



ČESKÁ FEDERACE BOCCII
CZECH BOCCIA FEDERATION



MANUÁL MEZINÁRODNÍCH ROZHODČÍCH

BISFed 2021-2024 v. 2.0



OBSAH

ÚVOD	3
PŘEKLAD	3
POSTUPY KONTROLY MÍČŮ A HERNÍHO VYBAVENÍ.....	4
Roll test	4
Test obvodu míče	5
Test hmotnosti míče	5
Test detekce kovů	6
Vizuální kontrola	6
Test rampy.....	6
Kontrola pointerů.....	6
Kontrola komunikačních zařízení	7
Kontrola vozíků	7
Kontrola dlahy a rukavice.....	7
POSTUPY V CALL ROOMU.....	7
POSTUPY NA KURTU	9
Vstup na hrací plochu (FOP).....	9
Na kurtu.....	9
Warm-up	10
Začátek směny.....	10
Během směny.....	10
Ukončení směny, když nebyl udělen žádný trestný míč	11
Ukončení směny, když byl udělen trestný míč.....	12
Mezi směnami	12
POZICE ROZHODČÍHO NA KURTU	13
Začátek směny.....	13
Během směny.....	13
POSTUPY MĚŘENÍ.....	14
Použití posuvných měřítek	14
Použití svinovacího metru	14
Použití spárových měrek	15
BODOVÁNÍ.....	15
TIE-BREAK	16
UKONČENÍ ZÁPASU.....	16
PŘÍLOHA 1: Gesta/pokyny rozhodčích	18

ÚVOD

Příručka postupů mezinárodních rozhodčích (dále jen manuál mezinárodních rozhodčích) byla vypracována komisí rozhodčích BISFed a školiteli rozhodčích s cílem zlepšit úroveň dovedností, znalostí a konzistence rozhodování mezi mezinárodními rozhodčími (MR).

MR musí používat a dodržovat postupy obsažené v této příručce. Očekává se, že si rozhodčí přečtou tuto příručku předtím, než se zúčastní turnaje BISFed.

Tento manuál mezinárodních rozhodčích je v souladu s pravidly BISFed 2021-2024 v. 2.0. Tato pravidla budou v budoucnu aktualizována, což může ovlivnit postupy rozhodčích. **Na soutěžích budou hlavní rozhodčí informovat MR, pokud dojde k dalším aktualizacím pravidel, které mají vliv na postupy, a/nebo pokud je dodržován covidový protokol.**

BISFed se zavazuje snižovat bariéry a podporovat začlenění rozhodčích s hendikepy a je si vědom toho, že někteří rozhodčí nemusí být schopni fyzicky provádět některé z těchto postupů.

Pracovní skupina připravuje pokyny týkající se pomoci, kterou mohou rozhodčí se zdravotním postižením potřebovat (např. v call roomu, když jsou na hřišti), kdo může tuto pomoc poskytnout a jak.

V mezidobí mohou rozhodčí se zdravotním postižením pokračovat v práci s jednotlivými HOC, hlavními rozhodčími a technickými delegáty na úpravách a pomoci, kterou individuálně potřebují.

PŘEKLAD

Editovatelná verze pravidel je k dispozici pro členy BISFed, kteří chtějí přeložit pravidla do jiných jazyků. Zájemci mohou kontaktovat BISFed na admin@bisfed.com. BISFed má zájem zveřejnit přeložená znění, dokument v anglickém jazyce je však finální pro všechna řešení sporů.

POSTUPY KONTROLY MÍČŮ A HERNÍHO VYBAVENÍ

KONTROLA MÍČŮ

Důležité věci, které je třeba vzít v úvahu před a během kontroly míčů:

- Měly by být použity tři samostatné stoly, jeden na roll test, jeden na šablonu měření obvodu a jeden na váhu.
- V průběhu každé fáze kontroly míče by měl každý MR zkontrolovat stav míče – loga BISFed licence a výrobce, definovaná barva míčů (červenou, modrou a bílou), žádné viditelné stopy po řezu, samolepky, stehy nebo švy, které se rozpadají, nebo neoprávněná manipulace s míčem.
- Pokud míč neprojde kontrolou a pokud sportovec (nebo trenér/AT) má pocit, že postup nebyl dodržen správně, může zavolat hlavního nebo pověřeného rozhodčího. (Pravidlo 8)
 - Hlavní nebo pověřený rozhodčí přinese soutěžní míč a požádá rozhodčího, aby předvedl postup, který použil.
 - Pokud byl postup správný, nebudou přijata žádná další opatření.
 - Pokud byl postup nesprávný, hlavní nebo pověřený rozhodčí může míč znovu otestovat.
- Míče, které neprojdou kontrolou, budou zabaveny, umístěny do průhledného plastového sáčku a označeny číslem sportovce a zemí. Písemná dokumentace by měla být provedena na kontrolním listu vybavení a míčů pod jménem, číslem a zemí sportovce.
- Větší pytel by měl být označen názvem země. Umístěte všechny zabavené míče z této země do stejného pytle.
- Kontrolní list vybavení by měl být na každé stanici. Hlavní rozhodčí a asistent hlavního rozhodčího spojí informace ze všech listů do jednoho hlavního listu, který je vyvěšen v „místnosti rozhodčích“.

Kontrola míčů (pravidla 5 a 8) musí probíhat v následujícím pořadí:

ROLL TEST

Správný postup pro splnění tohoto pravidla je následující:

1. Hlavní rozhodčí (nebo pověřený) by měl používat digitální vodováhu poskytovanou BISFed, aby změřil úhel rampy zařízení pro roll test. Pokud vodováha není k dispozici, bude použita aplikace pro mobilní telefon. Pouze tým rozhodčích a TD mohou ověřit úhel. Úhel bude ověřen před začátkem každého slotu kontroly míčů a znovu pouze v případě, že se něco stane, jako je pohyb stolu nebo zařízení.
2. Sportovec/sportovní asistent/operátor rampy nebo trenér/asistent trenéra může míč uválet před umístěním míče do mističkové ruky MR. Pozor: Jakmile je míč předán MR, míč nebude znovu válen ani třesen. Pouze rozhodčí smí manipulovat s míčem, dokud nejsou dokončeny všechny 3 testy.
3. Rozhodčí vezme míč umístěný v jeho mističkové ruce (míč zůstává v ruce, do které byl umístěn, nepředávejte míč do druhé ruky) a hladkým a jemným způsobem otočí ruku tak, aby míč položil na vrchol rampy s prsty směřujícími dolů. Ujistěte se, že váš prst neblokuje sportovci výhled na míč proti startovní desce v horní části rampy.
4. Volná ruka se NEDOTÝKÁ míče ani zkušebního zařízení pro roll test.
5. Rozhodčí rozevře prsty a nechá míč sjet po rampě vahou míče. Míč se musí srolovat dolů po rampě, pak se valit po délce vodorovné výstupní desky a spadnout z jejího konce.
6. Pokud míč projde prvním (1.) pokusem, druhý (2.) a třetí (3.) pokus nejsou potřeba.

7. Pokud míč selže v prvním (1.) nebo druhém (2.) pokusu, rozhodčí použije stejnou ruku, ve které míč obdržel, aby jemně uchopil míč do prstů a umístil míč v horní části rampy podle výše uvedených postupů. Pozor: Nepohybujte míčem z jedné ruky do druhé před umístěním na vrchol rampy.
8. Povoleny jsou maximálně tři (3) pokusy. Pokud se míč nesroluje dolů po rampě, pak se nevalí po délce vodorovné výstupní desky a nespadne z jejího konce ani na třetí (3.) pokus, neprošel testem.

*** Podívejte se na videa o postupu roll testů, která jsou zveřejněna na webových stránkách BISFed.
<http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referee>

TEST OBVODU MÍČE

Správný postup pro splnění tohoto pravidla bude následující:

Test malého obvodu:

Míč je umístěn na menší otvor obvodové šablony a je otočen dvakrát (2). Nesmí propadnout otvorem dva (2) ze tří (3) pokusů.

1. Míč bude jemně zvednut do prstů rozhodčího a umístěn na malý otvor obvodové šablony. Rozhodčí by měl položit volnou ruku pod malý otvor obvodové šablony, aby zachytil míč, pokud by spadl malým otvorem. Toto je první (1.) pokus.
2. Rozhodčí jemně zvedne a otočí míč. Toto je druhý (2.) pokus.
Pokud míč nepropadne otvorem poté, co byl otočen, prošel, nemusí být znovu otočen.
3. Pokud míč nepropadne otvorem na první (1.) pokus, ale po otočení (druhý (2.) pokus) propadne otvorem, rozhodčí míč zachytí, otočí a opatrně jej znovu umístí na malém otvoru obvodové šablony (třetí (3.) pokus).
Pokud míč nepropadne otvorem, prošel.
4. Pokud míč propadne po umístění na otvor na první (1.) pokus, MR zachytí míč, otočí jím a jemně jej znovu umístí na malý otvor obvodové šablony (druhý (2.) pokus). Pokud míč propadne, neprošel.
Pokud nespadne, je znovu otočen (třetí (3.) pokus). Aby prošel, míč nesmí selhat na třetí (3.) pokus.

Test velkého obvodu:

1. Rozhodčí by měl položit volnou ruku pod velký otvor obvodové šablony, aby zachytil míč při pádu velkým otvorem.
2. Míč bude jemně zvednut prsty MR a umístěn na velký otvor obvodové šablony.
3. Míč by měl spadnout velkým otvorem pod vlastní vahou.
4. Pokud míč propadne velkou dírou na první (1.) pokus, míč projde.
5. Pokud míč selže při prvním (1.) pokusu, MR otočí míč, když zvedne míč a jemně znovu umístí míč na velkém otvoru šablony. Pokud míč selže při druhém (2.) pokusu, rozhodčí tento postup zopakuje, aby umožnil tři (3) pokusy, aby míč prošel testem velkého obvodu.

TEST HMOTNOSTI MÍČE

Správný postup pro splnění tohoto pravidla bude následující:

1. Váha by měla být kalibrována pomocí závaží 275 g od BISFed.
2. Míč by měl být jemně zvednut do prstů rozhodčího a jemně umístěn na váhu.
3. Pokud míč projde hmotnostním testem (275 g. +/- 12 g.), není nutná žádná další akce.

4. Pokud je míč mimo tyto váhy, neprošel.

TEST DETEKCE KOVŮ

1. Magnet bude umístěn proti povrchu míče a pohybuje se přes každý panel.
2. Magnet by neměl být přitahován nebo odpuzován od povrchu míče.
3. Pokud je magnet přitahován (např. přilne k povrchu bez podpory) nebo odpuzován (např. odtlačení od povrchu při držení) od povrchu míče, pak bude míč považován, že v testu neuspěl.

VIZUÁLNÍ KONTROLA

Každý míč je krátce zkontrolován, aby se zajistilo, že je v dobrém stavu, to znamená, že s ním nebylo manipulováno a že na vnější stranu míče nebyly přidány žádné látky.

KONTROLA VYBAVENÍ

TEST RAMPY

Rozhodčí bude postupovat podle postupů uvedených v pravidle 4.1.

1. Sportovec/sportovní asistent/trenér/asistent trenéra plně vysune všechny nastavitelné části (jako je základna, podpora rampy a příslušenství, které do sebe zapadají).
2. Sportovec/sportovní asistent/trenér/asistent trenéra položí rampu na bok, aby zjistil, zda se vejde do boxu o rozměrech 2,5 x 1 m.
3. Pokud rampa zapadá do boxu, ale podpěra/základna rampy může být posunuta nahoru z úhlů 0–90 stupňů, musí být rampa změřena a v těchto polohách zapasována do boxu. To má zajistit, aby sportovec nepoužíval delší rampu.
4. Sportovec musí umístit všechny nastavce, včetně všech nastavců, které drží míč během vypuštění a které na sebe na rampě pasují, pro měření, bez ohledu na to, zda sportovec hraje se všemi nastavci současně. ** Pokud sportovec nehraje se všemi dodatečnými díly rampy připojenými k sobě, pak by všechny tyto kusy na sebe neměly pasovat. (Pravidlo 4.1.1, 4.1.3)
5. Rampy, které projdou zkouškou rampy, by měly mít nálepkou umístěnou na každém kusu rampy na pravé straně rampy (pravá strana sportovce, když používají rampu, levá strana MR, protože stojí ve spodní části svislé rampy čelem ke sportovci).
6. Vzhledem k tomu, že rampy se mohou pohybovat ve složitých směrech, pokud je MR na pochybách, MR by měl zavolat hlavního rozhodčího nebo asistenta hlavního rozhodčího o pomoc.
7. Na listu ramp by měla být uvedena rampa, která neprojde. Pokud sportovec provede úpravy rampy, musí být rampa znovu změřena, než bude povoleno její použití v soutěži.

KONTROLA POINTERŮ

- Pointery musí být také zkontrolovány a označeny po schválení. (Pravidlo 4.1.5)
- Každý sportovec BC3, který používá pointer k vypuštění míče, jej musí přinést ke kontrole vybavení ke schválení.
- Pokud sportovec používá více než jeden pointer, musí být schváleny všechny pointery.
- Pokud pointer splňuje pravidla kontroly, je polepen na místě, které může rozhodčí snadno vidět v call roomu.

KONTROLA KOMUNIKAČNÍCH ZAŘÍZENÍ

Sportovci a trenéři/AT používající komunikační zařízení na FOP musí mít tato zařízení schválena při kontrole vybavení a musí obdržet oficiální razítko/nálepku. Povolena jsou pouze zařízení, která jsou vyžadována pro schválenou komunikaci. (Pravidlo 4)

KONTROLA VOZÍKŮ

Výška vozíku:

MR se bude řídit postupy uvedenými v pravidle 4.2.1.

1. Hýždě je zadní část kyčle, která tvoří masité části, na kterých člověk sedí.
2. MR bude měřit od země k nejnižšímu bodu, kde je hýždě sportovce v kontaktu se sedákem. Nesmí být výš než 66 cm.
3. Pokud MR není schopen zjistit, kde je hýždě v kontaktu se sedákem kvůli vizuální překážce, MR vezme měřicí zařízení a změří vnitřní stranu vizuální překážky z horní části polštář u hýždí sportovce až po vrchol vizuální překážky. Změřte od podlahy k horní části vizuální překážky a odečtěte měření od horní části polštáře k horní části vizuální překážky.
4. Pokud má sportovec při hře v kontaktu s polštářem jinou část těla než hýždě, jako jsou kolena, břicho atd., sportovec bude: a) muset předložit dokumentaci od klasifikátorů umožňující tuto herní pozici a b) výška invalidního vozíku bude měřena od nejnižšího bodu, kde jeho část těla přichází do styku se sedákem. Pozor: Sportovec nesmí při hře zvedat tělo na kolena, pokud hraje z kolen. Přečtěte si prosím pravidla 10.8.1 a 15.7.3.
5. Nezapomeňte, že pokud je invalidní vozík sportovce schopen pohybu nahoru a dolů, invalidní vozík sportovce může být měřen MR během zápasu, pokud je považován za příliš vysoký. Pozor: Hlavní rozhodčí by měl do hlavního listu vybavení a míčů poznamenat, zda je sportovec schopen zvednout svůj vozík nad 66 cm. MR může požádat sportovce v call roomu, aby předvedli, jak se jejich vozík zvedá a jakou výšku vozíku sportovec používá během zápasu.

Přizpůsobení vozíku:

Jakákoli další zařízení přidaná k invalidnímu vozíku sportovce musí mít zdokumentovaný souhlas od klasifikátora.

Rozhodčí umístí nálepku na invalidní vozík, když prošel kontrolou. (Doporučuje se, aby byla nálepka umístěna na pravé (z pohledu sportovce) straně invalidního vozíku.)

KONTROLA DLAHY A RUKAVICE

Sportovec, který nosí rukavici nebo dlahu na vrhací ruce, musí prokázat zdokumentovaný souhlas.

Zaznamenejte na kontrolním listu vybavení, že sportovec používá rukavici / dlahu, nebo má posturální podporu / zařízení přidané k invalidnímu vozíku a prokázal zdokumentovaný souhlas z klasifikace.

POSTUPY V CALL ROOMU

1. Zjistěte, jaký kurt je vám přidělen a kdo budou vaši sportovci na vašem kurtu (obvykle vyvěšeno v místnosti rozhodčích).

2. Nezapomeňte minci, své osobní pomůcky (hlavní rozhodčí musí schválit před turnajem), tužku a papír. Papír se používá k zápisu informací o zápase (datum, čas, kurt, divize, sportovec (sportovci) a jejich číslo (čísla) sportovce, země) a pro informace z logbooků.
3. Ke dveřím call roomu se dostavte nejpozději 5 minut před jejím uzavřením. **BUĎTE TAM VČAS!**
4. Pozdravte manažera call roomu a ujistěte se, že jsou vaši sportovci odbaveni.
5. Vstupte do call roomu a najděte své sportovce.
6. Představte se sportovcům, sportovním asistentům, operátorům ramp a trenérům / asistentům trenérů. (Zjistěte, zda potřebujete překladatele – pravidlo 7.14)
7. Zkontrolujte počet osob přivedených do call roomu. (Pravidlo 7.2)
(Pozn.: Náhradníci v týmové a párové divizi jsou povoleni pouze v mládežnických soutěžích)
8. Zkontrolujte startovní čísla sportovců (oslovujte je jménem a zemí) (Pravidla 7.3 a 7.9)
9. Zeptejte se, kdo jsou kapitáni v týmech a dvojicích. Poznamenejte si to na papíře.
10. Zeptejte se sportovců, zda jsou připraveni na hod mincí. (Pozor: Věci k zapamatování # 2)
11. Určete strany mince – která strana je hlava a která strana je orel.
12. Hod mincí: Proveďte hod mincí co nejrychleji.
Hodte/roztočte minci, ukažte výsledek hodu mincí oběma kapitánům/sportovcům.
13. Vítěz hodu mincí si vybere barvu, kterou bude hrát.
14. Uveďte, kterou barvu budou jednotlivé strany hrát. (Poznamenejte si to na papíře.)
15. Zkontrolujte počet míčů přinesených do call roomu (viz pravidla 2.1, 2.2 a 2.3 a 15.9.2)
Soutěžní míče mohou být použity sportovci, kteří si do call roomu nepřinesou vlastní míče. (Pravidlo 5)
Pokud se používají soutěžní míče, zanechte poznámku se jménem sportovce, číslem a zemí a jménem rozhodčího. Nezapomeňte vrátit soutěžní míče, až zápas skončí.
Pokud sportovec přinese do místnosti příliš mnoho míčů, udělte mu žlutou kartu a žlutou kartu si poznamenej na papír.
16. Umožněte sportovcům kontrolovat míče druhé strany.
17. Proveďte kontrolu míčů (kontrolujte pouze míče, které každá strana použije v daném zápase) podle Postupu kontroly míčů).
Pokud míč neprojde testem, dejte sportovci žlutou kartu a poznamenejte si to na papír.
Pokud jack týmu neprojde, dejte straně soutěžní jack, který má tato strana použít v daném zápase. (Pravidlo 8) Pokud je použit soutěžní jack, zanechte poznámku se jménem sportovce, číslem a zemí a jménem rozhodčího. Nezapomeňte vrátit soutěžní jack po skončení zápasu.
Pokud barevný míč (míče) neprojde testem, bude sportovec hrát s jedním míčem méně za každý míč, který byl zabaven. (Pravidlo 8)
(U týmových a párových zápasů, pokud zabavený míč nemůže být správně přiřazen sportovci, kapitán družstva obdrží žlutou kartu a bude hrát s menším počtem míčů. Pravidlo 8)
Po kontrole míčů budou míče uloženy v pouzdrech na míče stran (pokud nejsou k dispozici jiné vhodné nádoby) a rozhodčí si tyto míče ponechá, dokud obě strany nedorazí na kurt.
18. Zkontrolujte autorizační razítko/známku na rampách (pravidlo 4, 7.10), invalidních vozících (BC1, BC2 a BC4), pointerech a komunikačních zařízeních. (Možná budete chtít zkontrolovat dokumentaci z klasifikace pro rukavice a dlahy (pravidlo 4.1.9) a pro posturální podpory / doplňky na invalidní vozíky (pravidlo 4.3). Tato možnost je volitelná.)
19. Zeptejte se sportovců na to, jak s vámi budou komunikovat, požádejte o skóre a požádejte o měření. Navažte komunikaci se sportovcem. (Viz Gesta/pokyny rozhodčích)

20. Zeptejte se sportovců na rutinní úkony, které obvykle dělají oni a jejich sportovní asistent / operátor rampy.
21. Řekněte hráčům BC3 a jejich operátorům rampy, že jejich rampy budou zkontrolovány na kurtu, aby se zjistilo, zda se dotýkají země.
22. Zeptejte se sportovců, zda mají nějaké otázky.
23. Promluvte si s čárovým, abyste se dohodli na komunikačních signálech, které by měl používat na hřišti, a na dalších informacích, jak vás upozornit v případě problému. Pokud se čárový nenachází v call roomu, promluvte si s ním, až dorazíte na kurt.
24. Ujistěte se, že všichni sportovci a jejich vybavení jsou připraveni a máte dostatek pomoci, abyste mohli pokračovat na kurt. Dejte vědět manažerovi call roomu, pokud potřebujete pomoc s tím, jak se dostat na kurt.
25. Mějte míče připravené k přenesení na FOP.
26. Na turnajích se očekává, že MR, kteří nejsou na kurtu pro další kolo zápasů, půjdou do call roomu, aby pomohli s tlačáním sportovců nebo přenášením vybavení na kurt.

VĚCI K ZAPAMATOVÁNÍ – CALL ROOM

1. Vezměte si s sebou vše, co byste mohli potřebovat (mějte minci, osobní pomůcky, pero, papír, kapesníky a vodu atd.)
2. Sportovci mají povoleno prozkoumat míče před NEBO po hodů mincí. (Pravidlo 7.11)
3. Jakmile jsou sportovci, trenéři a sportovní asistenti uvnitř call roomu, nesmí odejít. Pokud tak učiní, nemohou se vrátit ani se zúčastnit zápasu (pravidlo 7.5). Pokud sportovec hraje zápasy po sobě, nemusí přijít do call roomu, pokud musí použít toaletu. Jejich trenér nebo manažer družstva je může přihlásit do dalšího zápasu (pravidlo 7.6). Pokud existuje časová prodleva, hlavní rozhodčí nebo technický delegát může souhlasit s žádostí o použití toalety (pravidlo 7.12). Pokud u vašeho zápasu nastane některá z těchto situací, nezapomeňte informovat hlavního rozhodčího.
4. Věnujte pozornost sportovcům. Vnímejte preference sportovců, kteří by s vámi chtěli mluvit, oproti těm, kteří nechtějí mluvit před zápasem. Někteří sportovci neradi mluví před zápasem, takže se mohou soustředit.
5. Buďte připraveni na to, že pokud se rozhodčí zpozdí na hřišti a má zápasy po sobě, můžete být hlavním rozhodčím požádáni, abyste provedli úkony před zápasem/call roomem pro rozhodčí, který má zpoždění.
6. Na FOP jsou povolena pouze autorizovaná komunikační zařízení. Žádné chytré hodinky na FOP.

POSTUPY NA KURTU

VSTUP NA HRACÍ PLOCHU (FOP)

1. Vedte sportovce na kurt (v jedné řadě rozhodčí, červená strana, modrá strana, čárový/pomocník).
2. Rozhodčí přenese míče na hrací plochu.
3. Pozvěte je do příslušného boxu (jednotlivci, páry a týmy).

NA KURTU

1. Ujistěte se, že trenéři/AT jsou umístěni na konci hřiště vedle tabule skóre (a pouze u mládežnických soutěží, všichni náhradníci). Vyberte svůj zápas z počítačového systému a ujistěte se, že pokud v call roomu došlo k nějakému porušení, je toto porušení zadáno do systému.

2. Dejte míče sportovcům (nebo SA / OT / Trenérům / AT) a umístěte nevyužité míče všech sportovců k tabuli skóre a pryč z cesty.
(U mládežnických soutěží umístěte míče, se kterými budou náhradníci hrát, na místo k tabuli nebo u ní, kde jsou vidět a nezaměňujte je s míči v současné době ve hře.)
3. Při chůzi k a od tabule skóre se podívejte, zda je hřiště řádně čisté a všechny čáry jsou v dobrém stavu. Pokud ne, informujte hlavního rozhodčího.
4. Odložte své ID a dejte ho na nebo k tabuli skóre, pryč z cesty. Čárový by měl také odložit ID.
5. Zkontrolujte, zda se spodní část každé rampy dotýká podlahy (nebo ne), když je rampa zcela umístěna v dolní poloze. To lze provést spuštěním kusu papíru pod dnem rampy.
6. Zkontrolujte časomíru a připravte se na dvouminutový (2) warm-up.

WARM-UP

1. Přejděte na „V“ a počkejte na oznámení: "Start warm-up".
2. Zahajte rozcvičku gestem „Odehrání cvičných míčů“ (viz Gesta/pokyny rozhodčích).
3. Během warm-up: Sdílejte veškeré příslušné informace získané v call roomu s čárovým během odhodu cvičných míčů (pokud nebyly sdíleny v call roomu).

Po skončení warm-up:

1. Zajistěte, aby míče byly sebrány co nejdříve (sportovními asistenty / operátory rampy / čárovým / rozhodčím).
2. Seberte jacky a identifikujte jeden z každé strany.
3. Umístěte nepoužitého jacka do určené oblasti vedle časomíry.
4. Zkontrolujte časomíru, že je čas nastaven správně.
5. Zkontrolujte časoměřiče a čárového, abyste se ujistili, že jsou připraveni.
6. Postavte se na kříž, držte červeno-modrý ukazatel barvy a jack červené strany a počkejte na oznámení začátku zápasu.

***V případě televizního přenosu turnaje může HOC upravit stání na "V" před warm-up a stání na kříži před zahájením zápasu.

ZAČÁTEK SMĚNY

1. Předložte jacka sportovci a pak se vraťte do pozice těsně mimo kurt u "V" a postranní čáry poblíž oblasti "neplatný jack".
 - U sportovců BC3, zatímco couváte do příslušné pozice, dávejte pozor, aby sportovec, kterému byl předložen jack, zhoupnul rampu alespoň 20 cm doprava a 20 cm doleva. (Pravidlo 4.1.6)
 - Pokud obousměrný švih neproběhl, je jack faulován a odebrán.
2. Proveďte gesto "Odehrání jacka" (viz Gesta/pokyny rozhodčích) a řekněte: "Jack".
 - Ukazatel červené/modré barvy se sportovci nezobrazuje.
3. Ukažte ukazatel červené/modré barvy časoměřiči.
4. Podívejte se na časomíru, abyste se ujistili, že čas běží.

NEZAPOMEŇTE SLEDOVAT, JAK SPORTOVEC BC3 PROVÁDÍ OBOUSMĚRNÝ ŠVIH.

BĚHEM SMĚNY

1. Jednejte přirozeně, s adekvátní dávkou autority.
2. Pamatujte na postavení kurtu a neotáčejte se ke sportovcům zády.

3. Rychle reagujte na signály sportovce, čárového nebo časoměřiče.
4. Rozhodujte se rychle a poskytněte vysvětlení pouze tehdy, když jste o to požádáni.
 - Pokud sportovec nesouhlasí s rozhodčím ohledně rozhodnutí, které se netýká měření, a požádá o přítomnost hlavního rozhodčího, zastavte čas a zavolejte hlavního rozhodčího (HR) nebo asistenta hlavního rozhodčího (AHR), aby situaci vyřešili. ****DŮLEŽITÉ:** Pokud se situace týká měření během směny, čas se nezastaví, pokud sportovec požádá HR nebo AHR o to, aby byl předvolán na kurt k měření).
 - Udržujte jakoukoli diskusi krátkou.
5. Pokud míč vybočí z mezí, oznamte "Aut" nebo "Mrtvý míč" s konkrétním gestem (viz Gesta/pokyny rozhodčích).
 - Pokud je míč blízko čáry, nechte míč úplně zastavit, než ohlásíte a gestikulujete "Aut" nebo "Mrtvý míč", pak jej zvedněte.
 - Pokud se míč dotýká čáry a podpírá jiný míč, míč by měl být odstraněn přímo ven kolmo k hraniční čáře jedním pohybem, přičemž míč zůstane v kontaktu s podlahou. Pokud podporovaný míč spadne a dotkne se čáry, je také mimo hru.
6. Dejte všechny míče mimo kurt do kontejneru / prostoru pro mrtvé míče rychle, ale nespěchejte a nechoďte mezi sportovci a jackem, nebo se k atletům neotáčejte zády.
7. Použijte čárového jako konzultanta, který vám pomůže s dlouhým měřením nebo narušenými směnami, pokud jste na pochybách nebo jste něco přehlédli, udělejte to tiše a v krátkém čase.
8. Pokud se sportovec rozhodne nehrát míče, řekněte časoměřiči, aby zastavil čas pomocí gesta "Zastavit čas". Časoměřič zaznamená čas a počet neodehraných míčků v počítačovém systému.
 - Umístěte všechny neodehrané míče do kontejneru / prostoru pro mrtvé míče.(Pokud se sportovci nepodaří získat míč z kontejneru / prostoru pro mrtvé míče před začátkem další směny, musí míč zůstat v kontejneru / prostoru pro mrtvé míče po zbytek této směny. Sportovec může získat svůj míč z kontejneru / prostoru pro mrtvé míče po dokončení aktuální směny pro použití v následujících směnách.)

UKONČENÍ SMĚNY, KDYŽ NEBYL UDĚLEN ŽÁDNÝ TRESTNÝ MÍČ

1. Po odehrání všech míčů se postavte k míčům s nohama mimo míče, oznamte a předložte skóre pro směnu, pokud není nutné měřit konečné skóre.
2. Pokud je k určení konečného skóre zapotřebí měření nebo sportovec požaduje měření, pozvěte oba sportovce/kapitány na hrací pole, aby si měření prohlédli. (viz Postupy měření) (Operátoři rampy se mohou v tuto chvíli obrátit, aby sledovali měření. Pravidlo 10.15.1)
 - Pokud si nejste jisti skóre, nebo sportovec požádá hlavního rozhodčího/asistenta hlavního rozhodčího o měření, zavolejte HR/AHR pro potvrzení skóre.**DŮLEŽITÉ:** Neříkejte hlavnímu rozhodčímu, jaké si myslíte, že je skóre, on řekne konečné skóre.
3. Získejte souhlas se skóre od sportovců, když jste společně na hracím poli, a pak zajistěte, aby se sportovci vrátili do svých boxů.
4. Oznamte skóre konce sportovcům hlasitě a jasně. Získejte souhlas od sportovců/kapitánů a poté oznamte a gestikulujte "Konec směny".
(Operátoři rampy se v tuto chvíli mohou otočit čelem k hracímu poli.)
DŮLEŽITÉ: Při tom není nutné se stavět na „V“. Můžete se však přiblížit k linii V, pokud to považujete za vhodné (např. když sportovci nejsou schopni jasně slyšet rozhodčího, sportovní asistent brání sportovci ve výhledu, nebo pokud sportovec potřebuje pomoc rozhodčího, aby se vrátil ke svému boxu po měření atd.
5. Ukažte skóre časoměřiči a pak divákům. (viz Gesta/pokyny rozhodčích) Pozor: Pokud má jedna strana nulové (0) skóre, neukazují barvu pro tuto stranu, ale pouze skóre strany, která má body.

6. Pokud používáte BISFed Competition Management System (BCMS), časoměřič bude potřebovat nějaký čas, aby vložil výsledky a stiskl další směnu. Pak teprve se zobrazí zpráva o jedné (1) minutě. Ujistěte se, že je na obrazovce, než zvednete jack.
7. MR zvedne jacka a oznámí: "Jedna minuta". (Pravidlo 10.15.4) **DŮLEŽITÉ:** Toto je pozvánka pro sportovní asistenty, operátory ramp a trenéry / asistenty trenéra ke vstupu na hrací pole.

DŮLEŽITÉ: VŽDY ZKONTROLUJTE SPRÁVNOST POČÍTAČOVÉHO SYSTÉMU MEZI SMĚNAMI.

UKONČENÍ SMĚNY, KDYŽ BYL UDĚLEN TRESTNÝ MÍČ

1. Oznamte aktuální skóre sportovcům.
2. Ujistěte se, že sportovci/kapitáni souhlasí se skóre.
3. Sdělte časoměřiči skóre a skóre se zadá do systému.
4. Nechte OR se krátce otočit, aby viděli míče. (Pravidlo 10.15.2)
5. Rozhodčí a čárový uklidí hrací pole a umístí barevné míče (včetně obou jacků) do prostoru pro mrtvé míče.
Pokud čárový sbírá míče strany, která nehraje trestný míč, a jack v poli, proces se urychlí.
6. Vezměte všechny barevné míče strany, která hraje trestné míče, sportovci.
 - Ve hře týmů / párů kapitán rozhodne, kdo bude hrát trestný míč.
 - Sportovec hrající trestný míč si vybere jeden ze svých barevných míčů.
 - Rozhodčí bude dál držet míč.
7. Všechny nepoužité míče jsou umístěny do prostoru pro mrtvé míče.
8. Předložte vybraný míč tomuto sportovci a ustupte od sportovce, abyste se dostali do pozice těsně mimo kurt u "V" a postranní čáry poblíž oblasti "neplatný jack"
 - Ukažte sportovci a časoměřiči červený/modrý ukazatel barvy, když řeknete: "Jedna minuta".
 - Ujistěte se, že sportovec BC3 provádí obousměrný švih, a pak zkontrolujte časomíru, abyste se ujistili, že čas se rozběhl.
 - Jak čas běží, rozhodčí by měl opakovat časomíru slovy: „30 sekund, 10 sekund, čas“.
 - Pokud je bod získán, použijte gesto k označení bodu na ukazateli červené/modré barvy.
Pokud bod není získán, použijte gesto pro „Aut“ nebo „Mrtvý míč“.
9. Pokud byl získán bod, zapisovatel přidá bod ke skóre za daný bod v počítačovém systému.
10. Stůjte u kříže. Oznamte a prezentujte vypočítané skóre na červeném/modrém barevném ukazateli sportovcům/kapitánům.
11. Získejte souhlas od sportovců a kapitánů.
12. Jakmile je dosaženo dohody, rozhodčí oznámí a gestikuluje "Konec směny".
13. Ukažte časoměřiči spočítané skóre a pak divákům.
14. MR zvedne trestný míč a oznámí "Jedna minuta". (Pravidlo 10.15.4) **DŮLEŽITÉ:** Toto je pozvánka pro sportovní asistenty, operátory ramp a trenéry / asistenty trenéra ke vstupu na hrací pole.

DŮLEŽITÉ: VŽDY ZKONTROLUJTE SPRÁVNOST POČÍTAČOVÉHO SYSTÉMU MEZI SMĚNAMI.

MEZI SMĚNAMI

Když začíná „Jedna minuta“ mezi směny:

1. Sportovní asistenti / operátoři ramp / trenéři / asistenti trenéra mohou jít na hrací pole.

2. Míče sbírají sportovní asistenti / operátoři rampy / trenéři / asistenti trenéra. Rozhodčí mohou na požádání pomoci.
(Pozor: Rozhodčí by měl zkontrolovat správnost skóre před sbíráním a vrácením míčů).
3. Zkontrolujte, zda je správně vyplněn výsledkový list.
4. Po 45 sekundách rozhodčí oznámí "Patnáct (15) sekund", zvedne jack strany, která začíná další směnu, a jde směrem ke sportovcům.
5. Po jedné minutě oznamte "Čas" a okamžitě předejte jack sportovci na začátek směny.
 - Když rozhodčí zavolá: "Čas!" sportovci musí být ve svých odhodových boxech a sportovní asistenti / operátoři ramp a trenéři / asistenti trenérů musí být ve svých určených prostorech.

POZICE ROZHODČÍHO NA KURTU

ZAČÁTEK SMĚNY

1. Předložte jacka sportovci a pak se vraťte do pozice těsně mimo kurt u "V" a postranní čáry poblíž oblasti "neplatný jack".
2. Provedte gesto "Odehrání jacka" (viz Gesta/pokyny rozhodčích) a řekněte: "Jack".
3. Ukažte ukazatel červené/modré barvy časoměřiči, ale před uvolněním jacka se ujistěte, že sportovec BC3 provede obousměrný švih.

BĚHEM SMĚNY

1. Umístěte se blízko oblasti hry (míčů), tj. mírně před a do strany jacka (mezi sportovci a jackem) a mírně natočení směrem ke sportovcům (neměli byste být čelem k opačné postranní čáře). Použijte tuto pozici tak, že:
 1. Můžete vidět sportovce.
 2. Nezasahujete do sportovcova výhledu na míč.
 3. Jakýkoli zahraný míč můžete stáhnout dříve, než způsobí narušenou směnu.
 4. Nejste používáni jako cíl.
 5. Nezasahujete do výhledu sportovce na časomíru.
2. Buďte nehybní, zatímco se sportovec připravuje na hru.
3. Omezte pohyb na kurtu na minimum, ale pokud musíte změnit pozici:
 - Nepřekračujte mezi míči a sportovci.
 - Pohybujte se rychle, ale neběhejte po kurtu.
4. Vždy mějte odpovídající pozici ve vztahu k rozložení míče a situaci zápasu.
5. Čárový by se měl postavit, jakmile rozhodčí zaujme pozici, na opačné straně kurtu než rozhodčí.

DŮLEŽITÁ INFORMACE: Přivolání HR/AHR na kurt požádá HR/AHR rozhodčího, aby odstoupil od sportovců a vysvětlil, proč byli povoláni na kurt. Nepokračujte v diskusi o situaci se sportovci během čekání na HR/AHR. Vaše plná pozornost by měla být upřena na HR/AHR. Jakmile HR/AHR obdrží váš vstup (udržujte své vysvětlení stručné), budou komunikovat se sportovci, aby pochopili jejich obavy/názory. Opět platí, že rozhodčí kurtu by v tuto chvíli neměl mluvit se sportovci. Jakmile HR/AHR uvěří, že jasně chápou situaci, učiní konečné rozhodnutí a informují rozhodčího a sportovce.

POSTUPY MĚŘENÍ

1. Požádejte svého čarového nebo HR/AHR, aby vám pomohli provést dlouhá měření.
2. Provedte měření tak, aby sportovci mohli vidět měření. Neblokujte sportovci výhled.
 - Můžete určit, kam chcete, aby se sportovec umístil během měření, aby vás co nejlépe viděl a nenarušil žádné míče, a přesto vám poskytl prostor, který potřebujete k provedení měření. Pokud je na kurtu kamera, ujistěte se, že kamera má jasný výhled.
3. Měřte pouze tehdy, když si jako rozhodčí nejste jisti, kdo bude hrát příště nebo na žádost sportovce (v čase sportovce).
4. Buďte důslední ohledně způsobu měření (NIKDY nehýbejte míči během měření ve směně).
5. Měřte od jacka k barevnému míči.
6. Nejprve změřte soupeřův nejbližší nebodující míč a poté bodující míč(y).
7. Při měření se nedotýkejte míčů, pokud nejsou nutná další měření, která však nelze provést z důvodu umístění bodujících míčů. Pohybujte pouze skórujícími míčky, pouze na konci směny.
8. Při odebrání bodujícího míče (míčů) za účelem dodatečného měření barevných míčků:
 - nejprve získejte souhlas obou sportovců/kapitánů s pohybem míčů
 - jasně sdělte sportovcům/kapitánům aktuální skóre před odstraněním míčů
 - ukazatel červené/modré barvy položte na podlahu tak, aby bodující barva směřovala nahoru a umístěte na něj odebraný bodující míč (míče). Odstraňte pouze bodující míče, které musí být přesunuty, aby se měření provedlo, neodstraňujte všechny bodující míče.
9. Když je nutné změřit vzdálenost mezi míči (na konci směny), rozhodčí MUSÍ pozvat oba sportovce/kapitány na hřiště, aby se vyhnul časové prodlevě, použitím oficiálního gesta/pokynu.
10. Druhé (2.) měření. Pokud sportovec požádá rozhodčího o 2. měření, může rozhodčí provést 2. měření. Pokud sportovec stále nesouhlasí, měl by být povolán hlavní rozhodčí nebo asistent hlavního rozhodčího.

JAK PROVÁDĚT MĚŘENÍ

Ujistěte se, že víte, kde se nacházejí okolní míče, abyste je nenarušili.

POLOHA TĚLA: Nejlepší a preferovaná poloha těla je s oběma palci na nohou a koleny nebo s oběma holeněmi (spodní část nohou těsně nad chodidly) a oběma předloktími (spodní část paží těsně nad rukama) nebo s malíčkem na straně rukou v kontaktu s podlahou. To poskytuje stabilní a bezpečný základ pro měření. Se souhlasem HR lze použít alternativní polohu.

Nejprve změřte nebodující barevný míč, o kterém si myslíte, že je nejbližší jacku, a pak porovnejte s ostatními barevnými míči. Vždy dávejte pozor, abyste se při měření nedotýkali/nepohybovali míči.

POUŽITÍ POSUVNÝCH MĚŘÍTEK

- Začněte s měřítkem rozevřeným více, než je prostor mezi jackem a měřeným míčem.
- Pomalu zmenšujte rozevření měřítka, dokud se nevejde mezi jack a měřený barevný míč, a dotýkejte se nejtlustší/nejširší/největší části míče. Pokud uděláte rozevření posuvného měřítka příliš malé, zvedněte měřítko nad míče před roztažením měřítka.

POUŽITÍ SVINOVACÍHO METRU

- Umístěte tělo metru na jack a vysuňte metr od jacka ven k barevnému míči, který měříte.

- Jak již bylo zmíněno výše, při dlouhém měření požádejte o pomoc svého čárového. Požádejte čárového, aby vzal pohyblivý konec metru a opatrně položil svislý kus konce vedle měřeného míče.
- Zajistěte metr na místě.
- Pomalu a jemně odsuňte konec metru od barevného míče.
- Dávejte pozor, abyste neupustili metr, abyste se vyhnuli zasažení míčů, které se snažíte měřit.

POUŽITÍ SPÁROVÝCH MĚREK

- Začněte s menším počtem spárových měrek a pomalu přidávejte další, dokud nebudete moci přidat žádné další měřky bez pohybu míčů.

DŮLEŽITÉ:

- **PŘEMÝŠLEJTE, NEŽ POHNETE MÍČEM (MÍČI):** Nikdy nehýbejte míči, pokud to není naprosto nezbytné pro provedení měření. Když jsou míče extrémně blízko u sebe, můžete riskovat náraz nebo pohyb jiného míče v procesu odstraňování míče z bodující pozice. Přemýšlejte... "Existuje jiný způsob, jak mohu provést měření bez odstranění míče?"
- Pokud musíte odstranit bodující míč, abyste mohli provést měření, ujistěte se, že před pohybem míče získáte souhlas obou sportovců / kapitánů. Jakmile je míč přesunut, je obtížné jej vrátit přesně do polohy, ve které byl předtím, takže se ujistěte, že máte dohodu, než míč odstraníte.
- Umístěte červený/modrý ukazatel barvy na podlahu barvou skórujícího míče, který odstraňujete, směrem nahoru.
- Umístěte bodující míč(e), které odstraníte, na ukazatel červené/modré barvy.
- Po odsouhlasení skóre se pokuste vrátit míče, které byly přesunuty, na jejich původní polohu, kvůli divákům a sportovním asistentům/operátorům rampy.

BODOVÁNÍ

1. Při prezentaci skóre není nutné se postavit na „V“. Můžete se však přiblížit k „V“, pokud to považujete za vhodné (např. když sportovci nejsou schopni jasně slyšet rozhodčího, sportovní asistent brání sportovci ve výhledu, nebo pokud sportovec potřebuje pomoc rozhodčího, aby se po měření vrátil do svého boxu atd.)
2. Oznamte skóre hlasitě a jasně, když jsou sportovci ve svých boxech, oznamte body na červeno-modrém barevném ukazatel (před skórující barvou) a po odehrání trestných míčů. Po oznámení skóre počkejte několik sekund a sledujte, jak sportovci souhlasí. Pokud má jedna strana nulové (0) skóre, nezobrazí se skóre pro tuto stranu, zobrazí se pouze skóre strany, která má body.
3. Když dostanete souhlas od obou sportovců/kapitánů, řekněte s gestem "Konec směny".
4. Ujistěte se, že skóre je na výsledkové tabuli správné.
5. Časoměřič bude potřebovat nějaký čas na vložení výsledků a stisknutí další směny. Zobrazí se zpráva o jedné (1) minutě. Ujistěte se, že je na obrazovce, než zvednete jack.
6. Jakmile se zpráva zobrazí na obrazovce, MR okamžitě zvedne jack a oznámí „Jedna minuta“. (Pravidlo 10.15.4) **DŮLEŽITÉ:** Toto je pozvánka pro SA a trenéry ke vstupu na hrací pole.

TIE-BREAK

1. Pokud je na konci poslední řádné směny nerozhodné skóre, než oznámíte „Jedna minuta“, přistupte ke sportovcům / kapitánům pro provedení hodů mincí před tie-breakem.
2. Strana, která NEVYBÍRALA hod mincí v call roomu, bude vybírat tento hod mincí. Strana, která vyhrává hod mincí, rozhoduje o tom, která strana zahraje první barevný míč.
3. Nyní dokončete směnu tím, že seberete jacka (nebo trestný míč) a oznámíte „Jedna (1) minuta“. **DŮLEŽITÉ:** Toto je pozvánka pro sportovní asistenty / operátory ramp a trenéry / asistenty trenérů ke vstupu na hrací pole.
4. Po 45 sekundách oznámte „Patnáct (15) sekund“, zvedněte jacka strany začínající tie-break a postavte se na kříž.
5. Po jedné minutě oznámte „Čas“ a položte jacka na kříž.
 - Když rozhodčí zavolá: „Čas“, sportovci musí být ve svých odhodových boxech a sportovní asistenti / operátoři ramp a trenéři / asistenti trenérů musí být ve svých určených prostorech.
6. Pokračujte směnu uvedením barvy sportovce, který má hrát.

Pokud se jedná o zápas BC3, ujistěte se, že sportovci provedou obousměrný švih před zahráním svého prvního míče poté, co rozhodčí naznačil, že je řada na nich. U párů BC3 se musí jednat o simultánní švih. (Pravidlo 13.5, 4.1.6)
7. Pokud dojde k druhému tie-breaku, je mezi směnami jedna minuta a jack opačné strany je umístěn na kříž.

POZNÁMKA:

- Při tie-breaku postupujte podle postupů pro „Během směny“.
- Při závěru tie-breaku postupujte podle postupů pro „Ukončení směny“.

UKONČENÍ ZÁPASU

Poté, co se sportovci odsouhlasí skóre poslední směny, oznámte a gestikulujte "Konec směny".

1. Ukažte časoměřiči a divákům skóre pro tuto směnu (viz Gesta/pokyny rozhodčích / Skóre).
2. Ukažte sportovcům a oznámte konečné skóre zápasu. Když souhlasí, oznámte a gestikulujte „Konec zápasu“ a ukažte časoměřiči a divákům konečné skóre zápasu.

Pokud má jedna strana nulové (0) skóre, neukazujte barvu této strany, ale pouze barvu a skóre strany, která má body.

U zápasu, který měl tie-break, se konečné skóre zápasu zobrazí uvedením počtu bodů, které má každá strana, na červeném/modrém ukazatel barvy (bude stejná pro obě strany) a poté se ukáže barva týmu, který vyhrál.
3. Rozhodčí zkontroluje každý míč, který byl v zápase použit, aby se ujistil, že je v uspokojivém stavu, že nebyl vyměněn a že nebyly aplikovány žádné látky.

Pokud míče projdou kontrolou, jsou vráceny sportovcům (nebo SA/OR/trenéři/AT).

Pokud se má za to, že s některými míči bylo manipulováno, bude zavolán hlavní rozhodčí.
4. Zkontrolujte počítačový systém a ujistěte se, že jsou všechna skóre správná.
 - Ujistěte se, že všechny přestupky a tresty v zápasu jsou zaznamenány v počítačovém systému
 - V jaké směně k přestupku došlo
 - Jaký přestupek
 - Důsledek přestupku






5. Počet neodehraných míčů v každé směně by měl být zaznamenán.
6. Ujistěte se, že jméno časoměřiče a čárového je v počítačovém systému pro daný zápas.
7. Zajistěte potvrzení časoměřiče/čárového.
8. Ať sportovec/kapitán schválí skóre na počítači. Pokud se sportovec/kapitán nemůže fyzicky dostat ke „schvalovacímu tlačítku“ na klávesnici, může udělit povolení rozhodčímu, aby skóre schválil jeho jménem.
9. I když sportovec nebo kapitán nesouhlasí se schválením skóre na počítači, rozhodčí schválí zápas na počítači.
10. Rozhodčí schválí, že zápas skončil, v systému.
11. Rozhodčí se musí odhlásit z počítačového systému.
12. Nezapomeňte na hřišti nechat veškeré vybavení pro rozhodčí poskytnuté HOC a vzít si s sebou svůj průkaz totožnosti a veškeré osobní předměty, které jste si přinesli na FOP.
13. Zajistěte, aby všichni opustili kurt ve stejnou dobu předem definovaným způsobem.
Správné pořadí pro opuštění hřiště: Rozhodčí, vítěz, druhá strana, čárový (pokud není čárový potřebný k tomu, aby pomohl tlačít nebo nést vybavení).
14. Někteří hlavní rozhodčí vás mohou požádat, abyste se před odchodem ze hřiště dostavili ke stolu a potvrdili tak zápas v systému.


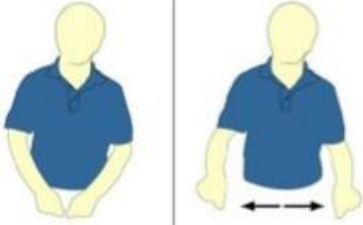


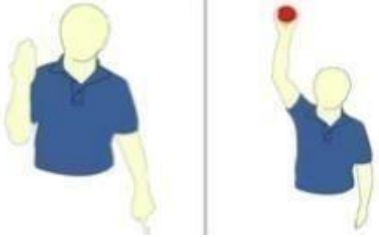

POZNÁMKA: Při použití BISFed CMS je velmi důležité, aby časoměřič stiskl tlačítko ukončení před tím, než hráči schválí zápas, jinak by to způsobilo problém s časem ukončení.




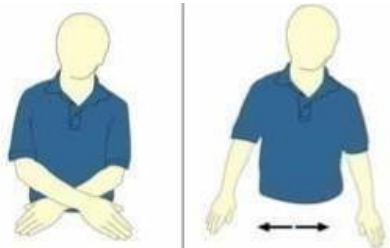

- Pokud sportovec není fyzicky schopen potvrdit skóre, požádejte sportovce o povolení potvrdit skóre jeho jménem.
- Pokud sportovec nechce podepsat výsledkovou listinu, zůstane tato část nepodepsána. Rozhodčí musí podepsat/schválit výsledkovou listinu a informovat HR, že sportovec skóre neschválil.
- Rozhodčí se musí před odchodem ze hřiště odhlásit z počítačového systému.

PŘÍLOHA 1: GESTA/POKYNY ROZHODČÍCH





Rozhodčí

SIGNALIZOVANÁ SITUACE	POPIS GESTA	VIZUALIZACE GESTA
<p>Odehrání cvičných míčů nebo jacka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.2.2 • pravidlo 10.3.2 	<p>Pohybuje paží ve směru odhodu a řekněte pokyn „Cvičné hody“ nebo „Jack“.</p>	
<p>Odehrání barevného míče:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.5 • pravidlo 10.6 	<p>Signalizujte barevným ukazatelem, která strana hraje.</p>	
<p>Míče o stejné vzdálenosti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.13 	<p>Držte ukazatel za okraj proti dlani, vodorovně 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"> • pravidlo 18 • pravidlo 19 	<p>Položte dlaň jedné ruky na kolmo vztyčené prsty druhé (zobrazení písmene „T“) a řekněte, která strana si žádá time-out. Např. Zdravotní nebo technický time-out pro hráče, tým, zemi nebo barvu míčů.</p>	
<p>Zastavení:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.2.10 • pravidlo 10.9.2 • pravidlo 17.2 	<p>Ukažte zvednutou dlaň ruky. 10.6.2 Ukažte časoměřiči „Zastavit čas“ nebo stranám „Čekejte“.</p>	

<p>Střídání: Jen turnaje pro mládež</p>	<p>Rotujte jedním předloktím kolem druhého.</p>	
<p>Měření: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 3.5 • pravidlo 10.16.6 </p>	<p>Položte obě ruce k sobě a naznačte pohyb směrem od sebe, jako byste natahovali pásmo na měření.</p>	
<p>Rozhodčí se ptá hráče/ů, zda chce/chtějí vstoupit do kurtu: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.16.6 </p>	<p>Ukažte na hráče a potom směrem ke svému oku.</p>	
<p>Nepříměřená komunikace: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.6.3 • pravidlo 17 </p>	<p>Přiložte ukazovák k ústům a druhým vztyčeným ukazovákem proveďte pohyb do stran.</p>	
<p>Mrtvý míč/míč v autu: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.9.2 • pravidlo 10.10.3 • pravidlo 10.11 </p>	<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: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.1 </p>	<p>Ukažte na míč a se zviženým předloktím druhé ruky naznačte sebrání míče.</p>	

<p>1 trestný míč:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.2 	<p>Zdvihněte 1 prst.</p>	
<p>Žlutá karta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.3 <p>Druhá žlutá karta a vyloučení hráče z aktuálního zápasu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.9 	<p>Ukažte žlutou kartu v případě příslušného přestupku.</p> <p>Ukažte žlutou kartu v případě druhého přestupku (ukončete zápas – platí pro hru párů a jednotlivců).</p>	
<p>Červená karta (diskvalifikace):</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.4.3 • pravidlo 15.11.4 	<p>Ukažte červenou kartu.</p>	
<p>Konec směny/konec zápasu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.15 	<p>Překřižte natažené paže a oddělte je od sebe. Řekněte „Konec směny“ nebo „Konec zápasu“.</p>	
<p>Skóre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 3.4 • pravidlo 10.16 	<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

Čárový rozhodčí

SIGNALIZOVANÁ SITUACE	POPIS GESTA	VIZUALIZACE GESTA
Signalizace pro upoutání pozornosti rozhodčího	Zvedněte paži.	