

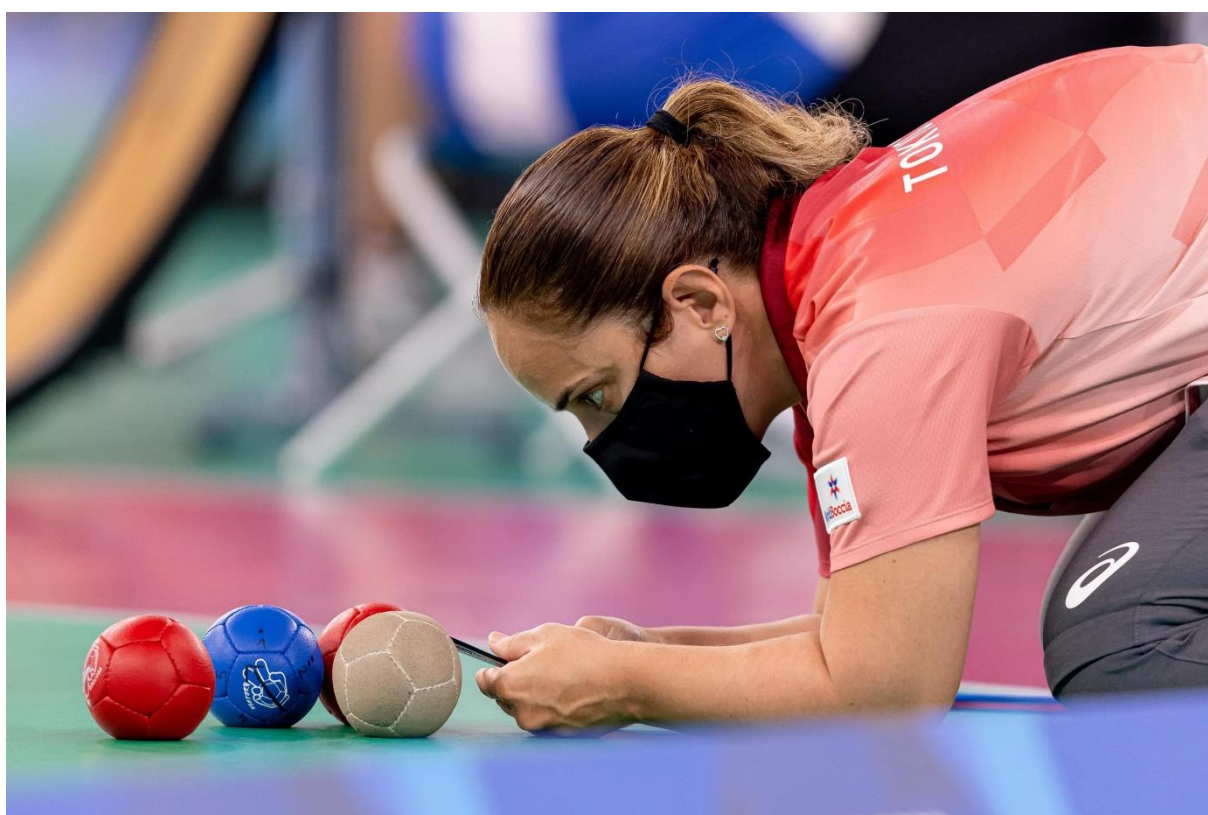


ČESKÁ FEDERACE BOCCII
CZECH BOCCIA FEDERATION



MEZINÁRODNÍ PRAVIDLA BOCCII

BISFed 2021-2024 v. 2.0



ROZSAH A POUŽITÍ

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

- Klasifikační pravidla BISFed
- Antidopingová pravidla BISFed
- Pravidla soutěže a hodnocení BISFed

Přečtěte si prosím tato pravidla spolu s pravidly uvedenými v tomto dokumentu, abyste pochopili, co je požadováno při účasti na schváleném turnaji World Boccia. BISFed a hostitelský organizační výbor mohou po dohodě s technickým delegátem BISFed 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.

BISFed 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 soutěžícím. 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 BISFed.

BISFed mezinárodní pravidla boccii mohou být přijata členskými státy BISFed pro turnaje národní úrovně nebo jakoukoli jinou soutěž, která není součástí soutěžního systému BISFed.

DUCH HRY

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

PŘEKLADY PRAVIDEL

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

Rozsah a použití.....	2
ZÁKLADY	4
1. Vysvětlivky (Definitions)	4
2. Typy disciplín (Event types)	5
3. Uspořádání turnaje (Tournament setup)	6
4. Kontrola herního vybavení (Equipment check)	6
4.1 Pomocná zařízení (Assistive devices)	7
4.2 Vozíky (Wheelchairs)	8
5. Míče na bocciu (Boccia balls)	9
PŘÍPRAVA NA HRU.....	11
6. Přípravný kurt (Warm up)	11
7. Call room (Call room).....	12
8. Kontrola míčů před zápasem (Pre-match ball check).....	13
NA KURTU.....	14
9. Role a odpovědnosti (Roles & responsibilities).....	14
10. Hra (Play)	16
11. Příprava na následující směny (Preparation for subseq. ends)	21
12. Narušená směna (Disrupted end)	21
13. Tie break (Tie-break)	22
14. Kontrola míčů po zápase (Post-match ball check)	23
PŘESTUPKY A SPORY.....	23
15. Přestupky (Violations)	23
16. Objasnění a řešení sporů (Clarification and dispute procedure)	27
KOMUNIKACE	27
17. Komunikace (Communication).....	27
17.11 Gesta/pokyny rozhodčích (Officials gestures / signs)	29
TIME OUT.....	32
18. Zrakovní time out (Medical Time Out).....	32
19. Technický time out (Technical Time Out).....	33
ROZLOŽENÍ KURTU NA BOCCIU	34

ZÁKLADY

1. VYSVĚTLIVKY (DEFINITIONS)

Klasifikace	Označení hráčů klasifikačními třídami v souladu s klasifikačními pravidly BISFed.
Divize	Jednotlivé soutěžní třídy dle klasifikace.
HOC	Organizační výbor turnaje (Host Organising Committee).
HR, AHR, TD, ATD	Hlavní rozhodčí, asistent hlavního rozhodčího, technický delegát, asistent technického delegáta.
Asistent trenéra (AT)	Osoba, která asistuje trenéru. Prostor pro AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.
Strana	Ve hře jednotlivců je definována jako jeden (1) samostatný hráč. V týmové a párové divizi je strana definována jako tři (3) či dva (2) členové týmu jako samostatného celku. SA, OR, trenéři a AT jsou dodateční členové strany.
Sportovní asistent (SA)	Osoba, která asistuje hráči BC1 či BC4 (pouze hráči hrající nohou), dle pravidel pro SA.
Operátor rampy (OR)	Asistent hráče BC3 dle pravidel pro OR. OR je uznán IPC na stejné úrovni jako hráč.
Míč	Jeden z červených nebo modrých míčů nebo bílý míč (jack) (viz 4.7).
Jack	Bílý cílový míč.
Soutěžní míč	Míč vyrobený licencovaným výrobcem, poskytnut HOC hráči 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 hráčovy vůle.
Trestný míč	Dodatečný míč, který odehrává protistrana v závěru směny. Trestný míč je udělen rozhodčím za určitý přestupek.
Obousměrný výkyv	Viditelný pohyb rampou nejméně 20 cm doleva a 20 cm doprava.
Uvolnění prostoru	Hráč se přesouvá do zadní části odhodového boxu či mimo něj do vyhrazeného prostoru. OR přesune veškeré sportovní vybavení tak, aby nezavazelo soupeři ve hře.
Odhod/ vypuštění míče	Pohyb před uvolněním míče. Pro BC3 tato fáze obsahuje i moment, kdy je míč stále v rampě.
Herní vybavení	Vozíky, rampy, rukavice, dlahy a ostatní herní pomůcky a zařízení.
Vozík	Vozík (popř. skútr či lůžko), z nějž hráč musí soutěžit.
Roll test	Standardní BISFed testovací rampa, která se užívá ke kontrole míčů.
Měřicí zařízení	Standardní BISFed test se dvěma otvory, který kontroluje obvod míčů.
Warm up	Přípravný kurt – vyznačený prostor pro přípravu hráčů na nadcházející zápas před vstupem do call roomu.
Call room	Místo registrace před každým zápasem.
Hrací plocha (FOP)	Plocha zahrnující všechny hrací kurty a území, na kterých se nachází časomíry.
Kurt	Území ohraničené pomezními čarami, včetně odhodových boxů.
Hrací pole	Kurt minus plocha odhodových boxů.
Odhodový box	Každý ze šesti vyznačených odhodových boxů.
Odhodová linie	Hraniční linie odhodového boxu, od níž hráči odhazují/ vypouštějí míč.
V – linie	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, která se hraje na stanovený počet směň.
Směna	Jedna část zápasu, kdy byly odehrány všechny míče obou stran.
Narušená směna	V případě, že s míči bylo pohnuto jinak než při běžném hracím pořadí – náhodně, omylem či záměrně.
Obnovená směna	Narušená směna, jež byla narušena takovým způsobem, že se pozice míčů nedá obnovit, aby se v ní mohlo pokračovat.
Přestupek	Jednání ze strany hráče, SA, OR, strany, AT či trenéra, které je v rozporu s pravidly hry a zasluhuje následek.
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.

2. TYPY DISCIPLÍN (EVENT TYPES)

V soutěžním systému BISFed existují tři typy disciplín:

2.1 Jednotlivci

Existuje osm disciplín jednotlivců s muži a ženami pro každou uznanou klasifikaci (BC1, BC2, BC3 a BC4). Sportovci musí být klasifikováni v odpovídající sportovní třídě, aby mohli soutěžit.

V disciplíně jednotlivců se zápas sestává ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje dvě (2) směny, přičemž se hráči střídají v odehrání jacku. Každý hráč má šest (6) barevných míčů a při vstupu do call roomu si každý hráč může přinést ne více jak 6 červených, 6 modrých míčů a 1 jack. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodový box číslo 3 a strana vhadzující modré míče obsadí odhodový box číslo 4.

Hráči BC1 a BC4 (hrající nohou) mají k asistenci na kurtu sportovního asistenta (SA). Hráč BC3 má k asistenci na kurtu operátora rampy (OR). Na kurt mají přístup také trenér či AT, a to ve všech typech herních divizí. Trenér/AT musí být usazen 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. V každém páru musí soutěžit 1 muž a 1 žena.

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

V párech BC3 každému sportovci pomáhá operátor rampy, který se musí řídit pravidly pro OR. Každý pár může na kurt doprovázet jeden trenér nebo jeden asistent trenéra. Trenér/AT musí být usazen 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. Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči klasifikační třídy BC1 či BC2. V každém týmu musí soutěžit 3 hráči, v týmu musí hrát vždy alespoň 1 muž a 1 žena, přičemž alespoň jeden z nich musí splňovat podmínky pro zařazení do klasifikační třídy BC1.

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

Každý tým má pouze jednoho sportovního asistenta. Každý tým může na kurt doprovázet jeden trenér nebo jeden asistent trenéra. Trenér/AT musí být usazen ve vyhrazeném prostoru na konci kurtu.

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

3. USPOŘÁDÁNÍ TURNAJE (TOURNAMENT SETUP)

3.1 Kurt

Povrch musí být rovný a hladký (např. leštěný beton, dřevěná podlaha nebo syntetická guma). Povrch by měl být čistý. Nesmí být používáno prostředků, které by změnilly povrch podlahy (např. prášek).

Rozměry kurtu jsou 12,5 m x 6 m, včetně plochy rozdělené do 6 odhodových boxů. Veškerá měření zevních pomeznicích čar se provádějí k vnitřní hraně příslušné čáry. Čáry oddělující odhodové boxy a vyznačující kříž jsou měřeny na tenké čáře tužkou, přičemž páska je rovnoměrně rozložena na obou stranách této značky. Odhodová linie a V-linie jsou umístěny uvnitř neplatného území pro odhod jacku. (viz Rozložení kurtu na bocciu na konci této příručky)

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 linii a V-linii. 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 hráče během zápasu.

3.3 Časomíra

Časomíra by měla být elektronická.

3.4 Červený/modrý ukazatel

Ukazatel je podobný barevné pálce a používaný 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

Šablony používané k měření obvodu míče. Také pásky, věčka, hmatadla, spároměry, světelná měřidla a další pomůcky používané rozhodčími pro měření vzdáleností mezi míči na kurtu.

4. KONTROLA HERNÍHO VYBAVENÍ (EQUIPMENT CHECK)

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

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. V ideálním případě 48 hodin před začátkem soutěže. Zkontrolované a schválené herní vybavení je označeno

jednotlivě oficiální nálepkou, včetně všech částí rampy. Rukavice, dlahy či podobné pomůcky, které hráč při hře používá, musí být písemně schváleny klasifikátorem a dokument přinesen ke kontrole herního vybavení. Hráči a trenéři či AT, kteří používají komunikační zařízení na FOP, jej musí nechat schválit při kontrole a musí na takové zařízení získat oficiální nálepku. Pouze zařízení, která jsou potřeba pro povolenou komunikaci, jsou schválena. Rozhodčí mohou zkontrolovat herní vybavení kdykoliv během zápasu, aby se ujistili, že je v souladu s pravidly.

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

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

4.1 POMOCNÁ ZAŘÍZENÍ (ASSISTIVE DEVICES)

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

4.1.1 Rampa, 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 povoleny.

4.1.2 Aby se zabránilo poškození, manipuluje s rampou při kontrole herního vybavení pouze operátor rampy či trenér. Jakmile je rampa schválena, rozhodčí označí nálepkou 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). Žádné zvýšené prvky na rampě používané k zaměřování nejsou povoleny. Pevné či dočasné přídatné nástavby či prvky na rampě nesmí být použity k zaměřování/ orientaci rampy. 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 linie. (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 (viz 15.5.4). Pomocný prostředek pro vypuštění míče musí být v přímém dotyku se sportovcem (hlava, ústa, ruka, noha atd.). Pomůcka musí být v přímém kontaktu s míčem (a se sportovcem) v okamžiku, kdy sportovec vypouští míč. Vypuštění musí být způsobeno silou sportovce, který ukazovátka či tykadlo používá. Zvedání či snižování brány není dovoleno. Provazy, stuhy, pruhy látky atd. nejsou ukazovátka či tykadla (pointer). Schválené pomůcky k vypuštění míče jsou označeny platnou nálepkou turnaje.

4.1.6 Poté, co předá rozhodčí hráči jack před jeho odhodem, musí být rampa hráče, který jack vypouští, zřetelně otočena minimálně 20 cm vlevo a 20 cm vpravo – dále jen „obousměrný výkyv“ (viz 15.5.9). (Tím je zajištěno, že OR nemůže pomoci s nastavením rampy pro vypuštění prvního míče v okamžiku, kdy je pozornost rozhodčího zaměřena jinam).

V tie-breaku, v jednotlivcích i párech, musí každý hráč 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.

Hráč, 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 švih – oba sportovci MUSÍ švihnout rampou před vypuštěním míče). Pokud hráči již nezbývá žádný míč k vypuštění, pohyb rampou provádět nemusí (viz 15.5.10).

Mezi vypuštěním jednotlivých míčů není již pohyb rampou vyžadován.

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

4.1.8 V případě, že se během hry poškodí herní vybavení, je čas zastaven a hráči je poskytnuto deset (10) minut – technický time-out k opravě. V případě nutnosti mohou hráči hrající v páru sdílet jednu rampu. Náhradní rampa nebo vozík mohou být v případě nutnosti poskytnuty mezi směnami a musí být označeny nálepkou pro daný turnaj. HR musí být s náhradou obeznámen. Náhrada může být přinesena z prostoru mimo FOP (viz 4.2.2, 19.). Strana má nárok na 1 technický time-out během zápasu.

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

4.2 VOZÍKY (WHEELCHAIRS)

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

4.2.2 Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a hráč má deset (10) minut na opravu – technický time out. Pokud vozík nemůže být opraven, hráč může mezi směnami nahradit rozbitý vozík jiným schváleným vozíkem, nebo pokračuje v zápase s rozbitým vozíkem. Všechny míče, které hráč nemůže odehrát, se stávají mrtvými míči.

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

4.3 Přizpůsobení vozíku

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

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

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

5. MÍČE NA BOCCIU (BOCCIA BALLS)

V soutěžích schválených BISFed 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 soutěžící či strana je oprávněna používat své vlastní barevné míče. V divizi jednotlivců může každý hráč používat vlastní bílý míč – jack; v týmové a párové hře musí každá strana použít pouze jeden jack. Soutěžní míče (oficiální míče poskytnuté organizátorem turnaje) mohou být použity pouze hráči, kteří si do call roomu nepřinesou míče vlastní.

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

5.1 Konstrukce

Od 1.1.2023 musí být míč vyroben licencovaným výrobcem. Míč musí být označen oficiálním logem výrobce a oficiálním logem BISFed. Do 1.1.2023 se licencované míče budou používat pouze na následujících událostech:

- Mistrovství světa 2022
- Světové poháry 2022

Pokud si licencovaný výrobce přeje přidat míče na bocciu do sortimentu již schváleného BISFed, mohou být takové míče uvolněny k prodeji a použití pouze po uzavření posledního turnaje hlavní nebo kvalifikační úrovně (viz část 1.3 v příručce Soutěže a hodnocení (Competition & Ranking Manual)) v konkrétním kalendářním roce.

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

Míče musí mít definovanou červenou, modrou a bílou barvu a každá barva musí spadat do rozsahu barev určených BISFed, které poskytuje výrobcům.

Míč musí být kulatý a musí být konstruován pomocí panelů stejné velikosti. Panely musí být rovnoměrně sešity, aby definovaly sférický tvar. Všechny panely musí být vyrobeny ze stejného materiálu.

Povoleným materiálem je vinyl, polyuretanová tkanina, kůže, syntetická kůže, semiš nebo jiný podobný materiál s nízkými vlastnostmi prodloužení či roztažení.

Povolenými materiály uvnitř míče (výplň) jsou pelety nebo části jednotné velikosti vyrobené z polyethylenu či jiného podobného plastu či z přírodních materiálů. Materiály musí být nevodivé, nekovové a nemagnetické.

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 BISFed 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 (například šití, které bylo vyměněno s výjimkou níže popsanych).

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 v souladu se šipkou/značkou.

Přijatelnou přípravou ke hře je udržování 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, jaké byly původně použity v míči, aby se udržela hmotnost.

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

Povrch míče musí být bez nálepek, 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 BISFed logo nesmí být žádné značky.

Na povrchu míče nesmí být naneseny látky. To zahrnuje adhesiva nebo lepidla nebo jakékoli látky s nízkým třením, jako je olej nebo tuk. 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 celé kouli.

5.3 Zabavené míče

Pokud míč selže při kontrole míče před nebo po zápase, bude míč zabaven. Jakmile je míč zabaven, bude testován, aby se zjistilo, zda s míčem nebylo manipulováno. K přezkoumání zabaveného míče bude vytvořen tříčlenný panel. Panel musí být složen alespoň ze dvou: hlavního rozhodčího, asistenta hlavního rozhodčího, technického delegáta nebo asistenta technického delegáta. 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 posoudí původní rozhodnutí zabavit míč a dokončí další testy, aby zjistila, zda s míčem bylo manipulováno, nebo jde pouze o „nevyhovující míč“. Panel posoudí míč a zkontroluje původní rozhodnutí zopakováním předzápasových testovacích postupů. Panel může použít dva dodatečné testy, aby posoudila, zda s míčem nebylo manipulováno:

- Test jehly/sondy
- Test tření

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 BISFed (BISFed Code of Ethics) Etické komisi BISFed. Manipulovaný míč(e) si ponechá BISFed jako důkaz pro Etickou komisi BISFed. Další informace o postupu Etické komise naleznete v Etickém kodexu BISFed.

PŘÍPRAVA NA HRU

6. PŘÍPRAVNÝ KURT (WARM UP)

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

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

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

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

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

7. CALL ROOM (CALL ROOM)

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

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

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

7.3 Před vstupem do call roomu musí každý hráč, každý sportovní asistent a každý operátor rampy ukázat startovní čísla a akreditaci. Trenéři (či asistenti trenérů) musí ukázat své akreditace. Startovní číslo musí být viditelně umístěno zepředu a může být upevněno na hráče nebo na herní vozík. OR mají startovní číslo viditelně připevněno na zádech a jejich startovní číslo souhlasí se startovním číslem sportovce, kterému asistují. Všichni ostatní SA mají startovní číslo připevněno na hrudi. V divizi týmů mají SA startovní číslo kteréhokoliv sportovce BC1 daného týmu. Při nedodržení tohoto požadavku není umožněn vstup do call roomu.

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

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

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

7.4.3 Každá strana (jednotlivec, tým či pár, včetně sportovního asistenta/operátora rampy a trenéra/asistenta trenéra) se musí registrovat společně a musí sebou přinést všechno jejich sportovní vybavení a míče. Každá strana by měla přinést do call roomu pouze předměty potřebné ke hře.

7.5 Po registraci a uvnitř call roomu jej strana/hráč, SA/OR, trenér/AT nesmí opustit. Pokud tak učiní, není jim povoleno se vrátit či se účastnit daného zápasu (výjimkou je pravidlo 8.13). Ostatní výjimky může udělit HR či TD.

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

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

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

7.9 Sportovci mohou být rozhodčím požádáni, aby ukázali svá startovní čísla, akreditace a klasifikační dokumenty.

7.10 V call roomu je provedena kontrola herního vybavení (kontrola nálepek na rampách, pointerech/herních pomůckách pro sportovce BC3 třídy a vozících). Vybavení, které neprojde kontrolou, nemůže být použito na kurtu, pokud ho nemůže strana ihned opravit v call roomu tak, aby bylo v souladu s pravidly.

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. Hráčům/stranám je dovoleno prohlédnout si jemně (opatrně a pod dohledem rozhodčího) míče protistrany před nebo po losování mincí.

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

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

7.13 Pravidlo 7.4 neplatí v případě, že zdržení nastalo díky organizačnímu posunu. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v rozpise, HOC to co nejdříve písemně oznámí týmovým vedoucím a TD vytvoří aktualizaci časového plánu.

7.14 Tlumočnick může vstoupit do call roomu či na FOP 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 (PRE-MATCH BALL CHECK)

Každý sportovec nebo strana musí před každým zápasem předložit své míče v call roomu k otestování. 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 míčků) pro každý kurt. Testy, které budou dokončeny v call roomu, jsou:

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

Postup pro tyto testy lze nalézt v Manuálu rozhodčích (Referee's Procedure Manual).

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 ekvivalentním soutěžním jackem vybraným rozhodčím.

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.

Pokud míč(e) sportovce nesplní kritéria během kontroly míče pro následující zápas, obdrží tento sportovec druhou žlutou kartu a prohraje zápas podle pravidel 15.10.2 a 15.10.3.

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

Pro týmovou a párovou divizi musí sportovci identifikovat vybavení a míče každého sportovce v call roomu, aby v případě, že položka neprojde kontrolou, mohla být správně přiřazena ke správnému sportovci. Není-li vlastnictví uznáno, s menším počtem míčů hraje kapitán (viz 15.9.2).

Po dokončení kontroly v call roomu si rozhodčí ponechá míče, dokud obě strany nedorazí na hřiště, a rozdělí je poté, co budou všechny tašky uloženy u výsledkového stolu.

NA KURTU

9. ROLE A ODPOVĚDNOSTI (ROLES & RESPONSIBILITIES)

9.1 Sportovec

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

9.1.1 Odpovědnost kapitána

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

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

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

9.1.1.4 Vyhláší technický či zdravotní time out. Time outy může vyhlásit i SA, trenér/AT 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 hráč potvrdit výsledek zápasu stisknutím tlačítka “OK” či může dát souhlas zapisovateli či rozhodčímu, aby stisknul souhlas za něj.

9.1.1.8 Řeší spory. Jak je uvedeno v pravidle 16.1, kapitán/hráč je ten, kdo musí požádat o objasnění. Během sporu může trenér, AT či SA/OR se svolením rozhodčího také mluvit s rozhodčím. Pokud je nutné konverzaci přeložit, může se účastnit také překladatel dle pravidel 17.8 a 17.9.

9.2 Asistenti sportovců

9.2.1 Operátor rampy (OR)

OR je uznán na stejné úrovni jako hráč a platí pro něj stejná pravidla, s výjimkou klasifikačních pravidel. V tomto dokumentu jsou popsána pravidla pro OR, která musí dodržovat. Pokud je zde zmíněn „hráč“, myslí se jím osoba, která vypouští míč. OR musí splňovat podmínky uvedené v BISFed pravidlech o

státní příslušnosti sportovců. OR asistuje pouze jednomu hráči. OR musí být vždy pouze jeden pro každého hráče v průběhu celé soutěže, s výjimkou nemoci. Pokud OR onemocní, může být nahrazen. V tomto případě musí být předložena hlavnímu rozhodčímu lékařská zpráva a informace je zaznamenána před otevřením přípravného kurtu na daný zápas. Protistrana musí být se změnou obeznámena ihned, jak je to možné či než se otevře vstup na přípravný kurt. Každý OR musí mít BC3 licenci pro OR a úspěšně absolvovat antidopingový vzdělávací program.

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

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

V průběhu vypuštění míče nesmí OR (viz 15.5.5):

- mít fyzický kontakt s hráčem (jakýkoliv kontakt);
- pomáhat hráči – tlačit/táhnout vozík;
- dotýkat pomocného prostředku k vypuštění míče (např. tykadla či ukazovátka atd.) (viz 15.5.6).

OR se nesmí dívat směrem do hracího pole během směn (viz 15.6.2).

9.2.2 Sportovní asistent (SA)

BC1 hráči a BC4 hráči hrající nohou mají dovoleno mít SA. SA hráčů BC1 a hráčů BC4 hrajících nohou musí být za hráčovým odhodovým boxem a mohou vstoupit do odhodového boxu pouze, když jsou vyzváni hráčem. SA mají stejné úkoly jako OR s výjimkou nastavování rampy.

Při vypouštění míče nesmí mít SA přímý fyzický kontakt s hráčem (žádné doteky hráče viz 15.5.5) a není mu povoleno pomáhat hráči tlačáním nebo nastavováním vozíku.

9.2.3 Trenér

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

9.2.4 Asistent trenéra (AT)

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

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

10.HRA (PLAY)

10.1 Odehrání cvičných míčů na soutěžním kurtu

Z call roomu se pokračuje na vyznačené kurty na FOP. Po vstupu na kurt hráči obsadí své odhodové boxy. Rozhodčí dá pokyn ke spuštění dvou (2) minut, během kterých může každá strana odehrát všechny míče (včetně jacku). Během času pro odehrání cvičných míčů nesmí hráči, SA/OR či jejich vybavení zasahovat do odhodových boxů soupeře a rampa nesmí přesahovat boční čáry odhodového boxu soupeře.

Odehrání cvičných míčů je u konce poté, co strana odehraje všechny své míče či pokud vyprší 2 minuty času (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:

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

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

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

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

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

10.2.6 V případě, že strana odehraje míč po vypršení časového limitu, rozhodčí míč zastaví a odstraní z kurtu dříve, než míč naruší průběh hry. Pokud míč naruší postavení jiného míče, je směna prohlášena za 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. Po ukončení každé směny se zbývající čas zaznamená do listiny zápasu.

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

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

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 Vhazování jacku

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

10.3.1 Strana hrající s červenými míči vždy zahajuje první směnu.

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

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

10.4 Neplatné vhození jacku

10.4.1 Vhození jacku je neplatné, jestliže:

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

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

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

10.5 Vhazování prvního barevného míče do kurtu

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

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

10.6 Vhazování prvního míče protistrany

10.6.1 Všichni sportovci musí uhnout „z cesty“, aby umožnili soupeřům přístup do hracího pole. Toto musí být provedeno rychle, a pokud rozhodčí uváží, že přístup není umožněn, může udělit žlutou kartu hráči, který situaci zavinil (viz 15.9.4, 15.9.5). Ve třídě BC3 musí být OR a herní vybavení (včetně rampy a židle OR) „z cesty“.

Soupeř poté hraje dle pravidla 10.5.2.

10.7 Pohyb na kurtu

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

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

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

Hráči a 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.

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

10.7.5 Ve hře týmů a párů – pokud hráč odhazuje míč ve chvíli, kdy jeho spoluhráč je stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu, udělí rozhodčí 1 trestný míč protistraně a míč, který je odhozen je stažen (15.7.7). Vracející se hráč (ten, který nehází) musí mít alespoň jedno kolo svého vozíku ve vlastním odhodovém boxu ve chvíli, kdy jeho spoluhráč odhazuje/vypouští míč.

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

10.8 Vhazování míčů

10.8.1 V momentě odhodu/vypuštění míče se musí alespoň jedna hýždě hráče dotýkat sedačky vozíku/skútru, z něhož je odhod prováděn. Hráči, kteří mohou hrát jen pokud leží na břiše, musí mít své břicho v kontaktu s vozíkem (viz 15.7.3). Tito sportovci musí mít dokument od klasifikátora, který schvaluje tuto techniku.

10.8.2 V případě že míč, který je odhazován/vypouštěn, zasáhne hráče či soupeře nebo jejich vybavení a přesáhne odhodovou linii, je považován za míč ve hře.

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

10.8.4 V případě, že se míč samovolně (bez cizího zásahu) začne pohybovat, zůstává v hracím poli v nové pozici.

10.9 Vhazování zbývajících míčů

10.9.1 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.

10.9.2 Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajících míče, může signalizovat rozhodčímu, že během aktuální směny již hrát nebude. V tomto případě je zastaven čas, zbývajících míče jsou odebrány a označeny jako mrtvé míče. Míče, které nebyly odhozeny, budou zaznamenány jako neodehrané míče (Balls Not Played – BNP) do zápisu o utkání.

10.10 Míče v autu

10.10.1 Každý míč je považován za míč v autu, jestliže se dotýká nebo překročí pomezí 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 hranici kurtu, zhruba 1 metr od hracího pole. To umožňuje hráčům zcela manévrovat v prostoru kolem míčů a jasně vidět míče ve hře.

10.11 Vyražení jacku do autu

10.11.1 V případě, že je jack 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 linií).

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

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

10.12 Současné odhozené míče

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

10.13 Skórující míče o stejné vzdálenosti

Poté, co je určena strana, jež pokračuje ve hře, v případě, že se nachází 2 či více míčů odlišné barvy ve stejné vzdálenosti od jacku a skóre těchto míčů ve stejné vzdálenosti je vyrovnané (1:1; 2:2), vhazuje

opět ta strana, která vhadzovala naposled. Poté se strany ve vhadzování střídají, dokud není stejná vzdálenost porušena, nebo dokud jedna ze stran nevhodila všechny své míče.

Pokud skórující míče mají stejnou vzdálenost od jacku, avšak skóre není vyrovnané (2:1), bude hrát strana s menším počtem stejně vzdálených míčů. Poté hra pokračuje jako obvykle. Pokud nový míč opět vytvoří stejnou situaci, vhadzuje opět strana, která tento míč hodila.

10.14 Upuštěný míč

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

- 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 házením. 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 oznámí skóre a „konec směny“ (viz 10.16). (Pokud rozhodčí potřebuje měřit, aby určil skóre, pozve hráče/kapitány do hracího pole. OR se mohou v tuto chvíli otočit, aby měření viděli. Po návratu hráčů do svých odhodových boxů rozhodčí oznámí skóre a „konec směny“.) Po skončení zápasu rozhodčí oznámí „konec zápasu“ a konečné skóre.

10.15.2 Pokud ve směně byly uděleny trestné míče, poté co s výsledkem souhlasí hráč/kapitán a operátorům rampy bylo dovoleno se krátce podívat na situaci míčů na kurtu, budou z hracího pole rozhodčím posbírány všechny míče (čárový rozhodčí může asistovat). Strana, které byl udělen hod trestného míče, vybere jeden (1) ze svých barevných míčů, kterým bude házet do cílového boxu vyznačeného okolo kříže. Rozhodčí poté sečte skóre a slovně ho oznámí (viz 11), poté oznámí také konec směny. Toto je signál pro 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 trestné míče, pokud budou trenéři/AT, OR či SA na kurtu povzbuzovat hráče. Toto platí také během odhodu trestného míče.

10.15.4 SA, OR, trenéři či AT mohou vstoupit do hracího pole pouze na pokyn rozhodčího (15.9.7). Na konci směny, když rozhodčí vyhlásí 1 minutu a drží jack nahoře; toto je signál pro SA, RO a trenéry/AT, 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 hráč 1 bod.

10.16.4 Rozhodčí se na konci každé směny ujistí, že skóre zaznamenané v zápisu o utkání a na výsledkové tabuli je správné. Hráči/ kapitáni jsou odpovědní za bezchybný záznam počtu bodů.

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

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

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

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

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

11. PŘÍPRAVA NA NÁSLEDUJÍCÍ SMĚNY (PREPARATION FOR SUBSQ. ENDS)

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

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

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

12. NARUŠENÁ SMĚNA (DISRUPTED END)

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

12.2 Dojde-li k narušení směny z důvodu chyby nebo jednání na straně rozhodčího (rozhodčí do míčů kopne nebo ukáže nesprávnou barvu), navrátí rozhodčí vhozené míče, po poradě s čárovým rozhodčím, do jejich původního postavení (rozhodčí se bude snažit vždy zachovat původní skóre, i kdyby míče

nebyly v přesné předešlé pozici). Pokud rozhodčí neví, jaké bylo skóre či nemůže míče vrátit do původní polohy, zahájí se směna nanovo. Konečným arbitrem pro rozhodnutí je rozhodčí. Směna bude obnovena ve stavu před narušením – zabavené míče zůstávají mrtvými míči. V případě, že faulován byl jack, bude znovu odhazován/vypouštěn hráčem, který ho odhazoval v poslední platné směně.

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

12.3 Dojde-li k narušení směny kvůli chybě nebo jednání jedné ze stran, přistoupí rozhodčí k opatřením v souladu s pravidlem 12.2, ale při rozhodování se poradí s oběma stranami a čárovým rozhodčím, aby se vyhnul nespravedlivému rozhodnutí. Rozhodčí se může podívat na záznam z kamery, pokud je záznam k dispozici (12.5). Kontrola kamery je na uvážení HR.

12.4 Jestliže 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.

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

13. TIE BREAK (TIE-BREAK)

13.1 Tie break se sestává z jedné mimořádné směny.

13.2 Všichni hráči zůstávají ve svých odhodových boxech.

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

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

13.4 Poté, co je vyhlášen „čas“ po jednominutové přestávce, umístí rozhodčí jack strany, která hraje, na kříž.

13.5 Tie break je poté odehrán jako běžná směna. V divizi BC3 jednotlivci musí oba hráči (červená i modrá) provést obousměrný výkyv rampou před vypuštěním prvního barevného míče. V divizi BC3 páry musí provést obousměrný výkyv rampou VŠICHNI hráči (červená i modrá, když jsou na řadě) poté, co rozhodčí signalizuje, že hrají, před odhodem svého prvního míče (4.1.6, 15.5.9 – stažení míče).

13.6 Nastane-li situace popsaná v bodě 10.16.7 a obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno a zahájí se druhý tie break. Nyní zahajuje směnu protistrana, jejíž jack je umístěn na kříž. Tímto střídavým způsobem se pokračuje, dokud jedna strana nezvítězí.

14.KONTROLA MÍČŮ PO ZÁPASE (POST-MATCH BALL CHECK)

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

Pokud míč neprojde kontrolou míče dokončenou rozhodčím zápasu, pak hlavní rozhodčí nebo asistent hlavního rozhodčího zkontroluje a ověří výsledek kontroly míče. Pokud se potvrdí, že míč(e) neprošel kontrolou míče, bude míč zabaven, sportovec obdrží žlutou kartu a výsledek zápasu bude zaznamenán jako propadnutý.

Pokud jeden sportovec zamítne více než jeden míček během stejné kontroly, za přestupek bude udělena pouze jedna žlutá karta.

Pokud míč(e) sportovce nesplní kritéria během kontroly míče pro následující zápas, obdrží tento sportovec druhou žlutou kartu a prohraje zápas podle pravidel 15.10.2 a 15.10.3.

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

Pro týmovou a párovou divizi musí sportovci identifikovat vybavení a míče každého sportovce v call roomu, aby v případě, že položka neprojde kontrolou, mohla být správně přiřazena ke správnému sportovci. Není-li vlastnictví uznáno, předpokládá se, že je vlastníkem kapitán.

PŘESTUPKY A SPORY

15.PŘESTUPKY (VIOLATIONS)

Přestupek může mít za následek jeden či více následujících trestů:

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

Všechny přestupky jsou zaznamenány v listině zápasu.

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

15.1 Stažení míče

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

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

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

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

15.2 Jeden trestný míč

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

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

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

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

15.3 Žlutá karta

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

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

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

15.3.3 Pokud hráč obdrží žlutou kartu

15.4 Červená karta (diskvalifikace)

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

15.4.2 Dojde-li k diskvalifikaci hráče či SA/OR, prohrává strana zápas kontumačně (viz 10.16.8).

15.4.3 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 hráč již nesmí být zařazen do další soutěže na stejném turnaji (viz 5.3).

15.5 Následující jednání vede ke stažení vhozeného míče (viz 15.1)

15.5.1 Vypuštění míče dříve, než dá rozhodčí signál hrát.

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

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

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

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

15.5.6 V případě, že OR a hráč vypouští míč současně.

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

15.5.8 V případě, že první barevný míč nebyl odehrán hráčem, který odehrál jack (viz 10.5.1).

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

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

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

15.6 Následující jednání vede k udělení jednoho trestného míče (viz 15.2)

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

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

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

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

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

15.7 Následující jednání vede ke stažení míče a udělení trestného míče (viz 15.1, 15.2)

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

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

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

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

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

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

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

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

15.8 Následující jednání vede k udělení trestného míče a žluté karty (viz 15.2, 15.3)

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

15.8.2 Úmyslné způsobení narušení směny, která musí být obnovena.

15.9 Hráč, SA, OR, trenér či AT, který se dopustí některého z těchto přestupků, obdrží žlutou kartu (viz 15.3)

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

15.9.2 Hráč, pár či tým přinese do call roomu více míčů, než je maximálně povoleno (viz. 2.1, 2.2, 2.3). Míče navíc jsou zabaveny do konce soutěže. Hráč, který přinesl míče navíc, může určit, které míče mají být zabaveny.

V divizi párů a týmů je žlutá karta udělena hráči, který přinesl více míčů, než je povoleno. Pokud nelze určit, kterému hráči patří míče, které jsou přineseny do call roomu navíc, je žlutá karta udělena kapitánovi týmu/páru (viz 14).

Míče navíc, které byly zabaveny a jsou platné ke hře, mohou být navráceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje. Pokud sportovec přinese příliš mnoho míčků a jeden nebo více zbývajících míčků selže během kontroly míče (pro stejný zápas), je to považováno za jednu kontrolu míče a bude vydána pouze jedna žlutá karta.

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

15.9.4 Úmyslné zdržování zápasu. Rozhodnutí rozhodčího je konečné.

15.9.5 Odmítnutí přijmout rozhodnutí rozhodčího či jednání poškozující protistranu či organizátory.

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

15.9.7 Hráč, SA, OR, trenér či AT vstoupí do hracího pole bez povolení rozhodčího (viz 10.15.4).

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

15.10 Hráč, SA/OR, trenér či AT, který se dopustí některého z následujících přestupků, obdrží druhou žlutou kartu a je vyřazen z aktuálního zápasu (viz 15.3)

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

15.10.2 Udělení druhé žluté karty na přípravném kurtu či v call roomu hráči, SA, OR během jedné soutěže znamená vyřazení z aktuálního zápasu. Strana prohrává svůj zápas kontumačně (viz 10.16.8).

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

15.10.3 Obdržení druhé žluté karty na kurtu vede k vyřazení ze zápasu a výsledkem je kontumace (viz.11.8). Jestliže musí FOP opustit trenér/AT, zápas může pokračovat.

15.11 Člen týmu, hráč, SA, OR, trenér či AT, který se dopustí některého z následujících přestupků, obdrží červenou kartu a je diskvalifikován (viz 15.4)

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

15.11.2 Násilnické chování.

15.11.3 Urážlivé chování či používání hrubých slov či gest.

15.11.4 Udělení červené karty znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže. Výsledky z předchozích zápasů během soutěže budou stornovány a hráč/strana nebude mít nárok na přidělení bodů za účast či umístění do žebříčku za soutěž (15.4.1).

16.OBJASNĚNÍ A ŘEŠENÍ SPORŮ (CLARIFICATION AND DISPUTE PROCEDURE)

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

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

KOMUNIKACE

17.KOMUNIKACE (COMMUNICATION)

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

Výjimkou je:

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

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

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

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

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

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

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

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

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






17.10 Jakékoliv komunikační zařízení, včetně chytrého telefonu, které je přineseno na FOP, musí být schváleno během kontroly vybavení a označeno oficiální nálepkou HR či určenou osobou. Neschválená komunikační zařízení nejsou na FOP povolena. Porušení je považováno za nepovolenou komunikaci a při první příležitosti je udělen trestný míč viz 4; 15.6.3.


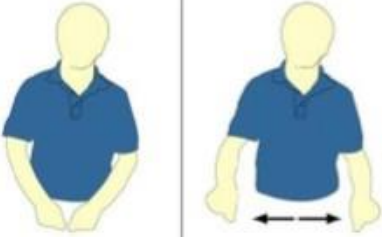

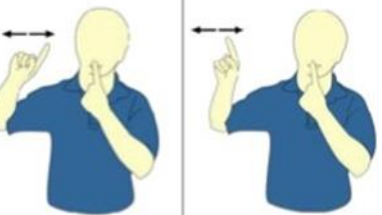
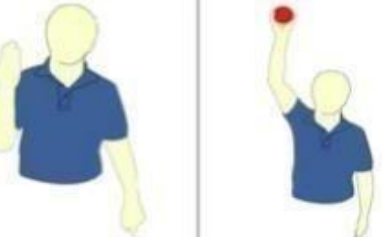

Trenéři/AT mají povoleno používat k zaznamenávání svých poznámek tablet či chytrý mobilní telefon (takové zařízení musí být např. v režimu letadlo, kdy z něj není možná komunikace s hráči na kurtu. Rozhodčí mají právo zkontrolovat takové zařízení trenérů/AT kdykoliv během zápasu, aby se ujistili, že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




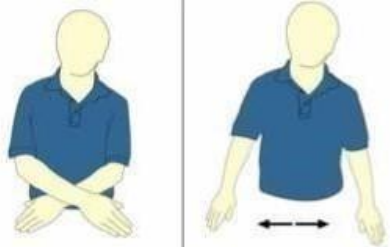

17.11 GESTA/POKYNY ROZHODČÍCH (OFFICIALS GESTURES / SIGNS)

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>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 ruky 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>Nepřiměřená 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 otočením 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 zdviženým 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.	

TIME OUT

18.ZRAVOTNÍ TIME OUT (MEDICAL TIME OUT)

18.1 Pokud má hráč 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 hráči mohli být poskytnuto ošetření. Čas je zastaven. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí OR otočit do hracího pole.

18.2 Hráč/SA/OR může žádat pouze jeden zdravotní time out na zápas.

18.3 Hráč/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 s hráčem.

18.4 V jakékoliv divizi, pokud není hráč schopen pokračovat, všechny neodehrané míče se stávají mrtvými míči.

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

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

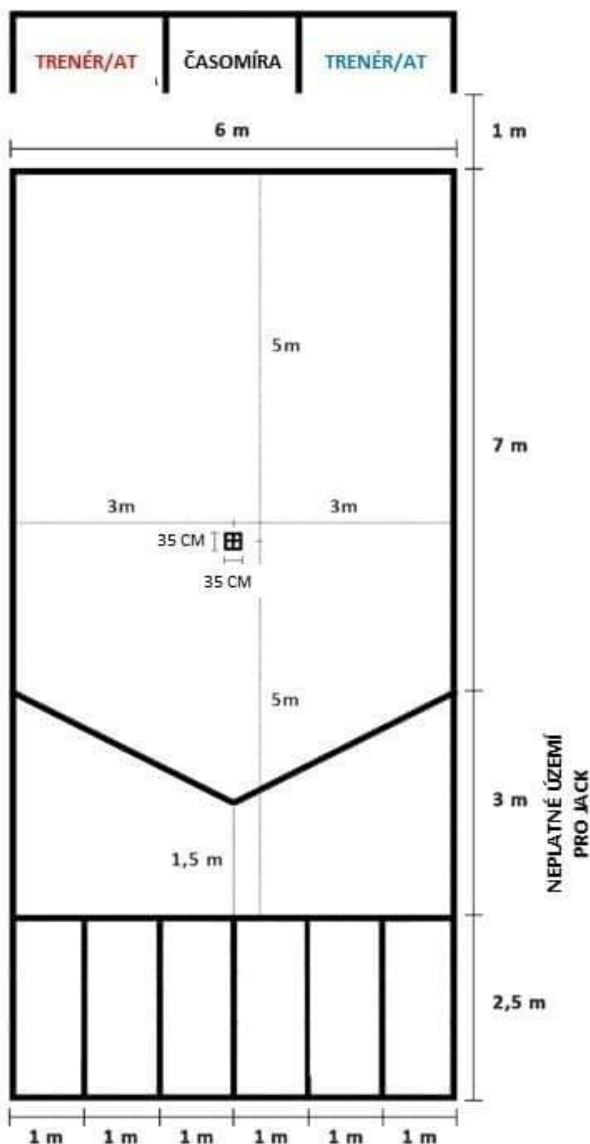
vyřazen pro zbytek turnaje v divizi jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou započítány se skóre 6-0; či s největším bodovým rozdílem ve skupině či eliminačních kolech.

19. TECHNICKÝ TIME OUT (TECHNICAL TIME OUT)

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

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

ROZLOŽENÍ KURTU NA BOCCIU



Pokyny pro lajnování a měření

Široká páska se používá pro vnější čáry, odhodovou linii a V-linii.

Úzká páska se používá na dělicí čáry mezi odhodovými boxy, kříž a cílový box 35cm x 35cm.

Čáry 6 metrů se měří z vnitřní strany postranních čar.

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

10 metrů: se měří 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 linie ke konci V-linie.

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

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.