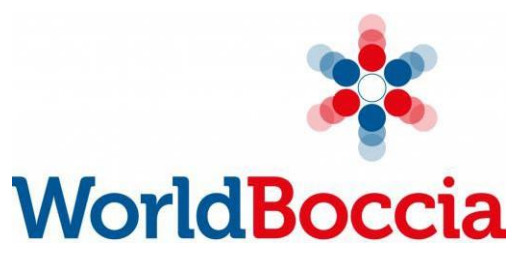


World Boccia mezinárodní pravidla 2025 - 2028 – v.1.0

Český překlad
Na akcích schválených World Boccia platí originální znění v angličtině



Správa verzí dokumentu

Veškeré změny provedené v tomto souboru pravidel budou uvedeny níže. Podle čísla verze na titulní stránce zjistíte, o kterou verzi se jedná.

Verze	Provedené změny	Kým	Datum
	•		

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Rozsah a použití

Tato World Boccia mezinárodní pravidla definují, jak by se měl hrát sport boccia. Tato pravidla platí pro všechny schválené turnaje World Boccia. Schválený World Boccia turnaj je událost uznaná jako součást soutěžního systému World Boccia. Kromě těchto mezinárodních pravidel boccii musí schválená soutěž uplatňovat následující pravidla World Boccia:

- Klasifikační pravidla World Boccia
- Antidopingová pravidla World Boccia
- Soutěžní a žebříčková pravidla World Boccia

Přečtěte si prosím tato pravidla spolu s pravidly uvedenými v tomto dokumentu, abyste pochopili, co je požadováno při účasti na schváleném turnaji World Boccia. World Boccia a hostitelský organizační výbor mohou po dohodě s technickým delegátem World Boccia pro daný turnaj zveřejnit objasnění pravidel v technickém průvodci turnaje. Vyjasnění pravidla musí pouze popisovat konkrétní aplikaci pravidla pro daný turnaj a nesmí měnit význam pravidla.

World Boccia uznává, že mohou nastat situace, na které se pravidla definovaná v tomto dokumentu nevztahují. Jakékoli okolnosti, které vyžadují změnu pravidel před zahájením turnaje, musí být oznámeny před zahájením turnaje a potvrzeny na technické poradě hlavním rozhodčím a technickým delegátem všem sportovcům. Jakákoli okolnost, která vyžaduje rozhodnutí během turnaje, bude učiněna po konzultaci s hlavním rozhodčím a technickým delegátem, kteří budou mít konečné rozhodnutí. Tyto okolnosti musí být okamžitě hlášeny World Boccia.

World Boccia mezinárodní pravidla mohou být upravena členskými státy World Boccia pro turnaje národní úrovně nebo jakoukoli jinou soutěž, která není součástí soutěžního systému World Boccia.

Duch hry

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

Překlady

Editovatelná verze pravidel je k dispozici pro členy World Boccia, kteří chtějí přeložit pravidla do jiných jazyků. Zájemci mohou kontaktovat World Boccia na admin@worldboccia.com. World Boccia má zájem zveřejnit přeložená znění. Nicméně, aby se předešlo pochybám, verze v angličtině je oficiální pro všechna řešení sporů.

Fotografování

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

Obsah

ZÁKLADY

1. Vysvětlivky	5
2. Typy disciplín	6
3. Uspořádání turnaje	7
4. Herního vybavení	7
5. Míče na bocciu	10

PŘÍPRAVA NA HRU

6. Přípravný kurt	11
7. Call room	12
8. Kontrola míčů před zápasem	13

NA KURTU

9. Role a odpovědnosti	14
10. Hra	16
11. Příprava na následující směny	21
12. Narušená směna	21
13. Tie break	22
14. Kontrola míčů po zápase	22
15. Komunikace	22

PŘESTUPKY A SPORY

16. Přestupky	24
17. Spory	28
18. Gesta/pokyny rozhodčích	29

TIME OUT

19. Zdravotní time out	33
20. Technický time out	33

Nákres kurtu na bocciu	34
------------------------	----

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

ZÁKLADY

1. Vysvětlivky

Klasifikace	Označení sportovců klasifikačními třídami v souladu s klasifikačními pravidly World Boccia.
Divize	Jednotlivé soutěžní úrovně dle klasifikace.
HOC	Organizační výbor turnaje (Host Organising Committee).
HR, AHR, TD, ATD	Hlavní rozhodčí, asistent hlavního rozhodčího, technický delegát, asistent technického delegáta.
Trenér	Člen týmu, který se účastní zápasu jako trenér. Trenér musí sedět vedle ukazatele skóre.
Strana	V divizi jednotlivců je stranou jeden (1) samostatný sportovec. V divizi párů jsou stranou dva (2) sportovci. V týmové divizi jsou na straně tři (3) sportovci. SA, OR a trenéři jsou dalšími členy strany.
Sportovní asistent (SA)	Osoba, která asistuje sportovci BC1 či BC4 (pouze sportovci hrající nohou), dle pravidel pro SA.
Operátor rampy (OR)	Asistuje sportovci BC3 dle pravidel pro OR. OR je uznán IPC na stejné úrovni jako sportovec.
Míč	Jeden z červených nebo modrých míčů nebo jack (viz 4-7 5).
Jack	Bílý cílový míč.
Soutěžní míč	Míč vyrobený licencovaným výrobcem, poskytnut HOC sportovci ke hře.
Vypuštění míče	Vypuštění míče do hracího pole může být provedeno odhodem rukou, pomocí nohy či za použití pomocného zařízení – rampy.
Neodhozený míč	(BNP) Míč, který se strana rozhodne ve směně neodhodit. Neodhozený míč je "mrtvý míč".
Mrtvý míč	Barevný míč, který je odhozen či odražen mimo kurt; míč stažen rozhodčím za odpovídající přestupek; míč, který není odhozen z důvodu vypršení časového limitu či z vůle sportovce.
Trestný míč	Míč zahráný na konci směny udělený rozhodčím k potrestání druhé strany za specifikovaný přestupek.
Obousměrný výkyv	Viditelný pohyb rampou nejméně 20 cm doleva a 20 cm doprava.
Z cesty (Out of the Way)	Všechny věci strany, které mají být přesunuty uvnitř vlastního odhodového boxu, aby nebyly v cestě soupeře. OR musí přesunout veškeré vybavení uvnitř svého boxu, aby nepřekáželo soupeři a ani se nepoškodilo jeho pohybem. Sportovec může být za svým vlastním odhodovým boxem.
Příprava odhodu	Pro sportovce BC3: Vše až do okamžiku uvolnění míče. Pro ostatní třídy: vše až do okamžiku, kdy sportovec začne hrát ránu.
Odehrání míče	Pouze BC1, BC2 a BC4: Vše, co sportovec dělá od okamžiku, kdy je míč v ruce (rukách), noze nebo je umístěn do pozice pro hru, dokud míč neuvolní.
Uvolnění míče	Okamžik, kdy je míč uveden do pohybu, buď jeho uvolněním z ruky/nohy, pohybem pointeru nebo kopnutím.
Herní vybavení	Vozíky, rampy, rukavice, dlahy, pointery a ostatní herní pomůcky a pomocná zařízení.
Vozík	Vozík (popř. skútr či lůžko), z něž sportovec musí soutěžit.
Roll test	Standardní World Boccia testovací rampa, která se užívá ke testu kutálení míčů.
Měřicí zařízení	Standardní World Boccia test se dvěma otvory, který kontroluje obvod míčů.
Váha	Váha s přesností 0,01 g - slouží k vážení míčů.
Přípravný kurt	(Warm up) Vyznačený prostor pro rozehrávání sportovců na nadcházející zápas před vstupem do call roomu.
Call room	Místo registrace před každým zápasem.
Hrací plocha (FOP)	Plocha zahrnující všechny hrací kurty a území, na kterých se nachází časomíry.
Kurt	Území ohraničené pomezními čarami, včetně odhodových boxů.
Hrací pole	Kurt mínus plocha odhodových boxů.
Odhodový box	Každý ze šesti vyznačených odhodových boxů, ze kterých sportovci hrajou.
Odhodová čára	Hraniční čára, za kterou sportovci vypouštějí míč.
V- čára	Lomená čára, přes kterou musí být přehozen jack, aby byl platný ve hře.
Kříž	Označení středu hracího pole.
Cílový box	Čtverec 35 cm x 35 cm vyznačený kolem kříže pro trestné hody.
Turnaj	Všechny soutěže, včetně kontroly sportovního vybavení, zakončené závěrečným ceremoniálem. Turnaj může obsahovat více soutěží.
Soutěž	Všechny zápasy jednotlivců jsou jedna soutěž. Všechny zápasy párů a týmů jsou jedna soutěž.
Zápas	Jednotlivá hra mezi dvěma stranami.
Směna	Jedna část zápasu, kdy byly odehrány všechny míče dvou stran.
Narušená směna	V případě, že s míči bylo pohnuto jinak než při běžném hracím pořadí.
Obnovená směna	Narušená směna, jež byla narušena takovým způsobem, aby se s míči dalo hýbnout, nebo před narušením nebylo známé skóre, musí být obnovena.
Přestupek	Jednání ze strany sportovce, SA, OR, strany či trenéra, které je v rozporu s pravidly hry a zasluhuje trest.
Žlutá karta	Žlutá karta rozměrů 7x10 cm používána rozhodčím v případě udělení výstrahy.
Červená karta	Červená karta rozměrů 7x10 cm používána rozhodčím v případě diskvalifikace.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

2. Typy disciplín

V soutěžním systému World Boccia existují tři typy disciplín:

2.1 Jednotlivci

Existuje osm individuálních disciplín s mužskou a ženskou disciplínou pro každou uznávanou klasifikaci (BC1, BC2, BC3 a BC4). Sportovci musí být klasifikováni v odpovídající sportovní třídě, aby mohli soutěžit.

V individuálních disciplínách se zápas skládá ze čtyř (4) směn. Každý sportovec zahájí dvě směny s kontrolou jacka, který se střídá mezi sportovci. Každý sportovec má šest (6) barevných míčů a musí vstoupit do call roomu s maximálně 6 červenými a 6 modrými míči a 1 jackem. Strana hrající červené míče obsadí odhodový box 3 a strana hrající modré míče obsadí odhodový box 4.

Sportovci BC1 a BC4 hrající nohou mají k asistenci na kurtu sportovního asistenta. Sportovec BC3 má k asistenci na kurtu operátora rampy. Také jeden trenér může doprovázet každou stranu ve všech divizích na kurt. Trenér musí sedět ve vyhrazeném prostoru na konci kurtu.

2.2 Páry

Jsou dvě párové disciplíny, pár BC3 a pár BC4. Sportovci musí být klasifikováni v odpovídající sportovní třídě, aby mohli soutěžit. Každý pár musí odehrát zápas s jedním mužským a jedním ženským sportovcem.

V párech BC3 a BC4 se hra skládá ze čtyř (4) směn. Každý sportovec zahajuje jednu směnu, přičemž vzhazování jacku přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý sportovec má tři (3) míče a při vstupu do call roomu si každý sportovec páru může vzít s sebou ne více jak 3 červené, 3 modré míče a 1 jack pro pár. Strana vzhazující červené míče obsadí odhodové boxy 2 a 4 a strana hrající s modrými míči obsadí odhodové boxy 3 a 5. Sportovci hrají celý zápas z odhodového boxu, ve kterém zápas zahájí.

V párech BC3 každému sportovci pomáhá operátor rampy, který se musí řídit pravidly pro OR. Každý pár může na kurt doprovázet jeden trenér. Trenér musí sedět ve vyhrazeném prostoru na konci kurtu.

Náhradník za každý pár bude povolen pouze na určených mládežnických mezinárodních akcích.

2.3 Týmy

Je jedna týmová disciplína, pro třídy BC1 a BC2. Sportovci musí být klasifikováni jako sportovci klasifikační třídy BC1 či BC2. V každém týmu musí soutěžit 3 sportovci, v týmu musí hrát vždy alespoň 1 muž a 1 žena a jeden sportovec BC1.

V týmové disciplíně se zápas skládá ze šesti (6) směn. Každý sportovec zahajuje jednu směnu, přičemž vzhazování jacku přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 1 k boxu číslo 6. Každý sportovec má dva (2) barevné míče a při vstupu do call roomu si každý sportovec týmu s sebou může vzít ne více jak 2 červené, 2 modré míče a 1 jack pro tým. Strana vzhazující červené míče obsadí odhodové boxy 1, 3 a 5, strana vzhazující modré míče obsadí odhodové boxy 2, 4 a 6. Sportovci hrají celý zápas z odhodového boxu, ve kterém zápas zahájí.

Každý tým má povoleného jednoho sportovního asistenta. Každý tým může na kurt doprovázet jeden trenér. Trenér musí sedět ve vyhrazeném prostoru na konci kurtu.

Náhradník za každý tým bude povolen pouze na určených mládežnických mezinárodních akcích.

3. Uspořádání turnaje

3.1 Kurt

Povrch by měl být rovný a hladký (např. leštěný beton, dřevěný, přírodní nebo syntetický kaučuk). Povrch by měl být čistý. Nesmí být použity žádné látky, které by ovlivňovaly hrací povrch. Rozměry kurtu jsou 12,5 m x 6 m s házecí plochou rozdělenou do šesti odhodových boxů. Všechna měření hraničních čar jsou měřena na vnitřní stranu příslušné čáry. Čáry oddělující odhodové boxy a čáry pro kříž se měří na tenkou čáru tužky s páskou rovnoměrně rozprostřenou po obou stranách této značky. Odhodová čára a V-čára budou umístěny uvnitř neplatného prostoru pro jacka (viz Nákres kurtu na bocciu na zadní straně těchto pravidel).

Všechna značení kurtu musí být široká od 1,9 cm do 7 cm a musí být snadno rozeznatelná. K označení herních čar by měla být použita lepicí páska. Páska široká 4–7 cm je určena pro označení vnějších pomeznicích čar, odhodovou čáru a V-čáru. Páska úzká 1,9 – 2,6 cm je určena pro označení vnitřních čar – čar oddělujících odhodové boxy, cílový box a vyznačení kříže. Vnitřní rozměry cílového boxu jsou 35 x 35 cm. Úzká páska je nalepena z vnější strany cílového boxu.

3.2 Výsledková tabule

Musí být umístěna tak, aby byla jasně viditelná pro všechny sportovce během zápasu.

3.3 Časomíra

Časomíra by měla být elektronická.

3.4 Červený/modrý ukazatel

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

3.5 Měřicí pomůcky

Zařízení zahrnující svinovací metry, posuvná měřítka (věčka), spároměry, baterky používané rozhodčími pro měření vzdáleností mezi míči na kurtu.

4. Herní vybavení

Všechna zařízení používaná k testování musí být schválena World Boccia technickým delegátem a/nebo hlavním rozhodčím na každém schváleném turnaji.

Kontrola herního vybavení probíhá na začátku turnaje pro následující položky vybavení:

- Vozíky
- Rampy
- Pomocné prostředky pro BC3 (např. pointery)
- Rukavice
- Dlahy
- Komunikační zařízení

HR a/nebo jím určená osoba provede kontrolu v době určené technickým delegátem. To by se mělo stát před začátkem soutěže. Zkontrolované a schválené herní vybavení je označeno jednotlivě oficiální nálepkou, včetně všech částí rampy. Rukavice, dlahy či podobné pomůcky, které sportovec při hře používá, musí být písemně schváleny klasifikátorem a dokument přinesen ke kontrole herního vybavení a do call roomu. Klasifikační dokument je platný po dobu uvedenou na dokumentu. (Klasifikace může být trvalá nebo dočasná.)

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Sportovci (včetně OR/SA), kteří používají komunikační zařízení na FOP, jej musí nechat schválit při kontrole a musí na takové zařízení získat oficiální nálepkou. Komunikační zařízení bude schváleno pouze v případě, že je to nezbytné k tomu, aby sportovec mohl komunikovat s rozhodčím, instruovat svého asistenta v rámci povolených pravidel, pro komunikaci na kurtu nebo pokud je to nutné pro pohyb jeho vozíku (viz 15.9).

Žádosti o potvrzení jakýchkoli položek po kontrole vybavení nebudou povoleny s výjimkou mimořádných okolností (např. výměna vozíku během zápasu) se souhlasem hlavního rozhodčího.

Herní vybavení podléhá namátkové kontrole vybavení kdykoli během turnaje dle uvážení rozhodčího na kurtu či HR/AHR. V případě zjištění, že herní vybavení použité na kurtu není v souladu s pravidly, je sportovci udělena žlutá karta (viz 16.9.5). Strana pak může využít technický time out k opravě nebo výměně vybavení podle pravidla 20.1. Pokud sportovec není schopen opravit nebo vyměnit vybavení v dostupném čase, vybavení již nemůže být v tomto zápase použito.

4.1 Pomocná zařízení

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

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

4.1.2 Aby se zabránilo poškození, manipuluje s rampou při kontrole herního vybavení pouze člen týmu. Jakmile je rampa schválena, rozhodčí označí nálepkou/razítkem všechny její části.

4.1.3 Součástí rampy nesmí být žádné mechanické přístroje, které by poháněly, zrychlovaly nebo zpomalovaly míč, či pomáhaly s orientací rampy (tj. laser, vodováha, brzdy, zaměřovací přístroje, dalekohledy atd.). Taková mechanická zařízení nejsou povolena v call roomu ani na hrací ploše (FOP). Jakmile sportovec vypustí míč, nic by míči nemělo jakkoli překážet. Žádné zvýšené prvky na rampě používané k zaměřování nejsou povoleny. Pevné či dočasné přídavné nástavby či prvky na rampě nesmí být použity k zaměřování/orientaci rampy. Toto zahrnuje kruhy, prstence či držáky. Boční lišty či žádné jiné výčnělky nesmí překročit výšku (průměr) míče. Koncová/horní kolejnice nesmí překročit výšku bočních lišt.

4.1.4 V momentě, kdy je míč vypuštěn, rampa nesmí přesahovat přes žádnou část odhodové čáry. (Představte si čáru jako pevnou stěnu, které se nelze dotknout nebo jí proniknout.)

4.1.5 Neexistují žádná omezení pro délku pomůcky, kterou sportovec používá k vypuštění míče z rampy. Pomocný prostředek (nebo také ukazovátko, tykadlo, pointer) pro vypuštění míče musí být v přímém kontaktu se sportovcem (hlava, ústa, ruka, noha atd.) Pomůcka musí být v přímém kontaktu s míčem a se sportovcem pouze v okamžiku, kdy sportovec vypouští míč. Není povoleno, aby byla pomůcka během vypuštění míče připevněna k vozíku, rampě nebo na jakýkoli jiný povrch (kromě sportovce) (viz 16.5.2). Vypuštění musí být způsobeno silou sportovce, který pomůcku používá. Je přijatelné, aby sportovec pohyboval svým vlastním vozíkem zcela sám při kontaktu s míčem, aby míč uvolnil. Zvedání či snižování brány není dovoleno. Provazy, stuhy, pruhy látky atd. nejsou schválené pomůcky.

4.1.6 Poté, co předá rozhodčí sportovci jack před jeho odhodem, musí být rampa sportovce, který jack vypouští, zřetelně otočena minimálně 20 cm vlevo a 20 cm vpravo – dále jen „obousměrný výkyv“ (viz 16.5.7). (Tím je zajištěno, že OR nemůže pomoci s nastavením rampy pro vypuštění prvního míče v okamžiku, kdy je pozornost rozhodčího zaměřena jinam.) Rampa nesmí mít žádné specifické značky ani žádné zařízení označující počáteční polohu rampy pro obousměrný výkyv (např. odstupňovaný límeček na sloupku není povolen).

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

V tie-breaku, v jednotlivcích i párech, musí každý sportovec provést obousměrný výkyv rampou před vypuštěním prvního barevného míče (pro páry se jedná o simultánní pohyb rampou), ovšem až poté, co rozhodčí ukáže barvu strany, která je na řadě (viz 13.5). Rampou musí být zřetelně proveden obousměrný výkyv také před každým vypuštěním trestného míče.

Sportovec, který má stále zbývající míče ke hře, musí provést obousměrný výkyv rampou před vypuštěním míče poté, co se on sám či jeho spoluhráč vrátí z kurtu (pro páry se jedná o simultánní pohyb – oba sportovci musí švihnout rampou před vypuštěním míče). Pokud sportovci již nezbyvá žádný míč k vypuštění, pohyb rampou provádět nemusí (viz 16.5.7).

Mezi vypuštěním jednotlivých míčů není již pohyb rampou vyžadován.

4.1.7 Sportovec může v průběhu zápasu použít více než jednu pomůcku (pointer) pro vypuštění míče. Veškeré herní vybavení sportovce musí být po celou dobu herní směny v jeho odhodovém boxu nebo bezpečně umístěno na vozíku sportovce. V případě, že chce mít sportovec u sebe jiné předměty (lahev, oblečení, odznak, vlajku ...) či další herní vybavení (pointer, rampa, nástavec), musí být tyto předměty na podlaze uvnitř odhodového boxu sportovce nebo bezpečně umístěny na vozíku sportovce na začátku směny. Pokud se ocitne jakýkoli předmět mimo odhodový box sportovce během směny, posoudí rozhodčí situaci dle pravidla 16.7.1.

4.1.8 V případě, že se během hry poškodí herní vybavení, je čas zastaven a sportovci je poskytnut deseti (10) minutový technický time out k opravě či výměně vybavení. V případě nutnosti mohou sportovci hrající v páru sdílet jednu rampu. Rampa může být vyměněna také mezi směnami. Jakákoliv náhradní rampa musí být označena nálepkou/razítkem pro daný turnaj. HR musí být s náhradou obeznámen. Náhrada může být přinesena z prostoru mimo FOP (viz 20.). Strana má nárok pouze na jeden technický time out během zápasu.

4.1.9 Je-li míč(e) nebo vybavení sportovce poškozeno v důsledku (neúmyslné) akce protistrany a sportovec proto nemůže nadále funkčně používat vybavení, tato protistrana prohrává zápas kontumačně (viz 16.12.1). Pokud byla podle rozhodčího škoda způsobena úmyslně, platí pravidlo 16.11.

4.2 Vozíky

4.2.1 Sportovec musí při hře sedět na vozíku. Skútry či lehátka (schválené klasifikátorem) mohou být také použity. Neexistuje žádné omezení pro výšku sedu u sportovců BC3 třídy v případě, že sedí v moment vypuštění míče. Pro všechny ostatní sportovce je maximální výška sedu 66 cm od podlahy k nejnižšímu bodu v místě, kde je sportovcova hýždě v kontaktu se sedákem. (viz ~~16.7.3~~ 16.7.6)

4.2.2 Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a sportovec má deseti (10) minutový technický time out na opravu či výměnu. Pokud vozík nemůže být opraven, sportovec může nahradit rozbitý vozík jiným schváleným vozíkem, nebo pokračuje v zápase s rozbitým vozíkem. Vozík lze také vyměnit mezi směnami. Pokud náhradní vozík nebyl zkontrolován při kontrole vybavení před turnajem, může být zkontrolován na kurtu. Všechny míče, které sportovec nemůže odehrát, se stávají mrtvými míči.

4.2.3 V případě sporu týkajícího se vozíku rozhodne HR/AHR ve spojení s TD. Jejich rozhodnutí je konečné.

4.3 Přizpůsobení vozíku

4.3.1 Sportovci mohou mít na herních vozících připevněny posturální podpěry za účelem podpory a stabilizace těla. Podpěry mohou zahrnovat pánevní či hrudní popruhy, kotníkové popruhy, třmeny, popruhy či upevňovače nohou/chodidel či hrudní podpěry a další. Typ podpory musí být během klasifikace přezkoumány, schváleny a zdokumentovány.

4.3.2 Ke sportovnímu vozíku nesmí být přidáno žádné zařízení, které bude ovládat nebo usměrňovat horní končetiny/dolní končetiny, aby sportovec získal nespravedlivou výhodu při vypuštění míče do hracího pole (např. hodu/kopu/uvolnění). Jakékoli takové zařízení musí být odstraněno, aby byl vozík způsobilý pro soutěž.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

5. Míče na bocciu

V soutěžích schválených World Boccia může každý sportovec nebo strana používat vlastní sadu boccia míčů. Sada míčů na bocciu se skládá ze šesti červených, šesti modrých míčů a jednoho bílého míče (jack). Každý sportovec či strana je oprávněna používat své vlastní barevné míče. V divizi jednotlivců může každý sportovec používat vlastní jack. V týmové a párové hře musí každá strana použít pouze jeden jack. Pokud si sportovec nebo strana nepřinese své vlastní míče do call room, budou mu poskytnuty soutěžní míče.

Aby byl míč na bocciu považován za legální, musí splňovat následující kritéria:

5.1 Konstrukce

Jakýkoli míč používaný v soutěžích World Boccia musí být od licencovaného výrobce. Míč musí být označen oficiálním logem výrobce a oficiálním licencovaným logem World Boccia.

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

Míče musí mít definovanou barvu červené, modré nebo bílé a každá barva musí spadat do přijatelného barevného rozsahu World Boccia poskytovaného výrobcům.

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

Míč musí být vyroben z materiálů s nízkou tažností a roztažností včetně vinylu, polyuretanové tkaniny, kůže, syntetické kůže, semiše nebo jiného podobného materiálu.

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

Typ míče, kterému nebyla udělena licence do 1. ledna každého roku, musí být výrobcem uvolněn do prodeje pouze po skončení posledního turnaje hlavní nebo kvalifikační úrovně (viz část 1.3 v příručce Soutěže a žebříčky) v daném kalendářním roce.

5.2 Stav

Míč musí být v dobrém stavu. V dobrém stavu znamená, že je vhodný pro zamýšlený účel, má uspokojivou kvalitu, není poškozený a je schopen plnit jakoukoli dohodnutou normu výkonu. Logo výrobce i logo World Boccia musí být viditelné a identifikovatelné.

S míčem nesmí být manipulováno a bude považováno za manipulovaný, pokud se liší od původního míče předloženého licencovaným výrobcem, s výjimkou případů, kdy může být rozdíl způsoben běžným opotřebením nebo přijatelnou přípravou ke hře. Cokoli, co mění vlastnosti povrchu nebo výplňového materiálu míče a co je vidět nebo cítit, bude považováno za nedovolenou manipulaci.

Normální opotřebením je očekávané zhoršení stavu míče od běžného používání, jako je opakované vypouštění/odhazování na kurt. Může se například vyskytnout vzor opotřebením v důsledku stylu házení nebo úchopu používaného sportovcem, nebo tam, kde míč interaguje s konzistentním bodem rampy nebo ukazatele, jako je kruhový vzor na míči ve směru se šipkou/značkou. Přijatelnou přípravou ke hře je povolená údržba míče tak, aby zůstal v dobrém stavu, jako je udržení hmotnosti a požadované měkkosti míče. Míč může být například změkčen nebo mohou být nahrazeny stejné pelety nebo kuličky, které byly původně použity v míči, aby se udržela hmotnost. Povrch míče nesmí mít žádné viditelné vpichy nebo řezy. Míč nesmí mít žádné díry v rozích (vrchol) panelů ve srovnání s originálním míčem nebo mít nadměrnou delaminaci. Delaminace znamená, že se část panelu rozděluje na vrstvy. Každá jednotlivá oblast delaminace musí být kratší než 1 cm. Celková délka všech ploch delaminace nesmí přesáhnout 2 cm.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Povrch míče musí být bez nálepek, obtisků nebo obtisků. Míč může být označen perem nebo značkou pro účely identifikace míče (např. číslicemi nebo písmeny) a/nebo pro účely identifikace, jak by měl být míč používán (např. tečka nebo šipka). Původní barva panelu musí být rozpoznatelná kolem jakékoli značky přidané na panel. Na švu ani přes něj nesmí být žádné značky, aby byl šev stále vidět pro účely inspekce. Přes schválené logo výrobce nebo schválené World Boccia logo by neměly být žádné značky.

Na povrchu míče nesmí být nanесeny látky. Povrch míče nesmí mít žádné oděrky, které nevznikají při běžném používání míče. Nesmí zde být žádné viditelné stopy oděru nebo jakékoli oblasti tření, pískování nebo škrábání, které by vedly k významným rozdílům ve struktuře míče. Po délce jednoho nebo více švů nesmí být žádné oděrky.

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

5.3 Zabavené míče

Pokud míč selže při kontrole míče před nebo po zápase, bude míč zabaven. Jakmile je míč zabaven, po konzultaci s HR/AHR, rozhodčí potvrdí, zda existuje podezření na manipulaci s míčem nebo ne. Pouze v případě, že existuje podezření, tříčlenná komise přezkoumá zabavený míč. Panel musí být složen alespoň ze dvou z těchto osob: HR, AHR, TD nebo ATD. Třetím členem může být mezinárodní rozhodčí, který nebyl zapojen do původního rozhodnutí. Tento panel bude vytvořen okamžitě po rozhodnutí o zabavení míče. Pokud je prvotní rozhodnutí o zabavení míče učiněno v call roomu, panel musí přezkoumat míč v průběhu zápasu a dospět k rozhodnutí do konce zápasu. Pokud je prvotní rozhodnutí o zabavení míče učiněno na konci zápasu, panel musí míč přezkoumat před potvrzením výsledku zápasu.

Panel dokončí další testy, aby zjistil, zda s míčem bylo manipulováno, nebo jde pouze o „nevyhovující míč“. Panel posoudí míč a může použít dva dodatečné testy, aby posoudil, zda s míčem nebylo manipulováno:

- Test jehly/sondy
- Test tření
- Test detekce kovů

Pokud se poté, co panel zkontroluje míč, rozhodne, že s míčem nebylo manipulováno, bude míč držen až do konce turnaje a poté vrácen sportovci.

Pokud se poté, co panel zkontroluje míč, rozhodne, že s míčem bylo manipulováno, pak panel udělí červenou kartu a sportovec bude diskvalifikován z turnaje. Sportovec bude také nahlášen v souladu s Etickým kodexem World Boccia Etické komisi World Boccia. Manipulovaný míč(e) si ponechá World Boccia jako důkaz pro Etickou komisi World Boccia. Další informace o postupu Etické komise naleznete v Etickém kodexu World Boccia.

PŘÍPRAVA NA HRU

6. Přípravný kurt

6.1 Před začátkem každého zápasu bude sportovcům přidělen časový úsek na rozehrání na přípravném kurtu. Během plánovaného času soutěže mohou přípravné kurty používat pouze soutěžící, kteří budou soutěžit v dalším plánovaném utkání. Sportovci a pomocný personál (trenér, SA, OR) mohou vstoupit do prostoru přípravných kurtů a pokračovat na určený přípravný kurt pouze ve svém stanoveném čase. (viz 16.9.1)

6.1.1 Časový rámec pro použití přípravných kurtů: pro všechny divize se prostor přípravných kurtů otevře 95 minut před plánovaným začátkem zápasu a uzavře se 40 minut před začátkem zápasu. Když se zavře call room pro poslední zápasy dne, mohou sportovci, kteří během dne nehráli, využít prostor přípravných kurtů k tréninku po dobu 60 minut. TD může upravit tento časový rámec tak, aby umožnil přiměřený přístup do prostoru a aby vyhovoval rozpisu soutěže. Účastníci budou informováni o všech změnách běžného rozvrhu.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

6.2 Sportovec může být na přípravný kurt doprovázen maximálně následujícím počtem osob (viz 16.9.1):

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

6.3 Pokud je to nutné, může být na přípravném kurtu 1 tlumočnick a 1 fyzioterapeut/masér pro tým. Tyto osoby nesmí pomáhat s tréninkem.

7. Call room

7.1 Oficiální hodiny s časem budou umístěny u vstupu do call roomu a budou výrazně označeny.

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

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

7.3 Před vstupem do call room musí každý sportovec a každý operátor rampy ukázat své soutěžní startovní číslo a svoji akreditační visačku. Trenéři se musí prokázat svou akreditací. Číslo soutěžícího musí být jasně viditelné zepředu a může být připevněno k soutěžícímu nebo vozíku. OR musí mít na zádech jasně viditelné číslo, které odpovídá sportovci, kterému asistují. Nedodržení tohoto požadavku bude mít za následek odmítnutí vstupu do call roomu.

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

7.4.1 U všech divizí musí být všichni Sportovci registrováni mezi třiceti pěti (35) a dvaceti (20) minutami před plánovaným časem začátku zápasu, kterého se mají zúčastnit.

7.4.2 Každá strana (jednotlivec, tým nebo pár, včetně SA/OR a trenéra) se musí zaregistrovat společně a musí si s sebou přinést veškeré své vybavení a míče. Každá strana by měla přinést do call roomu pouze předměty nezbytné k soutěži. Výjimku mohou učinit trenéři, kteří jsou na kurtu v po sobě jdoucích zápasech a nejsou schopni se včas zaregistrovat u vchodu do call roomu na následující zápas.

7.5 Jakmile se sportovci, trenéři a SA/OR zaregistrují a vstoupí do call roomu, nemohou opustit call room. Pokud tak učiní, nebude jim dovoleno znovu vstoupit a nebudou se dále účastnit aktuálního zápasu (pravidlo 7.12 je výjimkou). Jakékoli další výjimky posoudí (asistent) hlavního rozhodčího a/nebo technický delegát.

7.6 Všechny strany musí v call roomu setrvat na vyznačených místech, bezprostředně po registraci. Pokud sportovec hraje zápasy ihned po sobě, trenér/~~AT~~ či vedoucí výpravy může sportovce registrovat pro následující zápas se souhlasem TD. To zahrnuje zápasy play-off, kdy postup sportovce neponechává dostatek času na to, aby vyhověl časovým limitům call roomu.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

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

7.8 Rozhodčí jednotlivých zápasů vstupují do call roomu nejpozději s jeho uzavřením.

7.9 Sportovci mohou být rozhodčím požádáni, aby ukázali svá startovní čísla, akreditační visačky a identifikační dokumenty.

7.10 Veškeré vybavení bude zkontrolováno v call roomu, aby se ověřilo, že vybavení získalo oficiální nálepkou pro použití během turnaje. Jakékoli vybavení, které neprojde kontrolou, nemůže být použito na kurtu a sportovec obdrží žlutou kartu.

7.11 Rozlosování mincí je provedeno v call roomu. Rozhodčí jej provede a vítězná strana si vybere, zda bude hrát s červenými či modrými míči. Sportovcům/stranám je dovoleno prohlédnout si jemně (opatrně a pod dohledem rozhodčího) míče protistrany po losování mincí a před předzápasovou kontrolou míčů.

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

- soupeř musí být informován
- sportovce doprovází administrátor
- sportovec musí být zpět v call roomu do deseti (10) minut; pokud se do té doby nevrátí, prohrává zápas kontumací.

7.13 Pravidlo 7.12 neplatí v případě, že zdržení nastalo díky organizačnímu posunu. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v rozpisu, HOC to co nejdříve písemně oznámí vedoucím výprav a TD vytvoří aktualizaci časového plánu.

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

8. Kontrola míčů před zápasem

Každý sportovec nebo strana musí předložit své míče v call roomu k otestování před každým zápasem. Testy potvrdí, že každý míč splňuje kritéria, která definují konstrukci a stav legálního míče na bocciu.

Po hodů mincí proběhne testování každého ze sedmi (7) míčů, které každá strana použije během hry (např. jack plus šest barevných míčů) pro každý kurt. Testy, které budou dokončeny v call roomu, jsou:

Vizuální kontrola míče

- Roll test
- Prohlídka míče
- Test obvodu
- Test hmotnosti
- Postup pro tyto testy lze nalézt v Manuálu rozhodčích.

Pokud jeden nebo více míčů nevyhoví v jednom nebo více z těchto testů, nevyhovující míč bude sportovci zabaven a sportovec obdrží žlutou kartu. Nevyhovující červený nebo modrý míč nebude nahrazen. Nevyhovující jack bude nahrazen soutěžním jackem vybraným sportovcem z dostupných soutěžních jacků.

Sportovec nebo strana bude hrát se všemi zbývajícími míči, které prošly všemi testy v call roomu. Pokud jednomu sportovci neprojde kontrolou více než jeden míč během stejné kontroly, za přestupek bude udělena pouze jedna žlutá karta, ale sportovec bude hrát s jedním míčem méně za každý míč, který je zabaven.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Sportovci, SA/OR a trenéři mohou sledovat kontrolu míče. Pokud míč nevyhoví, test se neopakuje, pokud rozhodčí dodržel správný postup testu.

U divizí týmů a párů jsou všichni sportovci, operátoři ramp a sportovní asistenti na jedné straně považováni za jeden celek. Pokud položka neprojde kontrolou, strana obdrží žlutou kartu.

Pokud je jeden nebo více míčů zabaveno během kontroly míčů, tým/pár si může vybrat, který sportovec (sportovci) bude hrát s menším počtem míčů (viz 16.9.3). Jakmile je kontrola v call roomu dokončena, rozhodčí si ponechá míče, dokud obě strany nedorazí na kurt, a rozdělí je poté, co jsou všechna zavazadla uložena u výsledkového stolu.

NA KURTU

9. Role a odpovědnosti

9.1 Sportovec

Sportovec je jednotlivec, který má kontrolu nad vypuštěním míče. Musí odehrát míč bez pomoci, bez jakéhokoli kontaktu s kýmkoli během odehrání míče.

9.1.1 Odpovědnost kapitána

9.1.1.1 V divizí týmů a párů každá strana vedena v každém zápase kapitánem. Kapitán musí být jasně identifikovatelný, například nese „C“ nebo kapitánskou pásku. Kapitán vystupuje jako zástupce týmu a přebírá následující odpovědnost:

9.1.1.2 Zastupuje tým/pár při házení mincí před zápasem, rozhoduje, zda bude strana hrát s červenými nebo modrými míči, a rozhoduje, zda strana odhodí cvičné míče jako první nebo jako poslední.

9.1.1.3 Zastupuje tým/pár při novém losování před tie-breakem a rozhoduje o tom, kdo zahájí tie-break.

9.1.1.4 Vyhláší technický či zdravotní time out. Time outy může vyhlásit i SA, trenér či OR.

9.1.1.5 Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při určení skóre.

9.1.1.6 Konzultuje s rozhodčím situace jako narušená směna či spor.

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

9.1.1.8 Řeší spory. Jak je uvedeno v pravidle ~~16.1~~ 17.1, kapitán/sportovec je ten, kdo musí požádat o objasnění. Během sporu může trenér, či SA/OR se svolením rozhodčího také mluvit s rozhodčím. Pokud je nutné konverzaci přeložit, může se účastnit také překladatel dle pravidel 15.7 a 15.8.

9.2 Asistenti sportovců

9.2.1 Operátor rampy (OR)

OR je uznán na stejné úrovni jako sportovec a platí pro něj stejná pravidla, s výjimkou klasifikačních pravidel. V tomto dokumentu jsou popsána pravidla pro operátory ramp, která musí dodržovat. Pokud je v tomto dokumentu zmíněn „sportovec“, myslí se jím osoba(y), která vypouští míč. OR musí splňovat podmínky uvedené v dokumentu World Boccia Pravidla o státní příslušnosti soutěžících. OR asistuje pouze jednomu sportovci. OR musí být vždy pouze jeden pro každého sportovce v průběhu celé soutěže s výjimkou, pokud je nedostupný.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Pokud je OR nedostupný, může být vystřídán. Aby bylo střídání povoleno, musí být informační přepážka soutěže informována před otevřením přípravných kurtů pro daný zápas. Technický delegát (asistent) musí o tom okamžitě informovat soupeře, jakmile budou k dispozici přípravné kurty. Pokud se na přípravném kurtu, v call roomu nebo na FOP stane operátor rampy nedostupný, musí být OR vyšetřen zdravotnickým personálem přiděleným na místo konání (na FOP by měl být vyhlášen zdravotní time out). Pokud zdravotnický personál potvrdí, že OR není schopen pokračovat v zápase, může být OR vystřídán během time outu nebo mezi jednotlivými směny. Každý náhradník OR musí mít licenci operátora rampy pro BC3 a musí mít absolvovaný antidopingový výcvik.

Operátoři ramp pomáhají sportovcům BC3 tím, že obsluhují rampu podle pokynů sportovce. Operátoři ramp musí být uvnitř odhodového boxu svých sportovců a během směn se nesmí dívat do hracího pole (viz 16.6.2). Výjimku lze učinit pro obrazovky v místech, kde je hra vysílána živě pro divácký zážitek a kde může operátor rampy vidět obrazovku a tím nepřímo nahlížet do hracího pole. Konečné rozhodnutí v těchto záležitostech má TD po konzultaci s HOC.

Operátoři ramp provádějí úkoly jako:

- nastavit rampu na pokyn sportovce;
- nastavit či stabilizovat herní vozík na pokyn sportovce;
- nastavit sportovce do vhodné pozice na jeho pokyn;
- uválení a/ nebo předání míče sportovci na jeho pokyn;
- provádění běžných činností před nebo po vypuštění míče;
- posbírání míčů na konci směny poté, co rozhodčí zvedne jacka nebo trestný míč a řekne „1 minuta“;
- zprostředkování konverzace mezi sportovcem a rozhodčím – se souhlasem rozhodčího.

V průběhu vypuštění míče nesmí OR (viz 16.5.5 16.5.3)

- mít fyzický kontakt s sportovcem (jakýkoliv kontakt);
- pomáhat sportovci – tlačít/táhnout vozík;
- dotýkat pomocného prostředku k vypuštění míče (např. pointerů) (viz 16.5.3).

9.2.2 Sportovní asistent (SA)

BC1 sportovci a BC4 sportovci hrající nohou mají dovoleno mít sportovního asistenta. SA sportovců BC1 a sportovců BC4 hrajících nohou musí být za sportovcovým odhodovým boxem a mohou vstoupit do odhodového boxu pouze, když jsou vyzváni sportovcem. SA mají stejné úkoly jako OR s výjimkou nastavování rampy.

Při odehrání míče nesmí mít SA přímý fyzický kontakt se sportovcem (žádné doteky sportovce viz 16.5.3) a není mu povoleno pomáhat sportovci tlačáním nebo nastavováním vozíku.

9.2.3 Trenér

Jeden trenér na každé straně má povolen vstup do prostoru pro přípravné kurty, call roomu a FOP pro každou divizi (viz 6.2, 7.2). Během směny musí být trenér v určené oblasti vedle výsledkové tabule v sekci pro trenéry. Trenér může být kdokoli, kdo je registrovaným účastníkem ze stejné země jako sportovec, kterého doprovází.

10. Hra

10.1 Odehrání cvičných míčů na soutěžním kurtu

Před začátkem zápasu se může strana rozehrát zahráním 6 barevných míčků a jacka během 2 minut. V soutěži jednotlivců toto rozehraní provádějí obě strany současně. V soutěžích týmů a párů se rozehraní dělají samostatně.

10.1.1 Postup při soutěži jednotlivců: Přejděte z call roomu na přidělený kurt na FOP, jakmile budou na kurtu, obě strany se postaví do svých určených odhodových boxů. Rozhodčí oznámí začátek dvouminutového rozehraní, během kterého mohou strany vypustit všechny své míče, včetně jacka. Obě strany mohou hrát rozhazovací míče na obou stranách kurtu. Od obou stran se očekává, že budou spolupracovat, aby si navzájem poskytly prostor ke hře těchto míčů. Pokud rozhodčí určí, že jedna strana nespolupracuje (např. neustále blokuje čáru druhé strany, aby zahrála určitý úder), bude sportovci udělen trestný míč (viz 16.6.10).

Rozhazování je ukončeno, když obě strany odehrají všechny své míče nebo když uplynou 2 minuty (podle toho, co nastane dříve).

10.1.2 Postup při soutěžích týmů a párů: pokračujte z call roomu na přidělený kurt na FOP, na kurtu se rozcvičující strana jako první postaví do svých určených odhodových boxů. Rozhodčí oznámí začátek 2minutového rozhazování, během kterého může strana vypustit všechny své míče, včetně jacka. Sportovci ustupují zadní částí svých odhodových boxů a druhá strana vstupuje na samostatné rozehraní. Když se jedna strana rozhazuje, druhá strana musí čekat za svým vlastním odhodovým boxem.

Každé rozhazování je ukončeno, když strana odehraje všechny své míče nebo když pro ni vyprší 2 minuty (podle toho, co nastane dříve).

10.2 Časový formát hry

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

- BC1 – 4:30 minut pro sportovce na směnu
- BC2 – 3:30 minuty pro sportovce na směnu
- BC3 – 6 minut pro sportovce na směnu
- BC4 – 3:30 minuty pro sportovce na směnu
- týmy BC1 + BC2 – 5 minut pro tým na směnu
- páry BC3 – 7 minut pro pár na směnu
- páry BC4 – 4 minut pro pár na směnu

10.2.2 Odehrání jacka je počítáno do času určeného pro danou stranu.

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

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

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

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

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

10.2.8 V průběhu každé směny je zbývající čas obou stran zobrazen na výsledkové tabuli.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

10.2.9 Je-li čas během směny špatně zaznamenán, rozhodčí upraví časování, aby kompenzoval chybu.

10.2.10 V případě sporné situace zastaví rozhodčí čas. V případě, že je potřeba tlumočnick během rozehrané směny, je čas zastaven. Pokud je to možné, tlumočnick by neměl být ze stejného týmu jako je sportovec (viz ~~17.8~~ 15.8).

10.2.11 Časoměřič by měl hlasitě a zřetelně oznámit zbývající čas: „1 minuta!“, „30 sekund!“, „10 sekund!“ a „Čas!“ ve chvíli, kdy vyprší časový limit. Během jedné minuty mezi směnami vyhlásí časoměřič „15 sekund“ a „Čas!“. Rozhodčí oznámení zopakuje, aby obě strany věděly, že oznámení je pro jejich kurt.

10.3 Vhození/vypuštění míčů

Když je vhozen/vypuštěn jakýkoli míč (jack, červený nebo modrý), sportovec musí mít veškeré své vybavení, míče a věci ve svém vlastním odhodovém boxu. Ve třídě BC3 musí být operátor rampy při vypuštění míče také uvnitř odhodového boxu.

10.3.1 Při vhození/vypuštění míče musí mít sportovec alespoň jednu hýždi v kontaktu se sedadlem vozíku. Sportovci, kteří mohou hrát pouze na břiše, musí mít břicho v kontaktu s vrhací židlí (viz 16.7.3). Takoví sportovci musí mít zdokumentované schválení klasifikace pro tuto metodu.

10.3.2 Pokud je míč odehrán a odrazí se od sportovce, který jej hodil, nebo od soupeře nebo jeho vybavení a překročí odhodovou čáru, je ve hře.

10.3.3 Míč poté, co byl vhozen, kopnut nebo vypuštěn ze spodní části rampy, se může kutálet ven ze strany odhodového boxu sportovce (buď vzduchem nebo po podlaze) a skrz odhodový box protější strany, před překročením odhodové čáry a vstupem na hrací pole.

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

10.4 Odehrání jacku

10.4.1 Strana hrající červené míče vždy zahájí první směnu a jakoukoliv následující směnu s lichým číslem (3, 5). Strana hrající modré míče vždy zahajuje směny se sudým číslem (2, 4, 6).

10.4.2 Sportovec smí vypustit jacka až po pokynu rozhodčího. Sportovci BC3 musí před vypuštěním míče provést obousměrný výkyv.

10.4.3 Jack musí být odehrán do platného území kurtu pro jack.

10.5 Neplatné odehrání jacku

10.5.1 Odehrání jacku je neplatné, jestliže:

- po odehrání se zastaví na neplatném území pro jack
- je vhozen mimo pomezí čáru kurtu
- je při jeho odehrání spáchán přestupek; v tomto případě je udělen odpovídající trest dle 16.1 až ~~16.11~~ 16.12.

10.5.2 Je-li vhození jacku neplatné, vypouští jack sportovec, který je na řadě s vypuštěním v následující směně. Jestliže dojde k neplatnému vhození jacku v závěrečné směně, pak vhadzuje jack sportovec, který vypouštěl jack v první směně. Vypouštění jacku pokračuje dle pořadí, dokud jack není vhozen do platného území kurtu pro jack.

10.5.3 Dojde-li k neplatnému vypuštění jacku, následující směna pokračuje v sekvenčním pořadí (jack vhadzuje sportovec, který by byl na řadě v případě, že by nedošlo k neplatnému vhození)

10.6 Odehrání prvního barevného míče do kurtu

10.6.1 Sportovec, který úspěšně vypustí jack, vypouští také první barevný míč (viz 16.5.6). Dojde-li k delšímu zpoždění mezi vypuštěním jacku a prvního barevného míče (např. kvůli poruše časomíry), může sportovec požádat

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

o nové vypuštění jacku před vypuštěním prvního barevného míče. Čas bude v tomto případě obnoven na počáteční stav.

10.6.2 Je-li první barevný míč vypuštěn mimo kurt či je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vypouštění stejná strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly vypuštěny všechny míče této strany. V divizi párů a týmů může vypustit do hracího pole druhý barevný míč kterýkoliv sportovec strany, která je na řadě.

10.7 Odehrání zbývajících míčů

10.7.1 Strana, která bude hrát jako další, bude ta strana, která nemá nejbližší míč k jackovi, pokud nevyužila všechny své míče, v takovém případě bude hrát druhá strana. Tímto způsobem se pokračuje, dokud nejsou odehrány všechny míče obou stran. Soupeř musí uhnout „z cesty“, pokud nehraje. V divizi BC3 musí být OR a vybavení (včetně rampy a židle OZ) „z cesty“.

10.7.2 Jestliže se sportovec rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajcí míče, může signalizovat rozhodčímu, že během aktuální směny již hrát nebude. V tomto případě je zastaven čas, zbývajcí míč(e) jsou označeny jako mrtvé míč(e).

10.8 Být „z cesty“

Všichni sportovci musí být „z cesty“, aby umožnili soupeři volný přístup na hrací pole. Dostat se „z cesty“ musí být provedeno rychle. V divizi BC3 musí být OR a vybavení (včetně rampy a židle OR) „z cesty“. Pokud strana nevyvine vědomé nebo úmyslné úsilí být „z cesty“, strana bude slovně napomenuta a rozhodčí v případě potřeby opraví soupeřův čas. Pokud se to stane podruhé nebo po sobě, rozhodčí uzná přestupek podle pravidla 16.6. Toto rozhodnutí by mělo být učiněno podle vlastního chápání situace rozhodčím a jehož rozhodnutí bude konečné. Protistrana pak bude hrát podle 10.7. Pokud má rozhodčí pocit, že sportovec překáží nebo rozptyluje svého soupeře tím, že záměrně nešel „z cesty“, může být udělen trestný míč + žlutá karta podle pravidla 16.8.1.

10.9 Pohyb na kurtu

10.9.1 Strana se nesmí nijak připravovat na odehrání míče, mířit rampou či kulatit míče v čase protistrany (než rozhodčí signalizuje barvu, která je na řadě, může sportovec míč uchopit, nesmí jej však vypustit (např. pro červenou barvu je povoleno uchopit svůj míč dříve, než rozhodčí ukáže, že hraje modrá barva. Není však povoleno, aby sportovec hrající s červenými míči svůj míč uchopil poté, co rozhodčí dal signál modré barvě ke hře.)). (viz 16.6.3) Pohyb a příprava jsou povoleny během „mrtvého času“ nebo „času rozhodčích“. Když rozhodčí ukáže barevný indikátor, hrající strana se postaví do svého odhodového boxu, zatímco druhá strana se přesune nebo zůstává zcela mimo a za svým vlastním odhodovým boxem.

10.9.2 Poté, co dá rozhodčí signál straně, která je na řadě, se sportovci této strany přesunou do svých odhodových boxů a mohou vstoupit do hracího pole či do volného odhodového boxu. (viz 16.6.1) Sportovci mohou nastavovat rampu ze svých vlastních odhodových boxů či z prázdných odhodových boxů. Sportovci, SA/OR by neměli vstupovat do odhodového boxu protistrany během přípravy na odhod míče nebo nastavování rampy. SA/OR by neměli vstoupit do hracího pole ani během směny, když se připravují na hod.

10.9.3 Sportovci mohou stát nebo se pohybovat v prostoru za odhodovými boxy během přípravy k odhodu. Během tohoto musí zůstat uvnitř sportovcova odhodového boxu alespoň jedno kolo jeho vozíku.

10.9.4 Cestu za boxy mohou sportovci BC3 použít ke vstupu na hrací pole. Pokud chtějí vstoupit na hrací pole v zápase páru BC3, musí tak učinit, aniž by prošli za svým spoluhráčem.

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

10.9.5 V případě, že sportovec potřebuje asistenci při vyjetí do kurtu, může požádat rozhodčího či čárového, aby mu pomohl.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

10.9.6 Ve hře týmů a párů, pokud sportovec odhazuje míč, musí mít jeho spoluhráč vracející se z hracího pole alespoň jedno kolo v odhodovém prostoru, buď ve svém vlastním boxu, nebo v sousedním prázdném boxu. Pokud se tak nestane, bude následovat stažení odehraného míče + 1 trestný míč.

10.9.7 Rutinní akce před nebo po vypuštění míče jsou povoleny bez zvláštního požadavku na sportovního asistenta nebo operátora rampy.

10.9.8 Žádný člen strany nesmí během zápasu opustit kurt bez souhlasu rozhodčího. I když je to mezi směnami nebo během zdravotního nebo technického time outu, daný jedinec se nesmí vrátit do zápasu. Pokud sportovec nebo operátor rampy opustí kurt bez povolení, bude to mít za následek kontumaci (viz 16.9.4; ~~16.13.3~~ 16.12.3).

10.10 Míče v autu

10.10.1 Každý míč je považován za míč v autu, jestliže se dotýká nebo překročí pomezí čáru. 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 se bude řešit podle 10.10.3 nebo 10.11.1. Míč, který se dotkne nebo překročí pomezí čáru a poté se vrátí zpět do kurtu, je považován za míč v autu a stává se mrtvým míčem.

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

10.10.3 Jakýkoliv barevný míč, který je vhozen nebo vyražen do autu, se stává mrtvým míčem a je umístěn do vyhrazeného prostoru. Konečné rozhodnutí, zda je míč v autu či nikoliv, má rozhodčí.

Míč, který je ze hry vyražen, je umístěn do určeného prostoru – do koše na mrtvé míče či za postranní čáru kurtu, alespoň 1 metr od hracího pole. To umožňuje sportovcům zcela manévrovat v prostoru kolem míčů a jasně vidět míče ve hře.

10.11 Vyrazení jacku do autu

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

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

10.11.3 Poté, co je jack přemístěn na kříž, strana, která je na řadě s vzhazováním, je určena v souladu s pravidlem 10.7.1.

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

10.12 Současně odhozené míče

Odhodí-li jedna strana současně více než jeden míč, jsou tyto současně odhozené míče staženy a stávají se mrtvými míči (viz 16.5.9).

10.13 Ekvidistantní míče (skórující míče o stejné vzdálenosti)

Při určování, která strana bude hrát jako další, pokud jsou dva nebo více míčů různých barev ve stejné vzdálenosti od jacka a skóre těchto stejně vzdálených míčů je stejné (1:1; 2:2); je to strana, která házela jako poslední, která musí hrát znovu. Strana, která bude hrát, se pak bude střídát, dokud přestane existovat ekvidistantní situace se stejným skóre nebo dokud jedna strana neodehraje všechny své míče. Pokud jsou míče stejně vzdálené, ale skóre ekvidistantních míčů není stejné (např. 2:1), bude hrát strana s menším počtem ekvidistantních míčů. Hra pak bude pokračovat jako obvykle.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

10.14 Upuštěný míč

Upustí-li sportovec míč, může být poskytnut znovu k odhodu. Míč, který spadne do prostoru hracího pole, je považován za odhozený. Míč, který je upuštěn a spadne do prostoru odhodových boxů (a to i do odhodových boxů soupeře), se považuje za upuštěný a je sportovci poskytnut znovu k odhodu. Počet pokusů k odhodu míče není omezen. Pokud je míč upuštěn, čas běží do doby, než je míč úspěšně zahrán.

- Dokud sportovec míč úplně neuchopí (např. při zvednutí míče odkudkoli, kde je míč uložen, nebo když asistent míč podává sportovci, nebo když míč umísťuje na rampu), v takovém případě je míč zjevně upuštěn náhodou a nesouvisí s odhodem. Míč je vrácen sportovci bez ohledu na to, kam dopadne.
- Jakmile sportovec drží míč a začal s přípravou a/nebo prováděním odhodu, pak je míček vrácen sportovci pouze v případě, že nevstoupil do hracího pole.

10.15 Dokončení směny

10.15.1 Poté, co byly odehrány všechny míče a nebyly uděleny žádné trestné míče, rozhodčí potvrdí skóre s (kapitánem) každé strany a oznámí skóre (viz 10.16) a „konec směny“. (Pokud rozhodčí potřebuje měřit, aby určil skóre, pozve sportovce/kapitány do hracího pole. OR se mohou v tuto chvíli otočit, aby měření viděli. Po návratu sportovců do svých odhodových boxů rozhodčí oznámí skóre a „konec směny“.) Po skončení zápasu rozhodčí oznámí „konec zápasu“ a konečné skóre.

10.15.2 Pokud ve směně byly uděleny trestné míče, poté co s výsledkem souhlasí sportovec/kapitán a operátorům rampy bylo dovoleno se krátce podívat na situaci míčů na kurtu, budou z hracího pole rozhodčím posbírány všechny míče (čárový může asistovat). Strana, které byl udělen hod trestného míče, vybere jeden (1) ze svých barevných míčů, kterým bude házet do cílového boxu vyznačeného okolo kříže. Rozhodčí sečte skóre a slovně ho oznámí (viz 11), poté oznámí „konec směny“. Toto je signál pro OR, že se mohou otočit tváří do kurtu. Celkové skóre směny je zapsáno do zápisu o utkání.

10.15.3 V závěrečné směně zápasu, i pokud všechny míče nebyly ještě odhozeny, avšak vítěz je zcela zřejmý, nebudou uděleny žádné tresty, pokud budou OR, SA nebo trenér na kurtu povzbuzovat sportovce. Toto platí také během odhodu trestného míče.

10.15.4 SA, OR, trenéři mohou vstoupit do hracího pole pouze na pokyn rozhodčího (16.6.9). Na konci směny, když rozhodčí vyhlásí „1 minuta“ a drží jack nebo barevný míč nahoře; toto je signál pro SA, OR a trenéry, že mohou vstoupit do hracího pole.

10.16 Skóre

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

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

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

10.16.4 Rozhodčí se na konci každé směny ujistí, že skóre zaznamenané na výsledkové tabuli je správné.

10.16.5 Po ukončení směn se body dosažené v jednotlivých směnách sečtou a strana s celkově vyšším počtem bodů je vyhlášena za vítěze. Je-li skóre vyrovnané, bude se hrát tie break (viz 13). Body z tie breaku se do výsledného skóre zápasu nepočítají, jen se určí vítěz zápasu.

10.16.6 Rozhodčí může pozvat kapitány (či sportovce v případě divize jednotlivců), pokud má proběhnout měření, nebo je rozhodnutí těsné na konci směny.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

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

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

11. Příprava na následující směny

Rozhodčí povolí sportovcům maximálně 1 minutu času mezi směny. Tato 1 minuta začíná ve chvíli, kdy rozhodčí zvedne jack ze země a vyhlásí „1 minuta!“. Sportovní asistenti, operátoři rampy a/nebo trenéři jsou odpovědní za navrácení míčů sportovcům pro začátek následující směny. Rozhodčí (čároví atd.) mohou pomoci, pokud jsou o to požádáni.

Po uplynutí 45 vteřin rozhodčí oznámí „15 sekund!“, uchopí správný jack a přistoupí k odhodové čáře. Po uplynutí 1 minuty rozhodčí oznámí „Čas!“. Veškeré aktivity protistrany se musí zastavit ve chvíli, kdy rozhodčí předá jack straně, která je na řadě. Tato strana je vyzvána pokynem „Jack!“. V případě, že není připravena protistrana, musí počkat, dokud ji rozhodčí nevyzve ke hře, teprve poté může v tomto čase dokončit své přípravy (viz 16.6.3).

Když rozhodčí dá slovní pokyn „Čas!“, sportovci, kteří jsou v pořadí ke hře, musí být zpět ve svých odhodových boxech; SA, OR, a trenéři musí být na místech pro ně určených. Protistrana musí být za svým vlastním odhodovým boxem „připravena ke hře“, až se změní barva na ukazateli. Všechny předměty potřebné pro hru během směny musí být ve vlastním odhodovém boxu nebo pevně umístěny na vozíku (např. míče a prodloužení ramp). Trest: trestný míč za zdržování zápasu (viz 16.6.7).

Míče, které nebudou v odhodových boxech (nebo zajištěné na vozíku) sportovců na začátku následující směny, se stávají „mrtvými míči“, pokud byly zapomenuty v hracím poli nebo v prostoru/koši na mrtvé míče. Pokud jsou v jiném odhodovém boxu nebo za odhodovým boxem, mohou být získány zpět, ale má se za to, že došlo ke zdržování zápasu (trestný míč, viz 16.6.7). Pokud se strana rozhodne hrát bez nich, nedochází k porušení.

12. Narušená směna

12.1 Směna může být narušena v případě, pohnul-li sportovec či rozhodčí s míčem/míči v hracím poli či je-li míč odhozen během přestupku a rozhodčí ho nestihne zastavit.

12.2 Směna může být narušena z důvodu chyby nebo jednání na straně rozhodčího (rozhodčí do míčů kopne nebo ukáže nesprávnou barvu), nebo chybou či akcí strany. Rozhodčí bude konzultovat s oběma stranami a čárovým, aby se vyhnul jakýmkoli nespravedlivým rozhodnutím a navrátí poškozené míče do jejich původního postavení (rozhodčí se bude snažit vždy zachovat původní skóre, i kdyby míče nebyly v přesné předešlé pozici). Pokud rozhodčí neví, jaké bylo skóre, či nemůže poškozené míče vrátit do původní polohy, zahájí se směna nanovo. Konečným arbitrem pro rozhodnutí je rozhodčí. Rozhodčí může nahlížet do stropní kamery, pokud je k dispozici (12.4). Kontrola kamer je na uvážení hlavního rozhodčího.

Směna bude obnovena ve stavu před narušením – zabavené míče zůstávají mrtvými míči. V případě, že faulován byl jack, bude znovu odhazován/vypouštěn sportovcem, který provedl poslední platný odhod jacka.

Pokud rozhodčí zobrazí nesprávnou barvu a míč je odehrán, míč se vrátí a čas se obnoví. Pokud jsou zasaženy jiné míče a rozhodčí nemůže pozici míčů obnovit, směna je považována za narušenou a hraje se znovu.

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

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

12.4 Na velkých soutěžích (mistrovství světa a paralympijské hry) budou na každém kurtu umístěny stropní kamery, které mohou být použity k tomu, aby rozhodčí mohl rychle a přesně umístit míče na jejich přesné předchozí pozice.

13. Tie break

13.1 Tie break se sestává z mimořádné směny.

13.2 Všichni sportovci zůstávají ve svých odhodových boxech.

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

13.4 Na „Čas!“ po jednodominutové přestávce, umístí rozhodčí jack strany, která hraje první, na kříž.

13.5 Tie break je poté odehrán jako běžná směna. V divizi BC3 jednotlivci musí oba sportovci (červená i modrá) provést obousměrný výkyv rampou před vypuštěním prvního barevného míče. V divizi BC3 páry musí provést obousměrný výkyv rampou všichni sportovci (červená i modrá, když jsou na řadě) poté, co rozhodčí signalizuje, že hrají, před odhodem svého prvního míče (4.1.6, 16.5.7 – stažení míče).

13.6 Nastane-li situace popsaná v bodě 10.16.2 a obě strany obdrží při tie breaku stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno a zahájí se druhý tie break. Nyní zahajuje směnu protistrana, jejíž jack je umístěn na kříž. Tímto střídavým způsobem se pokračuje, dokud jedna strana nezvítězí.

13.7 World Boccia uvažuje využít neutrální jack pro tie breaky. Toto pravidlo nebude zavedeno na začátku roku 2025, ale může se změnit během cyklu 2025–2028.

14. Kontrola míčů po zápase

Na konci každého zápasu rozhodčí provede prohlídku pro každý ze sedmi (7) míčů, které strana použila během zápasu. Rozhodčí dokončí prohlídku míčů předtím, než budou míče vráceny sportovci nebo vyzvednuty jeho asistentem. Postup kontroly míče po zápase je definován v Manuálu rozhodčích.

Pokud míč neprojde prohlídkou dokončenou rozhodčím zápasu, pak hlavní rozhodčí nebo asistent hlavního rozhodčího zkontroluje a ověří výsledek prohlídky míče. Pokud se potvrdí, že míč(e) neprošel prohlídkou, bude míč zabaven a výsledek zápasu bude zaznamenán jako prohra kontumací pro danou stranu.

Sportovci, SA/OR a trenéři mohou sledovat kontrolu míče. Pokud míč nevyhoví, test se neopakuje, pokud rozhodčí dodržel správný postup testu.

15. Komunikace

15.1 Sportovci, sportovní asistenti, operátoři ramp, trenéři mají v průběhu směny zakázáno mezi sebou komunikovat.

Výjimkou je:

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

Sportovci a SA/OR na kurtu nesmí během směny přijímat žádnou komunikaci (elektronickou, vokální, signály) z prostoru mimo kurt.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

15.2 V týmové a párové divizi mohou během hraní endu sportovci komunikovat se svými spoluhráči, kteří jsou na kurtu, pouze poté, co rozhodčí naznačil, že je řada na nich. Během směny v čase, kdy ani jedna strana nebyla vyzvána ke hře (např. během měření, či při poruše časomíry), mohou sportovci obou stran spolu komunikovat. Jejich komunikace musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí vyzve signálem jednu ze stran ke hře.

15.3 Mezi směnami mohou sportovci mezi sebou, SA/OR a trenér/AT komunikovat. Komunikace musí skončit, jakmile je rozhodčí připraven zahájit další směnu. Rozhodčí nebude zdržovat zápas, aby umožnil další diskuzi.

15.4 Sportovec může požádat jiného sportovce nebo OR, aby se pohnul, pokud je umístěn tak, že překáží úderu, ale nemůže ho požádat, aby se odsunul zcela mimo odhodový box. Během zápasu by měl OR zajistit, aby jejich vybavení nebylo v cestě, aby soupeř mohl snadno provést odhod, aniž by způsobil poškození jakýchkoli věcí, které stojí v cestě. Aby nedošlo k poškození, OR by neměly pohybovat vybavením soupeřů. Během zápasu by měl OR přesunout svou vlastní rampu/věci mimo cestu soupeře, aby byl úder zahrán bez ovlivnění.

15.5 Kterýkoli sportovec může mluvit s rozhodčím v jeho hracím čase. SA/OR mohou sportovci a rozhodčímu předat zprávu pouze se souhlasem rozhodčího.

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

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

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

15.9 Jakékoli komunikační zařízení, které si sportovec vezme do FOP (včetně OR/SA), musí být schváleno během kontroly vybavení a musí obdržet platnou nálepkou od HR nebo určené osoby. Jakékoli zneužití bude nevhodnou komunikací a opravňuje k udělení žluté karty a trestného míče po odehrání všech míčů směny nebo během následující směny, pokud k němu dojde mezi směnami (viz 4; 16.8.2).

Trenéři mají povoleno používat tablety a chytré telefony k zapisování poznámek. Taková zařízení musí být v režimu – například „režim v letadle“, který není schopen žádným způsobem komunikovat se sportovci na kurtu. Rozhodčí mají právo kdykoli během zápasu zkontrolovat zařízení trenéra, aby se ujistili, že není v komunikačním režimu.

15.10 Trenéři, kteří nejsou na FOP, stejně jako jiní diváci mohou nabídnout povzbuzení a/nebo vyjádřit krátké pokyny pro koučování v jedné minutě mezi směnami. To zahrnuje krátké verbální pokyny a/nebo gesta. Mezi sportovci na FOP a nikým, kdo není na FOP, by neměly probíhat žádné dialogy. Jakákoli forma koučování během směny není povolena.

Členové týmu (sportovci, trenéři a/nebo jakýkoli jiný personál), kteří nebudou dodržovat toto pravidlo, mohou ztratit svou akreditaci a mohou ztratit přístup do místa konání po dobu trvání turnaje. Pravidelní diváci, kteří toto pravidlo nedodrží, mohou být z místa konání vykázáni. Každý rozhodčí, který má podezření na porušení pravidla 15.10, uvědomí (asistenta) hlavního rozhodčího, který rozhodne po konzultaci s technickým delegátem, který má konečné rozhodnutí.

PŘESTUPKY A SPORY

16. Přestupky

Přestupek může mít za následek jeden či více následujících trestů:

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

Všechny přestupky jsou zaznamenány v listině zápasu.

Strana (jednotlivec, tým nebo pár) a jejich SA/OR jsou považováni za jednu jednotku – žluté či červené karty, které obdrží SA/OR, jsou uděleny také jejich sportovci/týmu/páru. A obráceně, žluté a červené karty udělené sportovci platí také na jejich SA/OR.

Trenér se považuje za samostatnou jednotku, pokud trenér dostane žlutou či červenou kartu, straně se neudělují.

16.1 Stažení míče

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

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

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

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

16.2 Trestný míč

16.2.1 Trestný míč znamená udělení jednoho míče navíc protistraně. Tento míč je odehrán poté, co byly odehrány všechny míče ve směně. Rozhodčí oznámí skóre a časoměřič jej zaznamená; všechny míče jsou odstraněny z hracího pole a strana, které je přidělen míč navíc, si vybere jeden (1) libovolný míč z vlastních barevných míčů, který bude odehrán směrem k cílovému boxu vyznačeného kolem kříže. Rozhodčí ukáže sportovcům barvu strany, která trestný míč hraje, a ohlásí spuštění časového limitu „1 minuta!“. Sportovec má poté jednu minutu na odhození trestného míče. Pokud se tento míč zastaví uvnitř 35 cm velkého cílové boxu bez dotyku vnějšího ohraničení, je straně udělen jeden dodatečný bod. V případě trestného míče se nastaví časomíra na 1 minutu.

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

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

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

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

16.3 Žlutá karta

16.3.1 Při porušení některého z pravidel v části 16.9 bude sportovci udělena žlutá karta, rozhodčí tento přestupek zaznamená do listiny zápasu.

16.3.2 Pokud jsou sportovci uděleny dvě (2) žluté karty během soutěže, je vyřazen z aktuálního zápasu. Zápas (jednotlivci nebo T/P) se prohrává kontumačně (viz ~~10.16.8~~ 10.16.7).

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

16.4 Červená karta (diskvalifikace)

16.4.1 Pokud je sportovec, trenér, OR či SA diskvalifikován, je udělena červená karta a rozhodčí tuto skutečnost zaznamená do listiny zápasu. Červená karta vždy znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže (viz 16.11.4).

16.4.2 Dojde-li k diskvalifikaci sportovce či SA/OR, prohrává strana zápas kontumačně (viz ~~10.16.8~~ 10.16.7).

16.4.3 Diskvalifikovaný jednotlivec může být na turnaji zařazen do další soutěže dle uvážení HR či TD. Pokud je důvodem udělení červené karty manipulace si míčem, tento sportovec již nesmí být zařazen do další soutěže na stejném turnaji (viz 5.3).

16.5 Následující jednání vede ke stažení vhozeného míče (viz 16.1):

16.5.1 Vypuštění míče dříve, než dá rozhodčí signál hrát.

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

16.5.3 Pokud se SA/OR dotýká sportovce či tlačí/táhne vozík při odehrání či vypuštění míče (viz 9.2.1, 9.2.2).

16.5.4 V případě, že operátor rampy a sportovec vypouští míč současně.

16.5.5 V případě, že je barevný míč odehrán před odhozením jacku (sportovec, který je na řadě s odehráním jacku, je povinen jej odehrát – 10.4).

16.5.6 V případě, že první barevný míč nebyl odehrán sportovcem, který odehrál jack (viz 10.6.1).

16.5.7 V případě, že sportovec BC3 neprovedl obousměrný výkyv rampou poté, co rozhodčí předal jacka a před vypuštěním jacka; či před vypuštěním trestného míče; či před vypuštěním prvního barevného míče, který sportovec hraje v tie breaku (viz 4.1.6).

16.5.8 V případě, že sportovec BC3 (v jednotlivcích nebo párech) neprovedl obousměrný výkyv rampou před vypuštěním míče poté, co se on sám či spoluhráč vrátil z hracího pole (v párové soutěži musí k výkyvu dojít simultánně) (viz 4.1.6).

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

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

16.6 Následující jednání vede k udělení jednoho trestného míče (viz 16.2):

- 16.6.1** Sportovec vstoupí do hracího pole, kdy není spuštěn jeho čas (viz 10.9.2).
- 16.6.2** Otočí-li se operátor rampy směrem do hracího pole, aby viděl hru během směny před tím, než jsou odehrány míče obou stran (viz 9.2.1).
- 16.6.3** Pokud se sportovec a/nebo SA/OR připravuje na další hod nastavováním vozíku či rampy či si připravuje míč v čase soupeře (viz ~~10.7.1~~ 10.9.1).
- 16.6.4** Pokud SA/OR pohybuje vozíkem, rampou či pomocným prostředkem pro vypuštění míče či podává míč sportovci, aniž by o to sportovec požádal (viz 9.2.1, 9.2.2).
- 16.6.5** Pokud sportovec/SA/OR není „z cesty“ a již byl jednou slovně varován za to, že nebyl „z cesty“ ve stejném zápase (viz ~~10.6 & 10.9.1~~ 10.7.1 & 10.8).
- 16.6.6** Náhodný dotyk s míčem na kurtu před koncem směny.
- 16.6.7** Bezdůvodné zdržování zápasu.
- 16.6.8** Nepřijetí rozhodnutí rozhodčího.
- 16.6.9** Sportovní asistent, operátor rampy nebo trenér vstoupí na hrací pole bez svolení rozhodčího (viz 10.15.4).
- 16.6.10** Nechování se kooperativním způsobem během odhodu cvičných míčů na kurtu.

16.7 Následující jednání vede ke stažení míče a udělení trestného míče (viz 16.1, 16.2):

- 16.7.1** Během odhodu/vypuštění jacku či barevného míče, pokud se SA/OR, sportovec či některá část jejich vybavení, míčů či předmětů, které jim patří, dotýká pomezích čar či části kurtu, která není součástí odhodového boxu sportovce. SA pro BC1 je v prostoru za odhodovým boxem sportovce. Pro sportovce BC3 a OR toto platí po dobu, kdy je míč stále na rampě (viz 10.3).
- 16.7.2** Vypuštění míče, pokud rampa přesahuje jakoukoli část odhodové čáry (viz 4.1.4).
- 16.7.3** Vypuštění míče, kdy se alespoň jedna hýždě (břicho, dle klasifikace) nedotýká sedáku vozíku (viz ~~10.8.1~~ 10.3.1).
- 16.7.4** Vypuštění míče ve chvíli, kdy se míč dotýká části kurtu mimo odhodového boxu sportovce (viz 10.3).
- 16.7.5** Vypuštění míče ve chvíli, kdy se OR dívá do hracího pole (viz 9.2.1).
- 16.7.6** Vypuštění míče ve chvíli, kdy je sedák vozíku výše než povolených 66 cm u BC1, BC2 a BC4 (viz 4.2.1).
- 16.7.7** Vypuštění míče v divizi párů či týmů, kdy je spoluhráč stále na cestě z kurtu do odhodového boxu (viz. ~~10.7.5~~ 10.9.6). Pokud má sportovec, který v nevpouští míč, alespoň jedno kolo uvnitř odhodového prostoru, je „mimo“ hrací pole.
- 16.7.8** Příprava a vypuštění míče v čase soupeře (viz 16.6.3).

16.8 Následující jednání vede k udělení trestného míče a žluté karty (viz 16.2, 16.3):

- 16.8.1** Jakékoliv záměrné bránění či rozptylování jiného sportovce způsobem, který ovlivňuje soustředění a odhod míče soupeře.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

16.8.2 Pokud podle názoru rozhodčího dochází k nevhodné komunikaci mezi sportovcem/i, jejich SA, OR a/nebo trenéry. (viz ~~17.1-17.3~~ 15.1-15.3)

16.9 Sportovec, sportovní asistent, operátor rampy a/nebo trenér, který se dopustí některého z těchto přestupků, obdrží žlutou kartu (viz 16.3):

16.9.1 Sportovec či strana, která vstoupí na přípravné kurty a není na řadě, anebo je doprovázena na přípravné kurty či do call roomu více osobami, než je povoleno (viz 6.2, 7.2). Toto vede k udělení žluté karty pro sportovce, nebo pro stranu v případě týmové nebo párové soutěže.

16.9.2 Sportovec, pár či tým přinese do call roomu více míčů, než je maximálně povoleno (viz. 2.1, 2.2, 2.3). Míče navíc jsou zabaveny do konce soutěže. Strana, která přinesla míče navíc, může určit, které míče mají být zabaveny.

„Míče navíc“, které byly zabaveny a jsou platné ke hře, mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.

16.9.3 Sportovec, jehož míč(e) neprojdou kontrolou míčů (viz 8 a 14). Celý proces kontroly míčů je jedna událost. Pokud si sportovec přinese příliš mnoho míčů a ztratí míč během jednoho z testů kontroly míčů, obdrží jednu žlutou kartu, ne dvě. Oznámení o míčích a vybavení, které neprošlo úspěšně kontrolou, je vyvěšeno u vchodu do call roomu na listu neplatného vybavení a žlutých karet.

Pokud sportovec přinese příliš mnoho míčů a jeden nebo více zbývajících míčů selže během kontroly míčů – pro stejný zápas – je to považováno za jednu kontrolu míčů a bude vydána pouze jedna žlutá karta.

16.9.4 Pokud trenér či sportovní asistent opustí kurt během zápasu bez povolení rozhodčího, i v případě mezi směnami či ve zdravotním či technickém time outu, tato osoba se již nebude moci vrátit do hry.

16.9.5 Použití herního vybavení, které nespĺňuje kritéria pro platné herní vybavení na soutěži. (Pokud se během předturnajové kontroly vybavení ukáže, že vybavení není platné ke hře, může být toto vybavení upraveno a označeno oficiální nálepkou.) (viz 4 – poslední odstavec; 4.1.3, 4.1.5)

16.10 Druhá žlutá karta (viz 16.3):

16.10.1 Druhá žlutá karta znamená obdržení druhého napomenutí během stejné soutěže (tj. předtím, kdy byla ukázána žlutá karta za jakýkoli přestupek uvedený v pravidle 16.9).

16.10.2 Udělení druhé žluté karty na přípravném kurtu či v call roomu sportovci, SA, OR během jedné soutěže znamená vyřazení z aktuálního zápasu. Strana prohrává svůj zápas kontumačně (viz 10.16.7).

Je-li druhá žlutá karta udělena trenérovi, není mu dovoleno vstoupit na FOP pro daný zápas.

15.10.3 Obdržení druhé žluté karty během zápasu vede k vyřazení ze zápasu a výsledkem může být kontumace (viz ~~10.16.8~~ 10.16.7). Jestliže jde o trenéra, musí FOP opustit a zápas může pokračovat.

16.11 Člen týmu, sportovec, sportovní asistent, operátor rampy, a/nebo trenér, který se dopustí některého z následujících přestupků, obdrží červenou kartu a je okamžitě diskvalifikován (viz 16.4):

16.11.1 Předvádění nesportovního chování na kurtu nebo mimo něj, jako je: pokus o oklamání rozhodčího, soutěžení se zmanipulovaným míčem(i), záměrné narušení směny a/nebo jednání způsobem poškozujícím protistranu nebo personál soutěže.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

16.11.2 Násilnické chování.

16.11.3 Používání útočného, urážlivého nebo hrubého jazyka nebo gest.

16.11.4 Udělení červené karty znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže. Výsledky z předchozích zápasů během soutěže budou stornovány a sportovec/strana nebude mít nárok na přidělení bodů za účast či umístění do žebříčku za soutěž (16.4.1).

16.12 Kontumace

Následující akce povedou ke kontumaci:

16.12.1 Rozbití soupeřových míčů nebo vybavení (nikoli úmyslné) (viz 4.1.9).

16.12.2 Selhání při kontrole míčů po zápase (viz 14).

~~16.12.3~~ **16.12.3** Sportovec/OR opouštějící prostor kurtu (viz 10.9.8).

SPORY

17. Objasnění a řešení sporů

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





16.2 Během zápasu může sportovec/kapitán požádat o rozhodnutí HR, jehož rozhodnutí je konečné a zápas pokračuje. Žádné další protesty nelze podávat. Pokud jsou používány stropní kamery, může HR tyto důkazy použít při rozhodování. Žádné jiné videozáznamy (živý přenos, týmová kamera atd.) nebudou akceptovány jako důkaz v jakémkoli sporu.

World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)



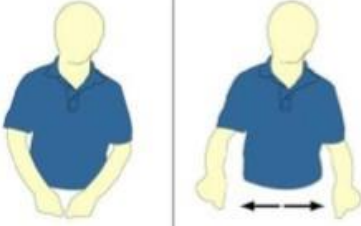


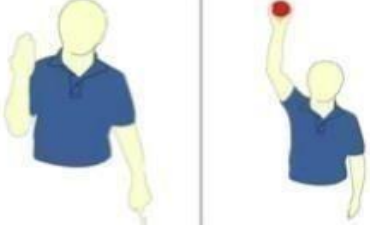
18. Gesta/pokyny rozhodčích

Gesta byla vyvinuta tak, aby pomáhala rozhodčím i sportovcům porozumět určitým situacím. Sportovci nemohou protestovat, pokud rozhodčí zapomene použít určité gesto.





Rozhodčí

Signalizovaná situace	Popis gesta	Vizualizace gesta
<p>Vypuštění cvičných míčů nebo jacka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.2.2 10.1 • pravidlo 10.3.2 10.4.2 	<p>Pohybuje paží ve směru odhodu a řekne pokyn „Cvičné hody“ nebo „Jack“.</p>	
<p>Odehrání barevného míče:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.5 • pravidlo 10.6 • pravidlo 10.7 	<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 Sportovcům. Poté ukazatel otočte a ukažte Sportovcům, která strana hraje.</p>	
<p>Technický nebo zdravotní „time-out“:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 18 • pravidlo 19 • pravidlo 20 	<p>Položte dlaň jedné ruky na kolmo vztyčené prsty ruky druhé (zobrazení písmene „T“) a řekněte, která strana si žádá time-out. Např. Zdravotní nebo technický time-out pro sportovce, tým, zemi nebo barvu míčů.</p>	


World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Zastavení: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.2.10 • pravidlo 10.9.2 10.7.2 • pravidlo 17.2 15.2 	<p>Ukažte zvednutou dlaň ruky. 10.6.2</p> <p>Ukažte časoměřiči „Zastavit čas“ nebo stranám „Čekejte“.</p>	
Střídání: Jen turnaje pro mládež	<p>Rotujte jedním předloktím kolem druhého.</p>	
Měření: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 3.5 • pravidlo 10.16.6 	<p>Položte obě ruce k sobě a naznačte pohyb směrem od sebe, jako byste natahovali pásmo na měření.</p>	
Rozhodčí se ptá sportovce/ů, zda chce/chtějí vstoupit do kurtu: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.16.6 	<p>Ukažte na sportovce a potom směrem ke svému oku.</p>	
Nepřiměřená komunikace: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.6.3 16.8.2 • pravidlo 17 15 	<p>Přiložte ukazovák k ústům a druhým vztyčeným ukazovákem proveďte pohyb do stran.</p>	
Mrtvý míč/míč v autu: <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 10.9.2 10.7.2 • pravidlo 10.10.3 • pravidlo 10.11 	<p>Ukažte míč a zdvihnutým předloktím druhé paže se současným otočením dlaně k sobě řekněte: „Aut“ nebo „Mrtvý míč“. Poté tento míč seberte.</p>	





World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

<p>Stažení míče:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.1 16.1 	<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"> • pravidlo 15.2 16.2 	<p>Zdvihněte 1 prst.</p>	
<p>Žlutá karta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.3 16.3 • pravidlo 16.9 <p>Druhá žlutá karta a vyloučení sportovce z aktuálního zápasu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • pravidlo 15.9 16.10 	<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 16.4 • pravidlo 15.11.4 16.11 	<p>Ukažte červenou kartu.</p>	


World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

<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. Řekněte skóre.</p>	

Skóre

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

Čárový

Signalizovaná situace	Popis gesta	Vizualizace gesta
Signalizace pro upoutání pozornosti rozhodčího	Zvedněte paži.	

TIME OUT

19. Zdravotní time out

19.1 Pokud má sportovec či SA/OR zdravotní problém během směny (musí jít o závažnou situaci), může požádat o zdravotní time out. Zápas je možné přerušit maximálně na deset (10) minut, aby sportovci mohlo být poskytnuto ošetření. Čas je zastaven. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí OR otočit do hracího pole.

19.2 Sportovec/SA/OR může žádat pouze jeden (1) zdravotní time out na zápas.

19.3 Sportovec/SA/OR, který požádá o zdravotní time out, musí být co nejdříve na kurtu prohlédnut zdravotníkem, který je přítomen. Pokud je to potřeba, zdravotníkovi může SA/OR pomoci s komunikací se sportovcem. Zdravotní time out začíná okamžitě po signalizaci, ale čas se nezačne odpočítávat, dokud zdravotník nedorazí na kurt.

19.4 V jakékoliv divizi, pokud není sportovec schopen pokračovat, strana prohrává zápas kontumačně.

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

19.6 Pokud sportovec žádá opakovaně o zdravotní time out i v následujících zápasech, TD ve spolupráci se zdravotníkem a vedoucím týmu rozhodnou, zda sportovec bude vyřazen ze zbytku turnaje.

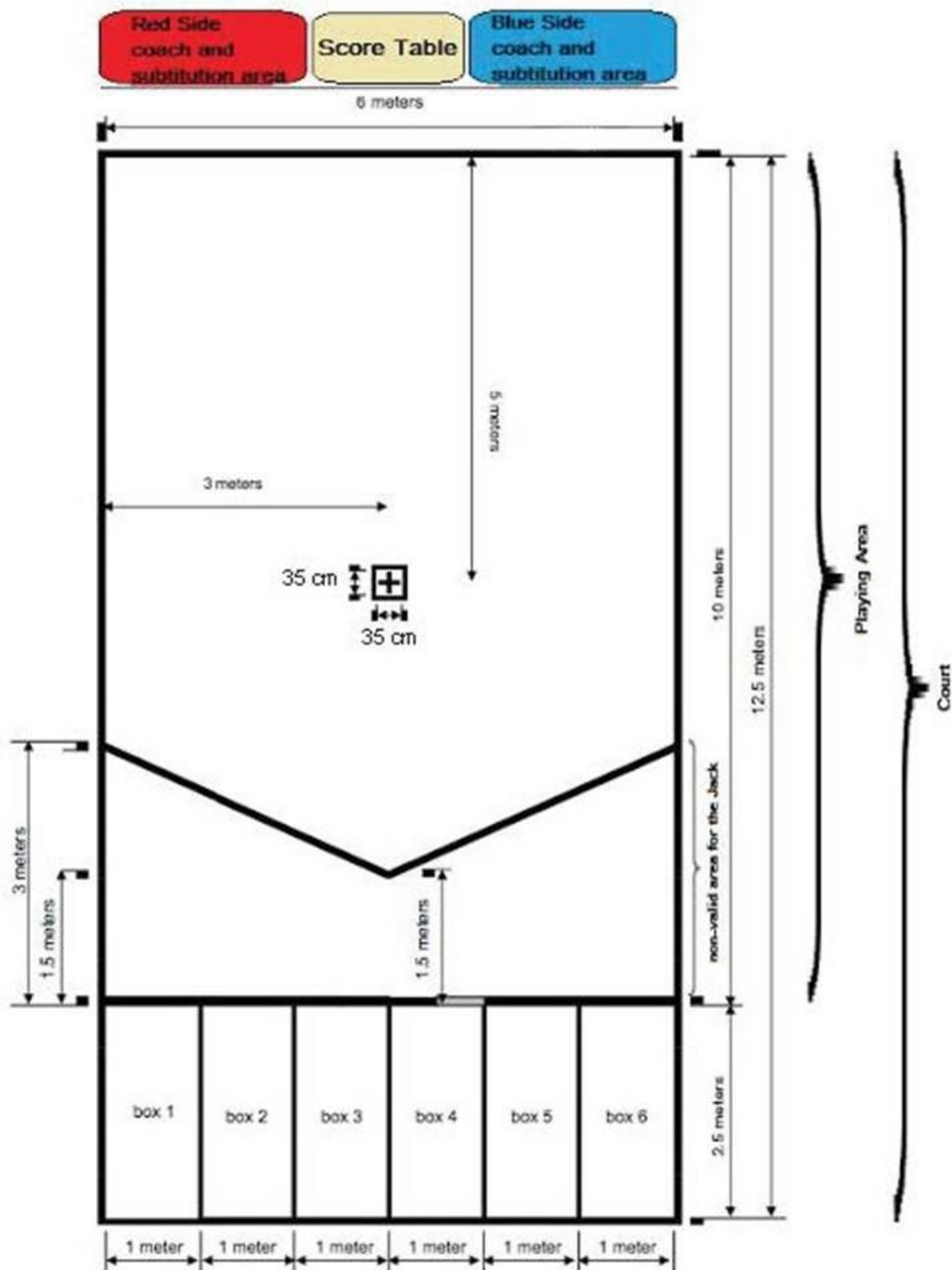
Pokud je sportovec vyřazen pro zbytek turnaje v divizi jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou započítány se skóre 6-0; či s největším bodovým rozdílem ve skupině či eliminačních kolech.

20. Technický time out

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

20.2 Nelze-li vybavení opravit (nebo vyměnit mezi směnami), musí sportovec pokračovat ve hře s poškozeným vybavením. Pokud sportovec není schopen pokračovat, všechny zbývající míče sportovce se stanou mrtvými míči.

Nákres kurtu na bocciu



World Boccia mezinárodní pravidla – 2025 - 2028 (v.1.0)

Pokyny pro lajnování a měření

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 35 cm x 35 cm. Každá noha kříže by měla být mezi 15 a 35 cm.

Čáry 6 metrů: měří se z vnitřní strany postranních čar.

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

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

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

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

3 metry: od odhodové čáry ke konci V-čáry.

1,5 metru: od odhodové čáry k hrotu V-čáry.

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

1 metr: postranní čáry odhodových boxů, čáry jsou shodně rozloženy do obou sousedních boxů.