

2019

SPORTOVNÍ MANUÁL BOCCII



**ČESKÁ FEDERACE BOCCII
CZECH BOCCIA FEDERATION**



ČESKÁ FEDERACE BOCCII
CZECH BOCCIA FEDERATION

OBSAH

1. ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ.....	4
1.1. Pravidla.....	4
1.2. Protestní formulář (CZE, ANG).....	22
2. DRUHY TURNAJŮ	30
2.1. Mezinárodní otevřený turnaj boccii	30
2.2. Regionální a oddílové turnaje	30
2.3. BEST BOCCIA CUP - Pohár pro nejlepšího hráče	31
2.4. Kategorie	31
2.5. Třídy	31
3. ŘÍZENÍ SOUTĚŽE.....	34
3.1. Realizační tým ČFB (RT).....	34
3.2. Činovníci turnaje – personální zajištění	34
3.3. Pořadatel turnaje (TJ či SK):.....	35
3.4. Komise rozhodčích.....	37
3.5. Hlavní rozhodčí:.....	38
3.6. Klasifikační komise:.....	38
4. SEZNAM PŘÍLOH	
4.1. Herní a bodovací systém	40
4.2. Materiální vybavení na kurty a pro rozhodčí	50
4.3. Manuál k výsledkovému servisu	51
4.4. Manuál k časomíře BOSS system	52
4.5. Zápisové listy	56

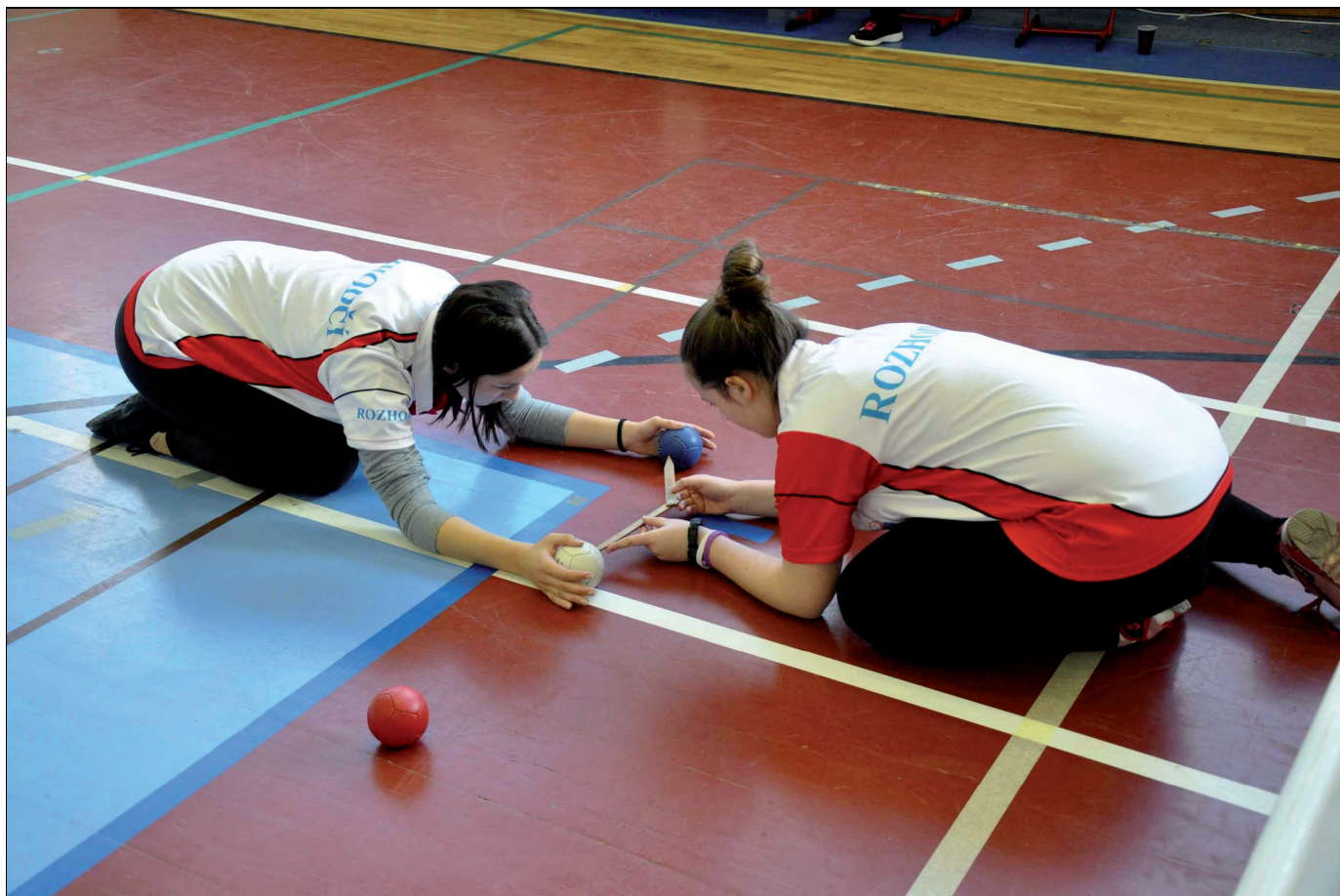
ZÁKLADNÍ USTANOVENÍ

1.1. Pravidla

Hraje se podle mezinárodních pravidel boccii vydaných BISFed, 2018 verze 3 a podle tohoto sportovního manuálu boccii. Po dobu platnosti pravidel budou jejich změny a dodatky uvedeny jako příloha tohoto manuálu.

PRAVIDLA BOCCII BIS FED

3. VERZE 2018



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

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

Překlad pravidel: Roman Suda

1.března 2018

Dokument neprošel jazykovou úpravou

Úvod

Boccia

Pravidla uvedená v tomto textu se vztahují na sport boccia.

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

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

Duch hry

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

Překlady pravidel

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

Fotografování

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

Obsah pravidel

1. Vysvětlivky (Definitions)	8
2. Způsobilost ke hře (Eligibility for play)	9
3. Herní divize (Division of Play)	9
3.1 Divize jednotlivců	9
3.2 Soutěže párů	9
Pár BC3	9
Pár BC4	9
3.3 Soutěž týmů.....	9
3.4 Odpovědnost kapitána	9
3.5 Pravidla pro sportovní asistenty	9
3.6 Trenér	10
4. Vybavení a kontrola míčů (Equipment and Ball Check)	10
4.1 Kurt.....	10
4.2 Výsledková tabule	10
4.3 Zařízení časomíry	10
4.4 Koš na mrtvé míče.....	10
4.5 Ukazatel červené/modré.....	10
4.6 Měřicí pomůcky	10
4.7 Míče na bocciu	10
5. Pomůcky (Assistive Devices)	11
6. Vozíky (Wheelchairs)	11
7. Rozházení (Warm up)	11
8. Svolávací místnost (Call Room)	11
9. Namátková kontrola vybavení (Random Check)	12
10. Hra (Play)	12
10.1 Rozházení na kurtu	12
10.2 Vhazování jacka	12
10.4 Odehrání prvního míče do kurtu	13
10.5. Odehrání prvního míče protistrany	13
10.6 Odehrání zbývajících míčů	13
10.7 Dokončení směny	13
10.8 Příprava na následující směny ve všech herních divizích	13
10.9 Odehrání míčů	13
10.10 Míče v autu	13
10.11 Vyražení jacka mimo kurt	13
10.12 Míče o stejné vzdálenosti	13
10.13 Současně odhozené míče	13
10.14 Upuštěný míč	14
10.15 Chyby rozhodčího	14
10.16 Střídání	14
10.17 Umístění náhradníků a trenérů	14
11. Bodování (Scoring)	14
12. Přerušená směna (Disrupted end)	14
13. Tie break (Tie-Break)	14
13.4 Jack je umístěn na kříž.	14
14. Pohyb na kurtu (Movement on Court)	15
15. Přestupky (Violations)	15
15.1 Jeden trestný míč	15
15.2 Stažení míče	15
15.3 Žlutá karta	15
15.4 Červená karta (diskvalifikace)	15
16. Komunikace (Communication)	17
17. Čas na směnu (Time per end)	17
18. Zdravotní „time out“ (Medical Time Out)	18
19. Objasnění a protest (Clarification and Protest Procedure)	18
Příloha 1 – Oficiální gesta/pokyny rozhodčích	20
Příloha 2 – Protesty	22
Příloha 3 – Kurt na bocciu (půdorys)	28

1. Vysvětlivky (Definitions)

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

2. Způsobilost ke hře (Eligibility for play)

- 2.1 Kritéria pro způsobilost hráčů soutěžit jsou podrobně popsána v klasifikačních pravidlech BISFedu, které obsahují detailní popis klasifikačních profilů, jakož i postup při klasifikaci sportovců, reklasifikaci a při protestech. Aktuální klasifikační pravidla BISFed jsou publikována na webových stránkách BISFed, kde jsou v sekci 4 (Klasifikace a sportovní profily).
- 2.2 Všichni sportovci, kteří chtějí soutěžit na mezinárodních soutěžích, musí být starší 15-ti let před 1. lednem daného roku, kdy chtějí soutěžit. Mezinárodní turnaje zahrnují, ale zároveň nejsou omezeny na Kontinentální mistrovství, Mistrovství světa a jiné, BISFedem schválené turnaje a Paralympijské hry.

3. Herní divize (Division of Play)

Obecně

Existuje celkem 7 herních divizí. Všechny divize hrají soutěžící obou pohlaví.

Tyto divize jsou:

3.1 Divize jednotlivců

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

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

3.2 Soutěže párů

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

Pár BC3

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

Pár BC4

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči způsobilí pro soutěž jednotlivců třídy BC4. Pár BC4 může mít jednoho náhradníka. Výjimka bude na uvážení BISFed, jehož rozhodnutí je konečné. Hráči, kteří hrají nohou, mohou mít sportovního asistenta, který se musí řídit pravidly pro sportovní asistenty (viz 3.5).

V divizi párů BC3 a BC4 se zápas skládá ze čtyř směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhadzování Jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý hráč má tři míče jedné barvy. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodové boxy 2 a 4 a strana vhadzující modré míče obsadí odhodové boxy 3 a 5.

- 3.2.1 Při vstupu do call roomu si každý hráč z párové divize (včetně náhradníka) může vzít s sebou 3 červené, 3 modré míče a 1 Jack pro pár.
- 3.2.2 Míče, které patří náhradnímu hráči budou umístěny do vyhrazeného prostoru u výsledkové tabule. 3.3 Soutěž týmů

3.3 Soutěž týmů

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

V soutěži týmů se zápas skládá ze šesti směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vhadzování Jacka přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 1 k boxu číslo 6. Každý hráč obdrží dva míče. Strana vhadzující červené míče obsadí odhodové boxy 1, 3 a 5, strana vhadzující modré míče obsadí odhodové boxy 2, 4 a 6.

- 3.3.1 Při vstupu do call roomu si může každý člen týmu (včetně náhradníků) s sebou vzít 2 červené, 2 modré míče a 1 Jack pro tým.
- 3.3.2 Míče, které patří náhradnímu hráči budou umístěny do vyhrazeného prostoru u časoměry.

3.4 Odpovědnost kapitána

- 3.4.1 V divizi týmů a párů stojí v čele každé strany a utkání, kapitán. Kapitán musí být pro rozhodčího zřetelně identifikován označením „C“ na dresu. Každý kapitán, tým nebo země jsou odpovědní za kapitánské označení „C“. Kapitán vystupuje jako výkonný zástupce týmu a přebírá následující odpovědnosti:
 - 3.4.2 Zastupuje tým/pár při losování mincí a rozhoduje, zda bude tým hrát s červenými nebo modrými míči.
 - 3.4.3 Rozhoduje, který člen týmu/páru hraje včetně odehrání trestných míčů.
 - 3.4.4 Vyhláší technický či zdravotní time out nebo střídání. Tuto možnost má i trenér týmu/páru na kurtu.
 - 3.4.5 Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při oznámení skóre.
 - 3.4.6 Konzultuje s rozhodčím situace jako přerušená směna nebo pokud dojde ke sporu.
 - 3.4.7 Podepisuje zápis o utkání nebo pověřuje osobu, která má podepsat v zatoupení. Podpisující osoba se podepisuje svým vlastním jménem. Při použití elektronického zápisu o utkání může kapitán potvrdit výsledek zápasu stisknutím tlačítka „OK“ nebo může dát souhlas zapisovateli či rozhodčímu, aby stisknul souhlas „OK“ za něho.
 - 3.4.8 Podává protest. Toto může učinit také trenér a vedoucí týmu.

3.5 Pravidla pro sportovní asistenty

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

- nastavují či stabilizují hrací vozík – na pokyn hráče;
- nastavují hráče do vhodné pozice – na pokyn hráče;
- uválí a/nebo podávají míč hráči – na pokyn hráče;
- nastavují rampu (BC3) – na pokyn hráče;
- provádí rutinní aktivity před nebo po hodu;
- sbírají svoje míče po každé směně – na vyzvání rozhodčího.

Sportovní asistent nesmí mít přímý fyzický kontakt (absolutně bez dotyku viz. 15.8.5) s hráčem během odhodu či vypuštění míče. Při vypuštění míče nesmí pomáhat hráči tím, že tlačí nebo nastavuje vozík či tykadlo. Sportovní asistent BC3 se nemůže dívat do hracího pole v průběhu směny (viz. 15.5.2, 15.6.5).

3.6 Trenér

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

4. Vybavení a kontrola míčů (Equipment and Ball Check)

Veškeré potřebné vybavení ke hře musí být schváleno pořadatelem a technickým delegátem BISFedu na každém jednotlivém oficiálním turnaji.

Kontrola sportovního vybavení (vozíky, rampy, "tykadla", rukavice, dlahy atd.) a míčů musí proběhnout na začátku turnaje. Hlavní rozhodčí a/nebo jimi pověřené osoby provedou tuto kontrolu v době určené technickým delegátem.

V ideálním případě by kontrola měla proběhnout 48 hodin před začátkem soutěže. Míče, které neprošly kontrolou, budou zabaveny do konce turnaje. Rukavice, dlahy nebo podobné pomůcky, které hráč při hře používá, musí být písemně schváleny klasifikátory a musí být přineseny ke kontrole vybavení. Rozhodčí mohou požádat o tento písemný souhlas klasifikátora také v call roomu. Hráči, kteří používají komunikační přístroje, musí také tyto nechat schválit při kontrole sportovního vybavení.

Soutěžní míče, které poskytuje organizační výbor, musí také úspěšně projít kontrolou vybavení na každém turnaji.

4.1 Kurt

Povrch musí být rovný a hladký, jako například leštěný beton, dřevěná podlaha, přírodní nebo syntetická guma.

Povrch by měl být čistý. Nesmí být používány prostředky, které by změnily vlastnosti povrchu (např. pudr).

Rozměry kurtu jsou 12,5m x 6m, včetně odhodové plochy rozdělené do šesti boxů. Veškerá měření zevních pomeznic čar se provádějí k vnitřní hraně příslušné čáry. Čáry oddělující odhodové boxy a kříž jsou měřeny na tenké čáře tužkou, přičemž páska je rovnoměrně rozložena na obou stranách této značky. Odhodová čára a V čára jsou umístěny uvnitř neplatného území pro odhod jacka. (Příloha 3 -. Boccia Court Layout)

Všechna značení kurtu musí být široká od 1,9 cm do 7 cm a musí být snadno rozeznatelná. K označení herních čar by měla být použita lepicí páska. Široká páska 4 – 7 cm je určena pro označení vnějších pomeznic čar, odhodovou čáru a V čáru.

Tenká páska 1,9 – 2,6 cm je určena pro označení vnitřních čar oddělujících odhodové boxy, cílový box a vyznačení kříže. Vnitřní rozměry cílového boxu jsou 25 x 25 cm. Úzká páska je nalepena z vnější strany cílového boxu.

4.2 Výsledková tabule

Musí být umístěna tak, aby na ni viděli všichni hráči hrající zápas.

4.3 Zařízení časomíry

Pokud je to možné, časomíra by měla být elektronická.

4.4 Koš na mrtvé míče

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

4.5 Ukazatel červené/modré

Ukazatel je barevná páčka, kterou používá rozhodčí k identifikaci, která strana (červená nebo modrá) hraje další.

Rozhodčí používá ukazatel a své prsty, aby ukázal skóre na konci každé směny a celkové skóre na konci zápasu.

4.6 Měřicí pomůcky

Šablony používané k měření obvodu míče. Také pásma, posuvná měřidla, spárové měrky, baterky jsou používány pro měření vzdáleností mezi míči na kurtu.

4.7 Míče na bocciu

Sada míčů na bocciu se skládá ze šesti červených, šesti modrých míčů a jednoho bílého Jacka. Míče na bocciu používané ve schválených soutěžích musí splňovat kritéria stanovená BISFed (viz 4.7.1, 4.7.2).

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

Soutěžní míče (oficiální míče poskytnuté organizátorem turnaje) mohou být použity pouze těmi hráči, kteří si do call roomu nepřinesou míče vlastní, nebo hráči, jejichž míče neprojdou namátkovou kontrolou míčů.

4.7.1 Kritéria pro boccia míče

Váha: 275 g +/- 12 g

Obvod: 270 mm +/- 8 mm

Nejsou požadována žádná označení výrobce zaručující, že míče splňují výše zmíněná kritéria.

Míče musí mít definované barvy: červenou, modrou a bílou. Musí být v dobrém stavu bez viditelných známek, které ukazují na poškození a manipulaci s míčem, např. Znamky po řezání. Nejsou povoleny na míčích žádné nálepky. Hlavní rozhodčí rozhoduje, zda je konkrétní míč způsobilý ke hře a konečné slovo má technický delegát.

4.7.2 Testování míčů

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

4.7.2.2 Obvod míče je měřen pomocí pevné šablony o síle 7 - 7,5 mm, která má dva otvory: jeden o obvodu 262 mm (dále jen „malý“ otvor) a jeden o obvodu 278 mm (dále jen „velký“ otvor). Postup měření:

4.7.2.2.1 Každý míč bude testován s cílem ověřit, zda nepropadne skrz malý otvor svou vlastní vahou, umístíme-li ho opatrně na vrchol malého otvoru.

4.7.2.2.2 Každý míč bude testován s cílem ověřit, že propadne velkým otvorem, umístíme-li ho opatrně shora na velký otvor. Míč musí propadnout velkým otvorem svou vlastní vahou.

4.7.2.3 Každý míč bude testován standardním „BISFed Roll-testem“. Tento test prověří, zda je míč schopen kutálet se vlivem své vlastní váhy (gravitace) poté, co bude uvolněn z hliníkové rampy v délce 290 mm, při sklonu 25 stupňů (+/- 0.5 stupně). Každý míč se musí kutálet nejméně 175 mm na 100 mm širokém vodorovném hliníkovém pásu na konci testovacího zařízení. Míč projde úspěšně testem tehdy, pokud se skutálí z vodorovného hliníkového pásu na jeho konci. Každý míč je možné testovat maximálně třikrát. Míč je vyřazen v případě, kdy nespadne z konce vodorovného pásu testovacího zařízení, ani v jednom ze tří pokusů. Pokud spadne míč z vodorovného pásu testovacího zařízení do strany, je považován za neplatný. Pokud míč projde prvním pokusem, považuje se za platný a druhý a třetí pokus se již neprovádí. Pokud míč selže při prvním pokusu, ale projde při druhém pokusu, třetí pokus se již neprovádí. (Na oficiálních turnajích BISFedu se toto testování bude provádět na "Roll testu", který byl schválen hlavním technickým delegátem turnaje. Úhel sklonu na zařízení bude nastaven 24,5 – 25,5 stupňů.)

4.7.2.4 Hlavní rozhodčí může provést namátkový roll test, podle pravidel 4.7.2.1 – 4.7.2.3 v call roomu před kterýmkoliv zápasem.

4.7.2.5 Jakýkoliv míč, který neprojde kontrolou v souladu s body 4.7.2.1 – 4.7.2.3 bude vyřazen a uchován u hlavního rozhodčího až do konce turnaje; takový míč nesmí být během turnaje použit.

5. Pomůcky (Assistive Devices)

Pomůcky, jako jsou rampy, které jsou používány hráči divize BC3, podléhají schválení během kontroly herního vybavení na každé jednotlivém turnaji. Rukavice a/nebo dlahy používané hráči ke hře, musí být odsouhlaseny klasifikátorem a musí být předloženy při kontrole herního vybavení.

- 5.1 Rampa, pokud ji položíme na bok, se musí vejít do prostoru o rozměrech 2,5 m x 1 m. Rampa, včetně všech součástí, nástavců a podstavce musí být nastavena během měření do maximální polohy.
- 5.2 Součástí rampy nesmí být žádné mechanické přístroje, které by iniciovaly, zrychlovaly nebo zpomalovaly míč; či pomáhaly s orientací rampy (tj. laser, vodováha, brzdy, zaměřovací přístroje, dalekohledy, atd.) Taková mechanická zařízení nejsou povolena v call roomu ani na hrací ploše (FOP). Žádné zvýšené prvky na rampě používané k zaměřování nejsou povoleny. Pevné či dočasné přidané nástavby či prvky na rampě nesmí být použity k zaměřování/ orientaci rampy. Poté, co hráč uvede míč do pohybu, míči nesmí bránit již nic v cestě.
- 5.3 V momentě, kdy je míč vypuštěn, rampa nesmí přesahovat přes odhodovou čáru.
- 5.4 Žádná omezení pro délku pomůcky připevněné k hráčově hlavě („tykadlo“), držené v ústech nebo připevněné na paži, pomocí které hráč vypouští míč na kurt není. (viz 15.8.4: pomůcka k vypuštění míče musí být přímo připojena k hlavě, držena v ústech nebo ruce).
- 5.5 Poté, co předá rozhodčí hráči Jack a před odhodem Jacka, musí být rampa hráče, který Jacka vypouští, zřetelně otočena minimálně 20 cm vlevo a 20 cm vpravo (viz 15.8.10). Při tie-breakové směně u soutěže jednotlivců i párů musí každý hráč provést výše popsaný pohyb rampou před vypuštěním svého prvního barevného míče, ovšem poté, co rozhodčí ukáže barvu strany, která hraje (viz 13.5). Rampou musí být zřetelně proveden výše zmíněný pohyb také před každým hodem trestného míče. Hráč, který má stále zbývající míče k odhodu, musí provést změnu polohy rampy zřetelným pohybem rampy 20 cm doleva a doprava poté, co se on sám nebo jeho spoluhráč vrátí z hracího pole. Pokud již hráč nemá žádný míč k odhodu, pohyb rampou provádět nemusí (viz 15.8.10). Mezi dalšími odhody míčů není již pohyb rampou vyžadován.
- 5.6 Soutěžící může použít více než jednu rampu a/nebo více „tykadla“ v průběhu zápasu. Všechny pomůcky ke hře musejí být během celé směny v hráčově vlastním odhodovém boxu. V případě, že chce mít hráč u sebe jiné předměty (lahev, kabát, odznak, vlajku ...) či další herní vybavení („tykadla“, rampu či nástavec), musejí být tyto předměty, od začátku směny, uvnitř hráčova vlastního odhodového boxu. V případě, že se jakýkoli předmět dostane ven, z hráčova odhodového boxu, během směny, rozhodčí situaci posoudí dle pravidla 15.6.1, 15.6.
- 5.7 Jestliže se rampa rozbije během hry, čas musí být zastaven a hráči je poskytnuto jeden desetiminutový technický time-out k opravě rampy. V párech může hráč sdílet jednu rampu se spoluhráčem nebo se střídajícím hráčem. Náhradní rampa může být vyměněna pouze mezi směnami (hlavní rozhodčí s tím musí být seznámen).
- 5.8 Hráči, kteří při hře potřebují používat rukavice či speciální dlahy musí mít písemný souhlas klasifikátora.

6. Vozíky (Wheelchairs)

- 6.1 Vozíky používané během hry by měli mít co nejbližší k vozíkům standardním. Skútry mohou být také používány. Neexistuje žádné omezení pro výšku sedu pro hráče třídy BC3, pokud zůstávají sedět. Pro všechny ostatní hráče je maximální výška sedu 66 cm od země k nejnižšímu bodu v místě, kde je hráčova hýždě v kontaktu se sedákem.

- 6.2 Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a sportovec má desetiminutový technický time out na opravu vozíku. Pokud se oprava nepodaří, hráč musí pokračovat v zápase nebo prohrává zápas kontumačně (viz 11.8).
- 6.3 V případě sporu rozhoduje hlavní rozhodčí společně s technickým delegátem. Jejich rozhodnutí je konečné.

7. Rozhánění (Warm up)

- 7.1 Před zahájením každého zápasu se hráč může připravit na určeném rozhazovacím kurtu („Warm-up area“). Přípravný kurt je k použití přednostně pro hráče, kteří hrají následující zápas dle časového rozpisu, který vytvoří HOC (Organizátor). Hráči, trenéři a sportovní asistenti mohou na tento rozhazovací kurt vstoupit dle stanoveného rozpisu.
- 7.2 Hráči mohou být doprovázeni na přípravný kurt maximálně tímto počtem osob:
 - BC1: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - BC2: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - BC3: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - BC4: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - pár BC3: 1 trenér, 1 sportovní asistent pro každého hráče
 - pár BC4: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - tým (BC1/2): 1 trenér, 1 sportovní asistent
- 7.3 Pokud je to nezbytné, může na přípravné kurty vstoupit 1 tlumočnická a 1 fyzioterapeut/masér dané země. Tyto osoby nesmí pomáhat trénovat.

8. Svolávací místnost (Call Room)

- 8.1 Oficiální časomíra bude umístěna u vstupu do svolávací místnosti a bude jasně označena.
- 8.2 Hráče mohou do svolávací místnosti doprovázet pouze tyto osoby:
 - BC1: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - BC2: 1 trenér
 - BC3: 1 trenér, 1 sportovní asistent
 - BC4: 1 trenér (1 sportovní asistent v případě, že hráč hraje nohou)
 - pár BC3: 1 trenér, 1 sportovní asistent pro každého hráče
 - pár BC4: 1 trenér, (1 sportovní asistent v případě, že hráč hraje nohou)
 - tým BC1/2: 1 trenér, 1 sportovní asistent
- 8.3 Před vstupem do call roomu musí každý hráč a sportovní asistent ukázat jejich startovní čísla a akreditaci. Trenéři musí ukázat jejich akreditace. Startovní číslo je umístěno na hrudi nebo na dolních končetinách (na přední straně) hráče. Všichni sportovní asistenti musí mít na zádech startovní číslo hráče, které souhlasí se startovním číslem hráče, kterému asistují. Při nedodržení tohoto požadavku, jim nebude umožněn vstup do call roomu.
- 8.4 Registrace se provádí při vstupu do svolávací místnosti. V případě, že se hráč/ strana nedostaví do call roomu včas, prohrává zápas kontumačně.
- 8.4.1 Pro zápasy jednotlivců, musí být všichni sportovci zaregistrováni mezi třiceti a patnácti minutami před stanoveným začátkem zápasu.
- 8.4.2 Pro zápasy párů a týmů, musí být všichni hráči zaregistrováni mezi čtyřiceti pěti a dvaceti minutami před stanoveným začátkem zápasu.
- 8.4.3 Každá strana (jednotlivec, tým či pár, včetně trenéra a sportovního asistenta) se musí registrovat společně a musí sebou přinést všechno jejich sportovní vybavení a míče. Každá strana by měla přinést do call roomu pouze předměty potřebné ke hře.
- 8.5 Poté, co jsou hráči, trenéři a sportovní asistenti zaregistrováni a uvnitř call roomu, nesmí ho opustit. Pokud tak udělají, nebude jim povoleno se vrátit, ani se zúčastnit hry. (Výjimkou je pravidlo 8.13). Další vyjímku může udělit hlavní rozhodčí a/nebo technický delegát.)

- 8.6 Všechny strany musí zůstat v call roomu na vyznačených místech pro jejich kurt, bezprostředně poté, co byli zaregistrováni. Jestliže soutěžící musí hrát „back-to-back“ („hru za hrou“), trenér nebo vedoucí výpravy může hráče zaregistrovat, a to se souhlasem technického delegáta, pro následující hru. To zahrnuje „play-off“ zápasy, pokud mezi nimi není dostatek času tak, aby byl splněn časový limit call roomu.
- 8.7 Ve stanovený čas se dveře call roomu zavřou a není možné do něj vstoupit, doručit vybavení nebo míče pro nadcházející zápas. (Výjimku může udělit hlavní rozhodčí a/nebo technický delegát.)
- 8.8 Rozhodčí vstoupí do call roomu nejpozději, když se svolávací místnost uzavírá.
- 8.9 Rozhodčí může požádat hráče, aby mu ukázali jejich startovní čísla, akreditace a klasifikační dokumenty.
- 8.10 Kontrola veškerého vybavení, schvalovacích nálepek a rozlosování mincí musí být provedeny v call roomu. Jakékoliv vybavení, které neprojde kontrolou, nemůže být použito v následující hře, pokud ho nemůže hráč (strana) ihned opravit tak, aby bylo v souladu s pravidly.
- 8.11 Rozlosování mincí – rozhodčí hodí mincí a vítězná strana si vybere, zda bude hrát s červenými nebo s modrými míči. Hráčům je dovoleno prohlédnout si míče protistrany před nebo po losování mincí.
- 8.12 Oficiální soutěžní míče mohou být použity pouze v případě, pokud si hráč nepřinesl své vlastní míče do call roomu, nebo pokud jeho míče byly vyřazeny náhodnou kontrolou herního vybavení.
- 8.13 Pokud je program zpožděn oproti rozpisu v době, kdy je call room plně v provozu, hlavní rozhodčí nebo technický delegát může vyhovět požadavku odejít na toaletu za těchto podmínek:
- musí být informován soupeř;
 - sportovce doprovází pořadatel;
 - hráč musí být zpět do té doby, než je celá skupina hráčů vpuštěna na hrací plochu; pokud se do té doby nevrátí, prohrává strana zápas kontumačně v případě, že nemá dostatečný počet hráčů pro následující zápas
- 8.14 Pravidlo 8.4 neplatí v případě, že zdržení nastalo na straně organizátora. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v rozpisu, HOC (organizační výbor) to písemně oznámí všem vedoucím týmů co nejrychleji a aktualizuje časový plán.
- 8.15 Tlumočnick může vstoupit pouze na požádání rozhodčího. Tlumočnick musí být přítomen před každým zápasem v blízkosti call roomu pro případ, že bude potřeba, aby vstoupil do svolávací místnosti.

9. Namátková kontrola vybavení (Random Check)

- 9.1 Hlavní rozhodčí může kdykoliv během turnaje namátkově zkontrolovat vybavení sportovců, dle vlastního uvážení.
- 9.2 Míče, které nespĺní předepsaná kritéria, popsaná v bodech 4.7.1, 4.7.2, budou staženy až do konce turnaje. Rozhodčí zaznamená zprávu o zabavených míčích do zápisu o utkání. Hráčům je poté povoleno nahradit si míč/e za oficiální soutěžní míče. Po zápase musí být oficiální soutěžní míče vráceny rozhodčímu. Pokud hráč přinese do call roomu více míčů, než by měl, všechny míče, které jsou navíc budou hráči zabaveny do konce soutěže. “Míče navíc”, které byly zabaveny během procesů v call roomu, avšak jsou způsobilé ke hře, mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.

- 9.3 Pokud je vyřazen jeden či více míčů díky namátkové kontrole, bude hráči udělena žlutá karta a výstraha dle pravidla 15.9.3. Pokud je hráči odebrán víc než jeden míč během této náhodné kontroly, dostane pouze jednu žlutou kartu.
- 9.4 Pokud míče či jiné vybavení sportovce (vozík, rampa, rukavice, dlahy a jiné) neprojde úspěšně druhou namátkovou kontrolou, tento hráč obdrží druhou žlutou kartu a bude vyřazen z aktuálního zápasu dle pravidla 15.9.2 a 15.9.3.
- 9.5 Pokud je hráči odebrán míče, může požádat o stejný typ míče (tvrdý, měkký...) ze soutěžních míčů, pokud je má pořadatel k dispozici. Hráči bude poskytnut potřebný počet míčů bez možnosti, že by si je sám mohl vybrat.
- 9.6 Hráči a trenéři mohou být přítomni u namátkové kontroly. Pokud vybavení neprojde kontrolou, rozhodčí musí přivolat hlavního rozhodčího, aby měření zopakoval. Namátkové kontroly mohou být provedeny v call roomu a/nebo v průběhu utkání na kurtu.
- 9.7 V divizi týmů a párů je nezbytné identifikovat vybavení jednotlivých hráčů již v call roomu, aby bylo zřejmé, komu toto vybavení patří, pokud namátkovou kontrolou neprojde. Pokud nelze identifikovat, komu sportovní vybavení patří, je udělena žlutá karta kapitánovi. (viz. 15.9.2).

10. Hra (Play)

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

10.1 Rozházání na kurtu

Když jsou hráči na kurtu, zaujmou pozice ve svých vyhrazených boxech. Rozhodčí dá pokyn k zahájení dvouminutového rozházení během kterého každá strana může zahrát maximálně sedm míčů (včetně Jacka). Střídající hráči se nikdy nerozhazují. Rozházení je ukončeno, pokud obě strany odhodí všech sedm míčů či po uplynutí dvou minut, podle toho, co nastane dříve.

10.2 Vhazování jacka

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

- 10.2.1 Strana hrající s červenými míči vždy zahajuje první směnu.
- 10.2.2 Hráč smí zahrát Jacka až poté, co mu dá rozhodčí pokyn.
- 10.2.3 Jack musí zastavit v platném území pro Jacka.
- 10.3 Neplatné vhození Jacka
- 10.3.1 Vhození jacka je neplatné, jestliže:
- po odehrání zůstane stát na neplatném území pro Jacka;
 - je vhozen do autu;
 - je při vhození Jacka spáchán přestupek; v tomto případě je také udělen odpovídající trest dle 15.1 - 15.11
- 10.3.2 Je-li zahrán Jacka neplatně, pak vyhazuje Jack hráč, který je na řadě s jeho vyhazováním v následující směně. Jestliže dojde k neplatnému zahrání Jacka v závěrečné směně, pak vyhazuje Jack hráč, který zahrával Jacka v první směně. Vhazování Jacka pokračuje podle pořadí, dokud Jack není vhozen do platného území.
- 10.3.3 Dojde-li k neplatnému zahrání Jacka, v příští směně vyhazuje Jack hráč, který by byl na řadě, kdyby nedošlo k neplatnému zahrání

10.4 Odehrání prvního míče do kurtu

- 10.4.1 Hráč, který zahraje Jacka, vhadzuje také první barevný míč (viz 15.8.9).
- 10.4.2 Je-li míč vhozen mimo kurt nebo je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vhadzování stejná strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly odhozeny všechny míče příslušné strany. V divizi párů a týmů může vhadzovat druhý barevný míč kterýkoliv hráč strany, která je na řadě.

10.5. Odehrání prvního míče protistrany

- 10.5.1 Poté hraje protistrana.
- 10.5.2 Je-li míč vhozen mimo kurt nebo je-li stažen rozhodčím po přestupku, pokračuje ve vhadzování tato strana, dokud míč nezůstane v platném území kurtu, nebo dokud nebyly odhozeny všechny míče příslušné strany. V divizi párů a týmů může házet druhý barevný míč jakýkoliv hráč týmu.

10.6 Odehrání zbývajících míčů

- 10.6.1 Dále hraje ta strana, která nemá míč nejbliže k Jacku. V případě, že tato strana už odehrála všechny své míče, pak vhadzuje druhá strana. Takto se pokračuje, dokud neodehrají obě strany všechny míče.
- 10.6.2 Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajících míče, může toto oznámit rozhodčímu. Zbývajících míče budou odebrány a označeny jako „mrtvé míče“. Počet míčů, které nebyly odhozeny, bude zaznamenán do zápisu o utkání.

10.7 Dokončení směny

- 10.7.1 Poté, co byly odehrány všechny míče a nejsou uděleny žádné trestné míče, rozhodčí ústně oznámí skóre a ukončí směnu “konec směny” (viz.11). Sportovní asistent BC3 se nyní může otočit do hracího pole.
- 10.7.2 Pokud ve směně byly uděleny trestné míče a poté, co s výsledkem souhlasí hráči nebo kapitáni, budou z hracího pole rozhodčím posbírány všechny míče (čárový rozhodčí může asistovat). Strana, které byl udělen hod trestného míče vybere jeden ze svých barevných míčů, kterým bude házet do cílového boxu, vyznačeného okolo kříže. Rozhodčí po odehrání slovně oznámí celkové skóre směny (viz.11) a poté ukončí směnu “konec směny”. Sportovní asistenti hráčů BC3 se mohou nyní otočit do hracího pole. Celkové skóre směny je zaznamenáno do zápisu o utkání.
- 10.7.3 Pokud v závěrečné směně zápasu je zcela zřejmý vítěz, a i když všechny míče dosud nebyly odhozeny, nebude udělena žádná penalizace, když trenéři a sportovní asistenti začnou jásat. Toto platí také během odhodu trestného míče.
- 10.7.4 Sportovní asistenti a trenéři mohou vstoupit do hracího pole pouze na pokyn rozhodčího (15.9.7) na konci směny poté, co rozhodčí vyhlásí “jedna minuta” a zvedne Jacka ze země.

10.8 Příprava na následující směny ve všech herních divizích

Rozhodčí povolí hráčům maximálně jednu minutu mezi jednotlivými směnami. Tato jedna minuta začíná v momentě, kdy rozhodčí zvedne Jacka ze země a vyhlásí „jedna minuta!“ . Sportovní asistenti a/nebo pořadatelé, trenéři (pouze v divizi týmů a párů) sesbírají všechny míče k zahájení další směny. Po uplynutí čtyřiceti pěti vteřin, rozhodčí oznámí skutečnost, že zbývá patnáct sekund oznámením „patnáct sekund!“ . Po uplynutí času, rozhodčí oznámí „čas!“ .

Veškeré aktivity opačné strany musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí předá Jacka straně, která je na řadě. Tuto stranu vyzve ke hře oznámením „Jack!“ . V případě, že neharající strana není připravena, musí počkat, dokud ji rozhodčí nevyzve ke hře a teprve poté může ve svém čase dokončit přípravy.

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

10.9 Odehrání míčů

- 10.9.1 V momentě odhodu/ vypuštění míče se musí alespoň jedna lýžď hráče dotýkat sedačky vozíku/skútru, z něhož je odhod prováděn. Hráči, kteří mohou hrát jen pokud leží na břiše, musí mít své břicho v kontaktu s vozíkem (viz 15.6.3). Tito sportovci musí mít ke hře z polohy na břiše souhlas z klasifikace.
- 10.9.2 Jestliže míč, který je odhazován zasáhne vhadzujícího hráče, protihráče nebo jeho vybavení, stále je považován za míč ve hře.
- 10.9.3 Poté, co je míč odhozen, kopnut nebo opustí spodní část rampy, smí vyjet stranou z hráčova boxu (vzduchem nebo po zemi) a přes protihráčův box před tím, než přejde odhodovou čáru do hracího pole.
- 10.9.4 Jestliže se míč samovolně (bez cizího zásahu) začne pohybovat po kurtu, zůstává v hracím poli v nové pozici.

10.10 Míče v autu

- 10.10.1 Každý míč je považován za míč v autu, jestliže se dotýká nebo překročí pomezí čáry. Pokud se míč dotýká pomezí čáry a zároveň podporuje v určité pozici jiný míč, bude tento míč odstraněn jedním přímým pohybem směrem ven, kolmo k pomezí čáře, při zachování míče v kontaktu s podlahou. Pokud se následně posune podepřený míč také na čáru, je také v autu a bude odebrán. Každý míč bude považován za „mrtvý míč“, dle pravidel 10.10.4 nebo 10.11.1.
- 10.10.2 Míč, který se dotkne nebo překročí pomezí čáru a poté se vrátí zpět do kurtu je považován za míč v autu.
- 10.10.3 Odhozený míč, který dopadne mimo kurt, s výjimkou případu popsaného v bodě 10.14, je považován za míč v autu.
- 10.10.4 Jakýkoliv barevný míč, který je vhozen mimo kurt nebo je vyřazen jako mrtvý míč a je umístěn do vyhrazeného prostoru pro mrtvé míče. Konečné rozhodnutí, zda je míč v autu či nikoliv, je vždy na rozhodčím.

10.11 Vyrazení jacka mimo kurt

- 10.11.1 Dojde-li v průběhu zápasu k vyrazení Jacka mimo kurt nebo do oblasti, která je pro Jacka neplatná, pak je přemístěn na „kříž“ pro navrácení Jacka do hry.
- 10.11.2 Není-li tento úkon možný, protože kříž kryje jiný míč, pak je Jack umístěn co nejbliže před kříž a centrálně mezi postranní čáry. (Před křížem znamená místo mezi přední odhodovou čarou a křížem pro Jacka.)
- 10.11.3 Když je Jack přemístěn na kříž, strana, která je na řadě s vhadzováním, je určena v souladu s pravidlem 10.6.1.
- 10.11.4 Nejsou-li v hracím poli kurtu po přemístění jacka žádné barevné míče, pak vhadzuje strana, která vyrazila Jacka do autu.

10.12 Míče o stejné vzdálenosti

Nachází-li se dva nebo více míčů odlišné barvy ve stejné vzdálenosti od Jacka (i v případě, že skóre je více než 1:1), vhadzuje opět ta strana, která vhadzovala jako poslední. Poté se strany ve vhadzování střídají, dokud není stejná vzdálenost porušena nebo dokud jedna ze stran nevhodila všechny své míče. Poté hra pokračuje jako obvykle. Pokud nový míč opět vytvoří stejnou situaci, vhadzuje opět strana, která tento míč hodila.

10.13 Současné odhozené míče

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

10.14 Upuštěný míč

Upustí-li hráč míč nešťastnou náhodou, je hráčovou odpovědností požádat rozhodčího o navrácení tohoto míče.

Rozhodčí rozhodne, zda šlo skutečně o upuštěný míč nebo jestli šlo o platný pokus. Následně povolí tomuto hráči znovu odhodit stejný míč, když rozhodne, že šlo o upuštěný míč. Počet pokusů k odhodu míče není omezen a výhradním arbitrem je rozhodčí. Časomíra se v tomto případě nezastavuje.

10.15 Chyby rozhodčího

Jestliže vhadzuje, následkem chyby na straně rozhodčího, nesprávná strana, je míč navrácen vhadzujícímu hráči/straně. V tomto případě musí být zkontrolován čas a patřičným způsobem upraven. Dojde-li k narušení polohy některého z míčů, považuje se tato směna za přerušenu (viz 12 a 15.2.4).

10.16 Střídání

10.16.1 V divizi párů BC3 a BC4 je každé straně povoleno provést v průběhu zápasu jedno střídání (viz 3.2).

10.16.2 V divizi týmů je každé straně povoleno střídání až dvou hráčů v průběhu zápasu, pokud mají dva náhradníky (viz 3.3).

10.16.3 Střídání musí proběhnout mezi směnami a rozhodčí musí být o něm informován. Pokud je vystřídán kapitán, jiný člen týmu se musí stát kapitánem. Náhradník musí obsadit odhodový box hráče, kterého nahrazuje. Kapitánem se může stát i hráč, který do hry zrovna vstupuje.

10.16.4 Střídání nesmí zdržet průběh zápasu. Pokud byl jednou hráč vystřídán, už nesmí v tomto zápase zpět nahradit nikoho jiného.

10.17 Umístění náhradníků a trenérů

Trenéři a náhradníci musí být umístěni na konci kurtu ve vyznačeném území. Vymezení tohoto území stanovuje organizační výbor a závisí na celkovém rozložení kurtů na ploše.

11. Bodování (Scoring)

11.1 Určení skóre provádí rozhodčí poté, co byly vhozeny všechny míče obou stran, včetně trestných míčů, pokud nějaké byly. Body z hodu trestného míče, pokud byly, jsou přičteny ke konečnému výsledku a zapsány.

11.2 Strana s míčem nejbliže k Jacku obdrží jeden bod za každý míč, který je k Jacku blíže než nejbližší míč protistrany.

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

11.4 Rozhodčí se na konci každé směny ujistí, že skóre zaznamenané v zápisu o utkání a na výsledkové tabuli je správné. Hráči/ kapitáni jsou odpovědní za kontrolu bezchybného záznamu počtu bodů. Za každý trestný míč, který je vhozen do cílového boxu vyznačeného kolem kříže, získává strana, která tento míč házela jeden bod.

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

11.6 Rozhodčí může přivolat kapitány (či hráče v případě divize jednotlivců) k měření, pokud je výsledek na konci směny těsný.

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

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

Pokud obě strany prohrávají zápas kontumačně, technický delegát a hlavní rozhodčí rozhodnou o dalším postupu.

12. Přerušená směna (Disrupted end)

12.1 Směna může být přerušena v případě, pohnul-li hráč či rozhodčí nedopatřením s míči v hracím poli nebo je-li míč odhozen během přestupku, který rozhodčí nestihne zastavit.

12.2 Dojde-li k přerušení směny z důvodu chyby nebo jednání na straně rozhodčího, navrátí rozhodčí vhozené míče, po poradě s čárovým rozhodčím, do jejich původního postavení (rozhodčí se bude snažit vždy zachovat původní skóre, i kdyby míče nebyly v přesné předešlé pozici). Pokud rozhodčí neví, jaké bylo předchozí skóre, zahájí se směna od začátku. Konečným arbitrem je rozhodčí.

12.3 Dojde-li k přerušení směny kvůli chybě nebo jednání jedné ze stran, přistoupí rozhodčí k opatřením v souladu s pravidlem 12.2, ale při rozhodování se může poradit se znevýhodněnou stranou, aby se vyhnul jakémukoliv nespravedlivému rozhodnutí.

12.4 Jestliže je přerušena směna a byly v ní uděleny trestné míče, budou tyto míče odehrány na konci této znovu hrané směny. Jestliže přerušeni směny zavinila ta strana, která měla na jejím konci odehrát trestné míče, ztrácí tuto možnost v nově hrané směně.

12.5 Pro Mistrovství světa a Paralympijské hry musí pořadatel zajistit zpětný kamerový záznam tak, aby bylo možné umístit míče do jejich přesné předchozí pozice. Hlavní rozhodčí tak může učinit rychlé rozhodnutí o tom, jak byla směna narušena a vyřknout závěr tak, aby nedošlo ke zpoždění průběhu soutěže.

13. Tie break (Tie-Break)

13.1 Tie break je extra směna.

13.2 Hráči zůstávají ve svých původních odhodových boxech.

13.3 Poté oznámení tie breaku, provede rozhodčí během jedné minuty rozlosování mincí. Vítěz rozlosování mincí před tie breakem určuje, která strana hraje první. Jack strany, která vhadzuje první, je použit pro tuto směnu. Během nebo po rozlosování mincí, se nemohou sportovní asistenti hráčů BC3 otočit na hrací pole. (viz 15.5.2).

13.4 Jack je umístěn na kříž.

13.5 Směna tie break je poté odehrána, jako běžná směna. V divizi jednotlivců BC3 musí obě strany (červená i modrá) provést zřetelný pohyb rampou před vypuštěním jejich prvního barevného míče. V divizi párů BC3 páry, musí provést zřetelný pohyb rampou VŠICHNI hráči (červená i modrá) poté, co rozhodčí signalizuje, že jejich strana je na řadě, před odhodem svého prvního míče. (Ref. 5.5, 15.8.10 – stažení vypuštěného míče).

13.6 Nastane-li situace popsaná v bodě 11.3 a obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, skóre je zaznamenáno a hraje se druhý tie break. Tentokrát zahajuje směnu protistrana. Tento postup pokračuje a strany se střídají o první vhadzování, dokud jedna strana nezvítězí.

- 13.7 Pokud je nezbytné hrát extra tie break nutný k tomu, aby se rozhodlo o výsledném umístění ve skupině, hráči se sejdou v call roomu a rozhodčí udělá následující:
- rozlosuje minci, aby určil, která strana hraje s červenými a modrými míči;
 - rozlosuje znovu minci, aby určil, která strana zahajuje směnu;
 - Jack strany, která hraje jako první, je umístěn na kříž;
 - následně se hraje tie break jako běžná směna;
 - nastane-li situace, že obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno a zahájí se druhý tie break. Tentokrát zahajuje směnu protistrana a na kříž je umístěn Jack této strany;
 - střídání stran v odhodu Jacka pokračuje do té doby, než jedna strana nezvítězí

14. Pohyb na kurtu (Movement on Court)

- 14.1 Strana se nesmí chystat k odhodu, mířit rampou nebo připravovat své míče v čase soupeře. (Před tím, než je rozhodčím ukázána barva strany, která je na řadě, je přijatelné, aby hráč zvedl svůj míč, nesmí jej však odhodit; např. pro červenou barvu je povoleno uchopit svůj míč dříve než rozhodčí ukáže, že nyní hraje modrá barva. Není však přípustné, aby hráč, který hraje s červenými míči svůj míč zvedl či uchopil poté, co rozhodčí dal signál modré barvě ke hře.) (viz 15.5.4)
- 14.2 Ve chvíli, kdy dá rozhodčí znamení ke hře jedné ze stran, hráči té strany mohou vstoupit do hracího pole a do kteréhokoli volného hracího boxu. Hráči mohou nastavovat rampu ze svých vlastních odhodových boxů či z jakýchkoliv prázdných odhodových boxů. Hráči nesmí vstupovat do odhodového boxu protihráče během přípravy na odhod míče nebo nastavování rampy.
- 14.3 Hráči se nesmí pohybovat v prostoru za odhodovými boxy během přípravy k odhodu nebo za účelem komunikace se spoluhráči. Území za odhodovými boxy může být použito pouze hráči kategorie BC3, pro vstup do hracího pole tak, aniž by po cestě projeli za zády spoluhráče.
- 14.4 Hráči, kteří poruší tyto pravidla pro pohyb na kurtu, budou poučeni zůstat v prostoru, který je pro ně řádně vymezen a začít s nastavením znovu. Uplynulý čas není vrácen.
- 14.4 Jestliže hráč potřebuje asistenci při vyjetí do kurtu, může požádat rozhodčího nebo čárového rozhodčího, aby mu pomohl.
- 14.5 Pokud hráč v divizi týmů a párů odhazuje míč ve chvíli, kdy jeho spoluhráč je stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu, udělí rozhodčí penalizaci jeden trestný míč a stažení odhozeného míče (viz. 15.6.7). Vracející se hráč (neodhazující) musí mít alespoň jedno kolo svého vozíku ve vlastním odhodovém boxu ve chvíli, kdy jeho spoluhráč odehraje míč.
- 14.6 Běžné aktivity před nebo po odhození jsou povoleny bez specifických požadavků na sportovního asistenta.

15. Přestupky (Violations)

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

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

Hráč a jeho sportovní asistent jsou považováni za jeden celek – všechny žluté nebo červené karty, které obdrží sportovní asistent, jsou uděleny také hráči.

Trenér se považuje za samostatnou jednotku, pokud trenér dostane žlutou nebo červenou kartu, tato se na hráče/stranu nevztahuje. Pokud je trenér diskvalifikován, nese následky jen on.

15.1 Jeden trestný míč

- 15.1.1 Jeden trestný míč znamená udělení jednoho extra míče protistraně. Tento míč bude odhozen poté, co byly odehrány všechny míče ve směně. Rozhodčí oznámí skóre, všechny míče budou odstraněny z hracího pole a strana, které je přidělen extra míč si vybere jeden libovolný míč z vlastních barevných míčů. Tento míč bude zahrán na cílový box, vyznačený kolem kříže. Rozhodčí ukáže barvu strany, která trestný míč hází a ohlásí spuštění časového limitu „jedna minuta!“. Hráč má poté jednu minutu na odehrání trestného míče. Pokud se tento míč zastaví uvnitř cílové boxu (25 x 25 cm) bez dotyku vnějšího ohraničení tohoto boxu, hrající straně se udělí jeden dodatečný bod.

Rozhodčí přičte tento bod k výsledku směny a zaznamená ho do zápisu o utkání. V případě hodu trestného míče se nastaví časomíra na jednu minutu, po zaznamenání zbývajících času do zápisu o utkání.

- 15.1.2 Jestliže má strana více než jeden přestupek v průběhu směny, může být uděleno více trestných míčů. Každý trestný míč je odehrán samostatně. Každý odhozený trestný míč je po odhodu odstraněn a zaznamenán (pokud skóruje). Strana, která hází trestné míče si vždy vybere ze všech svých šesti barevných míčů, který k hodu použije.
- 15.1.3 Přestupky spáchané oběma stranami se navzájem neruší. Každá strana má možnost získat bod. Odhody trestných míčů budou v pořadí, v jakém strany obdržely tresty. Jako první hraje strana, která trestný míč obdržela, poté se strany v házení střídají.
- 15.1.4 Dopustí-li se strana přestupku, který vede k udělení trestného míče, během odhodu trestného míče, přidělí rozhodčí trestný míč také protistraně.

15.2 Stažení míče

- 15.2.1 Stažení míče je odstranění míče z kurtu. Stažený míč bude umístěn do koše na mrtvé míče či na stanovené místo.
- 15.2.2 Ke stažení míče může dojít pouze v případě přestupku, který je spáchán během hodu či vypuštění míče.
- 15.2.3 Dojde-li k přestupku, jehož výsledkem je stažení míče, rozhodčí se vždy pokusí o zastavení míče dříve, než zasáhne další míč na kurtu.
- 15.2.4 Nepodaří-li se rozhodčímu zastavit míč dříve, než změní postavení ostatních míčů, může být směna prohlášena za přerušenu (viz 12.1-12.4).

15.3 Žlutá karta

- 15.3.1 Při porušení některého z pravidel v části 15.9 bude hráči udělena žlutá karta, rozhodčí zaznamená udělení do zápisu o utkání.
- 15.3.2 Pokud jsou hráči uděleny dvě žluté karty během soutěže, je vyřazen z aktuálního zápasu. Tento zápas prohrává kontumačně – platí pro herní divizi jednotlivců a párů (viz 11.8). Pokud hráč a/ nebo sportovní asistent obdrží druhou žlutou kartu v divizi týmů, je vyřazen z aktuálního zápasu. Zápas může stále pokračovat se dvěma zbývajících hráči. Všechny míče hráče, který obdrží druhou žlutou kartu, budou umístěny do koše pro mrtvé míče. Všechny následující směny strana poté odehraje se čtyřmi míči.

Pokud je druhá žlutá karta udělena kapitánovi týmu, převezme roli kapitána jiný hráč týmu. Pokud druhou žlutou kartu obdrží druhý hráč týmu, tým prohrává zápas kontumačně. (viz 11.8).

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

15.4 Červená karta (diskvalifikace)

- 15.4.1 Pokud je hráč, trenér či sportovní asistent diskvalifikován, je mu udělena červená karta a rozhodčí tuto skutečnost zaznamená do zápisu o utkání. Červená karta vždy znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže pro hráče, který červenou kartu obdržel (viz 15.11.4).

- 15.4.2 Dojde-li k diskvalifikaci hráče a/nebo sportovního asistenta v divizi jednotlivců nebo párů, prohrává strana zápas kontumačně (viz 11.8).
- 15.4.3 Dojde-li k diskvalifikaci hráče a/nebo jeho sportovního asistenta v divizi týmů, pokračuje zápas se zbývajících dvěma hráči. Veškeré neodhozené míče diskvalifikovaného hráče jsou umístěny do koše na mrtvé míče nebo do určeného prostoru. Ve všech následujících směnách pokračuje strana ve hře se čtyřmi míči. Je-li diskvalifikován kapitán, převezme jeho roli jiný člen týmu. Je-li diskvalifikován druhý člen týmu, strana prohrává zápas kontumačně (viz 11.8).
- 15.4.4 Diskvalifikovaný hráč může být v rámci téhož turnaje zařazen do další soutěže. Toto je na rozhodnutí hlavního rozhodčího nebo technického delegáta.
- 15.5 Následující jednání vede k udělení jednoho trestného míče (viz 15.1):
- 15.5.1 Hráč opustí svůj odhodový box v čase, kdy nehraje jeho strana (viz 14.2).
- 15.5.2 Otočí-li se sportovní asistent divize BC3 směrem do hracího pole, aby viděl hru během směny (viz 3.5, 13.3).
- 15.5.3 Dojde-li, podle názoru rozhodčího, mezi hráčem/ hráči a jejich sportovním asistentem a/nebo trenérem k nepovolené komunikaci (viz 16.1, 16.3).
- 15.5.4 Pokud se hráč nebo sportovní asistent připravuje na další hod nastavováním vozíku a/nebo rampy nebo připravuje míč, v čase stanoveném pro soupeřovu stranu (viz 14.1).
- 15.5.5 Pokud sportovní asistent pohybuje vozíkem, rampou nebo "tykadlem" nebo podává míč hráči, aniž by o to hráč požádal (viz 3.5).
- 15.6 Následující jednání vede k udělení trestného míče a ke stažení vhozeného míče (viz 15.1, 15.2):
- 15.6.1 Vhození/ vypuštění Jacka nebo barevného míče ve chvíli, kdy se jakákoliv část těla hráče, sportovního asistenta nebo jakákoliv část jejich vybavení, míčů či předmětů, které jim patří, dotýká čáry kurtu, nebo části kurtu, které nejsou považovány za součást hráčova odhodového boxu. Pro hráče divize BC3 a jejich sportovní asistenty toto platí I pro dobu, dokud je míč stále na rampě (viz 10.2).
- 15.6.2 Vypuštění míče, když rampa přesahuje odhodovou čáru (viz 5.3).
- 15.6.3 Vhození/ vypuštění míče, pokud se alespoň jedna hýždě (nebo břicho, podle klasifikace) nedotýká sedačky vozíku (viz 10.9.1).
- 15.6.4 Vhození míče ve chvíli, kdy se míč dotýká části kurtu, které je mimo vymezené území hráčova odhodového boxu (viz 10.2).
- 15.6.5 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se sportovní asistent BC3 dívá do hracího pole (viz 3.5).
- 15.6.6 Vhození míče, pokud je sedačka vozíku výše než povolených 66 cm. Platí pro divize BC1, BC2 a BC4 (viz 6.1).
- 15.6.7 Pokud dojde v divizi párů nebo týmů k odehrání míče, zatímco je spoluhráč stále na cestě z kurtu do svého odhodového boxu (viz. 14.5).
- Pokud je vracející se hráč (neházející) alespoň jedním kolem svého vozíku ve svém odhodovém boxu, je toto považováno, že je hráč ve svém odhodovém boxu.
- 15.6.8 Příprava na hod a odehrání míče, pokud je na řadě druhá strana (viz 15.5.4).
- 15.7 Následující jednání vede k udělení trestného míče a žluté karty (viz 15.1, 15.3):
- 15.7.1 Jakékoliv záměrné bránění nebo rozptylování jiného hráče způsobem, který ovlivňuje soustředění a proces odhodu míče protistrany.
- 15.7.1 Úmyslné způsobení přerušené směny.
- 15.8 Následující jednání vede ke stažení odehraného míče (viz 15.2):
- 15.8.1 Odehrání míče dříve, než dá rozhodčí znamení, která barva je na vzhazuje.
- 15.8.2 Pokud se míč zastaví v rampě poté, co byl vypuštěn.
- 15.8.3 Jestliže sportovní asistent BC3 zastaví míč v rampě z jakéhokoliv důvodu.
- 15.8.4 Pokud hráč BC3 není osobou, která vypustí míč. Hráč musí mít přímý fyzický kontakt s míčem při jeho vypuštění. Přímý fyzický kontakt zahrnuje použití tykadla přímo na hlavě, v ústech či v ruce (viz 5.4).
- 15.8.5 Pod se sportovní asistent dotýká hráče či pohybuje s vozíkem hráče při odehrání míče (viz 3.5).
- 15.8.6 Jestliže sportovní asistent a hráč vypustí míč současně.
- 15.8.7 Jestliže je barevný míč odehrán před odhozením Jacka.
- 15.8.8 Jestliže míč nebyl odehrán před vypršením času (viz 17.5).
- 15.8.9 Jestliže první barevný míč nebyl odehrán hráčem, který zahrával Jacka (viz 10.4.1).
- 15.8.10 Jestliže hráč BC3 neotočil rampou, a to zřetelným pohybem 20 cm doleva a doprava poté, co rozhodčí předal straně Jacka k odhozu; anebo před odhodem trestného míče; anebo před odhodem prvního barevného míče v tie-breaku (viz 5.5).
- 15.8.11 Jestliže hráč BC3 neotočil rampou, a to zřetelným pohybem 20 cm doleva a doprava, poté, co se on sám nebo se jeho spoluhráč vrátil z hracího pole, před vypuštěním vlastního míče (viz 5.5).
- 15.8.12 Pokud některá ze stran odehraje více než jeden míč ve stejný čas (viz 10.13).
- 15.9 Hráč, sportovní asistent nebo trenér, který se dopustí některého z následujících přestupků, bude udělena žlutá karta (viz 15.3):
- 15.9.1 Hráč je doprovázen do rozhazovacího prostoru či do call roomu více osobami než je povolené množství (viz 7.2., 8.2). Toto jednání vede k udělení žluté karty pro hráče nebo pro kapitána týmu/páru.
- 15.9.2 Hráč, pár nebo tým přinese do call roomu více míčů než je maximální povolené množství (viz. 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Míče navíc budou zabaveny a uschovány do konce soutěže. V divizi párů a týmů je žlutá karta udělena hráči, který do call roomu přinesl nepovolený počet míčů. Pokud nelze určit, kterému hráči patří míče, které jsou přineseny do call roomu navíc, je žlutá karta udělena kapitánovi týmu/páru (viz 9.7). Ty míče, které jsou jinak způsobilé ke hře, mohou být navráceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.
- 15.9.3 Pokud míč nesplní kritéria během náhodné kontroly sportovního vybavení (viz 4.7.1., 4.7.2. a 9.2). Oznamení o míčích a vybavení, které neprošlo náhodnou kontrolou, bude vyvěšeno u vchodu do call roomu.
- 15.9.4 Úmyslné zdržování zápasu.
- 15.9.5 Odmítnutí přijmout rozhodnutí rozhodčího a/nebo jedná-li způsobem, kterým poškozují protistranu nebo organizátory.
- 15.9.6 Pokud hráč, sportovní asistent nebo trenér opustí hrací kurt během zápasu bez povolení rozhodčího, i když je to mezi směnami či ve zdravotním nebo technickém time outu, již se nebude moci vrátit do hry.
- 15.9.7 Pokud sportovní asistent nebo trenér vstoupí na hrací plochu bez povolení rozhodčího (viz 10.7.4).

- 15.10 Hráč, sportovní asistent nebo trenér, který se dopustí některého z těchto přestupků, obdrží druhou žlutou kartu a je vyřazen z aktuálního zápasu (viz 15.3):
- 15.10.1 Obdržení druhé výstrahy během stejné soutěže (předělá žlutá karta byla udělena za některý z přestupků uvedených v části pravidel 15.9).
- 15.10.2 Udělení druhé žluté karty ve warm up prostoru nebo v call roomu hráči nebo jeho sportovnímu asistentovi během jedné soutěže znamená vyřazení z aktuálního zápasu. Pokud se toto stane během přípravy na zápas v divizi jednotlivců, hráč prohrává svůj zápas kontumačně (viz 11.8). Druhá žlutá karta udělena trenérovi mu brání vstoupit na hrací plochu pro daný zápas.
- 15.10.3 Obdržení druhé žluté karty na kurtu vede k vyřazení ze zápasu a může vést ke kontumaci zápasu (viz. 11.8). Jestliže musí hrací plochu opustit trenér, zápas týmů/párů může pokračovat.
- 15.11 Hráč, sportovní asistent a/nebo trenér, který se dopustí některého z následujících přestupků, obdrží červenou kartu a okamžitou diskvalifikaci (viz 15.4):
- 15.11.1 Nesportovní chování jako je pokus podvést rozhodčího nebo nevhodné poznámky na kurtu.
- 15.11.2 Násilnické chování.
- 15.11.3 Urážlivé chování a/nebo používání hrubých slov či gest.
- 15.11.4 Udělení červené karty v znamená okamžitou diskvalifikaci ze soutěže. Výsledky z předchozích zápasů soutěže budou stornovány a hráč/strana nebude mít nárok na přidělení bodů za účast nebo výkon do světového žebříčku za tuto soutěž.

16. Komunikace (Communication)

- 16.1 Mezi hráčem, jeho sportovním asistentem, trenérem a náhradníkem je komunikace v průběhu směny zakázána.
- Výjimky jsou:
- pokud hráč požádá svého sportovního asistenta o provedení určité činnosti, jako změna polohy vozíku, pohyb rampy, přípravu nebo podání míče hráči. Některé rutinní činnosti jsou povoleny bez specifického požadavku na asistenta,
 - trenéři, sportovní asistenti a náhradníci mohou poblahopřát nebo povzbudit protihráče po odehrání a mezi směnami,
 - komunikace mezi trenéry, střídajícími hráči a jejich asistenty je možná, pokud to neslyší hráči na kurtu. Pokud si rozhodčí myslí, že hráči na kurtu mohou komunikaci slyšet, udělí penalizaci jednoho trestného míče za nepovolenou komunikaci (viz 15.5.3)
- 16.2 V divizi týmů a párů se smí hráči v průběhu směny dorozumívat pouze se svými spoluhráči a členy jejich týmu na kurtu, poté, kdy rozhodčí dal znamení ke hře jejich týmu. Během směny, kdy ani jedna strana nebyla vyzvána ke hře (např.: během měření nebo při úpravě časoměry ...), sportovci obou stran mohou potichu konverzovat. Jejich komunikace musí skončit ve chvíli, kdy rozhodčí vyzve signálem protistranu ke hře.
- 16.3 Hráč nesmí instruovat sportovního asistenta svého spoluhráče. Každý hráč může komunikovat pouze se svým sportovním asistentem.
- 16.4 Mezi směnami mohou hráči, jejich sportovní asistenti a trenér komunikovat. Komunikace musí být ukončena, jakmile je rozhodčí připraven zahájit další směnu. Rozhodčí nebude zdržovat hru proto, aby dal prostor rozsáhlým diskuzím.
- 16.5 Hráč smí požádat jiného hráče a/nebo sportovního asistenta divize BC3, aby se přesunul, pakliže je v takové poloze, která zabraňuje odehrání hodů, ale nemůže je žádat, aby opustili svůj odhodový box.
- 16.6 Jakýkoliv hráč může v jeho hracím čase mluvit s rozhodčím.

- 16.7 Poté, co rozhodčí určí, která strana hraje, může se jakýkoliv hráč dané strany zeptat na aktuální skóre nebo požádat o přeměření. Požadavek na pozici míčů (např. který soupeřův míč je blíž) nebude zodpovězena. Sportovci mohou vstoupit do hracího pole a podívat se na rozmístění míčů sami.
- 16.8 Pokud je potřeba na kurtu tlumočnicka, hlavní rozhodčí je autorizován k tomu, aby vybral vhodného tlumočnicka. Hlavní rozhodčí v první řadě použije dobrovolníka nebo rozhodčího, který není zapojen do konkrétního zápasu. Pokud tlumočnicka nesežene z řad pořadatelů, může vybrat někoho z členů výpravy daného sportovce.
- 16.9 Tlumočnick nebudou usazen na hrací ploše. Zápas se nebude zdržovat kvůli tomu, že by tlumočnick nebyl v dosahu, když je potřeba.
- 16.10 Jakékoliv komunikační zařízení, včetně chytrého mobilního telefonu, které je přítomno na hrací ploše musí být schváleno hlavním rozhodčím nebo technickým delegátem. Jakékoliv zneužití bude považováno za nepovolenou komunikaci a bude udělen jeden trestný míč. Trenéři mají povolenou používat tablety či chytré mobilní telefony k vytvoření svých poznámek. Hráči a sportovní asistenti na kurtu nesmějí přijímat žádné pokyny od trenérů nebo náhradníků. Jakékoliv porušení tohoto pravidla bude považováno jako nepovolená komunikace a bude udělen jeden trestný míč.

17. Čas na směnu (Time per end)

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

Časové limity jsou:

- BC1: 5 minut pro hráče na směnu
 - BC2: 4 minuty pro hráče na směnu
 - BC3: 6 minut pro hráče na směnu
 - BC4: 4 minuty pro hráče na směnu
 - Týmy: 6 minut pro tým na směnu
 - Pár BC3: 7 minut pro páry na směnu
 - Pár BC4: 5 minut pro páry na směnu
- 17.2 Uvedení Jacka do hry je počítáno do času určeného pro podávající stranu.
- 17.3 Čas strany začíná běžet od chvíle, kdy dá rozhodčí znamení časoměře, která strana má vřazovat. Tento čas začíná již pro vřazování Jacka.
- 17.4 Čas strany se zastavuje ve chvíli, kdy se vřazený míč zastaví v rámci hracího pole kurtu nebo když překročí postranní čáru.
- 17.5 Jestliže strana neodehraje míč před vypršením časového limitu, takový míč a všechny zbývající míče dané strany se stávají neplatnými a jsou umístěny do prostoru určeného pro mrtvé míče. V případě divize BC3 je míč považován za vypuštěný od chvíle, kdy se začne pohybovat po rampě dolů.
- 17.6 Jestliže strana odehraje míč po vypršení časového limitu, rozhodčí takový míč zastaví a odstraní ho z hracího pole kurtu dříve, než naruší průběh hry. V případě, že míč naruší postavení jakéhokoli jiného míče, je směna prohlášena za přerušenu (viz 12).
- 17.7 Časový limit pro trestný míč je jedna minuta za každý přestupek u všech herních divizí.
- 17.8 V průběhu každé směny je zbývající čas obou stran zobrazen na výsledkové tabuli. Po ukončení každé směny je zbylý čas zaznamen do zápisu o utkání.
- 17.9 Je-li čas během směny počítán špatně, rozhodčí upraví čas tak, aby kompenzoval chybu.
- 17.10 V případě sporné situace musí rozhodčí zastavit čas. Je-li během rozehrané směny potřeba tlumočnicka, čas musí být také zastaven. Tlumočnick by neměl být ze stejné země nebo týmu jako je hráč, pokud je to možné (viz 16.8).

17.11 Časoměřič musí hlasitě a jasně oznámit, pokud čas, který zbývá je následující: „1 minuta!“, „30 sekund!“, „10 sekund!“ a „Čas!“, ve chvíli, kdy vyprší časový limit. Během „jedné minuty“ mezi směnami oznámí časoměřič „15 sekund“ a „Čas!“

18. Zdravotní „time out“ (Medical Time Out)

- 18.1 Pokud má hráč nebo sportovní asistent zdravotní problém během směny (musí jít o závažnou situaci), může jakýkoliv sportovec požádat o zdravotní time out, pokud je to nezbytné. Zdravotní time out trvá 10 minut a je během něho zastaven hrací čas. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí sportovní asistent otočit do hracího pole.
- 18.2 Hráč nebo sportovní asistent může mít nárok na jeden zdravotní time out na zápas.
- 18.3 Hráč nebo sportovní asistent, který čerpá zdravotní time out musí být prohlédnut na kurtu co nejdříve doktorem. Pokud je to nezbytné, může být ke komunikaci s doktorem pomoci sportovec nebo sportovní asistent.
- 18.4 Pokud není hráč v divizi jednotlivců schopen pokračovat, zápas prohrává kontumačně (viz 11.8).
- 18.5 Pokud není hráč v divizi týmů schopen pokračovat díky zdravotní indispozici, rozehraná směna se dohraje bez jeho zbývajících míčů. Pokud jeho spoluhráči stále míče mají, můžou je odházet v jejich časovém limitu. Vystřídat je možné až mezi směnami (viz 10.16.3).
- 18.6 Pokud není hráč v divizi párů BC3 a BC4 schopen pokračovat díky zdravotní indispozici, rozehraná směna musí být dokončena bez jeho zbývajících míčů. Pokud má spoluhráč ještě míče, které nebyly odehrány, může je dohrát v jejich určeném čase. Náhradník může vstoupit do hry pouze mezi směnami (viz 10.16.3).
- 18.7 Pokud je v divizi párů BC3 vyžádán zdravotní time out pro sportovního asistenta, mohou hráči sdílet pro zbytek směny jednoho sportovního asistenta. Střídání může proběhnout jen mezi směnami. Pokud není k dispozici střídající sportovní asistent, hráči musejí sdílet jednoho sportovního asistenta pro zbytek zápasu. Pokud hráči v divizi jednotlivců BC3 zbývají neodehrané míče ve směně a není možné, aby je bez asistence odehráli, budou tyto míče prohlášeny za mrtvé míče.
- 18.8 Pokud má hráč v divizi týmů zahrávat Jacka a ze zdravotních důvodů nemůže pokračovat ve hře bez možnosti využít náhradníka, Jacka zahrává hráč, který měl být na řadě v následující směně.
- 18.9 Pokud v divizi týmů nemůže hráč pokračovat v následujících zápasech (pouze ze zdravotních důvodů) a není k dispozici střídající hráč, může tým pokračovat v zápasech se dvěma hráči a pouze čtyřmi míči. Pokud se jedná o hráče BC1 a tento nemá za sebe střídání, může být zápas odehrán bez hráče BC1.
- 18.10 Pokud hráč žádá opakovaně zdravotní time out i v následujících zápasech, technický delegát ve spolupráci s lékařem a zástupcem konkrétního týmu/země, určí, zda má být hráč vyřazen ze zbytku turnaje. Pokud je hráč vyřazen pro zbytek turnaje v divizi jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou kontumovány se skórem s největším bodovým rozdílem ve skupině nebo v eliminačních kolech.

19. Objasnění a protest (Clarification and Protest Procedure)

- 19.1 V průběhu zápasu může mít jedna ze stran pocit, že rozhodčí přehlédl určitou situaci nebo učinil nesprávné rozhodnutí, které ovlivňuje výsledek zápasu. V tu chvíli smí hráč nebo kapitán strany upozornit rozhodčího na vzniklou situaci a požadovat objasnění. Časomíra musí být zastavena (viz 17.10).
- 19.2 V průběhu zápasu si smí hráč/ kapitán vyžádat oficiální rozhodnutí hlavního rozhodčího, jehož verdikt je konečný.

19.2.1 V souladu s pravidly 19.1 a 19.2 mají hráči možnost během zápasu upozornit rozhodčího na stav, se kterým nesouhlasí a žádat objasnění. Pokud chtějí postoupit situaci s využitím bodu 19.3 (podat protest), musí požadovat rozhodnutí od hlavního rozhodčího.

- 19.3 Na konci zápasu budou strany požádány, aby podepsaly zápis o utkání. Přeje-li si jedna ze stran podat protest nebo domnívá-li se, že rozhodčí nejednal podle pravidel při této hře, nepodepíše tato strana zápis o utkání.
- 19.4 Rozhodčí zaznamená čas ukončení hry (po zaznamenání výsledku do zápisu o utkání). Strana musí předložit formální protest do 30 minut od ukončení hry. Není-li podán do té doby žádný písemný protest, výsledek zůstává.
- 19.5 Vyplněný protestní formulář musí být předán hráčem/kapitánem nebo vedoucím týmu sekretariátu závodů, společně s částkou L 150 nebo stejnou částku odpovídající národní měně pořadatelské země. Tento protestní formulář musí obsahovat jak okolnosti, tak odůvodnění pro podání protestu, s odkazy na příslušná pravidla. Hlavní rozhodčí nebo jeho určený zástupce svolá protestní komisi v nejbližším možném termínu.

Komise musí být složena z:

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

19.5.1 V momentě, kdy je svolána protestní komise, měla by konzultovat situaci s rozhodčím, který byl na kurtu inkriminovaného zápasu před tím, než udělá finální rozhodnutí. Protestní porota by měla jednat v soukromí. Všechny rozhovory týkající se protestního řízení musí zůstat důvěrné.

19.5.2 Rozhodnutí protestní komise musí být co nejrychleji a písemně doručeno hráči/kapitánovi nebo vedoucímu týmu, včetně druhé zúčastněné strany.

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

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

19.6.1 Rozhodnutí odvolací poroty je konečné.

19.7 Strana, proti které bylo protestováno, může požádat o přezkoumání rozhodnutí protestní poroty. Tato strana musí předat protestní formulář zahrnující částku L150. Protest musí být podán do 30 minut od získání oficiálního výsledku jednání protestní komise. Protestní komise nebo její zmocněnec zaznamená čas, kdy byl předán výsledek protestního řízení hráči, straně nebo pověřené osobě (např. vedoucímu týmu, trenérovi) a tato osoba musí danou skutečnost potvrdit podpisem formuláře. Všechny rozhovory týkající se protestního řízení jsou důvěrné.

19.8 Když bude v protestním řízení rozhodnuto o opakování zápasu, bude zápas zahájen tou směnou, která vedla k protestnímu řízení.

19.9 Pokud by se vyskytl důvod k podání protestu ještě před zahájením zápasu, měl by být ohlášen před zahájením hry a předložen do 30 minut od ukončení hry.

19.10 Pokud důvod k podání protestu vznikne v call roomu, hlavní rozhodčí/ technický delegát musí být informován o záměru podat protest předtím, než strana opustí call room. Protest bude přijat pouze tehdy, pokud strana dodrží podmínky v první větě tohoto pravidla.

Přílohy

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

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

Příloha 1 – Oficiální gesta/pokyny rozhodčích

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Odehrání cvičných míčů nebo **Jacka**:

- pravidlo 10.1
- pravidlo 10.2

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Pohyb paží ve směru odhodu a slovní pokyn „Cvičné hody“ nebo „Jack“.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Odehrání barevného míče:

- pravidlo 10.4
- pravidlo 10.5
- pravidlo 10.6

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Signalizuje barevným ukazatelem, která strana hraje.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Míče o **stejně vzdálenosti**:

- pravidlo 10.12

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Držte ukazatel za okraj, stranou vodorovně, proti dlani směrem k hráčům. Poté ukazatel otočte a ukažte hráčům, která strana hraje.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Technický nebo zdravotní „**time-out**“:

- pravidlo 5.7
- pravidlo 6.2
- pravidlo 18

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Položte dlaň jedné ruky na kolmo vztyčené prsty ruky druhé (zobrazení písmene „T“) a řekněte, která strana si žádá time-out. Time-out pro – jméno hráče/tým/ země/ barva, se kterou hráč hraje a zda je time-out zdravotní nebo technický.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Střídání:

- pravidlo 10.16

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Rotujte jedním předloktím kolem druhého.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

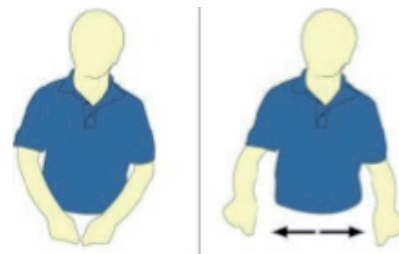
Měření:

- pravidlo 4.6
- pravidlo 11.6

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Položte obě ruce k sobě a naznačte pohyb směrem od sebe, jako byste natahovali pásmo na měření.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

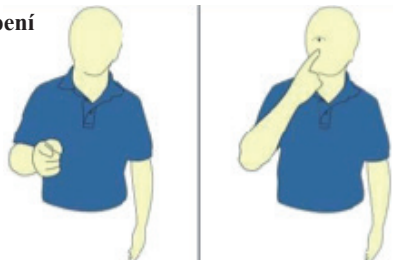
Požádání o možnost **vstoupení do kurtu**:

- pravidlo 11.6

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Ukažte na hráče a potom směrem ke svému oku.

VIZUALIZACE GESTA



SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

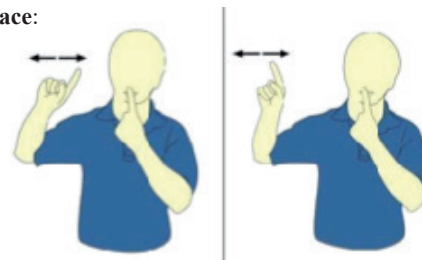
Nepřiměřená komunikace:

- pravidlo 15.5.3
- pravidlo 16

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Přiložte ukazovák k ústům a druhým vztyčeným ukazovákem provedte pohyb do stran.

VIZUALIZACE GESTA

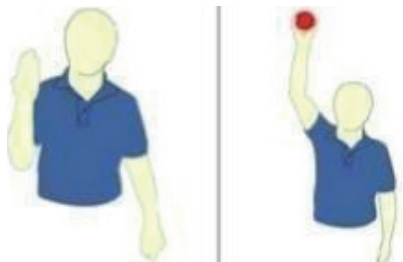


Příloha 1 – Oficiální gesta/pokyny rozhodčích

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Mrtvý míč/míč v autu:

- pravidlo 10.6.2
- pravidlo 10.10
- pravidlo 10.11



VIZUALIZACE GESTA

VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Ukažte míč a zdvihnutým předloktím druhé paže se současným otočeným dlaně k sobě řekněte: „Aut“ nebo „Mrtvý míč“. Poté tento míč seberte.

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

1 trestný míč:

- pravidlo 15.1

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Zdvihněte 1 prst.

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Červená karta (Diskvalifikace):

- pravidlo 15.4

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Ukažte červenou kartu.

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Skóre:

- pravidlo 4.5
- pravidlo 11

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Přiložte natažené prsty přes příslušnou barvu na barevném ukazateli k označení skóre a řekněte jej.

Oficiální gestikulace čárového rozhodčího

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Signalizace pro rozhodčího na kurtu.

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Zvednutí paže.

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Stažení míče:

- pravidlo 15.2

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Ukažte na míč a se zdviženým předloktím druhé ruky naznačte sebrání míče.

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Žlutá karta:

- pravidlo 15.3

Druhá žlutá karta a vyloučení hráče z aktuálního zápasu:

- pravidlo 15.10

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Ukažte žlutou kartu v případě příslušného přestupku.

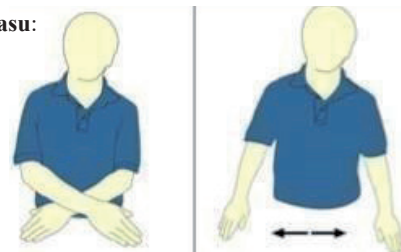
Ukažte žlutou kartu v případě druhého příslušného přestupku (ukončete zápas – platí pro hru párů a jednotlivců).

SITUACE A PŘÍSLUŠNÁ GESTA

Konec směny / konec zápasu:

- pravidlo 10.7

VIZUALIZACE GESTA



VYSVĚTLENÍ GESTIKULACE

Překřížte natažené paže a oddělte je od sebe.

Řekněte „Konec směny“ nebo „Konec zápasu“.

SKÓRE:

Příklady skóre



3 body pro červenou

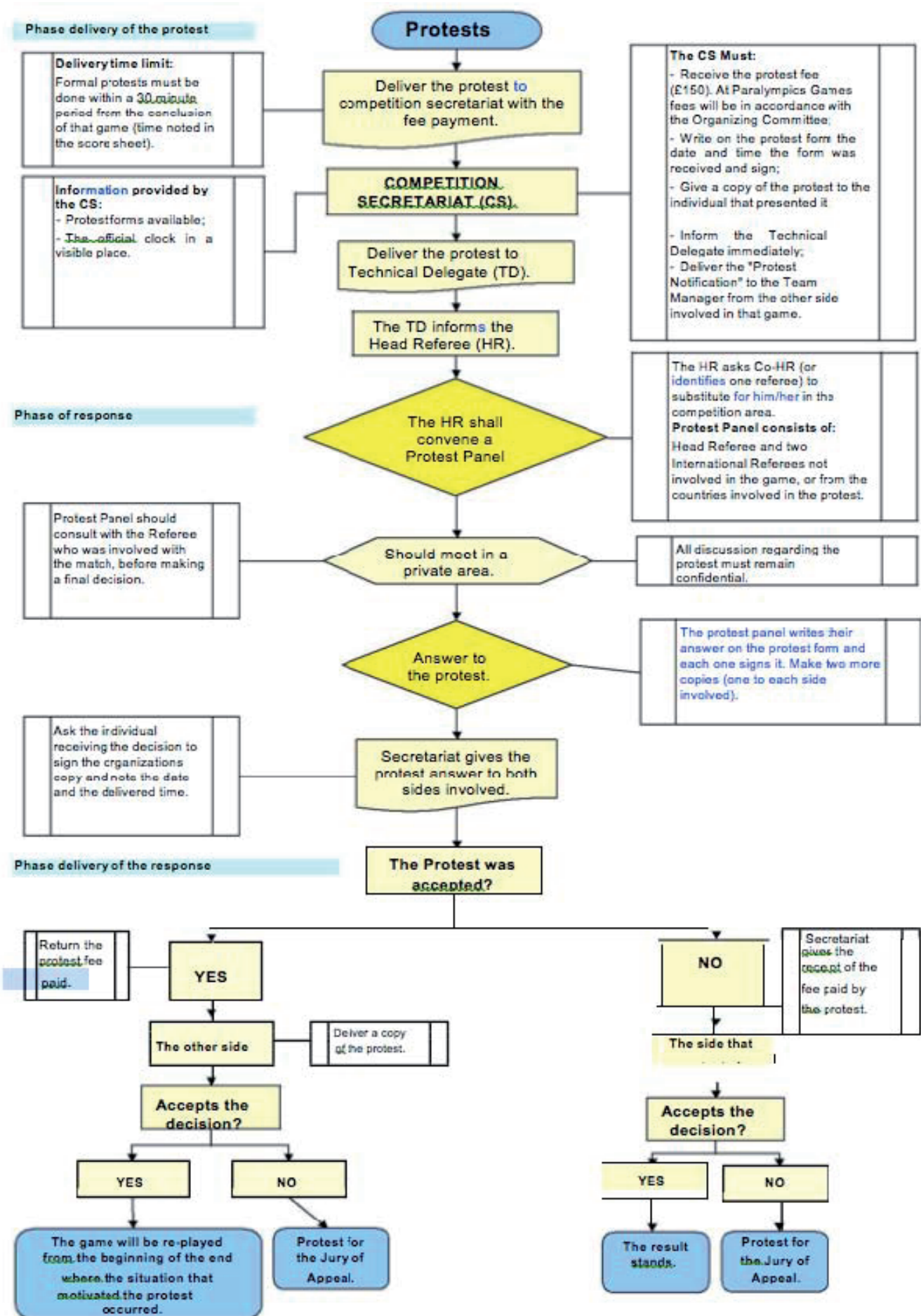
7 bodů pro červenou

10 bodů pro červenou

12 bodů pro červenou

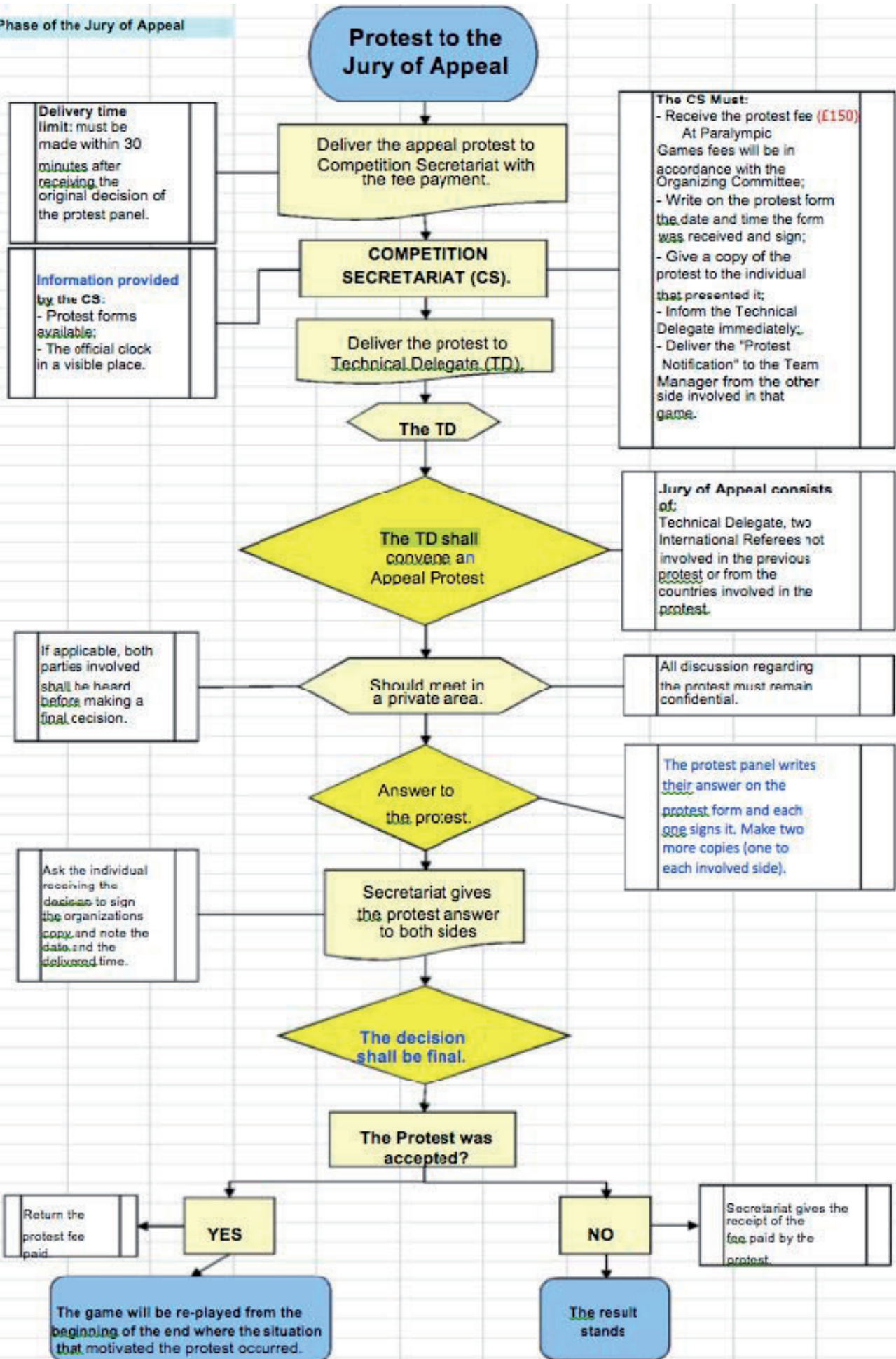
Příloha 2 – Protesty

Snímky pouze v originálním zobrazení
(Protest procedure)



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

Phase of the Jury of Appeal



Průvodce protestním řízením

- Pokud chce jedna strana podat protest po uplynutí limitu 30 minut od ukončení zápasu, sekretariát je informuje, že čas pro vypršení protestu vypršel. Když se přesto strana dožaduje přijetí protestu, sekretariát tak neučiní.
- Fotografie a/nebo video nahrávky nebudou akceptovány jako důkazní materiál k protestu.
- V případě nového zápasu v důsledku protestu, rozhodčí rozhazuje mincí a vítězná strana losování si vybírá barvu míčů. Pokud byly přiřknuty trestné míče, tyto nebudou v novém zápase odehrány.
- V případě nového sehrání směny, která byla předmětem úspěšného protestního řízení, hráči zůstávají v původních boxech, kde odehráli zápas a hrají stejnou barvou míčů. Přestupky, které byly během té původní směny zaznamenány, nejsou již dále platné při znovu sehrané směně, jestliže nešlo o výstrahu nebo diskvalifikaci, které jsou zaznamenány v zápise o zápase.
- Jestliže důvod k protestu je správný, ale nedostatečný k tomu, aby se opakoval zápas (př.: procedurální chyba v call roomu), protestní poplatek se nevrací.
- Všechny protestní poplatky, které se nevracejí z důvodu zamítavého rozhodnutí protestní komise, zůstávají BISFedu.

Oznámení o protestním řízení

Toto oznámení informuje vedoucího týmu z(jméno státu),
že při zápasu mezia..... (jména sportovců nebo týmů)
dne.../...../20..... (vložte datum), v : (čas zápasu) v divizi BC, byl podán protest
.....(jméno) z (stát).

Krátké zdůvodnění protestu:

.....
.....
.....
.....
.....

Doručeno v : h m, dne / /20 (vložte datum),

Doručeno: (jméno doručitele)

Převzal: (jméno přebírajícího)

Protestní formulář (1/2)

(Údaje osoby podávající protest)

JMÉNO:(Stát):.....

FUNKCE (vedoucí týmu, trenér, sportovec/kapitán...):

(Údaje o utkání, které je protestováno)

TURNAJ:

SPORT: Boccia

UTKÁNÍ č.KURT č.SKUPINA / 1 Finále ...):

DLE ROZPISU (datum a čas): / / 20 : :

DIVIZE (Jednotlivci BC1, BC2... Páry BC3...):

ZÁPAS MEZI (číslo nebo jméno soutěžícího a stát):

PROTEST (detailně popište důvody a ospravedlnění, odkaz na konkrétní pravidlo, jehož porušení je důvodem protestu. V případě nutnosti použijte i druhou stranu):

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

(Vyhrazeno pro sportovní sekretariát)

DATUM A ČAS PŘIJETÍ:

.../... /20....., :

POPLATEK ZA PROTEST UHRAZEN

(L 150 nebo ekvivalentní částka ve měně pořadatele):

ANO - NE

Protestní formulář (2/2)

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

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

DATUM A ČAS: / /20..... :

PODPISY PROTESTNÍ KOMISE:

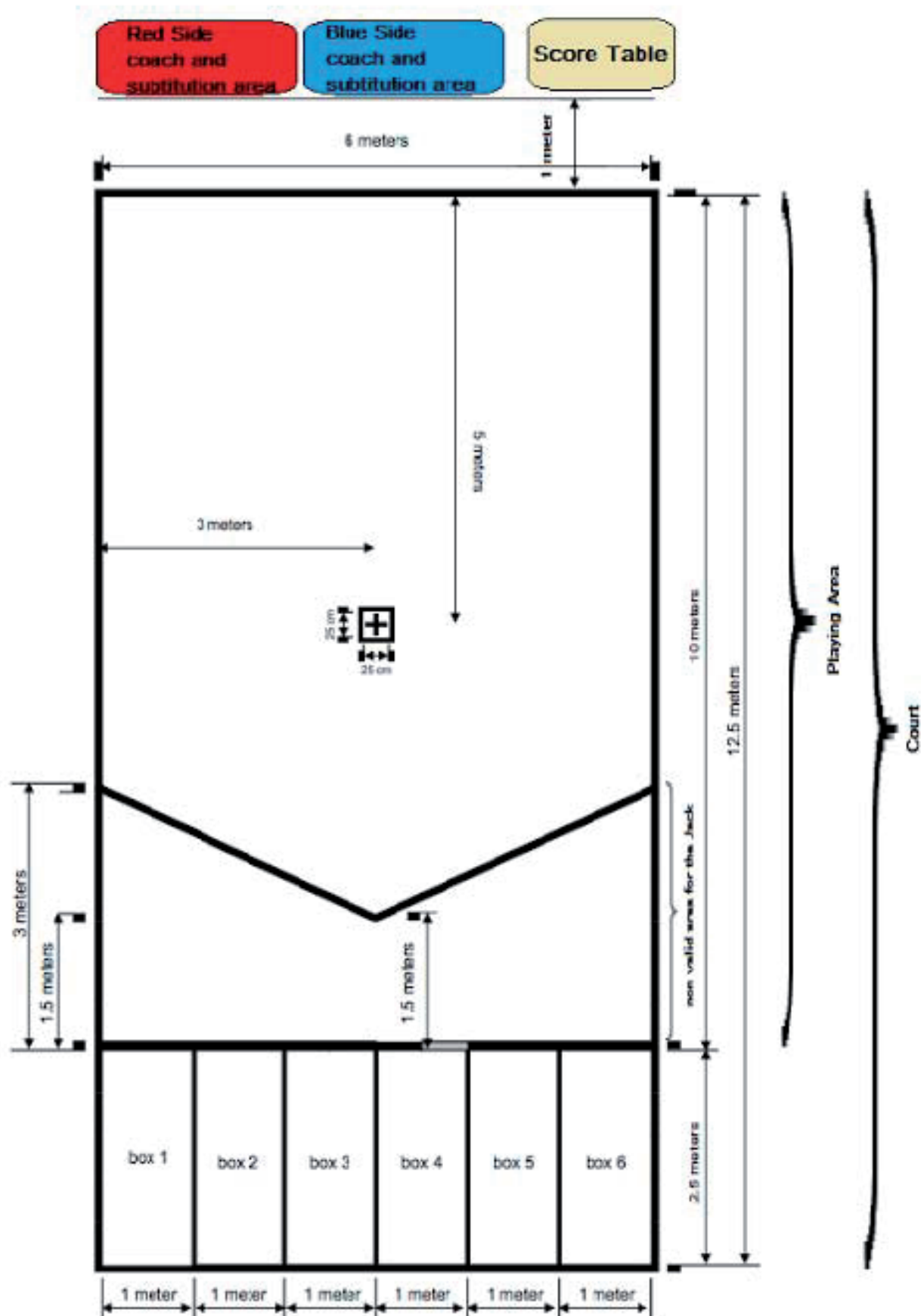
.....
.....
.....
(Mezinárodní rozhodčí) (Mezinárodní rozhodčí) (Hlavní rozhodčí)

POPLATEK ZA PROTEST ZAPLACEN: ANO NE

	Datum a čas	Podpis
Odpověď na protest obdržena:	... / ... /20..... :	
Odpověď na protest obdržena:	... / ... /20..... :	

Příloha 3 – Kurt na bocciu (půdorys)

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



Průvodce měřením

- Široká páska se používá pro vnější čáry, odhodovou čáru a “V” čáru.
- Úzká páska se používá na dělicí čáry mezi odhodovými boxy, kříž a cílový box 25cm x 25cm.
- Čáry 6 metrů se měří z vnitřní strany postranních čar.
- Postranní čáry 12,5 metrů se měří ze zadní strany boxů a koncové čáry kurtu.
- Vzdálenost 10 metrů se měří z vnitřní strany odhodové čáry a koncové čáry kurtu.
- Vzdálenost 5 metrů je rozměr z vnitřní strany odhodové čáry do středu kříže.
- Vzdálenost 3 metry od vnitřní strany postranních čar do středu kříže.
- Vzdálenost 3 metry od odhodové čáry konce “V” čáry.
- Vzdálenost 1,5 metru od odhodové čáry k hrotu “V” čáry.
- Vzdálenost 2,5 metru z vnitřní strany zadní čáry kurtu k vnitřní straně odhodové čáry (boxy)
- Vzdálenost 1 metr postranní čáry odhodových boxů. Čáry jsou shodně rozloženy do obou sousedních boxů.

DRUHÝ TURNAJŮ

2.1. Mezinárodní otevřený turnaj boccii

- 2.1.1. Mezinárodní otevřený turnaj boccii (dále jen MOT) je pořádán několikrát do roka a hrají se 3 hrací dny.
- 2.1.2. Pořádá je Česká federace boccii, z. s. (dále jen ČFB) ve spolupráci s některou TJ nebo SK.
- 2.1.3. Mezinárodní otevřený turnaj se pořádá v těchto soutěžích:
- jednotlivci BC1
 - jednotlivci BC2
 - jednotlivci BC3
 - jednotlivci BC4
 - jednotlivci BC5
 - kategorie OPEN
 - páry BC3 a BC4
 - týmy BC1, BC2
- 2.1.4. Soutěže jednotlivců BC1, BC2, BC3, BC4 a soutěže párů a týmů musí být vždy součástí MOT, soutěže jednotlivců BC5 a kategorie OPEN budou pořádány podle možností TJ/SK.
- 2.1.5. Mezinárodní MČR se pořádá jednou do roka, kdy ČFB určí jeden MOT. V tomto turnaji se udělí titul „Mezinárodní mistr České republiky v boccie“ pro daný rok v kategoriích jednotlivců, párů i týmů.
- 2.1.6. Závodníci na prvních třech místech v jednotlivých kategoriích získávají diplom, medaili či pohár a věcnou cenu. Ocenění jsou také sportovní asistenti BC1 a BC3.
- 2.1.7. Na turnajích pořádaných ČFB mají hráči, spoluhráči a asistenti povinnost nastupovat ve sportovním oblečení (dresu), reprezentující jejich TJ nebo SK.

2.2. Regionální a oddílové turnaje

- 2.2.1. Regionální turnaje pořádá některá TJ, či SK sdružené v ČFB. Oddílové turnaje pořádá TJ či SK pro své členy.
- 2.2.2. Regionální turnaje se vyhláší zpravidla otevřené i pro TJ či SK z jiných regionů a pro neregistrované sportovce (náborové).
- 2.2.3. Součástí regionálních turnajů jsou soutěže v libovolném rozsahu (jednotlivci BC1 až BC5, OPEN, páry a týmy) podle uvážení a možností pořádající TJ nebo SK.
- 2.2.4. Pro tyto turnaje si mohou pořádající TJ/SK požádat o aktivní asistenci zástupce ČFB, zapůjčení časomír a výsledkového softwaru. Tento formát turnaje může být iniciační akcí k přidělení možnosti pořádání MOT v dalším roce.

DRUHÝ TURNAJŮ

2.3. BEST BOCCIA CUP - Pohár pro nejlepšího hráče

2.3.1. BEST BOCCIA CUP (dále jen BBCup) – pohár pro nejlepšího hráče se vyhlašuje na posledním turnaji MOT v roce.

2.3.2. Vypisuje se v soutěžích jednotlivců BC1, BC2, BC3, BC4, BC5 a OPEN.

2.4. Kategorie

2.4.1. Muži a ženy hrají v soutěžích společně v jedné kategorii.

2.4.2. Věkové kategorie jsou také sloučené.

2.5. Třídy

2.5.1. Podle zdravotního postižení jsou hráči rozděleni do čtyř soutěžních tříd.

2.5.2. Třída BC1

V této třídě soutěží hráči, kteří jsou klasifikováni, dle pravidel BISFed jako BC1 a dělí se na dvě podskupiny, a sice hráče BC1, kteří jsou schopni a hrají rukou a dále pak na BC1 „kopáče“ (foot player) – hráče, kteří nejsou schopni cíleného odhodu rukou, ale mohou míč do hracího pole kopat nohou, která je v tomto případě méně zasažená spasticitou než horní končetiny. Jsou to hráči s centrálním, neprogresivním těžkým neurologickým postižením.

Hráčům smí asistovat jeden sportovní asistent, který musí být ve vymezeném prostoru za odhodovým boxem. Sportovní asistent nesmí připravit hráče na odhod nastavením vozíku nebo přípravou míče bez toho, aby byl hráčem pověřen to udělat. Sportovní asistent nesmí být v přímém kontaktu s hráčem během odhodu/odkopnutí.

Tito asistenti vykonávají úkony jako:

- seřízení nebo stabilizace hracího vozíku
- podání míče hráči
- uválení míče

2.5.3. Třída BC2

V této třídě soutěží hráči, kteří jsou klasifikováni, dle pravidel BISFed jako BC2. Jsou to hráči s centrálním, neprogresivním těžkým neurologickým postižením.

Hráči nemohou mít sportovního asistenta během hry. Hráči mohou ve svém herním čase žádat o asistenci rozhodčího, aby jim podal míček, který jim upadl, nebo při vstupu do kurtu.

DRUHÝ TURNAJŮ

2.5.4. Třída BC3 (hráči používající pomocné prostředky)

V této třídě soutěží hráči, kteří jsou klasifikováni dle pravidel BISFed jako BC3 (hráči se spastickým i nespastickým postižením – BC1 (CP) nebo BC4 (nespastik) funkčně odpovídající třídě BC3).

Jsou to hráči s velmi těžkou pohybovou dysfunkcí všech čtyř končetin. Hráči jsou závislí na pomoci nebo na elektrickém vozíku. Hráči nejsou schopni funkčního úchopu nebo odhodu, ale mohou mít zachovanou schopnost pohybu v paži. Funkční rozsah pohybu je však nedostatečný k tomu, aby umožnil cílený odhod míče do hracího pole.

Každý hráč může mít sportovního asistenta (spoluhráče), který zůstává během hry v odhodovém boxu, ale musí zůstat otočen zády k hrací ploše s pohledem odvráceným od hry. Sportovní asistent u BC3 nesmí připravovat vozík, rampu ani míče na hru bez toho, že by byl k tomu vyzván svým hráčem. Sportovní asistent BC3 se nesmí dívat do kurtu během nastavování rampy. Sportovní asistent nesmí mít přímý fyzický kontakt s hráčem během odhodu včetně pomoci hráči strčit do míče tykadlem.

2.5.5. Třída BC4

V této třídě soutěží hráči, kteří jsou klasifikováni dle pravidel BISFed jako BC4 – nespastického postižení a hráči BC4 hrající nohou.

Jsou to hráči s těžkou pohybovou dysfunkcí všech čtyř končetin v kombinaci s chabou dynamickou kontrolou trupu, jež jsou jiného než mozkového původu, nebo degenerativně-mozkového původu. Hráč je schopen projevit dostatečnou zručnost k důslednému zpracování a odhodu míče do hracího pole buď rukou, nebo nohou. Je zřejmý chabý úchop a uvolnění, v kombinaci se špatným načasováním vypuštění míče a dotažení pohybu. Lze si také povšimnout nedostatečné kontroly hladkosti a rychlosti pohybu a synchronizace.

Hráči nemohou mít sportovního asistenta během hry. Hráči mohou ve svém herním čase žádat o asistenci rozhodčího, aby jim podal míček, který jim upadl, nebo při vstupu do kurtu.

Hráč BC4, který je v klasifikačních pravidlech BISFed popsán jako hrající nohou, může mít sportovního asistenta, který musí být za hracím boxem ve vyznačeném prostoru. Sportovní asistent nesmí připravit hráče na odhod nastavením vozíku nebo přípravou míče bez toho, aby byl hráčem pověřen to udělat. Sportovní asistent nesmí být v přímém kontaktu s hráčem během odhodu/odkopnutí.

Tito asistenti vykonávají úkony jako:

- seřízení nebo stabilizace hracího vozíku
- podání míče hráči
- uválení míče

DRUHY TURNAJŮ

2.5.6. Třída BC5

V této třídě soutěží hráči, kteří jsou klasifikováni, dle pravidel BISFed jako BC5. Jedná se o sportovce s menšími poruchami než BC2 nebo BC4. Sportovci používají mechanický nebo elektrický vozík pro každodenní pohyb. Sportovci mohou i chodit s asistencí nebo pomocí na krátké vzdálenosti.

2.5.7. Kategorie OPEN

Pro nové hráče, kteří ještě nemají klasifikaci, nebo pro hráče, kteří jsou nezařaditelní dle pravidel BIS Fed

ŘÍZENÍ SOUTĚŽE

3.1. Realizační tým ČFB (RT)

3.1.1. Řízením soutěží je pověřen RT.

3.1.2. V pravomoci RT je:

- a) vydávat, měnit a schvalovat Sportovní manuál boccii
- b) vydávat, doplňovat a měnit „Národní pravidla hry boccia“
- c) na základě doporučení komise rozhodčích jmenovat rozhodčí do funkce „národní rozhodčí“ a pozastavovat jejich činnost v této funkci.
- d) jmenovat komisi rozhodčích
- e) navrhopvat a schvalovat klasifikační komisi boccii
- f) jmenovat jednotlivé hráče a činovníky do reprezentačního kádru boccii
- g) určovat pořadatele jednotlivých turnajů
- h) sestavovat kalendář akcí
- i) navrhopvat rozpočet RT

3.2. Činovníci turnaje – personální zajištění

3.2.1. Hlavní pořadatel

Je určen pořadatelem turnaje (tj. pořádající TJ nebo SK). Přebírá za pořádající TJ či SK povinnosti pořadatele.

3.2.2. Technický delegát

Technický delegát je určen ČFB. Asistuje hlavnímu pořadateli s přípravou a realizací akce.

3.2.3. Hlavní rozhodčí

Je hlavním rozhodčím celého turnaje. Řídí práci rozhodčích na kurtu. Určuje ho předseda komise rozhodčích z řad rozhodčích. (Seznam rozhodčích je uveden v příloze)

3.2.4. Rozhodčí na kurtu

Je rozhodčí, který rozhoduje hru. Na každý kurt je určeno vždy několik rozhodčích na celý turnaj (minimálně dva), z nichž jeden je určen jako „vedoucí rozhodčí kurtu“. Řídí při hře čárové rozhodčí, zapisovatele a časoměřiče.

3.2.5. Vedoucí rozhodčí kurtu

určuje střídání rozhodčích, zapisovatelů a časoměřičů na kurtu (včetně sebe) a sám vykonává funkci rozhodčího na kurtu. Po skončení turnaje podává hlavnímu rozhodčímu hodnocení kandidáta na funkci „národní rozhodčí“ (pokud mu byl přidělen). Zodpovídá za materiál na kurtu.

ŘÍZENÍ SOUTĚŽE

3.2.6. Čárový rozhodčí

Určuje jej pořadatel a zajistí jeho proškolení. U soutěže třídy BC 3 se čárový rozhodčí určuje z řad rozhodčích. Řídí se pokyny rozhodčího na kurtu.

3.2.7. Zapisovatel

Určuje jej pořadatel a zajistí jeho proškolení. Řídí se pokyny rozhodčího na kurtu. Zajišťuje správné a úplné vyplnění zápisového listu o hře.

3.2.8. Časoměřič

Určuje jej pořadatel a zajistí jeho proškolení. Řídí se pokyny rozhodčího na kurtu. Provádí měření času oběma stranám ve hře. Oznamuje zbývající čas dle pravidel. Role Čárový rozhodčí, zapisovatel a časoměřič je možné kombinovat v souvislosti s novým typem časomíry.

3.2.9. Vedoucí přípravné místnosti – Call Room

Dohlíží na dodržování pravidel o přípravné místnosti a přestupky oznamuje hlavnímu rozhodčímu. Řídí se pokyny hlavního rozhodčího. V případě dohody pořadatele s technickým delegátem je možné call room zkrátit oproti mezinárodním pravidlům nebo zrušit.

3.2.10. Vedoucí sportovní kanceláře – zajišťuje rozpis, výsledky, diplomy, atd.

3.3. Pořadatel turnaje (TJ či SK):

3.3.1. Standardy pro sportoviště (halu) – rozměry, potřebný počet kurtů (min. 6 kurtů)

Minimální rozměry haly pro 6 kurtů 40x20 metrů + ideálně další menší hala pro rozhazování, bezbariérový přístup do haly, bezbariérové WC, zázemí pro odpočívárnu, bufet (občerstvení), šatna muži, šatna ženy, šatna rozhodčí, šatna pořadatelé. Ozvučení – mikrofon, repro soustava. Parkovací plochy v dosahu max. 50 metrů s kapacitou pro minimálně 20 aut + bus.

3.3.2. Standardy pro ubytování – cena, kapacita, dostupnost, vzdálenost od sportoviště

Ubytování hotelového typu se snídaní, pokoje pro 2-3 osoby, vzdálenost od sportovní haly max. 30 min vozem, kapacita nabízeného ubytování musí pokrývat maximální počet účastníků akce, cena by neměla přesahovat částku 600,- Kč/osoba/noc.

3.3.3. Materiální vybavení – vybavení kurtu (stůl pro časomíru, 4 židle, mantinely mezi kurty, prodlužovací kabel, časomíra, obrazovka, sada pro rozhodčí, koše na mrtvé míče (viz. příloha).

ŘÍZENÍ SOUTĚŽE

- 3.3.4. Určit termín prezentace závodníků den před zahájením turnaje nejpozději do rozlosování účastníků. Pokud jsou závodníci nepřítomni a jsou prezentováni v zastoupení (pouze pro výjimky z řad domácích závodníků a závodníků schválených pořadatelem) určí termín další prezentace na druhý den minimálně hodinu před zahájením první hry.
- 3.3.5. Určit hlavního pořadatele turnaje.
- 3.3.6. Zajistit hlavního rozhodčího z řad mezinárodních a národních rozhodčích na základě jmenování předsedou komise rozhodčích.
- 3.3.7. Zajistit mezinárodního nebo národního rozhodčího na každou hru.
- 3.3.8. Proškolit zapisovatele, časoměřiče a čárové rozhodčí.
- 3.3.9. Zařadit do programu akce schůzku vedoucích výprav.
- 3.3.10. Zařadit do programu akce schůzku rozhodčích před zahájením soutěží cca na 30 min.
- 3.3.11. Zajistit hodiny na viditelném místě u přípravné místnosti (Call room), pokud bude call room na turnaji. Pořadatel může požádat technického delegáta o výjimku, kdy místo call room využije organizované svolání hráčů přímo na jejich kurt cca 5 minut před zahájením zápasu. Úkony, které mají být provedeny v call roomu budou provedeny přímo na kurtu.
- 3.3.12. Uvádět do herních rozpisů ve třídě BC1 a 3 jména spoluhráčů.
- 3.3.13. Uvádět do výsledků ve třídě BC1 a 3 jména spoluhráčů.
- 3.3.14. Uvést do výsledků jména hlavního rozhodčího a jména rozhodčích na kurtech.
- 3.3.15. Před rozlosováním předložit technickému delegátovi ke schválení systém turnaje.
- 3.3.16. Zaslát klasifikátorovi týden před závodem, seznam startujících, aby mohlo dojít ke kontrole platnosti klasifikací.
- 3.3.17. Vydat ihned po ukončení turnaje neoficiální výsledky.
- 3.3.18. Vydat do třech dnů po ukončení turnaje oficiální výsledky.
- 3.3.19. Uvádět v prezenčních listinách spoluhráče BC3 a asistenty u BC1.
- 3.3.20. Vybrat startovné od všech účastněných hráčů. Maximální výše startovného se stanovuje na celou akci takto:
 - MOT jednotlivci i týmové soutěže 500,- Kč na 1 přihlášeného sportovce.
 - MOT jednotlivci 400,- Kč na 1 přihlášeného sportovce.
 - Open akce nebo regionální turnaje 100, Kč na 1 přihlášeného sportovce.
 - Členové ČFB mají slevu na startovném 100,- Kč.

3.4. Komise rozhodčích

- 3.4.1. Složení komise rozhodčích je jmenováno ČFB. Skládá se ze čtyř národních (nebo mezinárodních) rozhodčích (viz příloha).
- 3.4.2. Úkolem komise je:
- pověřit člena, který společně s pořadatelem, zajistí potřebný počet rozhodčích na oficiální turnaje ČFB.
 - navrhovat na základě testů a praktických zkoušek jmenování do funkce „národních rozhodčích“,
 - navrhovat pozastavení činnosti ve funkci „národní rozhodčí“,
 - schvalovat kandidáty na funkci „národní rozhodčí“,
 - provádět teoretické a praktické školení národních rozhodčích a kandidátů,
 - vést seznam národních rozhodčích a kandidátů s údaji o účasti na turnajích,
 - vést evidenci o protestních řízeních na turnajích,
 - podávat návrhy ČFB na změny národních pravidel na základě změn mezinárodních pravidel a výkladu k těmto pravidlům (nebo k jejich překladu),
- 3.4.3. Postup získání a udržení licence národního rozhodčího:
- Na první akci rozhoduje čekatel jako čárový rozhodčí.
 - Na druhé a třetí akci rozhoduje jako čekatel, na další akci jako rozhodčí pod dozorem. Dozor musí provádět národní rozhodčí.
 - Na konci třetí akce rozhodne hlavní rozhodčí ve spolupráci s komisí rozhodčích, jestli čekatel získá licenci národního rozhodčího.
 - V případě, že čekatel nezíská licenci národního rozhodčího po třetí akci, čekatel musí absolvovat další akci opět jako rozhodčí pod dozorem, po kterém se bude opět rozhodovat, jestli čekatel získá licenci národního rozhodčího. Tento krok se může opakovat do té doby, než hlavní rozhodčí rozhodne o přidělení licence národního rozhodčího.
 - Doba mezi jednotlivými akcemi, jíž se čekatel účastní, aby získal licenci národního rozhodčího, nesmí být delší než jeden rok.
 - Akceptovatelné jsou pouze akce, kde funkci hlavního rozhodčího zastává osoba zmocněná tomuto od komise rozhodčích. Akce musí mít náležitou kvalitu.
 - Pokud licencovaný národní rozhodčí nerozhodoval zápasy déle než jeden rok, musí na začátku akce rozhodovat turnaje pod dozorem. Minimálně jeden zápas.

ŘÍZENÍ SOUTĚŽE

3.5. Hlavní rozhodčí:

- 3.5.1. Musí před akcí prověřit znalosti zapisovatelů, časoměřičů a vedoucího přípravné místnosti (Call room)
- 3.5.2. Nesmí při akci vykonávat jinou funkci (např. rozhodčího na kurtu, spoluhráče, časoměřiče).
- 3.5.3. Zajistí schůzku rozhodčích včetně čekatelů před zahájením akce.
- 3.5.4. Určuje rozhodčí na jednotlivé kurty a jednoho z nich vždy pověřuje funkcí „vedoucí rozhodčí kurtu“.
- 3.5.5. Přiděluje čekatele na funkci „národní rozhodčí“ k jednotlivým rozhodčím na kurtu a po skončení akce vyžaduje jeho hodnocení.
- 3.5.6. Dohlíží na správnost zápisu hry.
- 3.5.7. Dbá, aby úroveň rozhodování byla stejná v průběhu celé akce.
- 3.5.8. Zodpovídá za správnost zápisu do zápisových lístků.
- 3.5.9. Před zahájením soutěže zodpovídá (nebo někoho pověří) za správné měření vozíků a dalších pomůcek hráčů ke hře.
- 3.5.10. Zodpovídá (nebo někoho pověří) za správné lajnování soutěžních kurtů.
- 3.5.11. Po dohodě s pořadatelem přebírá a odevzdává zapůjčený materiál potřebný na akci pověřenému člověku z řád pořadatelů: časomíry, metry, pálky, náhradní sady boccii, hodiny, vesty apod.

3.6. Klasifikační komise:

- 3.6.1. Úkolem klasifikační komise je zařazení jednotlivých hráčů do odpovídajících tříd na základě klasifikačního systému BISFed.
- 3.6.2. Pravidla zdravotní klasifikace boccii:
 - a) V případě změny zdravotního stavu hráče, má právo klasifikační komise hráče preklasifikovat a zařadit do jiné zdravotní třídy.
 - b) Případná změna zdravotní třídy platí okamžitě po změně.
 - c) Noví hráči mají za povinnost projít klasifikací před rozlosováním turnaje.
 - d) Při startu zahraničních hráčů se uznává jejich národní klasifikace.

SEZNAM PŘÍLOH

4.1.	Herní a bodovací systém	40
4.2.	Materiální vybavení kurtu	50
4.3.	Manuál k výsledkovému servisu	55
4.4.	Manuál k časomíře BOSS systém (BOccia Scoring System)	56
4.5.	Zápisový list vzor přílohou.....	60
4.6.	Protestní formulář (CZE, ANG)	25

HERNÍ A BODOVACÍ SYSTÉM

Česká federace boccii, z. s.

Příloha 4.1

OBSAH

1.Herní systém	41
1.1. Minimální počet hráčů	41
1.2. Rozdělení hráčů do skupin.....	41
1.3. Nasazení do skupin	41
1.4. Určení pořadí.....	42
1.5. Pokračování soutěže	44
2. Bodovací systém.....	48
2.1. Základní pravidla	48
2.2. Bodování.....	49

Herní a bodovací systém

1. Herní systém

1.1. Minimální počet hráčů

- 1.1.1. Pro uskutečnění soutěže jednotlivců na MOT, MMČR, nebo na regionálních turnajích je zapotřebí účast minimálně 3 hráčů. Při menším počtu hráčů nebude soutěž vyhlášena.
- 1.1.2. Pro uskutečnění soutěže týmů a párů je zapotřebí účast minimálně 3 týmů nebo párů.

1.2. Rozdělení hráčů do skupin

- 1.2.1. při větším počtu hráčů (týmů, párů) než 5 bude soutěž hrána ve skupinách. Nejnižší počet hráčů ve skupině jsou 3, nejvyšší počet hráčů je 5.
- 1.2.2. V případě velkého počtu přihlášených hráčů a nemožnosti z časových důvodů odehrát turnaj ve skupinách je možno použít systém hry na jednu, nebo dvě porážky.
- 1.2.3. Výsledky skupin jsou použity k určení konečného umístění ve skupině.

1.3. Nasazení do skupin

Hráči se nasazují do skupin podle konečného umístění v bodovací tabulce z předešlého ročníku a dle umístění v již odehraných kolech. Pro určení pořadí pro nasazení hráčů se sčítají získané body za předešlý ročník a body získané v odehraných kolech, po každém kole se sestavuje nový žebříček pořadí hráčů.

- 1.3.1. Na MOT a MMČR se přihlíží k přihlášeným zahraničním hráčům, a jejich umístění na mezinárodním žebříčku BISFed, dále k národnímu žebříčku země a žebříčku ČFB.
- 1.3.2. Do každé skupiny se první hráč nasadí podle dosažených bodů v žebříčku. Do skupiny A – 1. hráč žebříčku, do skupiny B – 2. hráč žebříčku, do skupiny C – 3. hráč žebříčku atd. Pokud v přihlášce chybí některý hráč z žebříčku, posouvá se na jeho místo další v pořadí.
- 1.3.3. Nasazování do skupin se děje dle mezinárodních pravidel například:

A	B	C	D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12

Herní a bodovací systém

- 1.3.4. Skupiny se nasazují dle pořadí hráčů v žebříčku. Přitom platí pravidlo, že počet hráčů ze stejné TJ/SK nesmí překročit 50% celkové velikosti skupiny. To znamená, že ve skupině po 3 hráčích nemůže být více než 1 sportovec ze stejné TJ či státu. Ve skupině po 4 nebo 5 hráčích nemohou být víc než 2 sportovci ze stejné TJ či státu. Pokud tato situace nastane, tak sousední nasazený hráč je vyměněn. Hráč s vyšší nasazenou pozicí by neměl být znevýhodněn jakoukoliv výměnou. Jestliže to není možné, bude provedena jednoduchá výměna s dalším nasazeným hráčem. Pokud není možno tuto podmínku splnit, může být v jedné skupině i více než dva hráči ze stejného oddílu. Pro zahraniční účastníky, pokud je to možné, platí, že každý hráč je zařazen do jiné skupiny. Nový hráči se řadí dle náhodného losování.
- 1.3.5. Nasazování lze uskutečnit předem (cca 3 dny před zahájením soutěží), pořadatelem s pomocí technického delegáta ČFB.

1.4. Určení pořadí

- 1.4.1. O pořadí hráčů ve skupině rozhodují tato kritéria:
- Počet vítězství dělený počtem odehraných utkání = koeficient 1
 - Vzájemný zápas (při remíze tří nebo více hráčů by se porovnávaly záznamy každého remízovaného hráče proti dalším zúčastněným hráčům).
 - Rozdíl skóre dělený počtem odehraných utkání = koeficient 2 (do skóre se nezapočítávají body z tiebreaku).
 - Počet získaných bodů dělený počtem odehraných utkání = koeficient 3. (nezapočítávají se body z tiebreaku)

Skupina G

	St.č.	Jméno	klub	1	2	3	4	Body	Skóre	k1	k2	k3	Pořadí
1	207	Kreibichová J.	JU		2 : 5	3 : 2	4 : 2	2	9 : 9	0,67	0,00	3,00	1
2	208	Novota P.	SVK	5 : 2		3 : 9	2 : 4	1	10 : 15	0,33	-1,67	3,33	4
3	219	Třísková P.	DS	2 : 3	9 : 3		3 : 2	2	14 : 8	0,67	2,00	4,67	2
4	221	Kuhn P.	OA	2 : 4	4 : 2	2 : 3		1	8 : 9	0,33	-0,33	2,67	3

Pokud předchozí kritéria nerozhodnou o postupu hráčů, bude se postupovat podle metod soutěžního manuálu BisFed..

Herní a bodovací systém

1.4.2. Stejná kritéria platí i pro určení dalších postupujících ze skupin. Pro spravedlivou metodu porovnávání hráčů z různě početných skupin budou ve větších (čtyřčlenných) skupinách výsledky nejniž umístěného hráče vymazány. Toto se udělá před použitím 2. kritéria.

Příklady:

Skupina B

	St.č.	Jméno	klub	1	2	3	4	Body	Skóre	k1	k2	k3	Pořadí
1	402	Thompson H.	ENG		1 : 7	3 : 3 1 : 0	5 : 1	2	9 : 11	0,67	-0,67	3,00	3
2	405	Faynshteyn D.	RUS	7 : 1		3 : 5	4 : 1	2	14 : 7	0,67	2,33	4,67	1
3	408	Pros M.	JU	3 : 3 0 : 1	5 : 3		6 : 2	2	14 : 8	0,67	2,00	4,67	2
4	411	Kaas O.	HA	1 : 5	1 : 4	2 : 6		0	4 : 15	0,00	-3,67	1,33	4

Smazání výsledků:

Skupina B

	St.č.	Jméno	klub	1	2	3	4	Body	Skóre	k1	k2	k3	Pořadí
1	402	Thompson H.	ENG		1 : 7	3 : 3 1 : 0	0 : 0	1	4 : 10	0,33	-2,00	1,33	3
2	405	Faynshteyn D.	RUS	7 : 1		3 : 5	0 : 0	1	10 : 6	0,33	1,33	3,33	1
3	408	Pros M.	JU	3 : 3 0 : 1	5 : 3		0 : 0	1	8 : 6	0,33	0,67	2,67	2
4	411	Kaas O.	HA	0 : 0	0 : 0	0 : 0		0	0 : 0	0,00	0,00	0,00	4

Přepočítání skupiny:

Skupina B

	St.č.	Jméno	klub	1	2	3	Body	Skóre	k1	k2	k3	Pořadí
1	402	Thompson H.	ENG		1 : 7	3 : 3 1 : 0	1	4 : 10	0,5	-3,0	2,0	3
2	405	Faynshteyn D.	RUS	7 : 1		3 : 5	1	10 : 6	0,5	2,0	5,0	1
3	408	Pros M.	JU	3 : 3 0 : 1	5 : 3		1	8 : 6	0,5	1,0	4,0	2

1.4.3. Konečné pořadí hráčů se určí takto:

O 1. – 4. místo se hráči vždy utkají v zápase. O dalším pořadí hráčů, kteří postoupili ze skupin do čtvrtfinále, rozhodují kritéria úspěšnosti (koeficient 2 = rozdíl skóre a koeficient 3 = počet získaných bodů). Pokud mají hráči všechna kritéria shodná, umístí se na stejném místě se shodným počtem bodů; např.: oba se umístí na 7. – 8. místě se ziskem 9,5 bodů.

Herní a bodovací systém

Další pořadí hráčů nepostupujících ze skupiny se určí dle úspěšnosti ve skupině (koeficienty 1,2,3). Hráči ve skupinách, kteří mají stejné hodnoty všech koeficientů, mají stejné umístění a stejný počet bodů.

- 1.4.4. Výsledkový servis si musí dávat pozor na pravidlo ohledně kontumace (viz. pravidla BISFed 11.8). „Prohraje-li strana zápas kontumačně, pak opačné straně je uděleno skóre ve výši 6:0 nebo největší bodový rozdíl zápasů v základní skupině nebo ve vyřazovací fázi.“

1.5. Pokračování soutěže

- 1.5.1. Rozdělení hráčů do vyřazovacích kol je ve třech krocích.

- Krok 1 - Určit přednostně nasazené hráče.
- Krok 2 - První nasazený hráč je párován s nejnižším hráčem.
- Krok 3 - Ve vyřazovacím kole hráči, kteří spolu hráli navzájem ve skupině se nemohou potkat znovu až do finále. Např. hráč A2 (v pozici 8) by měl být vyměněn s hráčem B2 (pozice 16). Toto by se mělo opakovat i s dvojicemi C-D a E-F.

Nasazování pozice pro vyřazovací kolo: krok 1

Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Seed	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Side	A1	B1	C1	D1	E1	F1	F2	E2	D2	C2	B2	A2	PQ1	PQ2	PQ3	PQ4

Nasazení pozice pro vyřazovací kolo: krok 2

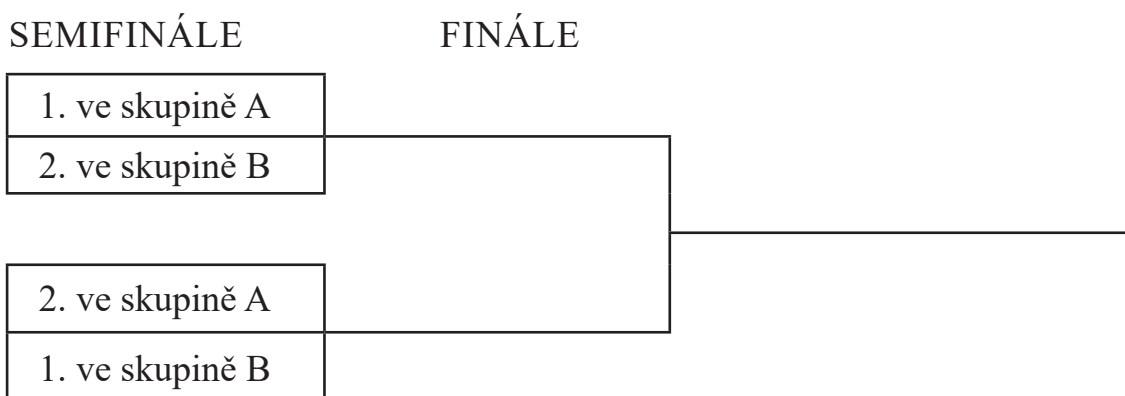
Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Seed	1	16	8	9	4	13	5	12	2	15	7	10	3	14	6	11
Side	A1	PQ4	E2	D2	D1	PQ1	E1	A2	B1	PQ3	F2	C2	C1	PQ2	F1	B2

Nasazení pozice pro vyřazovací kolo: krok 3

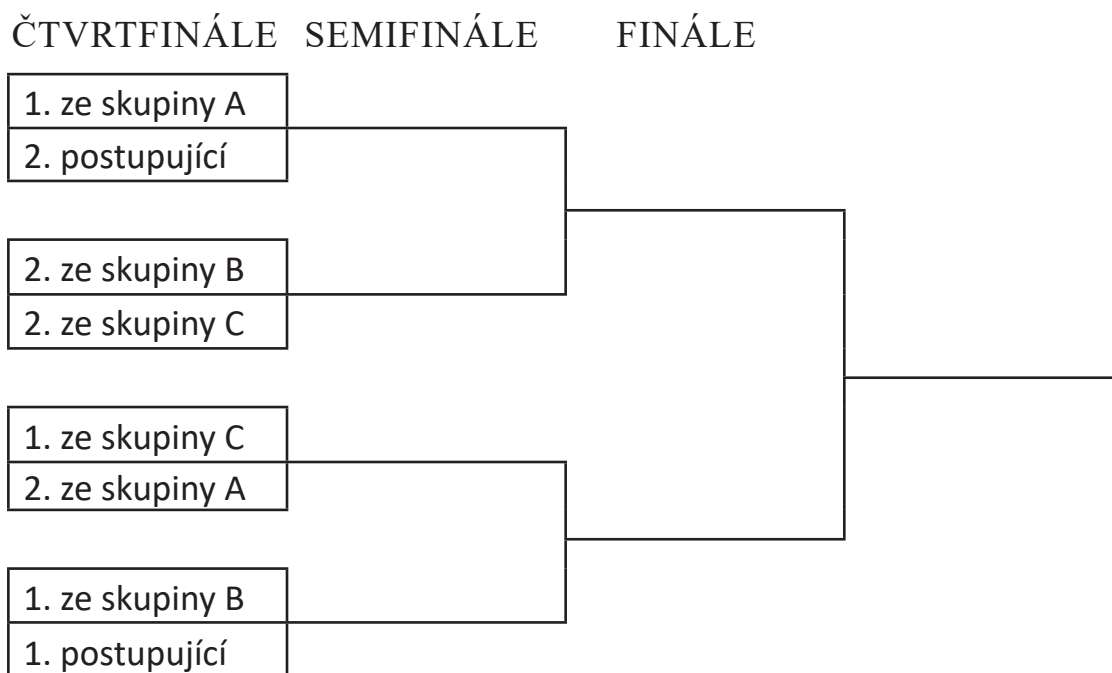
Position	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Seed	1	16	8	9	4	13	5	12	2	15	7	10	3	14	6	11
Side	A1	PQ4	F2	C2	D1	PQ1	E1	B2	B1	PQ3	E2	D2	C1	PQ2	F1	A2

Herní a bodovací systém

- 1.5.2. při dvou skupinách bude sehráno semifinále; vítězové budou hrát zápas o první a druhé místo a poražení o třetí a čtvrté místo.

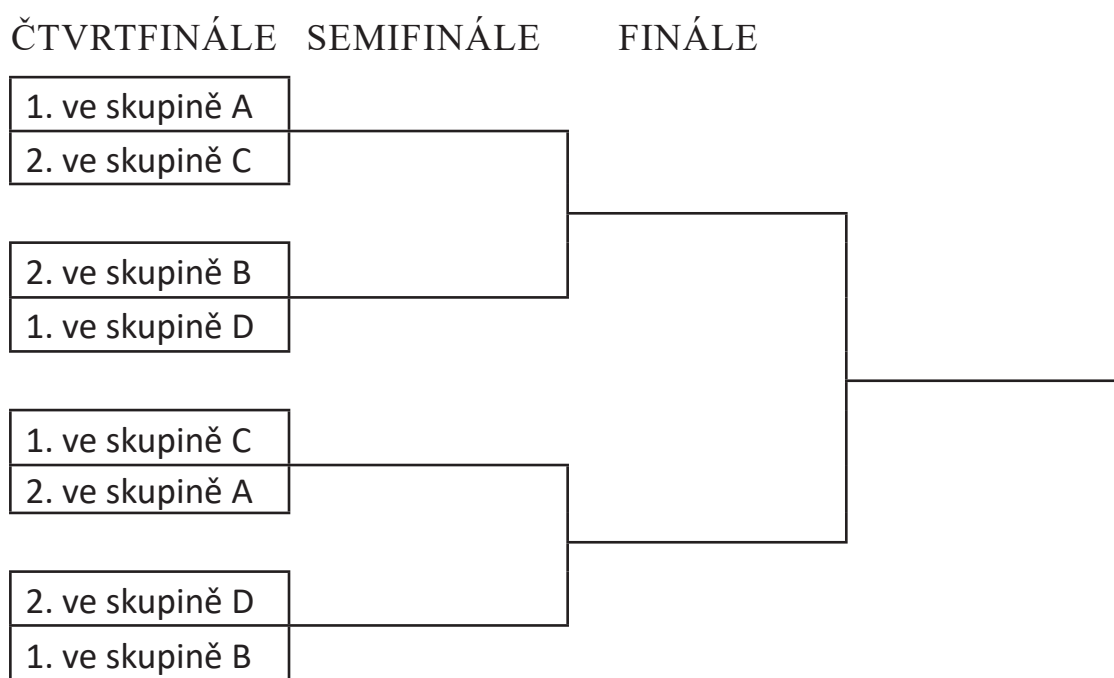


- 1.5.3. při třech skupinách postupují první dva z každé skupiny a další dva nejlepší. Poražení v semifinále se utkají o 3. a 4. místo. Pokud je v kategorii 8 a méně hráčů, ze skupin postupují pouze čtyři hráči a hraje se semifinále a finále.

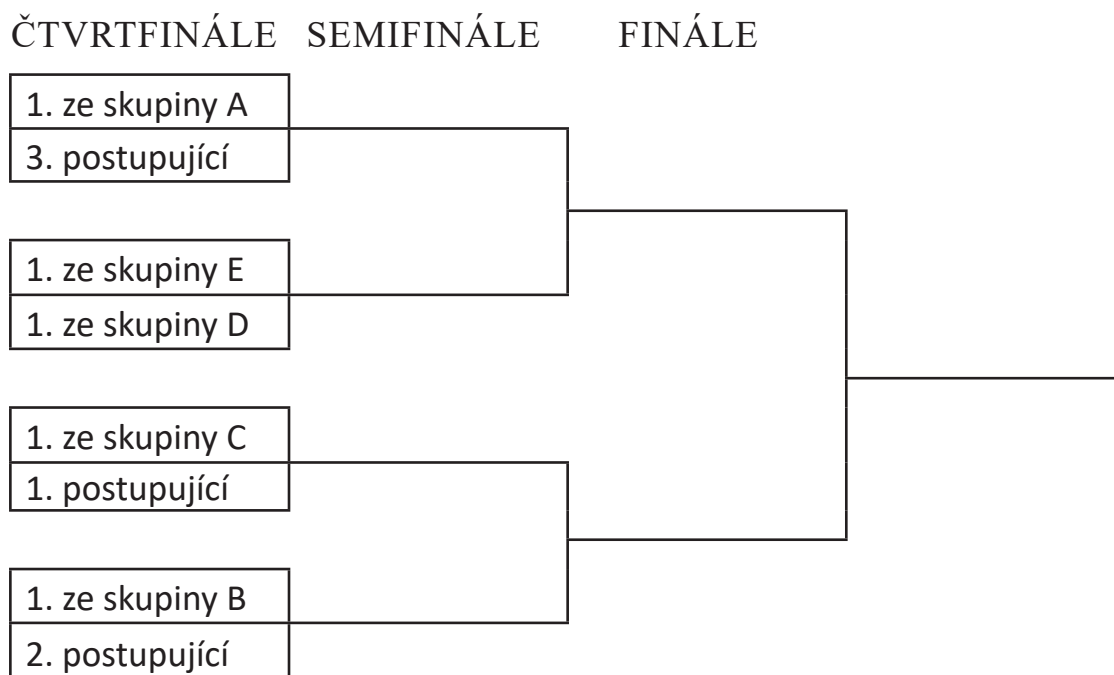


Herní a bodovací systém

- 1.5.4. při čtyřech skupinách postupují první dva z každé skupiny do čtvrtfinále, vítězové do semifinále, vítězové semifinále se utkají o 1. a 2. místo, poražení o 3. a 4. místo.

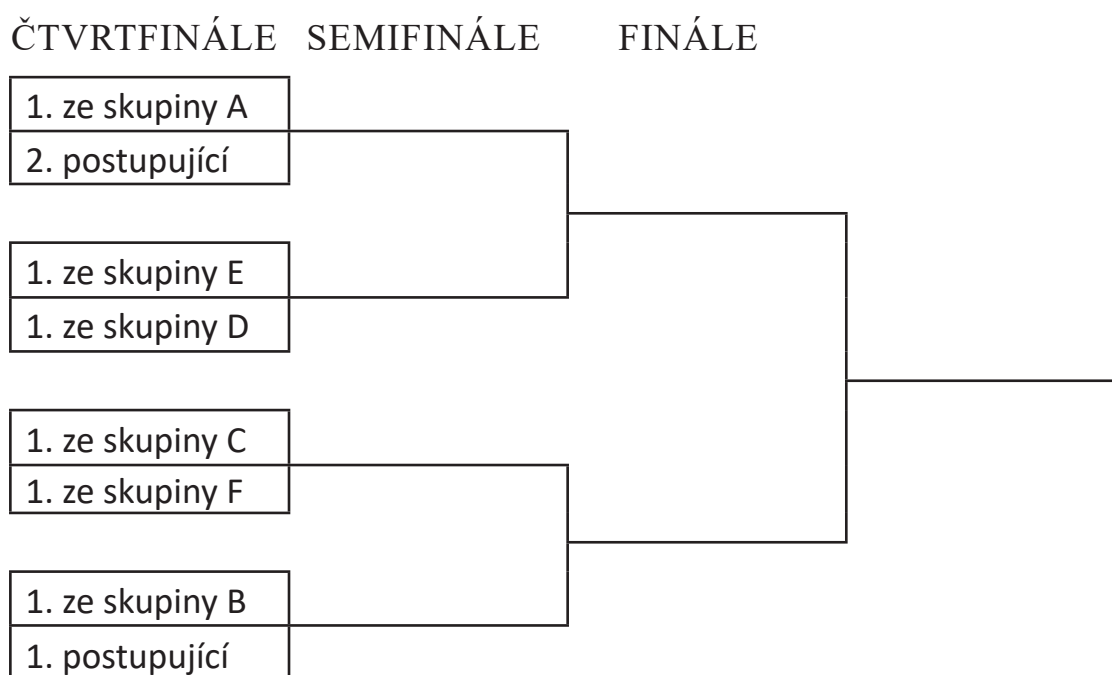


- 1.5.5. při pěti skupinách postupují první každé skupiny a další tři nejlepší. Poražení ze semifinále se utkají o 3. a 4. místo.

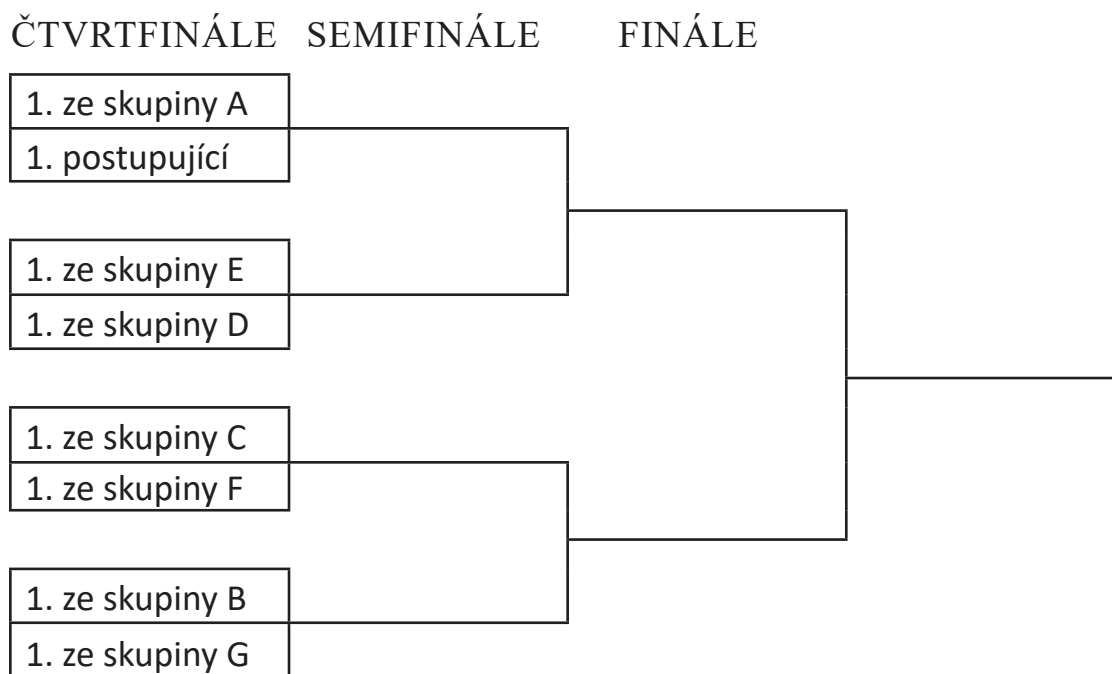


Herní a bodovací systém

- 1.5.6. při šesti skupinách postupují vítězové skupin a další dva nejlepší. Poražení ze semifinále hrají o 3. a 4. místo.

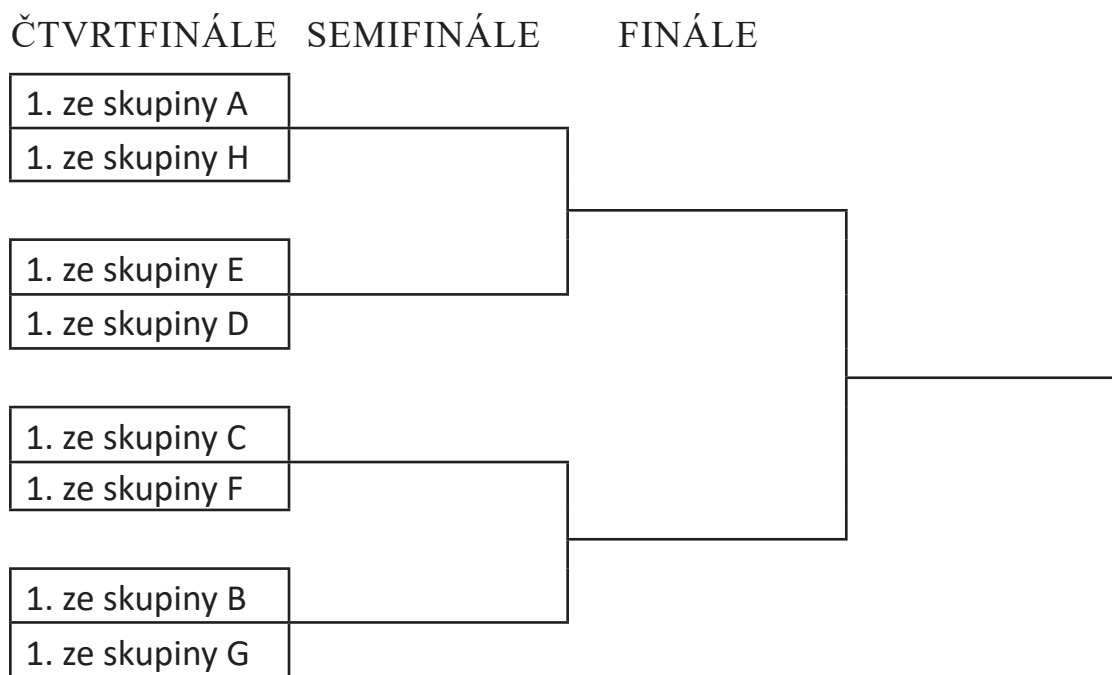


- 1.5.7. při sedmi skupinách postupují vítězové skupin a další jeden nejlepší. Poražení ze semifinále sehrají zápas o 3. a 4. místo.



Herní a bodovací systém

- 1.5.8. při osmi skupinách postupují vítězové skupin. Poražení v semifinále sehrají zápas o 3. a 4. místo.



2. Bodovací systém

2.1. Základní pravidla

- 2.1.1. Hráči získávají body pouze na „bodovaných turnajích“, tj. Mezinárodní otevřený turnaj a Mezinárodní Mistrovství České republiky. Mohou to být ještě další turnaje po dohodě s ČFB, ale tyto musí být uvedeny v kalendáři akcí jako bodovaný turnaj. Z ostatních turnajů (regionální, oddílové) se body pro určení pořadí nezískávají.
- 2.1.2. Bodovací systém je stejný pro jednotlivce, týmy i páry. Vede se zvlášť pro každou soutěž.
- 2.1.3. Pořadí se sestavuje k začátku každého roku.
- 2.1.4. Bodování slouží k vyhlášení dlouhodobé (roční) soutěže „BEST BOCCIA CUP“ - Pohár pro nejlepšího hráče. Do výsledků se sčítají body ze všech bodovaných turnajů v průběhu roku. Nebo se započítá i poslední dvě soutěže předchozího roku, aby bylo více výsledků. Slouží také k nasazení prvních hráčů do skupin (viz. 2.3.1).
- 2.1.5. Bodování provádí vedoucí sportovní kanceláře ve spolupráci s technickým delegátem.

Herní a bodovací systém

2.2. Bodování

2.2.1. Za každé umístění v soutěži získá hráč (tým, pár) následující počet bodů:

1. místo	19 bodů
2. místo	17 bodů
3. místo	15 bodů
4. místo	14 bodů
5. místo	12 bodů
6. místo	11 bodů
7. místo	10 bodů
8. místo	9 bodů

9. místo	7 bodů
10. místo	6 bodů
11. místo	5 bodů
12. místo	4 bodů
13. místo	3 bodů
14. místo	2 bodů
15. místo	1 bod

2.2.2. Při účasti více jak 15ti hráčů se body na posledních místech půlí

při 16 závodnících:		při 17 závodnících:		při 18 závodnících:	
12. místo	4 body	12. místo	4 body	12. místo	4 body
13. místo	3 body	13. místo	3 body	13. místo	3 body
14. místo	2 body	14. místo	2 body	14. místo	2,5 bodu
15. místo	1 bod	15. místo	1,5 bodu	15. místo	2 body
16. místo	0,5 bodu	16. místo	1 bod	16. místo	1,5 bodu
		17. místo	0,5 bodu	17. místo	1 bod
				18. místo	0,5 bodu

2.2.3. Při MMČR se počet bodů na každém místě zvyšuje o 5.

2.2.4. Pokud se hráči umístí na stejných místech, dostávají aritmetický průměr příslušných bodů.

2.2.5. Pokud se hráč nezúčastní turnaje, nezíská žádný bod.

2.2.6. Při rovnosti počtu bodů na konci roku při konečném pořadí rozhoduje:

2.2.6.1. lepší umístění na MMČR

2.2.6.2. lepší umístění v posledním kole

Materiální vybavení

Příloha 4.2

Materiální vybavení na kurty a pro rozhodčí

MATERIÁL	POČET
Časomíry	8x
Obrazovky	8x
Ovladače	8x
Váha	1x
Roll test rampa	1x
Měrky na obvod míčů	1x
Pálky	10x
Metr 3m	8x
Metr 5m	2x
Véčka 25cm	10x
Véčka 10cm	10x
Žluté a červené karty	8x
Měřicí plíšky	3x
Pásmo	
Baterky	6x
Stopky	
Prodlužovačka	1x

VLAJKY:	POČET
Anglie	2x
Česká republika	3x
Irsko	2x
Německo	2x
Rusko	2x
Slovensko	3x
Ukrajina	2x
Velká Británie	2x
Nepál	1x
Skotsko	2x
Polsko	2x
Maďarsko	2x

Manuál k výsledkovému servisu

PÁR DOBRÝCH RAD:

1. Vytvořte si nový adresář a tam zkopírujte pouze tyto příložené soubory!!
2. Otevřete si všech pět souborů. Pokud by některý nebyl otevřený, potom by některá makra mohla skončit chybou, hlavně by nefungovalo tlačítko „rozpis“ na kartě „PLAN“ v souboru Rozpis-11.xlsm.
3. Začínáte tím, že zapíšete seznam závodníků do souborů BC1-11.xlsm až BC4-11.xlsm. Pište pouze jméno, příjmení, rok narození a klub. Vše ostatní už si to spočítá samo.
4. Přejděte na soubor Rozpis-11, tam na kartu Plan a pokud máte otevřené všechny soubory tak stiskněte tlačítko Rozpis a nakopírují se vám rozpisy závodů všech tříd (může to chvíli trvat, podle rychlosti PC, tak vydržte až do konce :-)). Pokud by to selhalo, tak to lze zkopírovat ručně. Nakopírujete rozpis ze souboru BC1-11 (BC2-11, ... atd) a potom „vložit jinak“ „hodnoty“ a znovu „vložit jinak“ „formáty“.
5. Nyní (tak jako u původního) přesunete rozpisy zápasů do levé strany na kurty. Nejprve první řádky, pak druhé atd. Při finálových zápasech si dát pozor, aby nehráli hned za sebou. Počet kurzů a časy pro jednotlivé třídy se zapisují na listě PLAN (je to trochu vpravo nahoře ve sloupci „Z“).
6. Při soutěži pak v jednotlivých třídách stisknete tlačítko ZAPIS, kde už jsou rozepsané jednotlivé zápasy ve skupinách. Zapišete skóre, případně tie-break do bílých políček (stačí jenom 1 nebo nula, nepišťte plus nebo jiné znaky).
7. Po odehrání skupin běžte na list SOUHRN a stiskněte tlačítko PŘENOS (také to může chvíli trvat). Automaticky se vyplní pavouk včetně tzv. 1. postupující, 2. postupující atd. Řadí se to nejprve dle pořadí a potom podle rozdílu skóre a počtu uhraných míčů. V pavouku se ještě musí ručně dopsat časy, kdy se to hraje.
8. Pro tisk tabulek během soutěže použijte tlačítko TISK. List TISK musí být prázdný. Zkontroluj tak, že stiskneš tlačítko „Úprava tisku“, případně „Vymaž tisk“. Až se vytvoří seznam tabulek na listu tisk tak pouze ručně nastav konce stránek, aby nějaká tabulka nebyla rozpůlená na dva listy. Jakmile je list TISK vytvořen, už jej nemusíš dále obnovovat. Během zápisu výsledků se tyto sem budou automaticky doplňovat. Potom stačí pouze vytisknout příslušný list.
9. Pokud byste se v tom zamotali a potřebovali se dostat na nějaký list, na který není tlačítko, potom lze listy procházet pomocí Ctrl-PgDn nebo Ctrl-PgUp.
10. Při otevírání souborů musí být povoleno spouštění maker. Pokud by se stalo, že otevřete soubor bez povolení maker, potom jej neukládejte!!! Nejlépe, když původní soubory, co jsou zde přiloženy, budete mít někde bezpečně uloženy.
11. Výsledky smažeš použitím tlačítka „Vyčistit formulář“ nebo označení buňky se zápisem a použít tlačítko „Smaž číslo“.
12. Postupující do pavouka dělám tak že to seřadím podle pořadí ve skupině a potom podle rozdílu skóre (koeficient 2) a počtu uhraných míčů (koeficient 3). Např. postupují první dva ze skupiny a další postupující jsou ze třetího místa v tabulce podle těch koeficientů.

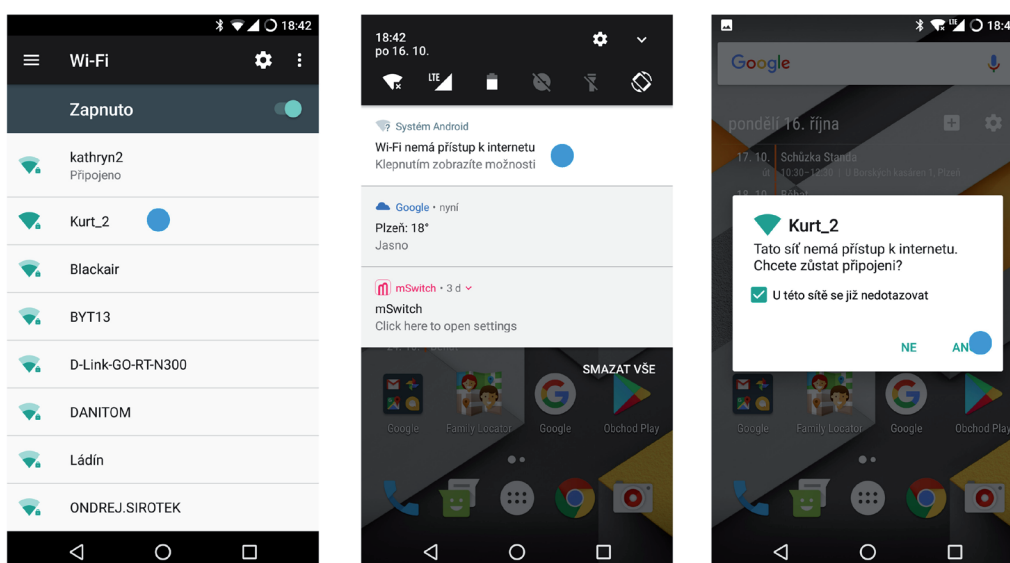
Manuál k časomíře BOSS system

Boccia Score System

Manuál k časomíře BOSS system

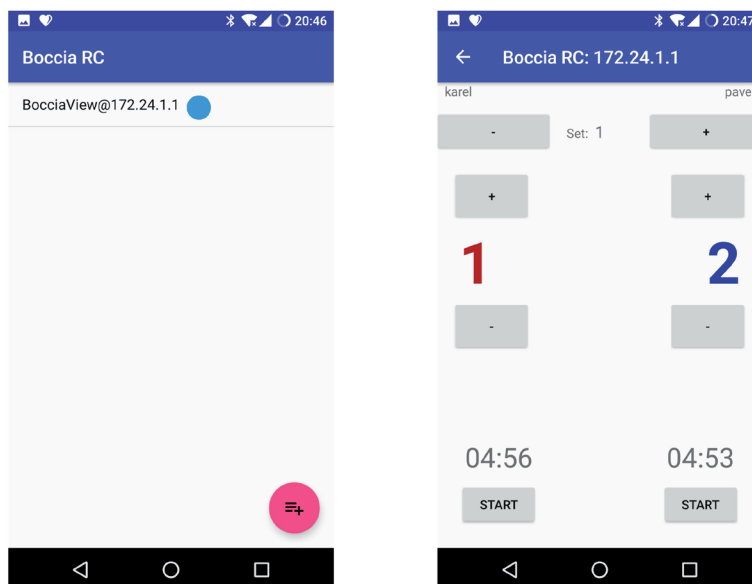
Návod k provozu

1. Minipočítač spojte pomocí HDMI kabelu s TV nebo monitorem
2. Minipočítač zapojte do napájení (klasické microUSB, jen musí být dostatečně silné, alespoň 2A), ideální je použitý dodávaný zdroj, který má dostatečný výkon.
3. Dodávaný tablet má nainstalovanou ovládací aplikaci Boccia remote a má u sebe napájecí USB kabel i zdroj. V případě nouze lze dobít tablet z USB portu televize nebo i minipočítače. Pokud používáte vlastní mobilní telefon nebo tablet s OS Android, tak si z Google Play Store nainstalujte volně dostupnou aplikaci "Boccia remote" od společnosti ATACK.
4. Připojte mobilní zařízení s nainstalovanou aplikací na WiFi síť dle čísla kurtu na krabici minipočítače, tedy např. na síť Kurt_2 s heslem boccia2017. **Pokud si Android stěžuje, že není připojen k internetu, potvrďte, že to nevádí a i přesto chcete připojit, jinak se nepůjde připojit k minipočítači a ovládat skóre!**
5. Po připojení na WiFi minipočítače můžete spustit aplikaci pro ovládání skóre, Boccia RC.



6. Aplikace vypíše seznam minipočítačů, které vidí v síti, obvykle se bude jednat o jeden záznam a měl by mu odpovídat název na krabici minipočítače pro danou WiFi síť. Vyberte tedy daný záznam, např. kurt2@172.24.2.1 a zobrazí se aktuální hodnoty, které jsou vidět i na připojené TV/monitoru.
7. Ťuknutím na jména hráčů nahoře v aplikaci, popř. na čas nad tlačítky START, můžete údaje změnit.
8. Změny provedené v aplikaci se projeví na TV okamžitě, např. spuštění času nebo změna skóre, údaje z minipočítače, tedy ty údaje, které jsou vidět na TV, se načítají v intervalu několika sekund (nastaveno na 2s, ale lze to v mobilní aplikaci změnit), takže v mobilní aplikaci nemusí být stejné údaje - hlavně běžící čas, jako na TV.
9. **Pokud rozhodčí změní kurt i s ovládacím tabletem, musí se připojit na WiFi síť na aktuálním kurtu, jinak bude ovládat cizí skóre na původním kurtu!**
10. Pro ukončení ovládání skóre stačí ukončit aplikaci.

Manuál k časomíře BOSS system



Warm-up, 1 minuta a obecný odpočet času

Vpravo nahoře je tlačítko pro zobrazení menu, kde je možnost spustit libovolný odpočet (např. zdravotní timeout hráče), kde si nastavíte text i čas. Je tam dále možnost zvolit nejčastěji používané odpočty, tedy 1 minutu mezi směnami a warm-up, kde je již předvyplněn text i čas.

Po zvolení se okamžitě zobrazí obrazovka s běžícím odpočtem. Pro ukončení odpočtu stačí stisknout libovolný prvek na ovladači (např. spustit čas hráče, zvýšit číslo směny nebo skóre).

Tie-break

Pokud hru rozhoduje tie-break, pak nastavte číslo směny tlačítkem + až za číslo 6 (a je jedno, na kolik směn je vypsán zápas, vždy přeskákejte tlačítkem + až za číslo 6), tím se nastaví směna na T. Pro nastavení konečného skóre pak u vítězné barvy stiskněte tlačítko + a k počtu získaných bodů se přidá písmeno T.

Řešení problémů

Mobilní aplikace nenabízí žádný počítač k ovládní a nebo ovládní nereaguje

- *ukončete aplikaci a případně ji vymažte z paměti mobilního zařízení pomocí správce běžících aplikací (obvykle se vyvolá tlačítkem s ikonou obdelníku)*
- *odpojte se a znovu připojte k WiFi síti a znovu spusťte mobilní aplikaci*

Pokud bude třeba, je možné vypnout minipočítač vytažením napájení a znovu jej zapojit, zobrazované údaje se ale zatím nikam neukládají, takže před vypnutím je třeba si zapsat hodnoty z TV/monitoru a po novém zapnutí je přes mobilní aplikaci opět nastavit. **Údaje nezůstávají v ovládacím mobilním zařízení, takže při výpadku minipočítače o ně přijdete! Údaje jsou ale do nového spojení s minipočítačem zobrazené i v mobilní aplikaci, takže pokud dojde k výpadku minipočítače, opište si údaje z mobilního ovládacího zařízení ještě před spuštěním minipočítače!**

Ovládat jeden minipočítač může současně více mobilních zařízení, musí být ale všechny připojené na stejnou WiFi síť daného minipočítače.

Technická podpora je dosažitelná emailem na adrese: podpora@boccia-score.eu

Vzory

Mezinárodní otevřený turnaj v boccie Czech International Open Tournament in Boccia

BC1 () BC2 () BC3 () BC4 ()

Game No.: _____	Court: _____	Pool: _____
Date: _____	Star time: ___ h ___ min	

Country Club _____	Country Club _____
-----------------------	-----------------------

Start number	Name/Asistant	Start number	Name/Asistant
COLOR		COLOR	

TIME OUT	TIME	END	SCORE	SCORE	END	TIME	TIME OUT
			TIE-BREAK	TIE-BREAK			
			TIE-BREAK	TIE-BREAK			

Violations

Violations

Athlete's signature	Athlete's signature

Signature - timekeeper	Signature - line person
Signature - referee	Signature - head referee

End game: ___ h ___ min

datum.....

Mezinárodní otevřený turnaj v boccie

Czech International Open Tournament in Boccia

PAIRS BC3 ()

PAIRS BC4 ()

TEAMS BC1 and BC2 ()

Game No.: _____	Court: _____	Pool: _____
Date: _____	Start time: ___ h ___ min	

Country
Club

Country
Club

Start number	Name	Start number	Name
	<i>C- captain / S - substitutes</i>		<i>C- captain / S - substitutes</i>
COLOR		COLOR	

TIME OUT	TIME	END	SCORE	SCORE	END	TIME	TIME OUT
			TIE-BREAK	TIE-BREAK			
			TIE-BREAK	TIE-BREAK			

Violation and substitution

Violation and substitution

Captain's signature	Captain's signature

Signature - timekeeper	Signature - line person
Signature - referee	Signature - head referee

End game: ___ h ___ min

datum.....