukáže nesprávnou barvu), 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 či nemůže míče vrátit do původní polohy, zahájí se směna nanovo. Konečným arbitrem pro rozhodnutí je rozhodčí. Směna bude obnovena na základě narušení – zabavené míče zůstávají mrtvými míči. V případě, že faulován byl jack, bude znovu odhazován/vypouštěn hráčem, který ho odhazoval v poslední platné směně. Pokud rozhodčí zobrazí nesprávnou barvu a míč je odehrán, míč se vrátí a čas se obnoví. Pokud jsou narušeny jiné míče a rozhodčí nemůže pozici míčů obnovit, směna je považována a přerušena a hraje se znovu.

**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 poradí s oběma stranami a čárovým rozhodčím, aby se vyhnul nespravedlivému rozhodnutí. Rozhodčí se může podívat na záznam z kamery, pokud je záznam k dispozici (12.5). Kontrola kamery je na uvážení HR.

**12.4** Jestliže přerušená směna musí být hrána znovu a byly v ní uděleny trestné míče, budou tyto míče odehrány na konci obnovené směny. Jestliže přerušení směny zavinila strana, která měla na jejím konci odehrát trestné míče, ztrácí tuto možnost v obnovené směně. Pokud bylo narušení způsobeno míčem, při jehož odhodu byl spáchán přestupek, bude tento míč a všechny odebrané míče straně, která je viníkem, odebrán/y a stanou se mrtvými míči pro nově hranou směnu.

**12.5** Pro Mistrovství světa a Paralympijské hry pořadatel zajistí kamerový záznam tak, aby bylo možné umístit míče do jejich přesné předchozí pozice. HR tak může učinit rychlé rozhodnutí o tom, jak byla směna narušena a vyřknout závěr tak, aby nedošlo ke zpoždění průběhu soutěže. (Od roku 2023 budou stropní kamery nad každým kurtem na regionálních mistrovstvích).

### 13. TIE BREAK

**13.1** Tie break se sestává z jedné mimořádné směny.

**13.2** Všichni hráči zůstávají ve svých odhodových boxech.

**13.3** V případě, že skóre je po všech běžných směnách zápasu vyrovnané (a poté, co jsou odehrány všechny trestné míče), rozhodčí provede rozlosování mincí před tím, než vyhlásí 1 minutu přestávku. Strana, která prohrála rozlosování mincí v call roomu si vybere stranu mince jako první. Vítěz rozlosování určuje, která strana odhazuje jako první barevný míč. Rozhodčí poté odklidí jack (či trestné míče) z podlahy hracího pole a vyhlásí 1 minutu přestávku.

Jack strany, která vhadzuje první, je použit pro tuto směnu. Během či po rozlosování mincí se nemohou sportovní asistenti hráčů BC3 otočit do hracího pole (15.5.2).

**13.4** Poté, co je vyhlášen „čas“. Po jednominutové přestávce, umístí rozhodčí jak strany, která hraje, na kříž.

**13.5** Tie break je poté odehrán jako běžná směna. V divizi BC3 jednotlivci musí oba hráči (červená i modrá) provést oboustranný výkyv před vypuštěním prvního barevného míče. V divizi BC3 páry musí provést oboustranný výkyv VŠICHNI hráči (červená i modrá, když jsou na řadě) poté, co rozhodčí signalizuje, že hrají, před odhodem svého prvního míče. (5.5, 15.8.10 – stažení vypuštěného míče).

**13.6** Nastane-li situace popsaná v bodě 11.7 a obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno, a zahájí se druhý tie break. Nyní zahajuje směnu protistrana, jejíž jack je umístěn na kříž. Tímto střídavým způsobem se pokračuje, dokud jedna strana nezvítězí.

### 14. KONTROLA MÍČŮ PO ZÁPASE

Na konci každého zápasu rozhodčí provede kontrolu všech míčů, které strana použila během zápasu. Rozhodčí dokončí kontrolu míče předtím, než budou míče vráceny hráči či vyzvednuty jeho asistentem. Postup kontroly míče po zápase je definován v Manuálu rozhodčích.

Pokud míč neprojde kontrolou, pak HR nebo asistent HR zkontroluje a ověří výsledek kontroly. Pokud se potvrdí, že míč kontrolou neprojde, je zabaven a hráč obdrží žlutou kartu, výsledek zápasu je kontumace.

Pokud hráči neprojde více než jeden míč během stejné kontroly, je udělena pouze jedna žlutá karta.

Pokud míč nesplní kritéria během kontroly pro další zápas, obdrží tento hráč druhou žlutou kartu a prohrává zápas dle pravidel 15.10.2 a 15.10.3.

Hráč, SA/OR a trenéři/A mohou být u kontroly míčů. Pokud míč neprojde, test se neopakuje. Opakuje se jen v případě, že rozhodčí nedodržel správný postup.

Pro týmy a páry musí hráči identifikovat vybavení a míče každého sportovce, aby v případě, že vybavení neprojde kontrolou, mohl být trest přiřazen k hráči, kterému vybavení patří. Pokud není určeno, komu vybavení patří, důsledek nese kapitán.



## 15. PŘESTUPKY

Přestupek může mít za následek jeden či více následujících trestů:

- stažení míče
- jeden trestný míč
- jeden trestný míč + stažení míče
- jeden trestný míč + žlutá karta
- žlutá karta
- červená karta (diskvalifikace)

Všechny přestupky jsou zaznamenány v listině zápasu.

Hráč a SA/OR jsou považováni za jednu jednotku – žluté či červené karty, které obdrží SA/RO, jsou uděleny také hráči a žluté a červené karty udělené hráči platí také pro jejich SA/OR. Trenér či AT se považuje za samostatnou jednotku, pokud trenér či AT dostane žlutou či červenou kartu, tyto se straně neudělují.

### 15.1 STAŽENÍ MÍČE

**15.1.1** Stažení míče znamená odstranění míče z kurtu. Stažený míč je umístěn na označený prostor na podlahu či do koše na mrtvé míče.

**15.1.2** Ke stažení míče může dojít pouze přestupkem, který se udál během vypuštění míče.

**15.1.3** Dojde-li k přestupku, jehož následkem je stažení míče, rozhodčí se pokusí zastavit míč dříve, než posune ostatní míče na kurtu.

**15.1.4** Nepodaří-li se rozhodčímu zastavit míč před tím, než míč změní situaci ostatních míčů na kurtu, je směna přerušena (viz 12.1-12.4).

### 15.2 JEDEN TRESTNÝ MÍČ

**15.2.1** Jeden trestný míč znamená udělení jednoho míče navíc protistraně. Tento míč je odehrán poté, co byly odehrány všechny míče ve směně. Rozhodčí oznámí skóre a časoměřič jej zaznamená; všechny míče jsou odstraněny z hracího pole a strana, které je přidělen míč navíc si vybere jeden (1) libovolný míč z vlastních barevných míčů, který odehraje směrem k cílovému boxu vyznačeného kolem kříže. Rozhodčí ukáže hráčům barvu strany, která trestný míč hraje a ohlásí spuštění časového limitu „1 minuta!“. Hráč má poté jednu minutu na odhození trestného míče. Pokud se tento míč zastaví uvnitř 35x35 cm velkého cílové boxu bez dotyku vnějšího ohraničení, je straně udělen 1 dodatečný bod. Rozhodčí přičte tento bod k výsledku směny a zaznamená ho do listiny zápasu. V případě hodu trestného míče se nastaví časomíra na 1 minutu, a to po zaznamenání zbývajících času směny do listiny zápasu.

**15.2.2** V případě, že má strana více než jeden přestupek v průběhu směny, může jí být udělen víc než 1 trestný míč. Každý trestný míč je odhozen jednotlivě. Každý odehraný míč je odstraněn a zaznamenán (v případě, že skóruje) a strana, která hází trestné míče si vždy vybere ze svých barevných míčů, který k hodu použije.

**15.2.3** Přestupky vykonané oběma stranami se navzájem neruší. Každá strana dostane možnost získat svůj trestný bod/y. První hází trestný míč strana, které byl odhod udělen jako první, poté se strany v odhodu trestných míčů střídají.

**15.2.4** Dopustí-li se strana přestupku, který vede k udělení trestného míče, během odhodu trestného míče, udělí rozhodčí odhod trestného míče protistraně.

### **15.3 ŽLUTÁ KARTA**

**15.3.1** Při porušení některého z pravidel v části 15.9 bude hráči udělena žlutá karta, rozhodčí tento přestupek zaznamená do listiny zápasu.

**15.3.2** Pokud jsou hráči uděleny 2 žluté karty během soutěže, je vyřazen z aktuálního zápasu, který prohrává kontumačně (viz 11.8).

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

**15.3.3** Pokud hráč obdrží žlutou kartu za to, že mu neprojde kontroly míče po zápase, zápas prohrává a prohrává.

### **15.4 ČERVENÁ KARTA (DISKVALIFIKACE)**

**15.4.1** Pokud je hráč, trenér, AT, OR či SA diskvalifikován, je udělena červená karta a rozhodčí tuto skutečnost zaznamená do listiny zápasu. Červená karta vždy znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže (viz 15.11.4).

**15.4.2** Dojde-li k diskvalifikaci hráče či SA/OR, prohrává strana zápas kontumačně (viz 11.8).

**15.4.3** Diskvalifikovaný hráč může být na turnaji zařazen do další soutěže dle uvážení HR či TD. Pokud byla udělena červená karta za manipulaci s míčem, hráč již do další soutěže na tom samém turnaji být zařazen nemůže (viz 5.3).

### **15.5 NÁSLEDUJÍCÍ JEDNÁNÍ VEDE KE STAŽENÍ VHOZENÉHO MÍČE (viz 15.1):**

**15.5.1** Vypuštění míče dříve, než dá rozhodčí signál ke hře. **15.5.2** Pokud míč zastaví v rampě poté, co byl vypuštěn.

**15.5.3** V případě, že OR zastaví z jakéhokoliv důvodu míč v rampě.

**15.5.4** Ve hře BC3, pokud hráč BC3 není osobou, která míč vypouští. Hráč musí mít přímý fyzický kontakt s míčem při jeho vypuštění. Přímý fyzický kontakt zahrnuje kontakt s pomocným prostředkem pro vypuštění míče na hlavě, v ústech, v ruce či na noze (viz 4.1.5).

**15.5.5** Pokud se SA/OR dotýká hráče či tlačí/táhne vozík při vypuštění míče (viz 9.2.1; 9.2.2). **15.5.6** V případě, že OR a hráč vypouští míč současně.

**15.5.7** V případě, že je barevný míč odehrán před odhozením jacku (hráč, který je na řadě s odehráním jacku je povinen jej odehrát – 10.3)

**15.5.8** V případě, že první barevný míč nebyl odehrán hráčem, který odehrál jack (viz 10.4.1).

**15.5.9** V případě, že hráč BC3 neprovedl obousměrný výkyv poté, co rozhodčí předal straně jack před jeho vypuštěním; či před vypuštěním trestného míče; či před vypuštěním prvního barevného míče, který hráč hraje, v tiebreaku (viz 4.1.6).

**15.5.10** V případě, že hráč BC3 neprovedl obousměrný výkyv rampou poté, co se on sám či spoluhráč vrátil z hracího pole, před vypuštěním míče (pro páry je toto pohyb rampou současně) (viz 4.1.6).

**15.5.11** V případě, že strana odehraje více než jeden míč ve stejný okamžik (viz 10.12).

### **15.6 NÁSLEDUJÍCÍ JEDNÁNÍ VEDE K UDĚLENÍ JEDNOHO TRESTNÉHO MÍČE (viz 15.2):**

15.6.1 Hráč opustí svůj odhodový box v čase, kdy není spuštěn jeho čas (viz 10.7.2).

15.6.2 Otočí-li se OR směrem do hracího pole, aby viděl hru během směny před tím, než jsou odehrány míče obou stran (viz 9.2.1).

15.6.3 Dojde-li dle názoru rozhodčího mezi hráčem/hráči, SA, OR, trenérem či AT k nepovolené komunikaci (viz 17.1–17.3). Toto zahrnuje komunikaci pomocí technologie (chytré telefony atd.).

15.6.4 Pokud se hráč, SA/OR připravuje na další hod nastavováním vozíku či rampy či si připravuje míč v čase soupeře (viz 10.7.1).

15.6.5 Pokud SA/OR pohybuje vozíkem, rampou či pomocným prostředkem pro vypuštění míče či podává míč hráči, aniž by o to hráč požádal (viz 9.2.1; 9.2.2).

### **15.7 NÁSLEDUJÍCÍ JEDNÁNÍ VEDE KE STAŽENÍ VHOZENÉHO MÍČE A UDĚLENÍ TRESTNÉHO MÍČE (viz 15.1/15.2):**

15.7.1 Během odhodu/vypuštění jacku či barevného míče, pokud se SA/OR, hráč či některá část jejich vybavení, míčů či předmětů, které jim patří, dotýká pomezních linií či části kurtu, která není součástí odhodového boxu hráče. SA pro BC1 je v prostoru za odhodovým boxem hráče. Pro BC3 hráče a OR toto platí po dobu, kdy je míč stále na rampě (viz 10.3).

15.7.2 Vypuštění míče, pokud rampa přesahuje jakoukoli část odhodové linie (viz 4.1.4).

15.7.3 Vypuštění míče, kdy se alespoň jedna hýždě (břicho, záleží na klasifikaci) nedotýká sedáku vozíku (viz 10.8.1).

15.7.4 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se míč dotýká části kurtu mimo odhodového box hráče (viz 10.3).

15.7.5 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se OR dívá do hracího pole (viz 9.2.1).

15.7.6 Vypuštění míče ve chvíli, kdy je sedák vozíku výše než povolených 66 cm u BC1, BC2 a BC4 (viz 4.2.1).

15.7.7 Vypuštění míče v divizi párů či týmů, kdy je spoluhráč stále na cestě z kurtu do odhodového boxu (viz 10.7.5). Hráč, který nehází, musí být alespoň jedním kolem svého vozíku ve svém odhodovém boxu.

15.7.8 Příprava a vypuštění míče v čase soupeře (viz 15.6.4).

### **15.8 NÁSLEDUJÍCÍ JEDNÁNÍ VEDE K UDĚLENÍ TRESTNÉHO MÍČE A ŽLUTÉ KARTY (viz 15.2, 15.3):**

15.8.1 Jakékoliv záměrné bránění či rozptylování jiného hráče způsobem, který ovlivňuje soustředění a odhod míče.

15.8.2 Úmyslné způsobení přerušené směny, která musí být obnovena.

### **15.9 HRÁČ, SA, OR, TRENÉR/AT, KTERÝ SE DOPUSTÍ NĚKTERÉHO Z TĚCHTO PŘESTUPKŮ, OBDRŽÍ ŽLUTOU KARTU (viz 15.3):**

15.9.1 Hráč či strana, která vstoupí na přípravné kurty a není na řadě, anebo je doprovázena na přípravné kurty či do call roomu více osobami, než je povoleno (viz 6.2, 7.2). Toto vede k udělení žluté karty pro hráče či pro kapitána týmu nebo páru.

**15.9.2** Hráč, pár či tým přinese do call roomu více míčů, než je maximálně povoleno (viz. 2.1, 2.2., 2.3). Míče navíc jsou zabaveny do konce soutěže. Hráč, který přinesl míče navíc, může určit, které míče mají být zabaveny. V divizi párů a týmů je žlutá karta udělena hráči, který přinesl více míčů, než je povoleno. Pokud nelze určit, kterému hráči patří míče, které jsou přineseny do call roomu navíc, je žlutá karta udělena kapitánovi týmu/páru (viz 9.7). Míče navíc, které byly zabaveny a jsou platné ke hře, mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje. Pokud hráč přinese extra míče a jeden nebo více zbývajících míčů neprojdou kontrolou – pro stejný zápas – je to považováno za jednu kontrolu míčů a udělena je pouze jedna žlutá karta.

**15.9.3** Hráč, jehož míč(e) neprojdou kontrolou sportovního vybavení (viz 8. a 14.). Oznámení o míčích a vybavení, které neprošlo úspěšně kontrolou, je vyvěšeno u vchodu do call roomu na listu neplatného vybavení a žlutých karet.

**15.9.4** Úmyslné zdržování zápasu. Rozhodnutí rozhodčího je konečné.

**15.9.5** Odmítnutí přijmout rozhodnutí rozhodčího či jednání poškozující protistranu či oficiály.

**15.9.6** Opuštění kurtu během zápasu bez povolení rozhodčího, i v případě mezi směnami či ve zdravotním či technickém time outu, tato osoba se již se nebude moci vrátit do hry.

**15.9.7** Hráč, SA, OR, trenér či AT vstoupí na hrací plochu bez povolení rozhodčího (viz 10.15.4).

**15.9.8** Použití herního vybavení, které nesplňuje kritéria pro platné herní vybavení na soutěži. (Pokud se během před turnajové kontroly vybavení ukáže, že vybavení není platné ke hře, může být toto vybavení upraveno a označeno oficiální nálepkou.)

**15.10 HRÁČ, SA/OR, TRENÉR ČI AT, KTERÝ SE DOPUSTÍ NĚKTERÉHO Z NÁSLEDUJÍCÍCH PŘESTUPKŮ, OBDŘÍ DRUHOU ŽLUTOU KARTU A JE VYŘAZEN Z NÁSLEDUJÍCÍHO ZÁPASU (viz 15.3):**

**15.10.1** Obdržení druhé výstrahy během stejné soutěže (především 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 či v call roomu hráči, SA, OR během jedné soutěže znamená vyřazení z aktuálního zápasu. Strana prohrává svůj zápas kontumačně (viz 10.16.8). Je-li druhá žlutá karta je udělena trenérovi/AT, není mu dovoleno 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 (viz.11.8). Jestliže musí hrací plochu opustit trenér/AT, zápas může pokračovat.

**15.11 ČLEN TÝMU, HRÁČ, SA, OR, KTERÝ SE DOPUSTÍ NĚKTERÉHO Z NÁSLEDUJÍCÍCH PŘESTUPKŮ, OBDŘÍ ČERVENOU KARTU A JE DISKVALIFIKOVÁN (viz 15.4):**

**15.11.1** Nesportovní chování, např. pokus podvést rozhodčího; či nevhodné poznámky na FOP i mimo FOP.

**15.11.2** Násilnické chování.

**15.11.3** Urážlivé chování či 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 za účast či umístění do žebříčku za soutěž (15.4.1).

## 16. OBJASNĚNÍ A PROTESTY

**16.1** V průběhu zápasu může mít jedna ze stran pocit, že rozhodčí přehlédl určitý jev či učinil nesprávné rozhodnutí, které ovlivňuje výsledek zápasu. V tu chvíli smí hráč/kapitán rozhodčího na takovou situaci upozornit a požadovat objasnění. Čas je zastaven (viz 10.2.10).

**16.2** V průběhu zápasu si smí hráč/kapitán vyžádat oficiální rozhodnutí HR, jehož verdikt je konečný a zápas pokračuje. Další protesty nejsou povoleny. Pokud je k dispozici stropní kamera, HR může použít video záznam pro své rozhodnutí.

## 17. KOMUNIKACE

**17.1** Hráči, SA, OR, trenér/AT mají v průběhu směny zakázáno mezi sebou komunikovat.

Výjimkou je:

- hráč požádá svého SA/OR o provedení určité činnosti, např. změna polohy vozíku, úprava pomocného prostředku, příprava míče. Některé rutinní aktivity mohou SA/OR vykonávat bez specifického požadavku.
- Trenéři/AT, SA/OR mohou povzbuzovat hráče po odhodu míče a mezi směnami.

**17.2** V divizi párů a týmů smí v průběhu směny komunikovat hráči, kteří jsou na řadě poté, co rozhodčí dal znamení ke hře. Během směny v čase, kdy ani jedna strana nebyla vyzvána ke hře (např. během měření, či při poruše systému časomíry), mohou hráči obou stran tiše konverzovat. Jejich komunikace musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí vyzve signálem jednu ze stran ke hře.

**17.3** Hráč nesmí instruovat sportovního asistenta svého spoluhráče (tým) či operátora rampy (pár). Každý hráč může komunikovat pouze se svým SA/OR. BC3 hráč může použít společnou tabulku, aby instruoval spoluhráče.

**17.4** Mezi směnami mohou hráči, SA/OR a trenér/AT komunikovat. Komunikace musí skončit, jakmile je rozhodčí připraven zahájit další směnu. Rozhodčí nebude zdržovat hru, aby umožnil další diskuzi.

**17.5** Hráč smí požádat jiného hráče či OR, aby se přesunul, pakliže je v takové poloze, která zabraňuje odehrání míče, ovšem nemůže jej žádat, aby opustil svůj odhodový box. Během zápasu by se měli OR ujistit, že jejich sportovní vybavení nezavazí soupeři, který tak může hrát, aniž by mohl poškodit herní vybavení, které mu leží v cestě. Aby RO předešel poškození, neměl by hýbat s herním vybavením soupeře. Během zápasu by RO měl přemístit vlastní rampu či předměty tak, aby bylo soupeři umožněno odehrát bez vyrušení.

**17.6** Kterýkoli hráč může mluvit s rozhodčím v jeho hracím čase. SA/OR mohou hráči a rozhodčímu předat zprávu pouze se souhlasem rozhodčího.

**17.7** Poté, co rozhodčí signalizuje barvu strany, která hraje, může se kterýkoli hráč dané strany zeptat na aktuální skóre či požádat o měření. Požadavek na pozici míčů (např. který soupeřův míč je blíž) není zodpovězen. Hráči mohou vstoupit do hracího pole a podívat se na rozmístění míčů sami.

**17.8** Pokud je potřeba na kurtu tlumočnick, HR je kompetentní jej vybrat. HR použije dobrovolníka či rozhodčího, který zrovna nerozhoduje či tlumočnicka z vyznačeného prostoru.

**17.9** Tlumočnick není usazen na FOP. Tlumočnick se musí zdržovat na vyhrazeném místě. Zápas není zdržen v případě, že tlumočnick není přítomen, v případě potřeby.

**17.10** Jakékoliv komunikační zařízení, včetně chytrého telefonu, které je přineseno na FOP, musí být schváleno během kontroly vybavení a označeno oficiální nálepkou HR či určenou osobou. Neschválená komunikační

---






zařízení nejsou na FOP povolena. Porušení je považováno za nepovolenou komunikaci a při první příležitosti je udělen trestný míč viz 4; 15.6.3.


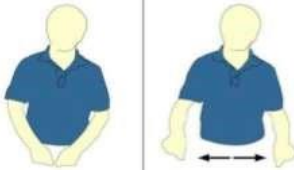
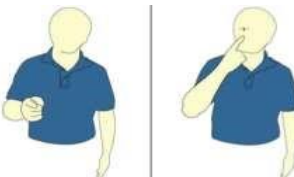
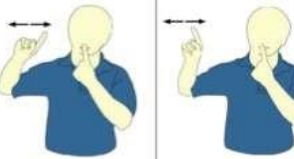
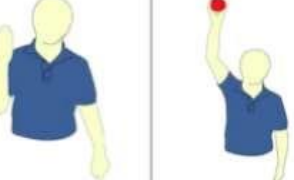

Trenéři/AT mají povoleno používat k zaznamenávání svých poznámek tablet či chytrý mobilní telefon (takové zařízení musí být např. v režimu letadlo, kdy z něj není možná komunikace s hráči na kurtu. Rozhodčí mají právo zkontrolovat takové zařízení trenérů/AT kdykoliv během zápasu, aby se ujistil, že zařízení je v režimu letadlo.) Hráči, SA/OR na kurtu nesmí přijímat žádnou komunikaci (elektronicky, verbální, signály atd.) z venkovního prostředí. Elektronická zařízení nesmějí být přinesena na kurt, pakliže nejsou schválena při kontrole vybavení. Porušení pravidla je považováno za nepovolenou komunikaci a je udělen trestný míč.

### 17.11 Oficiální gestikulace rozhodčích




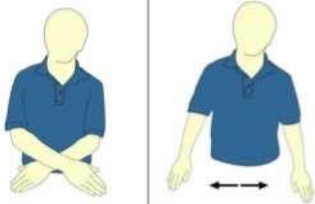

Gesta byla vyvinuta tak, aby pomáhala rozhodčím i hráčům rozumět herním situacím. Hráči nemohou protestovat, pokud rozhodčí zapomene gesto použít.

#### Rozhodčí





Situace	Popis gesta	Gesto
Odehrání jacku a cvičných míčů: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.2.2</li> <li>• 10.3.2</li> </ul>	Pohybem ruky naznačte pohyb a oznamte: „Cvičné míče“ nebo „Jack“.	
Odehrání barevného míče: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.5</li> <li>• 10.6</li> </ul>	Zobrazte barvu na pálce, kterou chcete hrát.	
Míče o stejné vzdálenosti: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.13</li> </ul>	Držte pátku bokem proti dlaní, jak je znázorněno na obrázku, přičemž se hráčům ukáže jen okraj. Otočte pátku pro zobrazení, která strana hraje (jak je uvedeno výše).	
Technický nebo Zdravotní Time Out: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 18</li> <li>• 19</li> </ul>	Opřete dlaň na prsty druhé ruky, které jsou ve svislé poloze ("T") a oznamte, která strana čas požaduje a zda je to technický či zdravotní time out a jméno/ tým/země/barva).	
Stop <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.9.2</li> <li>• 17.2</li> <li>• 10.2.10</li> </ul>	Ukažte zvednutou dlaň ruky 10.6.2 časoměřiči, aby "zastavil čas" nebo ukažte stranám "počkat"	

<p>Náhradník Pouze turnaje pro mládež</p>	<p>Otočte jedno předloktí kolem druhého předloktí.</p>	
<p>Měření</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.5</li> <li>• 10.16.6</li> </ul>	<p>Položte jednu ruce vedle sebe a roztáhněte je od sebe, jako byste používali metr.</p>	
<p>Rozhodčí se ptá, zda chce hráč vidět situaci na kurtu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.16.6</li> </ul>	<p>Ukažte na hráče a pak na oko.</p>	
<p>Nevhodná komunikace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.6.3</li> <li>• 17</li> </ul>	<p>Ukažte ústa a druhou rukou pohybujte ukazováčkem bočně.</p>	
<p>Mrtvý míč/ míč v outu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.9.2</li> <li>• 10.10.3</li> <li>• 10.11</li> </ul>	<p>Ukažte jednou rukou na míč a druhou ohněte v předloktí svisle s otevřenou dlaní směrem k tělu a označte: "Out" nebo "Mrtvý míč". Pak míč zvedněte.</p>	
<p>Odebrání míče</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.1</li> </ul>	<p>Ukažte na míč a druhou ruku ohněte v předloktí konkávní rukou před zvednutím míče (kdykoli je to možné).</p>	




<p>Trestný míč</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.2</li> </ul>	<p>Zvedněte jeden prst.</p>	
<p>Žlutá karta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.3</li> </ul> <p>Druhá žlutá karta a vyloučení z aktuálního zápasu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.9</li> </ul>	<p>Ukažte žlutou kartu</p> <p>Ukažte žlutou kartu za druhé přestupek (ukončete zápas)</p>	
<p>Červená karta (diskvalifikace):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 15.4.3</li> <li>• 15.11.4</li> </ul>	<p>Ukažte červenou kartu.</p>	
<p>Konec směny/ zápasu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10.15</li> </ul>	<p>Zkřížte natažené paže a roztáhněte je od sebe. Řekněte "konec směny" nebo "konec zápasu".</p>	
<p>Skóre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.4</li> <li>• 10.16</li> </ul>	<p>Položte prsty na barvu na pálce, abyste ukázali skóre. A řekněte skóre.</p>	

## SKÓRE

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

## Čárová rozhodčí

Situace	Popis gesta	Gesto
Přivolání rozhodčího	Zvedněte paži	

## TIME OUTY

### 18. ZDRAVOTNÍ TIME OUT

**18.1** Pokud má hráč či SA/RO zdravotní problém během směny (musí jít o závažnou situaci), může požádat o zdravotní time out. Směnu je možné přerušit maximálně na 10 minut, aby hráči mohli být poskytnuto ošetření. Čas je zastaven. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí RO otočit do hracího pole.

**18.2** Hráč/SA/RO může žádat pouze (1) jeden zdravotní time out na zápas.

**18.3** Hráč/SA/RO, který požádá o zdravotní time out musí být prohlédnut zdravotníkem, který je přítomen, co nejdříve na kurtu. Pokud je to potřeba, zdravotník může SA/RO pomoci s komunikací s hráčem.

**18.4** Pokud hráč není schopen pokračovat ve hře, prohrává zápas kontumačně (platí všechny herní divize).

**18.5** V případě, že je zdravotní time out požadován pro SA či OR, a tento SA/OR není schopen ve hře dále pokračovat po uplynutí time outu, i když že hráč má zbývající míče, pokud nemůže hrát bez asistence, míče se stávají mrtvými míči.

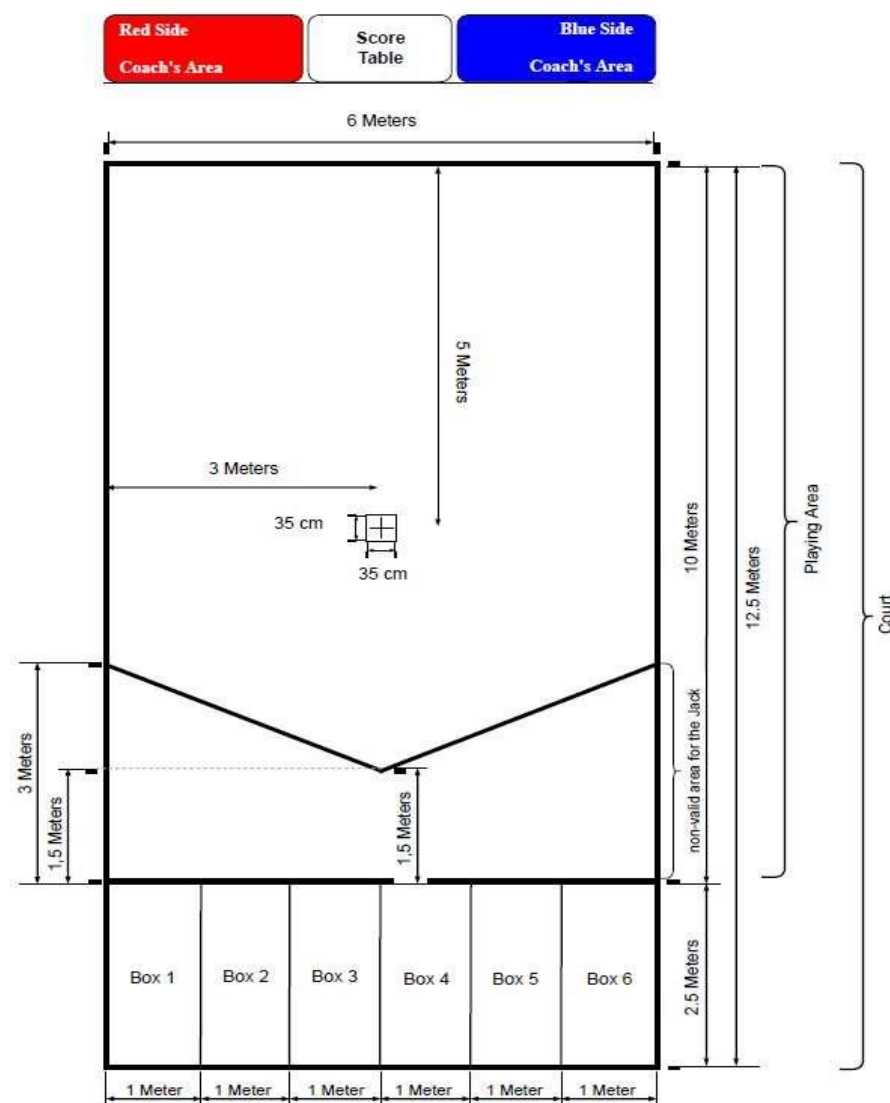
**18.6** Pokud hráč žádá opakovaně o zdravotní time out i v následujících zápasech, TD ve spolupráci se zdravotníkem a vedoucím týmu rozhodnou, zda hráč bude vyřazen ze zbytku turnaje. Pokud je hráč vyřazen pro zbytek turnaje v divizi jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou započítány se skóre 6-0; či s největším bodovým rozdílem ve skupině či eliminačních kolech.

## 19. TECHNICKÝ TIME OUT

19.1 V případě, že se během zápasu poškodí herní vybavení, čas je zastaven a hráč dostane jeden desetiminutový (10) technický time out na opravu. V zápase párů může hráč v případě potřeby sdílet rampu se svým spoluhráčem. Mezi směnami může být hráči poskytnuta náhradní rampa nebo náhradní vozík (HR o tom musí být informován). Opravené předměty, včetně náhradní rampy či náhradního vozíku, mohou pocházet z prostoru mimo FOP. Rozhodčí/čárový rozhodčí/časoměřič dohlíží na osobu, která opravuje.

19.2 Nelze-li vybavení opravit (nebo jej nahradit), musí hráč pokračovat ve hře s poškozeným vybavením. Pokud hráč není schopen odehrát míče, všechny zbývající míče se stávají mrtvými míči.

## Boccia kurt



---

## **Pokyny pro značení a měření kurtu**

Široká páska pro vnější hraniční linie, odhodovou a V-linii.

Úzká páska pro cílový box (35 cm x 35 cm), kříž a odhodové boxy.

6metrová hraniční přední a zadní linie se měří zevnitř postranních čar.

12,5metrová postranní linie se měří zevnitř přední linie a zevnitř zadní linie.

10 metrů od odhodové linie k zadní části kurtu.

5 metrů od přední linie do středu kříže.

3 metry od postranní čáry do středu kříže.

3 metry od odhodové linie k části V linii na postranní linii.

1,5 metru od odhodové linie k nejbližšímu střednímu vrcholu V linie.

2,5 metru zevnitř zadní linie dovnitř odhodového boxu.

1metrové linie odhodového boxu: rovnoměrně rozložené po obou stranách metrových značek.