

# Pravidla boccií BIS Fed

## 3. verze 2018



Tento překlad pravidel boccií vznikl za účelem umožnit všem zájemcům o sport boccia z řad sportovců, trenérů, sportovních asistentů i široké veřejnosti co nejrychlejší získat informace o pravidlech sportu boccia. Některé části pravidel mohou být národně upraveny za účelem jednodušší organizace akce. Jde například o proces podání protestu, formát fungování call roomu, kontrola vybavení apod. Pro mezinárodní turnaje na území ČR doporučujeme vždy vycházet z originálního znění pravidel v anglickém jazyce, a tedy i anglickou terminologii (př. “One minute”).

**Červeně vyznačené jsou** pasáže, které jsou v originálních pravidlech označeny jako změny pro lepší orientaci ve změnách. Po několika měsících zveřejníme 3.verzi pravidel 2018 bez těchto vyznačených změn.

Překlad pravidel: Roman Suda  
1.března 2018

*Dokument neprošel jazykovou úpravou*

## Změny ve 3.verzi

Změny v tomto vydání pravidel jsou zvýrazněny červeně. Většina je shrnuta na této stránce.

- 1 Definice – některé aktualizace v tabulce – jsou přidány definice. Specifikace definice „turnaj“ a „soutěž“
- 3.2 Odstraněno „Pár BC3 musí mít vždy alespoň jednoho hráče se spastickým postižením na kurtu“. Odstraněno pravidlo 3.4. a spojeno s pravidlem 10.8.
- 3.4.7 Změna formulace směrem k **elektronickému zápisu skóre**
- 3.5 **žádné dotyky**; přidán odkaz na 15.8.5.
- 4 přidána povinnost mít **povolení rukavic při klasifikaci**  
Změna „soutěže“ na „turnaj“. Přidáno „vozíky“.
- 4.7.2.3 vyjasnění „až tři pokusy“. Pomůcka na „Roll test“ – využívá úhelník k určení úhlu 25 stupňů (+/-0.5).
- 4.7.2.5 změna „soutěž“ za „turnaj“.
- 5.2 přidáno „**fixní nebo dočasná přídavná zařízení k míření nebo orientaci rampy nejsou povolena**“
- 5.4 přidáno „(odkaz: 15.8.4 tykadlo musí být přímo spojeno se sportovcovou hlavou, pusou nebo paží)“
- 5.5 přejmenováno a upřesněno **otočení rampy před prvními odhody a po návratu z hrací plochy**.
- 5.7 přidáno „jeden“.
- 8.3 odpovídajícímu **startovnímu číslu**.
- 8.9 přidáno „**a klasifikační dokumentace**“.
- 9.1 a 9.2 změněno „soutěž“ na „turnaj“.
- 9.2 a 15.9.2 **zabaveny „extra míče“**, pokud jsou jinak v souladu s pravidly, mohou být použity v následujících soutěžích stejného turnaje.
- 9.7 přidáno odkaz na: 15.9.1 a 15.9.2
- 10.2 přidáno „**míče a další vybavení**“.
- 10.7.4 přidáno „**na konci směny, když rozhodčí oznámí, „jedna minuta!“**, když zdvihne Jacka.
- 10.8 „**15 sekund!**“ upraveno z původních 10 sekund
- 10.10.1 opraven odkaz na “10.10.4 or 10.11.1.”
- 10.16.3 přidáno „**Funkce kapitána může být předána střídajícímu hráči, který přichází**“.
- 11 změněno „předtím“ za „a“.
- 13.5 přidáno „**požadavek na otočení rampy při tie-break**“.
- 14.5 a 15.6.7 přidáno „**vracející se (neházející hráč) musí mít alespoň jedno kolo svého vozíku v boxu, když spoluhráč hází**“.
- 15 přepsána celá tato sekce. Některé části jsou nyní v jiném pořadí.  
“**Sportovec a jeho vlastní sportovní asistent jsou považováni jako jeden při udělení žluté nebo červené karty**“.
- 15.3 a 15.9 a 15.10 Žlutá karta.
- 15.4 a 15.11 Červená karta = okamžitá diskvalifikace.  
Toto bylo 15.5.2 ve verzi V2-nyní 15.8.10 ve verzi V3-zanedbávání otočit rampu, jak je zmíněno v pravidlech je nyní jen stažení míče.
- 15.8.11 přidáno „**před odhození jejich vlastního míče**“.
- 15.10 a 15.11 přidáno „**sportovní asistent nebo trenér**“ k titulu.
- 16.1 přidáno **vozík**.
- 16.2 přidáno „**během směny, kdy žádné ze stran nebyl dán pokyn ke hře (př.: během měření rozhodčím; nefunkční časomíře...)** mohou sportovci na obou stranách mohou tiše konverzovat, ale musí skončit ihned, jak je ukázáno, že druhá strana může hrát“.
- 16.5 přidáno „**nebo sportovní asistent BC3**“.
- 17.4 změněno **míči, který je vhozen**.
- 17.11 **15 sekund** během jednodominutové přestávky mezi směnami
- 18 a 19 kde změněno pořadí.
- 18.6 vyjmuta doložka o sportovcích se spastickým postižením.
- Příloha 1 – změněné gesto udělení žluté karty  
Příloha 4 – odstraněna

## Úvod

### Boccia

Pravidla uvedená v tomto textu se vztahují na sport boccia.

Pravidla platí pro všechny mezinárodní soutěže pořádané pod záštitou BISFed (Mezinárodní federace boccii). Tyto soutěže zahrnují všechny turnaje schválené organizací BISFed a jsou to: Regionální turnaje (*Regional events*), Světové otevřené poháry (*World Open Events*), Kontinentální mistrovství a Mistrovství světa (*Regional and World Championships*) a Paralympijské hry (*Paralympic Games*).

Organizátoři soutěží mohou přidat body nebo vyjasnění se souhlasem přiděleného Technického delegáta, Tyto body však nesmějí měnit význam pravidel a musí být jasně označeny ve Schvalovacím formuláři (*Sanction Form*) předloženém BISFed.

### Duch hry

Pojetí a duch hry jsou podobné pojetí tenisu. Účast diváků je vítána a podporována, nicméně při odhodu, je od diváků, včetně nehrajících členů týmu, požadováno, aby se chovali tiše.

### Překlady pravidel

Verze pravidel k editaci je k dispozici pro členy, kteří chtějí přeložit pravidla do jiného jazyka. Pokud si přejete tento dokument zaslat pošlete email na [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com). BISFed má zájem zveřejnit přeložené verze pravidel, ovšem pouze originální verze v anglickém jazyce je oficiálním dokumentem pro všechny spory a odvolání.

### Fotografování

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

## Obsah

1.	Vysvětlivky ( <i>Definitions</i> ).....	5
2.	Způsobilost ke hře ( <i>Eligibility of play</i> ).....	6
3.	Herní divize ( <i>Division of Play</i> ).....	6
4.	Vybavení a kontrola míčů ( <i>Equipment and ball check</i> ) .....	7
5.	Pomůcky ( <i>Assistive devices</i> ) .....	9
6.	Vozíky ( <i>Wheelchairs</i> ) .....	9
7.	Rozházení ( <i>Warm up</i> ) .....	10
8.	Svolávací místnost ( <i>Call Room</i> ).....	10
9.	Namátková kontrola vybavení ( <i>Random check</i> ).....	11
10.	Hra ( <i>Play</i> ).....	12
11.	Bodování ( <i>Scoring</i> ) .....	14
12.	Přerušená směna ( <i>Disrupted end</i> ).....	15
13.	Tie break ( <i>Tie-Break</i> ).....	15
14.	Pohyb po kurtu ( <i>Movement on Court</i> ) .....	16
15.	Přestupky ( <i>Violations</i> ) .....	16
16.	Komunikace ( <i>Communication</i> ) .....	19
17.	Čas na směnu ( <i>Time per end</i> ).....	20
18.	Zdravotní time out ( <i>Medical Time Out</i> ) .....	21
19.	Objasnění a protest ( <i>Clarification and Protest Procedure</i> ).....	21
<b>Přílohy</b>		
	Příloha 1 – Oficiální gesta/ pokyny .....	24
	Příloha 2 – Protesty.....	35
	Příloha 3 – Kurt .....	34

## 1. Vysvětlivky (Definitions)

<b>Klasifikace</b>	Zařazení sportovců do kategorií dle BISFed klasifikačních pravidel.
<b>CP</b>	Spastické postižení
<b>Třída</b>	Jedna z klasifikačních tříd dle úrovně postižení.
<b>Míč</b>	Jeden z červených nebo modrých míčů nebo bílý cílový míč – Jack. (viz 4.7).
<b>Jack</b>	Bílý cílový míč.
<b>Mrtvý míč</b>	Červený nebo modrý míč, který byl odhozen mimo kurt; míč, který byl z hracího pole odstraněn rozhodčím po přestupku; nebo míč, který nebyl zahrán, protože vypršel stanovený limit nebo se hráč rozhodl míč již neodehrát.
<b>Trestný míč</b>	Dodatečný míč, přidáný k odhození v závěru směny. Tento míč je udělený rozhodčím protistraně na základě určitého přestupku.
<b>Odhod</b>	Termín používaný pro uvedení míče do hracího pole. Patří sem hození, kopnutí a vypuštění míče při použití asistenční pomůcky (rampy).
<b>Neodhozený míč</b>	Míče, které strana <b>neodhodí</b> během směny.
<b>“Roll test” rampa</b>	<b>Malá rampa, která se užívá ke kontrole, zda se míče kutálí.</b>
<b>Šablona na míče</b>	Šablona, která kontroluje obvod míčů.
<b>Váha</b>	Váha na kontrolu hmotnosti míčů s povolenou odchylkou 0,01 g.
<b>Prostor pro rozházení</b>	Prostor určený pro přípravu hráčů před vstupem do svolávací místnosti (call room).
<b>Svolávací místnost (Call room)</b>	Místo registrace hráčů před každým zápasem.
<b>Hrací plocha</b>	Plocha zahrnující všechny hrací kurty a zahrnující také prostor časomíry.
<b>Kurt</b>	Území ohraničené pomezními čarami, včetně odhodových boxů.
<b>Hrací pole</b>	Plocha kurtu bez odhodových boxů.
<b>Odhodový box</b>	Jeden ze šesti vyznačených a očíslovaných odhodových boxů.
<b>Odhodová linie</b>	Přední čára odhodového boxu za níž hráči zahrávají míče.
<b>V – čára</b>	Čára ve tvaru “V”, kterou musí Jack překonat celým objemem, aby byl platným míčem ve hře.
<b>Kříž</b>	Značka na středu hracího pole pro umístění Jacka při tie breaku nebo poté, vyjede-li Jack mimo hrací pole nebo v neplatném prostoru pro Jacka po vhození prvního barevného míče.
<b>Cílový box</b>	Čtverec pro trestné hody o velikosti 25cm x 25cm, který je vyznačený kolem kříže.
<b>Turnaj</b>	<b>Celá soutěž či soutěže včetně kontroly sportovního vybavení a kontroly míčů, která je končí závěrečným ceremonielem. Turnaj může obsahovat více soutěží.</b>
<b>Soutěž</b>	<b>Všechny zápasy jednotlivců jsou brány jako jedna soutěž. Všechny zápasy párů a týmů jsou brány jako jedna soutěž.</b>
<b>Zápas</b>	<b>Jedna hra</b> mezi dvěma stranami.
<b>Směna</b>	Jedna část zápasu, kdy byly odehrány všechny míče obou stran.
<b>Přerušená směna</b>	Nastává tehdy, pokud bylo s míči pohnuto jinak než při běžnou hrou, a to buď nedopatřením nebo záměrně.
<b>Přestupek</b>	Jakékoliv jednání ze strany hráče a/nebo sportovního asistenta, strany nebo trenéra, které je v rozporu s pravidly hry a má svůj <b>následek</b> .
<b>Žlutá karta</b>	Karta žluté barvy o velikosti 7cm x 10cm, která je rozhodčím použita k udělení výstrahy.
<b>Červená karta</b>	Karta červené barvy o velikosti 7cm x 10cm, která je rozhodčím použita k <b>diskvalifikaci</b> hráče.
<b>Vybavení</b>	<b>Vozíky</b> , rampy, rukavice, dlahy a jiná pomůcky ke hře, jako např. „tykadla“.
<b>HOC</b>	Organizační výbor
<b>HR, AHR, TD, ATD</b>	HR – hlavní rozhodčí, AHR – asistent hlavního rozhodčího, TD – technický delegát, ATD – asistent technického delegáta.
<b>Strana</b>	Ve hře jednotlivců je definována jako jeden soutěžící. V soutěži párů tvoří stranu dva členové. V soutěži týmů tvoří stranu tři členové. Náhradníci, sportovní asistenti a trenéři, jsou také členové týmu, pokud to pravidla dovolují.
<b>Sportovní asistent</b>	<b>(SA)</b> Osoba, která asistuje sportovci v souladu s pravidly pro sportovní asistenty.
<b>Náhradník</b>	Náhradní hráč stejné strany.

## 2. Způsobilost ke hře (*Eligibility for play*)

**2.1** Kritéria pro způsobilost hráčů soutěžit jsou podrobně popsána v klasifikačních pravidlech BISFedu, které obsahují detailní popis klasifikačních profilů, jakož i postup při klasifikaci sportovců, reklasifikaci a při protestech. Aktuální klasifikační pravidla BISFed jsou publikována na webových stránkách BISFed, kde jsou v sekci 4 (Klasifikace a sportovní profily).

**2.2** Všichni sportovci, kteří chtějí soutěžit na mezinárodních soutěžích, musí být starší 15-ti let před 1. lednem daného roku, kdy chtějí soutěžit. Mezinárodní turnaje zahrnují, ale zároveň nejsou omezeny na Kontinentální 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 hrají soutěžící obou pohlaví. Tyto divize jsou:

### 3.1 Divize jednotlivců

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

Pro divizi jednotlivců se hraje zápas na čtyři směny. Každý hráč zahajuje dvě směny, přičemž se hráči střídají ve vhození Jacka. Každý hráč má šest barevných míčů. Hráč vhadzující červené míče je v odhodovém boxu číslo 3 a hráč vhadzující modré míče je v odhodovém boxu číslo 4. Při vstupu do call roomu si každý hráč s sebou může přinést 6 červených, 6 modrých míčů a 1 Jack.

### 3.2 Soutěže párů

- páry BC3 – pro sportovce klasifikované jako BC 3
- páry BC4 – pro sportovce klasifikované jako BC 4

#### Pár BC3

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

#### Pár BC4

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči způsobilí pro soutěž jednotlivců třídy BC4. Pár BC4 může mít jednoho náhradníka. Výjimka bude na uvážení BISFed, 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 směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhadzování Jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý hráč má tři míče jedné barvy. 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 Soutěž týmů

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči způsobilí ke hře jednotlivců třídy BC1 nebo BC2. Každý tým musí hrát zápas se třemi hráči a musí mít na kurtu přítomného alespoň jednoho hráče klasifikační třídy BC1 během celého zápasu. Každý tým má povoleného jednoho sportovního asistenta, který se musí řídit pravidly pro sportovní asistenty (viz 3.5). Tým může mít až dva náhradníky. V týmu, který má dva náhradníky, musí být nejméně dva hráči třídy BC1.

V soutěži týmů se zápas skládá ze šesti 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 může každý člen týmu (včetně náhradníků) s sebou vzít 2 červené, 2 modré míče a 1 Jack pro tým.

**3.3.2** Míče, které patří náhradnímu hráči budou umístěny do vyhrazeného prostoru u časomíry.

### 3.4 Odpovědnost kapitána

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

**3.4.2** Zastupuje tým/pár při losování mincí a rozhoduje, zda bude tým hrát s červenými nebo modrými míči.

**3.4.3** Rozhoduje, který člen týmu/páru hraje včetně odehrání trestných míčů.

**3.4.4** Vyhlašuje technický či zdravotní time out nebo střídání. Tuto možnost má i trenér týmu/páru na kurtu.

**3.4.5** Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při oznámení skóre.

**3.4.6** Konzultuje s rozhodčím situace jako přerušená směna nebo pokud dojde ke sporu.

**3.4.7** Podepisuje zápis o utkání nebo pověřuje osobu, která má podepsat v zatoupení. Podpisující osoba se podepisuje svým vlastním jménem. **Při použití elektronického zápisu o utkání může kapitán potvrdit výsledek zápasu stisknutím tlačítka "OK" nebo může dát souhlas zapisovateli či rozhodčímu, aby stisknul souhlas "OK" za něho.**

**3.4.8** Podává protest. Toto může učinit také trenér a vedoucí týmu.

### 3.5 Pravidla pro sportovní asistenty

Hráči v soutěžní třídě BC1, BC3 a u třídy BC4 pouze hráči této divize, kteří hrají nohou, mohou mít sportovního asistenta. Sportovní asistenti musí být za odhodovým boxem a mohou vstoupit do boxu svého hráče pouze na jeho pokyn. Sportovní asistenti hráčů soutěžní třídy BC3 musí být během hry uvnitř odhodového boxu svých hráčů a nemohou se dívat na hrací plochu během směn. Sportovní asistenti mají tyto úkoly:

- nastavují či stabilizuje hrací vozík – na pokyn hráče;
- nastavují hráče do vhodné pozice – na pokyn hráče;
- uválí a/nebo podávají míč hráči – na pokyn hráče;
- nastavují rampu (BC3) – na pokyn hráče;
- provádí rutinní aktivity před nebo po hodu;
- sbírají svoje míče po každé směně – 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 BC3 se nemůže dívat do hracího pole v průběhu směny (**viz. 15.5.2, 15.6.5**).

### 3.6 Trenér

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

## 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 kontrolou, 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, přírodní nebo syntetická guma. Povrch by měl být čistý. Nesmí být používány prostředky, které by změnilly vlastnosti povrchu (např. pudr).



ČESKÁ  
ASOCIACE  
TĚLESNĚ  
HANDICAPOVANÝCH  
SPORTOVců

Rozměry kurtu jsou 12,5m x 6m, včetně odhodové plochy rozdělené do šesti 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 čára 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. Široká páska 4 – 7 cm je určena pro označení vnějších pomeznic čar, odhodovou čáru a V čáru.

Tenká páska 1,9 – 2,6 cm je určena pro označení vnitřních 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 ni viděli všichni hráči hrající zápas.

## 4.3 Zařízení časomíry

Pokud je to možné, časomíra by měla být elektronická.

## 4.4 Koš na mrtvé míče

Míč, který je v zámezí musí být umístěn do koše na mrtvé míče nebo za pomeznicí čáru kurtu zhruba 1 metr od hracího pole, aby všichni hráči viděli, kolik míčů již bylo odhozeno.

## 4.5 Ukazatel červené/modré

Ukazatel je barevná pálka, kterou používá rozhodčí k identifikaci, která strana (červená nebo modrá) hraje další. Rozhodčí používá ukazatel a své prsty, aby ukázal skóre na konci každé směny a celkové skóre na konci zápasu.

## 4.6 Měřicí pomůcky

Šablony používané k měření obvodu míče. Také pásma, posuvná měřidla, spárové měrky, baterky jsou používány 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 bílého Jacka. Míče na bocciu používané ve schválených soutěžích musí splňovat kritéria stanovená BISFed (viz 4.7.1, 4.7.2).

Každý hráč nebo strana jsou oprávněni používat své vlastní barevné míče. V divizi jednotlivců může každý hráč používat vlastní Jack; v soutěži týmů a párů musí každá strana použít pouze jeden Jack.

Soutěžní míče (oficiální míče poskytnuté organizátorem turnaje) mohou být použity pouze těmi 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 požadována žádná označení výrobce 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. Znamky po řezání. Nejsou povoleny na míčích žádné nálepky. Hlavní rozhodčí rozhoduje, zda je konkrétní míč způsobilý ke hře a konečné slovo má technický delegát.

### 4.7.2 Testování míčů

**4.7.2.1** Hmotnost každého míče je testována na váze s přesností 0,01 g.

**4.7.2.2** Obvod míče je měřen pomocí pevné šablony o síle 7 - 7,5 mm, která má 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. 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 namátkový roll test, 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 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. Pomůcky (Assistive Devices)

Pomůcky, jako jsou rampy, které jsou používány hráči divize BC3, podléhají schválení během kontroly herního vybavení na každé jednotlivém **turnaji**. Rukavice a/nebo dlahy používané hráči ke hře, musí být odsouhlaseny klasifikátorem a musí být předloženy při kontrole 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 iniciovaly, 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 přidané 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** Žádná omezení pro délku pomůcky připevněné k hráčově hlavě („tykadlo“), držené v ústech nebo připevněné na paži, pomocí které hráč vypouští míč na kurt není. **(viz 15.8.4: pomůcka k vypuštění míče musí být přímo připojena k hlavě, držena v ústech nebo ruce).**

**5.5** Poté, co předá rozhodčí hráči Jack a před odhodem Jacka, 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 u soutěže jednotlivců i párů musí každý hráč provést výše popsaný pohyb rampou před vypuštěním svého 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 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.

**5.6** Soutěžící může použít více než jednu rampu a/nebo více „tykadel“ v průběhu zápasu. Všechny pomůcky ke hře musejí být během celé 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 směny, uvnitř hráčova vlastního odhodového boxu. V případě, že se jakýkoli předmět dostane ven, z hráčova odhodového boxu, během směny, rozhodčí situaci posoudí dle pravidla 15.6.1, 15.6.

**5.7** Jestliže se rampa rozbije během hry, čas musí být zastaven a hráči je poskytnuto **jeden** desetiminutový 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 písemný souhlas klasifikátora.

## 6. Vozíky (Wheelchairs)

**6.1** Vozíky používané během hry by měli mít co nejbližší k vozíkům standardním. Skútry mohou být také používány. Neexistuje žádné omezení pro výšku sedu pro hráče třídy BC3, pokud zůstávají sedět. Pro všechny ostatní hráče je maximální výška sedu 66 cm od země k nejvyššímu 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 desetiminutový technický time out na opravu vozíku. Pokud se oprava nepodaří, hráč musí pokračovat v zápase nebo prohrává zápas kontumačně (viz 11.8).

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

## 7. Rozházení (*Warm up*)

**7.1** Před zahájením každého zápasu se hráč může připravit na určeném 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
- pár BC3: 1 trenér, 1 sportovní asistent pro každého hráče
- pár 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 tlumočnick a 1 fyzioterapeut/masér dané země. Tyto osoby nesmí pomáhat trénovat.

## 8. Svolávací místnost (*Call Room*)

**8.1** Oficiální časomíra bude umístěna u vstupu do svolávací místnosti a bude jasně označena.

**8.2** Hráče mohou do svolávací místnosti 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)
- pár BC3: 1 trenér, 1 sportovní asistent pro každého hráče
- pár 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.

**8.4** Registrace se provádí při vstupu do svolávací místnosti. 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 a patnácti minutami před stanoveným začátkem zápasu.

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

**8.4.3** Každá strana (jednotlivec, tým či pár, včetně trenéra a sportovního asistenta) 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 ho opustit. Pokud tak udělají, nebude jim povoleno se vrátit, ani se zúčastnit hry. (Výjimkou je pravidlo 8.13). Další vyjimku může udělit hlavní rozhodčí a/nebo technický delegát.)

**8.6** Všechny strany musí zůstat v call roomu na vyznačených místech pro jejich kurt, 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 „play-off“ zápasy,

pokud mezi nimi není 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, 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 svolávací místnost uzavírá.

**8.9** Rozhodčí může požádat hráče, aby mu ukázali jejich startovní čísla, akreditace a **klasifikační dokumenty**.

**8.10** Kontrola veškerého vybavení, schvalovacích nálepek a rozlosování mincí 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 za těchto podmínek:

- musí být informován soupeř;
- sportovce doprovází 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 na straně organizátora. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v rozpisu, HOC (organizační výbor) to písemně oznámí všem vedoucím týmů co nejrychleji a aktualizuje časový plán.

**8.15** Tlumočnick může vstoupit pouze na požádání rozhodčího. Tlumočnick musí být přítomen před každým zápasem v blízkosti call roomu pro případ, že bude potřeba, aby vstoupil do svolávací místnosti.

## 9. Namátková kontrola vybavení (*Random Check*)

**9.1** Hlavní rozhodčí může kdykoliv během **turnaje** namátkově 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 **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 oficiální soutěžní 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 procesů v call roomu, avšak jsou způsobilé ke hře, mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.**

**9.3** Pokud je vyřazen jeden či více míčů díky namátkové kontrole, bude hráči udělena žlutá karta a výstraha dle pravidla 15.9.3. Pokud je hráči odebrán víc než jeden míč během této 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€, může požádat o stejný typ míče (tvrdý, měkký...) ze soutěžních míčů, pokud je má pořadatel k dispozici. Hráči bude poskytnut potřebný počet míčů bez možnosti, že by si je sám mohl vybrat.

**9.6** Hráči a trenéři mohou být přítomni u namátkové kontroly. Pokud vybavení neprojde kontrolou, rozhodčí musí přivolat 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, komu toto vybavení patří, pokud namátkovou kontrolou neprojde. **Pokud nelze identifikovat, komu sportovní vybavení patří, je udělena žlutá karta kapitánovi. (viz. 15.9.2).**

## 10. Hra (*Play*)

Příprava na zápas začíná ve svolávací místnosti „call room“.

### 10.1 Rozházení na kurtu

Když jsou hráči na kurtu, zaujmou pozice ve svých vyhrazených boxech. Rozhodčí dá pokyn k zahájení dvouminutového rozházení během kterého každá strana může zahrát maximálně sedm míčů (včetně Jacka). Střídající hráči se nikdy nerozhazují.

Rozházení je ukončeno, pokud obě strany odhodí všech sedm míčů či po uplynutí dvou minut, podle toho, co nastane dříve.

### 10.2 Vhazování Jacka

Při vhazování jakéhokoliv míče do kurtu (jack, červený nebo modrý), musí hráč mít veškeré své sportovní vybavení, **míče a vše ostatní**, uvnitř jeho vlastního odhodového boxu. Pro třídu BC3 to zahrnuje i sportovního asistenta.

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

**10.2.2** Hráč smí zahrát Jacka až poté, co mu dá rozhodčí pokyn.

**10.2.3** Jack musí zastavit v platném území pro Jacka.

### 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 také udělen odpovídající trest dle 15.1 - 15.11

**10.3.2** Je-li zahrán Jack neplatně, pak vhazuje Jack hráč, který je na řadě s jeho vhazováním v následující směně. Jestliže dojde k neplatnému zahrání Jacka v závěrečné směně, pak vhazuje Jack hráč, který zahrával Jacka v první směně. Vhazování Jacka pokračuje podle pořadí, dokud Jack není vhozen do platného území.

**10.3.3** Dojde-li k neplatnému zahrání Jacka, v příští směně vhazuje Jack hráč, který by byl na řadě, kdyby nedošlo k neplatnému zahrání

### 10.4 Odehrání prvního míče do kurtu

**10.4.1** Hráč, který zahráje Jacka, vhazuje také první barevný míč (viz 15.8.9).

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

### 10.5. Odehrání prvního míče protistrany

**10.5.1** Poté hraje protistrana.

**10.5.2** Je-li míč vhozen mimo kurt nebo je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vhazování 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 Odehrání zbývajících míčů

**10.6.1** Dále hraje ta strana, která nemá míč nejbliže k Jacku. V případě, že tato strana už odehrála všechny své míče, pak vhazuje druhá strana. Takto se pokračuje, dokud neodehrají obě strany všechny míče.

**10.6.2** Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajcí míče, může toto oznámit rozhodčímu. Zbývajcí míče budou 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 nejsou uděleny žádné trestné míče, rozhodčí ústně oznámí skóre a ukončí směnu “konec směny” (viz.11). Sportovní asistent BC3 se nyní může otočit do hracího pole.

**10.7.2** Pokud ve směně byly uděleny trestné míče a poté, co s výsledkem souhlasí hráči nebo kapitáni, budou z hracího pole rozhodčím posbírány všechny míče (čárový rozhodčí může asistovat). Strana, které byl udělen hod trestného míče vybere jeden ze svých barevných míčů, kterým bude házet do cílového boxu, vyznačeného okolo kříže. Rozhodčí po odehrání slovně oznámí celkové skóre směny (viz.11) a poté ukončí směnu “konec směny”.

Sportovní asistenti hráčů BC3 se mohou nyní otočit do hracího pole. Celkové skóre směny je zaznamenáno do zápisu o utkání.

**10.7.3** Pokud v závěrečné směně zápasu je zcela zřejmý vítěz, a i když všechny míče dosud nebyly odhozeny, nebude udělena žádná penalizace, když trenéři a sportovní asistenti začnou jásat. Toto platí také během odhodu trestného míče.

**10.7.4** Sportovní asistenti a trenéři mohou vstoupit do hracího pole pouze na pokyn rozhodčího (15.9.7) **na konci směny poté, co rozhodčí vyhlásí "jedna minuta" a zvedne Jacka ze země.**

## 10.8 Příprava na následující směny ve všech herních divizích

Rozhodčí povolí hráčům maximálně jednu minutu mezi jednotlivými směny. Tato jedna minuta začíná v momentě, kdy rozhodčí zvedne Jacka ze země a vyhlásí „jedna minuta !“. Sportovní asistenti a/nebo pořadatelé, **trenéři (pouze v divizi týmů a párů)** sesbírají všechny míče k zahájení další směny. Po uplynutí **čtyřiceti pěti** vteřin, rozhodčí oznámí skutečnost, že zbývá **patnáct** sekund oznámením „patnáct sekund !“. Po uplynutí času, rozhodčí oznámí „čas !“. Veškeré aktivity opačné strany musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí předá Jacka straně, která je na řadě. Tuto stranu vyzve ke hře oznámením „Jack !“. V případě, že neharající strana není připravena, musí počkat, dokud ji rozhodčí nevyzve ke hře a teprve poté může ve svém čase dokončit přípravy.

Hráči musí být zpět ve svých odhodových boxech; sportovní asistenti a trenéři (pro tým a pár) musí již být na místech pro ně určených ve chvíli, kdy rozhodčí oznámí "Čas!" nebo obdrží žlutou kartu za zdržování zápasu (viz. 15.9.4).

## 10.9 Odehrání 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 ke hře z polohy na břiše souhlas z klasifikace.

**10.9.2** Jestliže míč, který je odhazován zasáhne vhadzujícího hráče, protihráče nebo jeho 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 čarou 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 a je umístěn do vyhrazeného prostoru pro mrtvé míče. Konečné rozhodnutí, zda je míč v autu či nikoliv, je vždy na rozhodčím.

## 10.11 Vyrazení jacka mimo kurt

**10.11.1** Dojde-li v průběhu zápasu k vyrazení 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 vhadzováním, 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), vhazuje 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, vhazuje opět strana, která tento míč hodila.

## 10.13 Současně odhozené míče

Odhodí-li jedna strana současně více než jeden míč, je-li tato strana na řadě, pak jsou oba míče odstraněny ze hry a stávají se mrtvými míči (viz 15.8.12).

## 10.14 Upuštěný míč

Upustí-li hráč míč nešťastnou náhodou, je hráčovou odpovědností 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 vhazuje, následkem chyby na straně rozhodčího, nesprávná strana, je míč navrácen 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. Bodování (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, pokud byly, jsou přičteny ke konečnému výsledku a zapsány.

**11.2** Strana s míčem nejbliže 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 jeden 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 nebo je-li míč odhozen během přestupku, který rozhodčí nestihne zastavit.

**12.2** Dojde-li k přerušeni 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 předchozí skóre, zahájí se směna od začátku. Konečným arbitrem je rozhodčí.

**12.3** Dojde-li k přerušeni 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 jakémukoli nespřavedlivému 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 přerušeni 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 je extra směna.

**13.2** Hráči zůstávají ve svých původních odhodových boxech.

**13.3** Poté oznámení tie breaku, provede rozhodčí během jedné minuty rozlosování mincí. 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 divizi jednotlivců BC3 musí obě strany (červená i modrá) provést zřetelný pohyb rampou před vypuštěním jejich prvního barevného míče. V divizi párů 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 11.3 a obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, skóre je zaznamenáno a hraje 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:

- rozlosuje mincí, aby určil, která strana hraje s červenými a modrými míči;
- rozlosuje 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 a 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 dá rozhodčí znamení ke hře jedné ze stran, hráči té 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 komunikace se 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 spoluhráče.

**14.4** 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 vrácen.

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

**14.5** Pokud hráč v divizi týmů a párů odhazuje míč ve chvíli, kdy jeho spoluhráč je stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu, udělí rozhodčí penalizaci jeden trestný míč a stažení odhozeného míče (viz. 15.6.7). **Vracející se hráč (neodhazující) musí mít alespoň jedno kolo svého vozíku ve vlastním odhodovém boxu ve chvíli, kdy jeho spoluhráč odehraje míč.**

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

## 15. Přestupky (*Violations*)

V případě přestupku může dojít k udělení jednoho nebo více trestů:

- jeden trestný míč
- stažení míče
- jeden trestný míč + stažení odhozeného míče
- jeden trestný míč + výstraha žlutou kartou
- žlutá karta
- červená karta (diskvalifikace)

**Hráč a jeho sportovní asistent jsou považováni za jeden celek – 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, tato se na hráče/stranu nevztahuje. Pokud je trenér diskvalifikován, nese následky jen on.**

### 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 libovolný míč z vlastních barevných míčů. Tento míč bude zahrán na cílový box, vyznačený kolem kříže. Rozhodčí ukáže barvu strany, která trestný míč hází a ohlásí spuštění časového limitu „jedna minuta!“. Hráč má poté jednu minutu na odehrání trestného míče. Pokud se tento míč zastaví uvnitř cílové boxu (25 x 25 cm) bez dotyku vnějšího ohraničení tohoto boxu, hrající straně se udělí jeden dodatečný bod. Rozhodčí přičte tento bod k výsledku směny a zaznamená ho do zápisu o utkání. V případě hodů trestného míče se nastaví časomíra na jednu minutu, po zaznamenání zbývajících 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 odehrán samostatně. Každý odhozený trestný míč je po odhodu odstraněn a zaznamenán (pokud skóruje). Strana, která hází trestné míče si vždy vybere ze všech svých šesti barevných míčů, který k hodu použije.



**15.1.3** Přestupky spáchané oběma stranami se navzájem neruší. Každá strana má možnost získat bod. Odhody trestných míčů budou v pořadí, v jakém strany obdržely tresty. Jako první hraje 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, přidělí rozhodčí trestný míč 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 místo.

**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 zasáhne další míče na kurtu.

**15.2.4** Nepodaří-li se rozhodčímu zastavit míč dříve, než změní postavení ostatních míčů, 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 zaznamená udělení do zápisu o utkání.

**15.3.2** Pokud jsou hráči uděleny dvě 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 a/nebo sportovní asistent obdrží druhou žlutou kartu v divizi týmů, je vyřazen z aktuálního zápasu. Zápas může stále pokračovat se dvěma zbývajícimi hráči. Všechny míče hráče, který obdrží druhou žlutou kartu, budou umístěny do koše pro mrtvé míče. Všechny následující směny strana poté odehraje se čtyřmi míči.

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).

**Za druhou žlutou kartu a každou následující žlutou kartu, kterou hráč obdrží, bude vyřazen ze zbytku stávajícího zápasu, ale bude moci odehrát všechny zbývajcí 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 zápisu 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 zbývajícimi dvěma hráči. Veškeré neodhozené míče diskvalifikovaného hráče jsou umístěny do koše na mrtvé míče nebo do určeného 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 rozhodnutí 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 nehraje jeho strana (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 sportovním 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 nebo "tykadlem" 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 i pro dobu, dokud je míč stále na rampě (viz 10.2).

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

**15.6.3** Vhození/ vypuštění míče, pokud se alespoň jedna hýždě (nebo břicho, podle klasifikace) nedotýká sedačky vozíku (viz 10.9.1).

**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 do hracího 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 nebo týmů k odehrání míče, zatímco je spoluhráč stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu (viz. 14.5).

**Pokud je vracející se hráč (neházející) alespoň jedním kolem svého vozíku ve svém odhodovém boxu, je toto považováno, že je hráč ve svém odhodovém boxu.**

**15.6.8** Příprava na hod a odehrání míče, pokud je na řadě druhá strana (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.

**15.7.1** Úmyslné způsobení přerušené směny.

## **15.8 Následující jednání vede ke stažení odehraného míče (viz 15.2):**

**15.8.1** Odehrání míče dříve, než dá rozhodčí znamení, která barva je na vhazuje.

**15.8.2** Pokud se 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 vypustí míč. Hráč musí mít přímý fyzický kontakt s míčem při jeho vypuštění. Přímý fyzický kontakt zahrnuje použití tykadla přímo na hlavě, v ústech či v ruce (viz 5.4).

**15.8.5** Pod se sportovní asistent dotýká **hráče** **či pohybuje s vozíkem hráče** při odehrání míče (viz 3.5).

**15.8.6** Jestliže sportovní asistent a hráč vypustí míč současně.

**15.8.7** Jestliže je barevný míč odehrán před odhozením Jacka.

**15.8.8** Jestliže míč nebyl odehrán před vypršením času (viz 17.5).

**15.8.9** Jestliže první barevný míč nebyl odehrán hráčem, který zahrával 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 odehraje více než jeden míč ve stejný čas (viz 10.13).

## **15.9 Hráč, sportovní asistent nebo trenér, který se dopustí některého z následujících přestupků, bude udělena žlutá karta (viz 15.3):**

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

**15.9.2** Hráč, pár nebo tým přinese do call roomu více míčů než je maximální povolené množství (viz. 3.1, 3.2.1,

3.3.1). Míče navíc 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 navráceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.**

**15.9.3** Pokud míč€ nesplní kritéria během náhodné kontroly sportovního vybavení (viz 4.7.1., 4.7.2. 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 poškozuje 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 směnami 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 (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 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 může vést ke kontumaci zápasu (viz. 11.8).**

**Jestliže musí hrací plochu opustit trenér, zápas týmů/párů může pokračovat.**

**15.11 Hráč, sportovní asistent a/nebo trenér, který se dopustí některého z následujících přestupků, obdrží červenou kartu a okamžitou diskvalifikaci (viz 15.4):**

**15.11.1** Nesportovní chování jako je pokus podvést rozhodčího nebo nevhodné poznámky na kurtu.

**15.11.2** Násilnické chování.

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

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

## 16. Komunikace (Communication)

**16.1** Mezi hráčem, jeho sportovním asistentem, trenérem a náhradníkem je komunikace v průběhu směny zakázána. Výjimky jsou:

- pokud hráč požádá svého sportovního asistenta o provedení určité činnosti, jako změna polohy vozíku, pohyb rampy, přípravu nebo podání míče hráči. Některé rutinní činnosti jsou povoleny bez specifického požadavku na asistenta,
- trenéři, sportovní asistenti a náhradníci mohou poblahopřát nebo povzbudit protihráče po odehrání 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 penalizaci jednoho trestného míče za nepovolenou komunikaci (viz 15.5.3)

**16.2** V divizi týmů a párů se smí hráči v průběhu směny dorozumívat pouze se svými spoluhráči **a členy jejich týmu na kurtu**, poté, kdy rozhodčí dal znamení ke hře jejich týmu. **Během směny, kdy ani jedna strana nebyla vyzvána ke hře (např.: během měření nebo při úpravě časomíry ...), sportovci obou stran mohou potichu konverzovat. Jejich komunikace musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí vyzve signálem protistranu 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. Komunikace musí být ukončena, jakmile je rozhodčí připraven zahájit další směnu. Rozhodčí nebude zdržovat hru proto, aby dal prostor rozsáhlým diskuzím.

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

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

**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.

**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 zapojen do konkrétního zápasu. Pokud tlumočnicka nesežene z řad pořadatelů, může vybrat někoho z členů výpravy daného sportovce.

**16.9** Tlumočnick nebudou usazen na hrací ploše. Zápas se nebude zdržovat kvůli tomu, že by tlumočnick nebyl v dosahu, když je potřeba.

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

Trenéři mají povoleno používat tablety či chytré mobilní telefony k vytvoření svých poznámek. 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 jeden trestný míč.

## 17. Čas na směnu (*Time per end*)

**17.1** Strana má k odehrání každé směny časový limit, který je monitorován časomírou.

Časové limity 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: 6 minut pro tým na směnu
- Pár BC3: 7 minut pro páry na směnu
- Pár BC4: 5 minut pro páry na směnu

**17.2** Uvedení Jacka do hry je počítáno do času určeného pro podávající stranu.

**17.3** Čas strany začíná běžet od chvíle, kdy dá rozhodčí znamení časomíře, která strana má vhadzovat. Tento čas začíná již pro vhadzování Jacka.

**17.4** Čas strany se zastavuje ve chvíli, kdy se **vhozený míč** zastaví v rámci hracího pole kurtu nebo když překročí postranní čáru.

**17.5** Jestliže strana neodehraje míč před vypršením časového limitu, takový míč a všechny zbývající míče dané strany se stávají neplatnými a jsou umístěny do prostoru určeného pro mrtvé míče. V případě divize BC3 je míč považován za vypuštěný od chvíle, kdy se začne pohybovat po rampě dolů.

**17.6** Jestliže strana odehraje 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 jedna minuta za každý přestupek u všech herních divizí.

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

**17.9** Je-li čas během směny počítán špatně, rozhodčí upraví čas tak, aby kompenzoval chybu.

**17.10** V případě sporné situace musí rozhodčí zastavit čas. Je-li během rozehrané směny potřeba tlumočnicka, čas musí být také zastaven. Tlumočnick by neměl být ze stejné země nebo týmu jako je hráč, pokud je to možné (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 oznámí 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 jakýkoliv sportovec požádat o zdravotní time out, pokud je to nezbytné. Zdravotní time out trvá 10 minut a je během něho zastaven hrací čas. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí sportovní asistent otočit do hracího pole.

**18.2** Hráč nebo sportovní asistent může mít nárok na jeden zdravotní time out na zápas.

**18.3** Hráč nebo sportovní asistent, který čerpá zdravotní time out musí být prohlédnut na kurtu co nejdříve doktorem. Pokud je to nezbytné, může být ke komunikaci s doktorem pomoci sportovec nebo 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 určeném čase. **Náhradník může vstoupit do hry pouze mezi směnami (viz 10.16.3).**

**18.7** Pokud je v divizi párů BC3 vyžádán zdravotní time out pro sportovního asistenta, mohou hráči sdílet pro zbytek směny jednoho sportovního asistenta. 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 zbývají neodehrané míče ve směně a není možné, aby je bez asistence odehrál, budou tyto míče prohlášeny za mrtvé míče.

**18.8** Pokud má hráč v divizi týmů zahrávat Jacka a ze zdravotních důvodů nemůže pokračovat ve hře bez možnosti využít náhradníka, Jacka zahrává hráč, který měl být na řadě v následující směně.

**18.9** Pokud v divizi týmů nemůže hráč pokračovat v následujících zápasech (pouze ze zdravotních důvodů) 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 odehrán bez hráče BC1.

**18.10** Pokud hráč žádá opakovaně zdravotní time out i v následujících zápasech, technický delegát ve spolupráci s lékařem a zástupcem konkrétního týmu/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 kontumovány se skórem s největším bodovým rozdílem ve skupině nebo v eliminačních kolech.

## 19. Objasnění a protest (*Clarification and Protest Procedure*)

**19.1** V průběhu zápasu může mít jedna ze stran pocit, že rozhodčí přehlédl určitou situaci nebo učinil nesprávné rozhodnutí, které ovlivňuje výsledek zápasu. V tu chvíli smí hráč nebo kapitán strany upozornit rozhodčího na vzniklou situaci 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 19.1 a 19.2 mají hráči možnost během zápasu upozornit rozhodčího na stav, se kterým nesouhlasí a žádat objasnění. Pokud chtějí postoupit situaci s využitím bodu 19.3 (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, výsledek zůstává.

**19.5** Vyplněný protestní formulář musí být předán hráčem/kapitánem nebo vedoucím týmu sekretariátu závodů, společně s částkou £ 150 nebo stejnou částkou odpovídající národní měně pořadatelské země. 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 komisi v nejbližším možném termínu.

Komise musí být složena z:

- hlavního rozhodčího nebo asistenta hlavního rozhodčího
- dvou mezinárodních rozhodčí, kteří nebyli ve hře zapojeni nebo jsou ze zemí, kterých se protest netýká

**19.5.1** V momentě, kdy je svolána protestní komise, měla by 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** Rozhodnutí protestní komise musí být co nejrychleji a písemně doručeno hráči/kapitánovi nebo vedoucímu týmu, včetně druhé zúčastněné strany.

**19.6** Bude-li nutné podat odvolání na rozhodnutí protestní komise, bude to provedeno za základě dalšího vyplněného protestního formuláře. Obě zainteresované strany musí být vyslyšeny. Po obdržení tohoto protestu, technický delegát nebo jeho určený zástupce svolá co nejdříve odvolací porotu, sestávající z:

- technického delegáta
- dvou mezinárodních rozhodčích, kteří nebyli v protestní komisi nebo jsou ze zemí, kterých se protest netýká.

**19.6.1** Rozhodnutí odvolací poroty je konečné.

**19.7** Strana, proti které bylo protestováno, může požádat o přezkoumání rozhodnutí protestní poroty. Tato strana musí předat protestní formulář zahrnující částku £150. Protest musí být podán do 30 minut od získání oficiálního výsledku jednání protestní komise. Protestní komise 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 záměru podat protest předtím, než strana opustí call room. Protest bude přijat pouze tehdy, pokud strana dodrží podmínky v první větě tohoto pravidla.





## Přílohy

Organizace BISFed si uvědomuje, že mohou vzniknout určité situace, které nejsou v této příručce popsány. Tyto situace budou řešeny, pokudliže vzniknou, v konzultaci s technickým delegátem a/nebo hlavním rozhodčím.


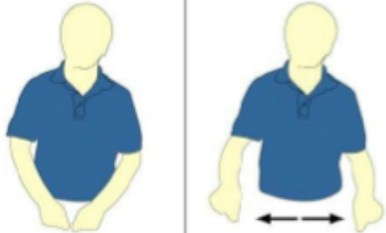
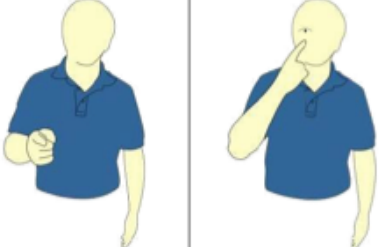
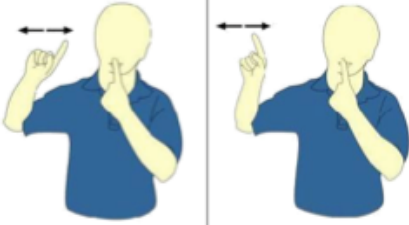
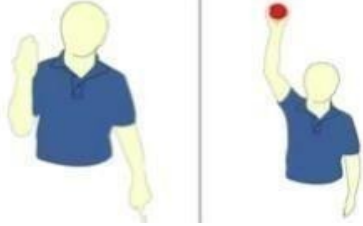

Následující stránky (přílohy 1, 2 a 3) obsahují schémata gest, která budou použita rozhodčími, vysvětlení protestních postupů a schema odvolání. Gesta rozhodčích byla vyvinuta za účelem pomoci rozhodčím a sportovcům pochopit určité situace. Sportovci nemohou protestovat, pokud rozhodčí zapomene použít určité gesto




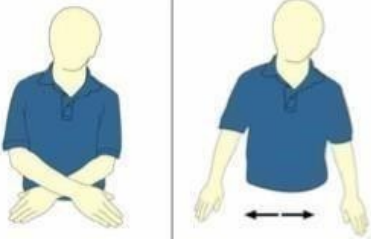



## Příloha 1 – Oficiální gesta/pokyny rozhodčích





Situace a příslušná gesta	Vysvětlení gestikulace	Vizualizace gesta
<p>Odehrání cvičných míčů nebo Jacka:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 10.1</li> <li>• pravidlo 10.2</li> </ul>	<p>Pohyb paží ve směru odhodu a slovní pokyn „Cvičné hody“ nebo „Jack“.</p>	
<p>Odehrání barevného míče:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 10.4</li> <li>• pravidlo 10.5</li> <li>• pravidlo 10.6</li> </ul>	<p>Signalizuje barevným ukazatelem, která strana hraje.</p>	
<p>Míče o stejné vzdálenosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 10.12</li> </ul>	<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“:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 5.7</li> <li>• pravidlo 6.2</li> <li>• pravidlo 18</li> </ul>	<p>Položte dlaň jedné ruky na kolmo vztyčené prsty ruky druhé (zobrazení písmene „T“) a řekněte, která strana si žádá timeout.</p> <p>Time-out pro – jméno hráče/tým/ země/ barva, se kterou hráč hraje a zda je time-out zdravotní nebo technický.</p>	




<p>Střídání:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 10.16</li> </ul>	<p>Rotujte jedním předloktím kolem druhého.</p>	
<p>Měření:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 4.6</li> <li>• pravidlo 11.6</li> </ul>	<p>Položte obě ruce k sobě a naznačte pohyb směrem od sebe, jako byste natahovali pásmo na měření.</p>	
<p>Požádání o možnost vstoupení do kurtu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 11.6</li> </ul>	<p>Ukažte na hráče a potom směrem ke svému oku.</p>	
<p>Nepříměřená komunikace:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 15.5.3</li> <li>• pravidlo 16</li> </ul>	<p>Přiložte ukazovák k ústům a druhým vztyčeným ukazováčkem proveďte pohyb do stran.</p>	
<p>Mrtvý míč/míč v autu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 10.6.2</li> <li>• pravidlo 10.10</li> <li>• pravidlo 10.11</li> </ul>	<p>Ukažte míč a zdvihnutým předloktím druhé paže se současným otočeným dlaně k sobě řekněte: „Aut“ nebo „Mrtvý míč“. Poté tento míč seberte.</p>	
<p>Stažení míče:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 15.2</li> </ul>	<p>Ukažte na míč a se zdviženým předloktím druhé ruky naznačte sebrání míče.</p>	

<p>1 trestný míč:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 15.1</li> </ul>	<p>Zdvihněte 1 prst.</p>	
<p><b>Žlutá karta:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 15.3</li> </ul> <p><b>Druhá žlutá karta a vyloučení hráče z aktuálního zápasu:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 15.10</li> </ul>	<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><b>Červená karta (Diskvalifikace):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 15.4</li> </ul>	<p>Ukažte červenou kartu.</p>	
<p>Konec směny/konec zápasu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 10.7</li> </ul>	<p>Překřížte natažené paže a oddělte je od sebe. Řekněte „Konec směny“ nebo „Konec zápasu“.</p>	
<p>Skóre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pravidlo 4.5</li> <li>• pravidlo 11</li> </ul>	<p>Přiložte natažené prsty přes příslušnou barvu na barevném ukazateli k označení skóre a řekněte jej.</p>	

## Skóre:

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

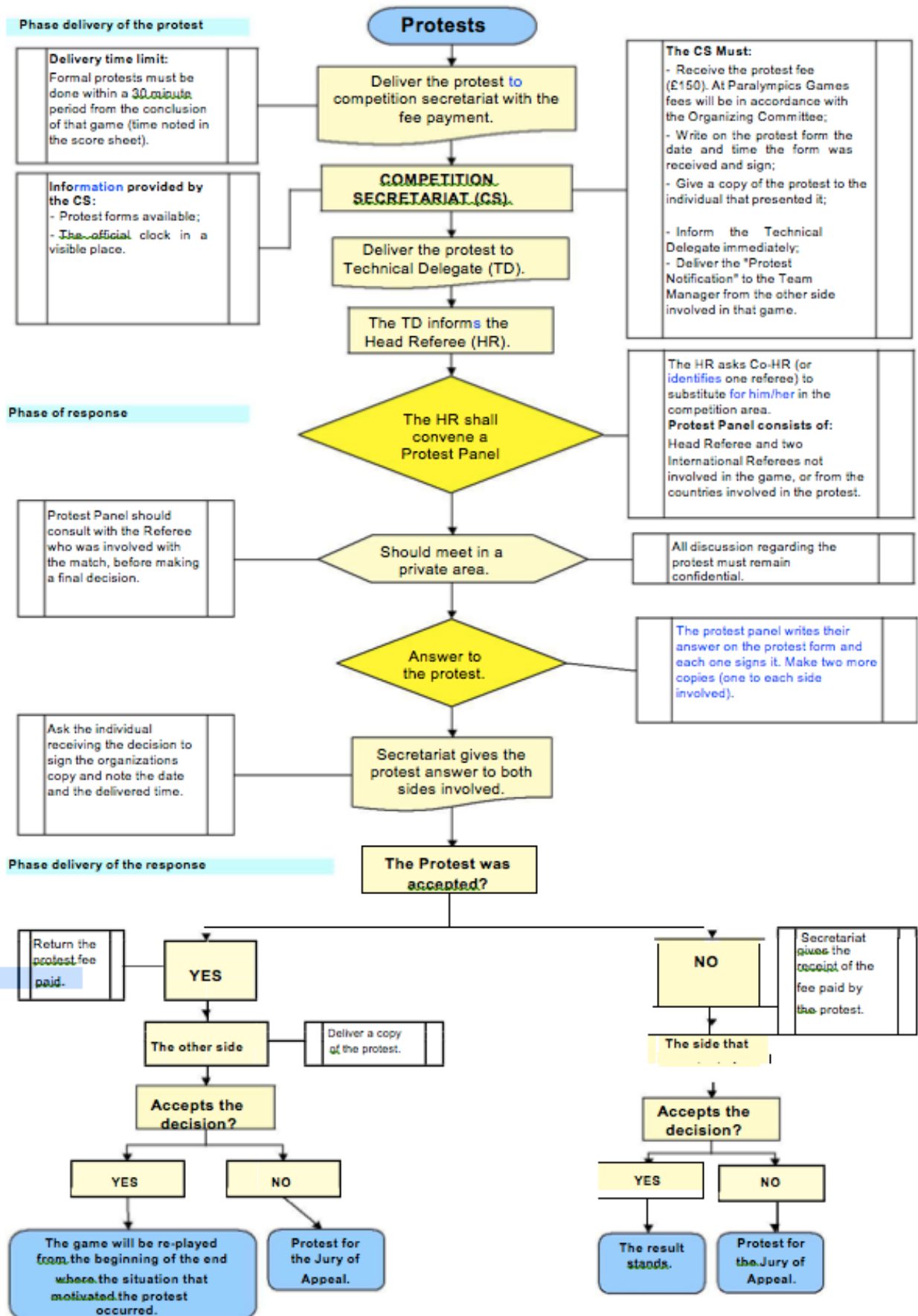
## Oficiální gestikulace čárového rozhodčího

Situace a příslušné gesto	Vysvětlení gestikulace	Vizualizace gesta
Signalizace pro rozhodčího na kurtu.	Zvednutí paže.	

## Příloha 2 – Protesty

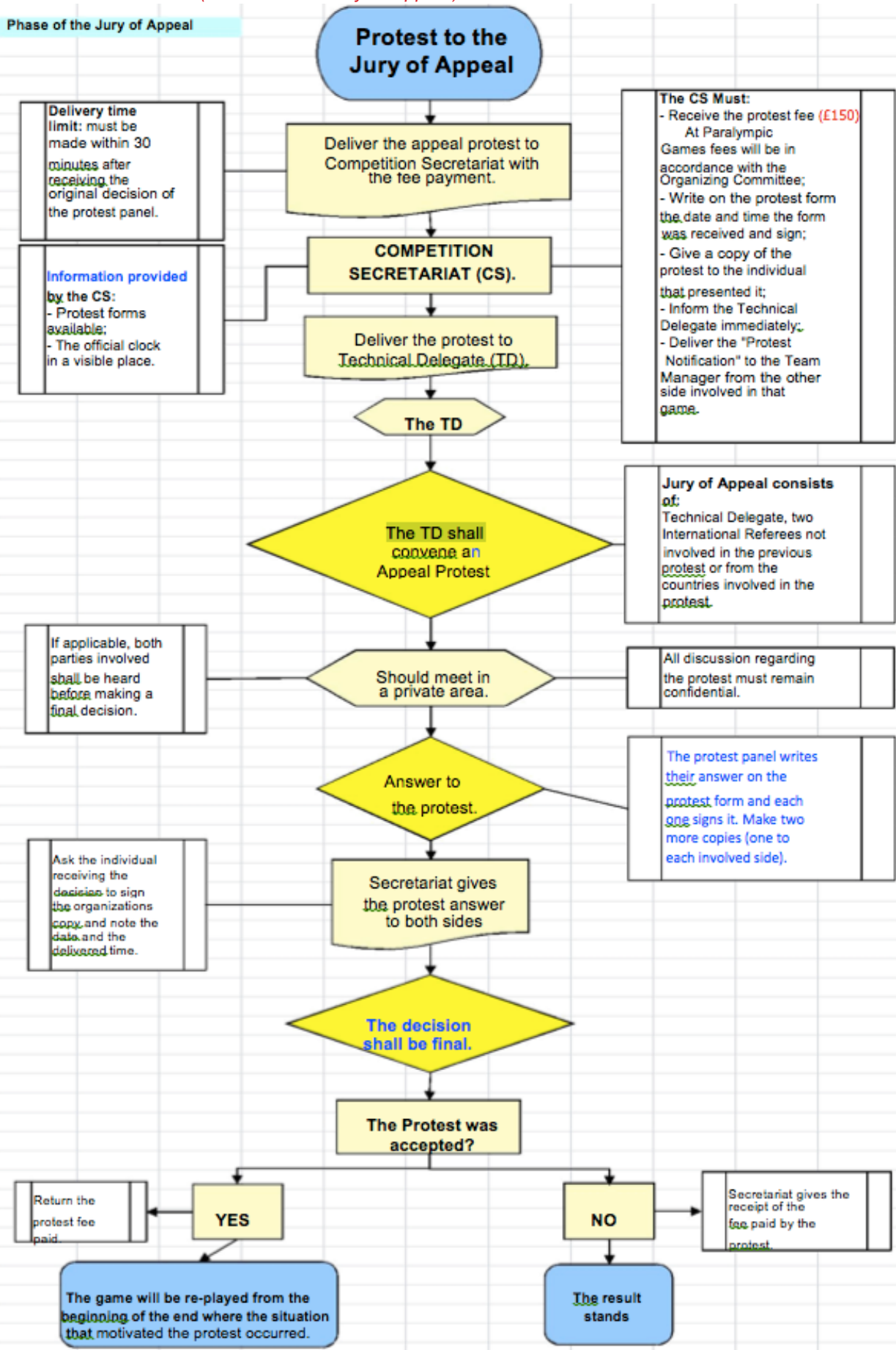
Snímky pouze v originálním zobrazení

(Protest procedure)



**Protest k odvolací komisi (Protest to the Jury of Appeal)**

Phase of 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 a/nebo 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.

**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 (1/2)**

(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



**Protestní formulář (2/2)**

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

---



---



---



---



---



---



---



---

DATUM A ČAS: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ : \_\_\_:\_\_\_

PODPISY PROTESTNÍ KOMISE:

\_\_\_\_\_  
(Mezinárodní rozhodčí)

\_\_\_\_\_  
(Mezinárodní rozhodčí)

\_\_\_\_\_  
(Hlavní rozhodčí)

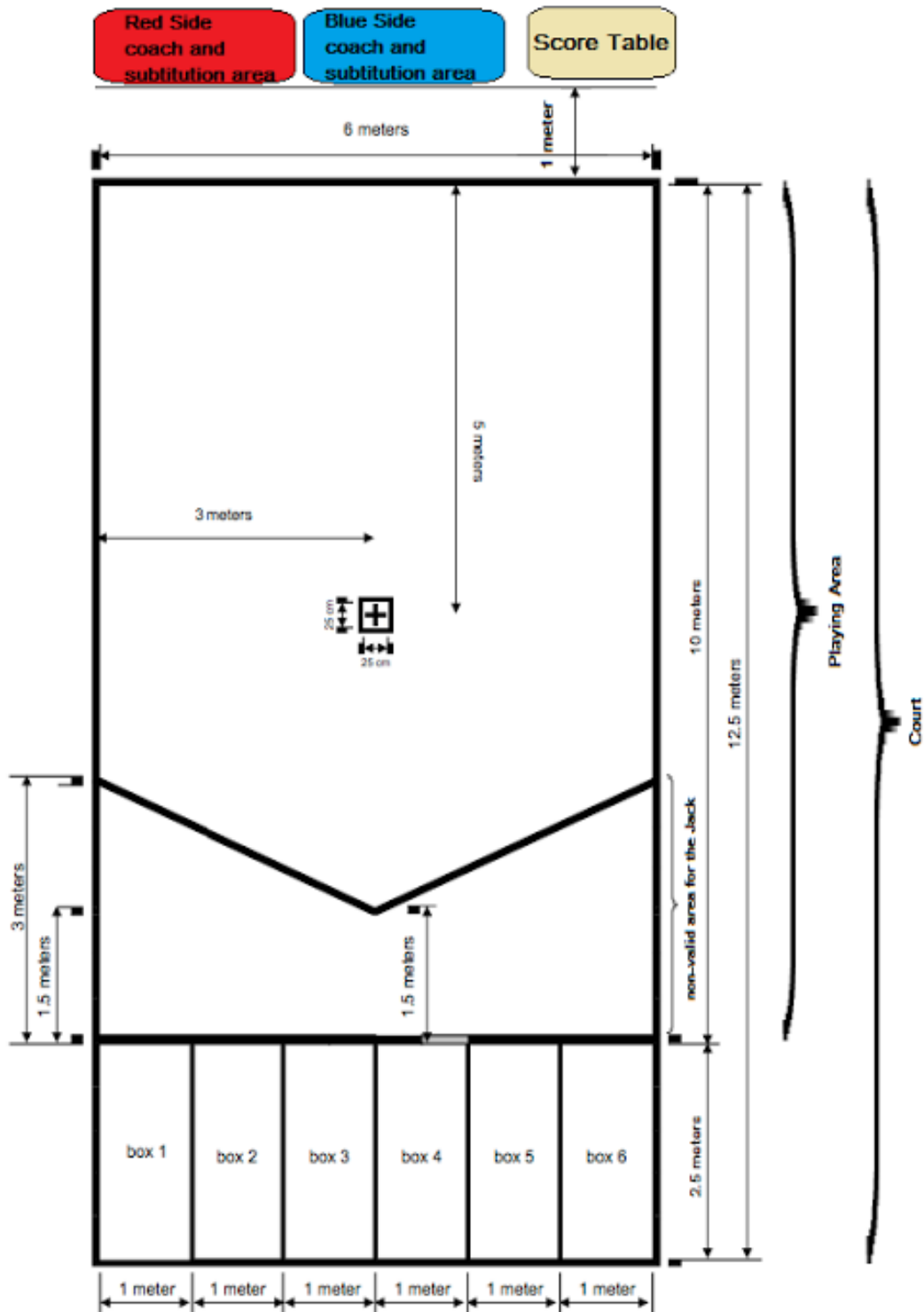
POPLATEK ZA PROTEST ZAPLACEN: ANO NE

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



### Příloha 3 – Kurt na boccii (půdorys)

Vložen originál snímek z pravidel BISFed, společně s přeloženou legendou.



## Průvodce měřením

Široká páska se používá pro vnější čáry, odhodovou čáru a “V” čáru.

Úzká páska se používá na dělicí čáry mezi odhodovými boxy, kříž a cílový box 25cm x 25cm.

Čáry 6 metrů se měří z vnitřní strany postranních čar.

Postranní čáry 12,5 metrů se měří ze zadní strany boxů a koncové čáry kurtu.

Vzdálenost 10 metrů se měří z vnitřní strany odhodové čáry a koncové čáry kurtu.

Vzdálenost 5 metrů je rozměr z vnitřní strany odhodové čáry do středu kříže.

Vzdálenost 3 metry od vnitřní strany postranních čar do středu kříže.

Vzdálenost 3 metry od odhodové čáry konce “V” čáry.

Vzdálenost 1,5 metru od odhodové čáry k hrotu “V” čáry.

Vzdálenost 2,5 metru z vnitřní strany zadní čáry kurtu k vnitřní straně odhodové čáry (boxy)

Vzdálenost 1 metr postranní čáry odhodových boxů. Čáry jsou shodně rozloženy do obou sousedních boxů.



