

PRAVIDLA HRY

BOCCIA

ÚVOD (Introduction)

Boccia

Pravidla uvedená v tomto dokumentu se vztahují na hru zvanou boccia.

Pravidla platí na všech mezinárodních sportovních akcích pořádaných pod záštitou BISFed (Mezinárodní federace sportu boccia). Toto zahrnuje všechny BISFed turnaje – Světové otevřené poháry (*World Cup Events*), regionální turnaje (*Regional Events*), regionální a světová mistrovství (*Regional and World Championships*) a paralympijské hry (*Paralympic Games*).

Všichni hráči musí splňovat požadavky uvedené v klasifikačním manuálu.

Verze pravidel platící pro turnaje pro mládež se mohou od tohoto znění pravidel mírně lišit.

(Například mohou být povoleni náhradníci pro soutěž párů a týmů. Věková hranice sportovců bude uvedena vždy v soutěžním manuálu pro každý turnaj pro mládež. Na ostatních turnajích BISFed je věková hranice 15 let, které musí sportovec dosáhnout před začátkem roku, v kterém se turnaj koná).

Národní organizace, i kdokoli jiný, může tato pravidla pro vlastní turnaje upravit. V případě účasti na BISFed turnaji se jimi však musí řídit.

Organizační výbory mohou přidat body, které stávají pravidla vyjasní. Tyto dodatky však nesmějí měnit význam pravidel a musí být označeny na schvalovacích formulářích (*Sanction Form*), jež jsou předloženy BISFed.

Duch hry

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

Překlady pravidel

Verze pravidel k editaci je k dispozici pro členy BISFed, kteří chtějí přeložit pravidla do jiných jazyků. Zájemci mohou kontaktovat BISFed na admin@bisfed.com. BISFed má zájem zveřejnit přeložené znění, dokument v anglickém jazyce je však finální pro všechny spory a odvolání.

Fotografování

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

Prohlášení

BISFed si je vědom, že mohou nastat situace, jež nejsou v tomto dokumentu popsány. Tyto budou řešeny vždy po konzultaci s technickým delegátem či hlavním rozhodčím.

Jakékoli okolnosti, které vyžadují změnu či odchylku od pravidel hry a mají dopad na přípravu či zápas, musí být předloženy před začátkem zápasu. Dotazy musí být předloženy před schůzkou vedoucích týmů nebo během, aby vše bylo možné projednat a vyřešit před zahájením zápasů.

1. DEFINICE (Definitions)

Klasifikace	Označení klasifikačních tříd u hráčů v souladu s klasifikačními pravidly BISFed.
Divize	Jednotlivé soutěžní třídy dle klasifikace.
HR, AHR, TD, ATD	Hlavní rozhodčí, asistent hlavního rozhodčího, technický delegát, asistent technického delegáta.
Asistent trenéra (AT)	Osoba, která asistuje trenéru. Prostor pro AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.
Strana	Ve hře jednotlivců je definována jako jeden (1) samostatný soutěžící. V týmové a párové divizi je strana definována jako tři (3) či dva (2) členové týmu jako samostatného celku. SA, OR, trenéři a AT jsou také členové strany.
Sportovní asistent (SA)	Osoba, která asistuje sportovci klasifikační třídy BC1 či BC4 (pouze hráči hrající nohou) dle pravidel pro sportovní asistenty.
Operátor rampy (OR)	Asistent hráče BC3 dle pravidel pro asistenty. OR je uznán na stejné úrovni jako hráč.
Míč	Jeden z červených nebo modrých míčů nebo bílý míč (jack).
Jack	Bílý cílový míč.
Soutěžní míč	Míč vyrobený licencovaným výrobcem, poskytnutý hráči během turnaje organizátorem.
Doručení míče	Doručení míče do hracího pole může být provedeno odhodem rukou, pomocí nohy či za použití pomocného zařízení – rampy.
Neodhozený míč	Míč, který se strana rozhodne ve směně neodhodit. Neodhozený míč je mrtvý míč.
Mrtvý míč	Barevný míč, který je odhozen či odražen mimo kurt; míč stažen rozhodčím za odpovídající přestupek; míč, který není odhozen z důvodu vypršení časového limitu či z hráčovy vůle.
Trestný míč	Dodatečný míč, který odehrává protistrana v závěru směny. Trestný míč je udělen rozhodčím za určitý přestupek.

Obousměrný výkyv	Viditelný pohyb rampou nejméně 20 cm doleva a 20cm doprava.
Uvolnění prostoru	Hráč se přesouvá do zadní části odhodového boxu, či mimo něj, do vyhrazeného prostoru. OR přesune veškeré sportovní vybavení tak, aby nezavazelo soupeři ve hře.
Odhod/ vypuštění míče	Pohyb před uvolněním míče. Pro BC3 tato fáze obsahuje i moment, kdy je míč stále v rampě.
Herní vybavení	Vozíky, rampy, rukavice, dlahy a ostatní herní pomůcky a zařízení.
Vozík	Vozík, (popř. skútr či lůžko), z něž hráč musí soutěžit.
Roll test	Standardní BISFed test (malá rampa), která se užívá ke kontrole míčů.
Měřicí zařízení	Standardní BISFed test se dvěma otvory, která kontroluje obvod míčů.
Warm up	Přípravný kurt – vyznačený prostor pro přípravu hráčů na nadcházející zápas před vstupem do call roomu.
Call room	Místo registrace před každým zápasem.
Hrací plocha (FOP)	Plocha zahrnující všechny hrací kurty a území, na kterých se nachází časomíry.
Kurt	Území ohraničené pomezními čarami, včetně odhodových boxů.
Hrací pole	Kurt mínus plocha odhodových boxů.
Odhodový box	Každý ze šesti vyznačených odhodových boxů, ze kterých hráči hází.
Odhodová linie	Hraniční linie odhodového boxu, od níž hráči odhazují/ vypouštějí míč.
V – linie	Lomená čára, přes kterou musí být přehozen jack, aby byl platný ve hře.
Kříž	Označení středu hracího pole.
Cílový box	Čtverec 35 cm x 35 cm vyznačený kolem kříže pro trestné hody.
Turnaj	Všechny soutěže, včetně kontroly sportovního vybavení, zakončené závěrečným ceremoniálem. Turnaj může obsahovat více soutěží.
Soutěž	Všechny zápasy jednotlivců jsou jedna soutěž. Všechny zápasy párů a týmů jsou jedna soutěž.
Zápas	Jednotlivá hra mezi dvěma stranami, která se hraje na stanovený počet směn.
Směna	Jedna část zápasu, kdy byly odehrány všechny míče obou stran.

Přerušená směna	V případě, že s míči bylo pohnuto jinak než při běžném hracím pořadí – náhodně, omylem, nebo záměrně.
Obnovená směna	Přerušená směna, jež byla narušena takovým způsobem, že se pozice míčů nedá obnovit, aby se v ní mohlo pokračovat.
Přestupek	Jednání ze strany hráče, SA, OR, strany, AT či trenéra, které je v rozporu s pravidly hry a zasluhuje následek.
Žlutá karta	Žlutá karta rozměrů 7×10 cm používaná rozhodčím v případě udělení výstrahy.
Červená karta	Červená karta rozměrů 7×10 cm používaná rozhodčím v případě diskvalifikace.

ZÁKLADY

2. ZPŮSOBILOST SOUTĚŽIT (Eligibility of play)

2.1 Hráči mohou soutěžit pouze vsedě z vozíků. Kritéria pro způsobilost hráčů ke hře jsou podrobně popsána v klasifikačních pravidlech BISFed, publikována na webových stránkách BISFed.

3. TYPY HRÝ (Types of Play)

3.1 Hra jednotlivců

- Jednotlivci BC1 – muži
- Jednotlivci BC1 – ženy
- Jednotlivci BC2 – muži
- Jednotlivci BC2 – ženy
- Jednotlivci BC3 – muži
- Jednotlivci BC3 – ženy
- Jednotlivci BC4 – muži
- Jednotlivci BC4 – ženy

Pro divize jednotlivců se zápas sestává ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje 2 směny, přičemž se hráči střídají v odehrání jacku. Každý hráč má šest (6) barevných míčů. Strana vhazující červené míče obsadí odhodový box číslo 3 a strana vhazující modré míče obsadí odhodový box číslo 4. Při vstupu do call roomu si každý hráč může přinést 6 červených, 6 modrých míčů a 1 jack. Hráč BC1 a BC4 (pouze hráč hrající nohou) má sportovního asistenta na kurtu. Hráč BC3 má k asistenci na kurtu operátora rampy. Na kurt mají přístup také trenér či AT, a to ve všech typech herních divizí. Prostor pro trenéra/AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.

3.2 Hra párů

Pár BC3

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči klasifikační třídy BC3. V každém páru musí soutěžit 1 muž a 1 žena. Každému hráči asistuje operátor rampy, který se řídí pravidly pro sportovní asistenty (viz. 3.5). Na kurt má přístup také trenér či AT ve všech typech herních divizí. Prostor pro trenéra/AT je vyhrazen u stolu s časomírou.

Pár BC4

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči klasifikační třídy BC4. V každém páru musí soutěžit 1 muž a 1 žena. Hráči hrající nohou mohou mít na kurtu sportovního asistenta, který se řídí pravidly pro SA (viz. 3.5). Na kurt má přístup také trenér či AT ve všech typech herních divizí. Prostor pro trenéra/AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.

V párech BC3 a BC4 se hra skládá ze čtyř (4) směn. Každý hráč zahajuje jednu směnu, přičemž vzhazování jacku přechází v číselném pořadí od odhodového boxu číslo 2 k boxu číslo 5. Každý hráč má tři míče. Strana vzhazující červené míče obsadí odhodové boxy 2 a 4 a strana hrající s modrými míči, obsadí odhodové boxy 3 a 5.

3.2.1 Při vstupu do call roomu si každý hráč páru může vzít s sebou 3 červené, 3 modré míče a 1 jack pro pár.

3.3 Hra týmů

Soutěžící musí být klasifikováni jako hráči klasifikační třídy BC1 či BC2. V každém týmu musí soutěžit 3 hráči, v týmu musí hrát vždy alespoň 1 muž a 1 žena, přičemž alespoň 1 z nich musí splňovat podmínky pro zařazení do klasifikační třídy BC1. Náhradník není povolen (může být povolen na soutěžích pro mládež; pokud je náhradník povolen, je výjimka uvedena v technickém dokumentu pro daný turnaj).

Každý tým má pouze jednoho SA, který se řídí pravidly pro SA (viz. 3.5). Na kurt má přístup také trenér či AT, a to ve všech typech herních divizí. Prostor pro trenéra/AT je vyhrazen vedle stolu s časomírou.

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

3.3.1 Při vstupu do call roomu si každý sportovec týmu s sebou může vzít 2 červené, 2 modré míče a 1 jack pro tým.

3.4 Odpovědnost kapitána

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

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

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

3.4.4 Vyhláší technický či zdravotní time out. Time outy může vyhlásit i trenér/AT či OR.

3.4.5 Potvrzuje rozhodnutí rozhodčího při určení skóre.

3.4.6 Konzultuje s rozhodčím situace jako přerušená směna či spor.

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

3.4.8 Podává protest. Ten může podat také trenér, AT či vedoucí výpravy.

3.5 ASISTENTI SPORTOVců

3.5.1 Operátor rampy (OR)

OR je uznán jako hráč a platí pro něj stejná pravidla jako pro hráče, s výjimkou klasifikačních pravidel. V této příručce jsou popsány pravidla pro OR, která musí dodržovat. Pokud je v této příručce zmíněn „hráč“, myslí se jím osoba, která vypouští míč. OR musí splňovat podmínky uvedené v BISFed pravidlech o státní příslušnosti sportovců. OR asistuje pouze jednomu hráči. OR musí být vždy pouze jeden pro každého hráče v průběhu celé soutěže, s výjimkou nemoci. Pokud OR onemocní, může být nahrazen. V tomto případě musí být předložena hlavnímu rozhodčímu lékařská zpráva a informace musí být zaznamenána před otevřením přípravného kurtu na daný zápas. Soupeř musí být se změnou obeznámen ihned jak je to možné či než se otevře vstup na přípravný kurt. Každý OR musí mít BC3 licenci pro OR a úspěšně absolvovat antidopingový vzdělávací program.

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

- nastavuje rampu na pokyn sportovce;
- nastavuje či stabilizuje herní vozík na pokyn sportovce;
- nastavuje sportovce do vhodné pozice na jeho pokyn;
- uválí a/ nebo předá míč hráči na pokyn hráče;
- posbírání míče na konci směny na vyzvání rozhodčího, po oznámení „1 minuta“;
- zprostředkuje konverzaci mezi hráčem a rozhodčím – se souhlasem rozhodčího
- nesmí vkročit do kurtu bez povolení (viz 15.9.7);
- musí být mimo odhodového boxu soupeře.

V průběhu vypuštění míče nesmí OR:

- mít fyzický kontakt se sportovcem (jakýkoliv kontakt viz 15.5.5);
- pomáhat sportovci – tlačít/táhnout vozík či se dotýkat pomocného prostředku k vypuštění míče (např. tykadla či ukazovátka atd.)

OR se nesmí dívat směrem do kurtu během směn (viz 15.6.2, 15.6.5).

3.5.3 Asistent trenéra (AT)

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

3.6 Trenér

Pro každou herní divizi je oprávněn vstoupit na přípravný kurt, do call roomu či na kurt pouze jeden trenér či AT (viz 7.2, 8.2). Toto platí také pro hru jednotlivců.

4. KONTROLA HERNÍHO VYBAVENÍ (Equipment check)

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

Kontrola herního vybavení (vozíky, rampy, pomocné prostředky pro BC3, rukavice, dlahy, komunikační zařízení atd.) probíhá na začátku turnaje. HR či určená osoba provede kontrolu v době určené technickým delegátem. V ideálním případě 48 hodin před začátkem soutěže. Zkontrolované a schválené herní vybavení je označeno jednotlivě oficiální nálepkou, včetně všech částí rampy. Rukavice, dlahy či podobné pomůcky, které hráč při hře používá, musí být písemně schváleny klasifikátorem a dokument přinesen ke kontrole herního vybavení. Rozhodčí mohou požádat o tento dokument také v call roomu. Hráči a trenéři či AT, kteří používají komunikační zařízení na kurtu, jej musí nechat schválit při kontrole a musí na takové zařízení získat oficiální nálepkou. Pouze zařízení, která jsou potřeba pro povolenou komunikaci jsou schválena. Rozhodčí mohou zkontrolovat herní vybavení kdykoliv během zápasu, aby se ujistili, že je v souladu s pravidly.

Po kontrole herního vybavení již není možné žádat o označení jakékoli části herního vybavení. Hráč, SA či OR nemohou na kurtu přijímat žádnou externí komunikaci během hry. Neschválená komunikační zařízení jsou na kurtu zakázána. Jakékoli porušení tohoto pravidla bude posouzeno jako nedovolená komunikace a má za následek 1 trestný míč, který je odehrán při první příležitosti (tj. na konci aktuálního směny).

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

Soutěžní míče, které se používají jako náhradní, musí také úspěšně projít kontrolou vybavení na každém turnaji.

4.1 Kurt

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

Rozměry kurtu jsou 12,5 m x 6 m, včetně plochy rozdělené do 6 odhodových boxů. Veškerá měření zevních pomezích čar se provádějí k vnitřní hraně příslušné čáry. Čáry oddělující odhodové boxy

a vyznačující kříž jsou měřeny na tenké čáře tužkou, přičemž páska je rovnoměrně rozložena na obou stranách této značky. Odhodová čára a V-linie jsou umístěny uvnitř neplatného území pro odhod jacku. (viz *Boccia kurt na konci této příručky*)

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

Páska úzká 1,9 – 2,6 cm je určena pro označení vnitřních čar – čar oddělujících odhodové boxy, cílový box a vyznačení kříže. Vnitřní rozměry cílového boxu jsou 35 x 35 cm. Úzká páska je nalepena z vnější strany cílového boxu.

4.2 Výsledková tabule

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

4.3 Časomíra

Časomíra by měla být elektronická.

4.4 Koš na mrtvé míče

Míč, který je ze hry vyřazen, je umístěn do koše na mrtvé míče či za hranici kurtu, zhruba 1 metr od hracího pole. Všichni hráči tak vidí, kolik míčů bylo již odhozeno. Hráči takto mohou jasně rozeznat míče, které jsou ve hře.

4.5 Červený/modrý ukazatel

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

4.6 Měřicí pomůcky

Šablony používané k měření obvodu míče. Také pásky, hmatadla, spároměry, světelné měřidlo ... 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 míče (jack). Míče na bocciu používané na turnajích pod hlavičkou BISFed musí splňovat kritéria stanovená BISFed (viz 4.7.1, 4.7.2).

Každý soutěžící či strana je oprávněna používat své vlastní barevné míče. V divizi jednotlivců může každý hráč používat vlastní bílý míč – jack; v týmové a párové hře musí každá strana použít pouze jeden bílý míč.

Soutěžní míče (oficiální míče poskytnuté organizátorem turnaje) mohou být použity pouze hráči, kteří si do call roomu nepřinesou míče vlastní. Soutěžní jack bude poskytnut hráčů, jejichž jack neprojde kontrolou míčů.

4.7.1 Kritéria pro boccia míče

4.7.1.1 Míč musí být kulatý a musí být konstruován pomocí panelů stejné velikosti. Panely musí být rovnoměrně sešity, aby definovaly sférický tvar. Míč musí vážit 275 g. +/- 12 g. Obvod míče musí být 270 mm +/- 8 mm.

Všechny panely musí být vyrobeny z stejného materiálu. Povoleným materiálem je vinyl, polyuretanová tkanina, kůže, syntetická kůže, semiš nebo jiný podobný materiál s nízkými vlastnostmi prodloužení či roztažení. Povolenými materiály uvnitř míče (výplň) jsou pelety nebo části jednotné velikosti vyrobené z polyethylenu či jiného podobného plastu či z přírodních materiálů. Materiály musí být nevodivé, nekovové a nemagnetické.

4.7.1.2 Míče musí mít barvu červenou, modrou a bílou a každá barva musí spadat do rozsahu barev určených BISFed (příloha).

4.7.1.3 Každý míč použitý na turnajích pod hlavičkou BISFed musí být vyroben licencovaným výrobcem. Míč musí být označen oficiálním logem výrobce a oficiálním logem BISFed. Obě loga musí být jasně viditelná.

* Toto pravidlo bude plně platit od 1.1.2023. Před tímto datem se bude vztahovat pouze na následující události:

- Mistrovství světa 2022
- Světové poháry 2022

4.7.1.4 Pokud není míč v dobrém stavu, je sportovci odebrán. V dobrém stavu znamená, že míč je vhodný pro hru, je uspokojivé kvality a nepoškozený. Míč nesmí mít na vnějším povrchu viditelné poškození či řezy. Na povrchu nesmí být nálepky ani obtisky. Míč nesmí mít potrhané či chybějící nitě nebo více než dva stehy, které byly znovu přešity či opraveny. Na vnější straně míče nesmí být žádné externí látky ani jejich zbytky. To zahrnuje lepidla či jakékoli látky s nízkým třením, např olej či tuk. Míče nesmí mít žádné oděrky záměrně způsobené na povrchu.

Hráči, kteří budou používat ke hře upravené míče budou diskvalifikováni z turnaje.

Další podrobnosti týkající se licencovaných míčů budou zveřejněny v další verzi pravidel.

4.7.2 Testování míčů

4.7.2.1 Po rozlosování bude každý míč testován v call roomu za použití BISFed roll testu. 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 BISFed 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.)

4.7.2.2 Obvod míče je měřen za použití BISFed standartní šablony o síle 7 - 7,5 mm, která obsahuje dva otvory: jeden o obvodu 262 mm (malý otvor) a jeden o obvodu 278 mm (velký otvor). Postup měření:

4.7.2.2.1 Míč je testován s cílem ověřit, zda nepropadne malým otvorem vlastní vahou, je opatrně umístěn na malý otvor.

4.7.2.2.2 Míč je testován s cílem ověřit, že propadne velkým otvorem vlastní vahou, je opatrně umístěn na velký otvor.

4.7.2.2.3 Hmotnost každého míče je měřena na váze se stupnicí s přesností na 0,01 g.

4.7.2.2.4 Každý míč je během kontroly vizuálně zkontrolován, zda splňuje všechny podmínky.

4.7.2.5 HR může provést dodatečnou kontrolu vybavení dle pravidel 4.7.2.1–4.7.2.4.

4.7.2.6 Míč, který neprojde kontrolou vybavení v souladu s body 4.7.2.1–4.7.2.3 je vyřazen a uchován u hlavního rozhodčího do konce turnaje; takový míč nesmí být během turnaje použit. HR a TD mají konečná rozhodnutí o tom, zda konkrétní míč může být na turnaji použit či je vyřazen.

5. POMOCNÁ ZAŘÍZENÍ (Assistive devices)

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

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

5.1.1 Aby se zabránilo poškození, manipuluje s rampou při kontrole herního vybavení pouze operátor rampy či trenér. Jakmile je rampa schválena, rozhodčí označí nálepkou všechny její části.

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

5.3 V momentě, kdy je míč vypuštěn, rampa nesmí přesahovat přes žádnou část odhodové čáry.

5.4 Neexistují žádná omezení pro délku pomůcky, kterou sportovec používá k vypuštění míče z rampy (viz 15.5.4) Pomocný prostředek pro vypuštění míče musí být v přímém dotyku se sportovcem (hlava, ústa, ruka, noha atd.). Pomůcka musí být v přímém kontaktu se sportovcem v okamžiku, kdy sportovec vypouští míč. Vypuštění musí být způsobeno silou sportovce, který ukazovátka či tykadlo používá. Zvedání či snižování brány není dovoleno. Provazy, stuhy, pruhy

látky atd. nejsou ukazovátka či tykadla (pointer). Schválené pomůcky k vypuštění míče jsou označeny platnou nálepkou turnaje.

5.5 Poté, co předá rozhodčí hráči jack, před odhodem jacku, musí být rampa hráče, který jack vypouští, zřetelně otočena minimálně 20 cm vlevo a 20 cm vpravo – dále jen „obousměrný výkyv“ (viz: 15.5.9). (Tím je zajištěno, že operátor rampy nemůže pomoci nastavit rampu pro první vypuštění míče, kdy je pozornost rozhodčího zaměřena jinam).

Při tie-breakové směně musí každý hráč provést výše popsany pohyb rampou před vypuštěním jeho 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 ke hře, musí provést změnu polohy rampy zřetelným pohybem rampy 20 cm doleva a doprava poté, co se on sám či jeho spoluhráč vrátí z kurtu. Pokud hráči již nezbývá žádný míč k vypuštění, pohyb rampou provádět nemusí (viz 15.5.10).

Mezi vypuštěním jednotlivých míčů není již pohyb rampou vyžadován.

5.6 Hráč může v průběhu zápasu použít více než jednu rampu či více pomůcek pro vypuštění míče. Všechno herní vybavení musí být po celou dobu hrací směny v odhodovém boxu sportovce. V případě, že chce mít hráč u sebe jiné předměty (lahev, kabát, odznak, vlajku ...) či další herní vybavení („tykadla“, rampu či nástavec), musí být tyto předměty, od začátku herní směny, uvnitř odhodového boxu sportovce. Pokud se jakýkoli předmět dostane mimo odhodový box během směny, rozhodčí situaci posoudí dle pravidla 15.7.1, 15.7.4.

5.7 V případě, že se během hry poškodí herní vybavení, čas je zastaven a hráči je poskytnuto 10 minut – technický time-out, k opravě. V případě potřeby mohou v párech hráči sdílet jednu rampu. Náhradní rampa může být poskytnuta mezi směnami a musí být označena nálepkou pro daný turnaj. HR musí být se změnou rampy obeznámen. Náhradní rampa může být z prostoru mimo FOP (viz 19). Strana má nárok na 1 technický time-out během zápasu.

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

6. VOZÍKY (Wheelchairs)

6.1 Hráč musí při hře sedět na vozíku. Skútry či lehátka (schválené klasifikátorem) mohou být také použity. Neexistuje žádné omezení pro výšku sedu u sportovců BC3 třídy v případě, že sedí v moment vypuštění míče. Pro všechny ostatní sportovce je maximální výška sedu 66 cm od podlahy k nejnižšímu bodu v místě, kde je hráčova hýždě v kontaktu se sedákem (viz 15.7.6).

6.2 Pokud se vozík během zápasu rozbije, čas musí být zastaven a hráč má 10 minut na opravu – technický time out.

Pokud vozík není opraven, hráč pokračuje v zápase. Jestliže nemůže pokračovat, prohrává zápas kontumací (viz 11.8).

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

6.4 Přizpůsobení herního vozíku

6.4.1 Hráči mohou mít na herních vozících připevněny posturální podpěry za účelem podpory a stabilizace těla. Podpěry mohou zahrnovat pánevní či hrudní popruhy, kotníkové popruhy, třmeny,

popruhy či upevňovače nohou/ chodidel či hrudní podpěry. Typ podpory musí být během klasifikace přezkoumán, schválen a zdokumentován.

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

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

PŘÍPRAVA NA HRU

7. PŘÍPRAVNÝ KURT (Warm up)

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

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

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

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

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

8. CALL ROOM (Call room)

8.1 Oficiální čas je umístěn u vstupu do call roomu a bude jasně označena.

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

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

8.3 Před vstupem do call roomu musí každý hráč, každý sportovní asistent a každý operátor rampy ukázat startovní čísla a akreditaci. Trenéři (či asistenti trenérů) musí ukázat své akreditace. Startovní číslo musí být viditelně umístěno zepředu a může být upevněno na herní vozík. RO mají startovní číslo viditelně připevněno na zádech a jejich startovní číslo souhlasí se startovním číslem sportovce, kterému asistují. Všichni ostatní SA mají startovní číslo připevněno na hrudi. V divizi týmů mají SA startovní číslo sportovce BC1. Při nedodržení tohoto požadavku není umožněn vstup do call roomu. *(Toto pravidlo není nutné pro národní akce pozn. RTB.)*

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

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

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

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

8.5 Po vstupu do call roomu, její strana nesmí opustit. Pokud tak učiní, není povoleno se vrátit či se účastnit hry (výjimkou je pravidlo 8.13). Ostatní výjimky může udělit HR či TD.

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

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

8.8 Rozhodčí nadcházejících zápasů vstupuje do call roomu před jeho uzavřením.

8.9 Sportovci mohou být rozhodčím požádáni, aby ukázali svá startovní čísla, akreditace a klasifikační dokumenty. *(Toto pravidlo neplatí pro národní akce pozn. RTB)*

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

8.11 Míče budou kontrolovány v call roomu. Po rozlosování mincí zkontroluje rozhodčí 7 míčů každé strany za pomoci roll testu, měřky obvodu a váhy. Míč, který neprojde kontrolou bude zabaven do konce turnaje. Takový míč nebude nahrazen pro aktuální zápas; pokud neprojde kontrolou míčů jack, bude nahrazen soutěžním jackem, kterého vybere rozhodčí. Soutěžní míče mohou být použity v případě, že si hráč nepřinesl své vlastní míče do call roomu.

8.12 Rozlosování mincí je provedeno v call roomu. Rozhodčí jej provede a vítězná strana si vybere, zda bude hrát s červenými či modrými míči. Hráčům je dovoleno prohlédnout si šetrně (s péčí a pod dohledem rozhodčího) míče protistrany před nebo po losování mincí.

8.13 Pokud dojde ke zpoždění časového programu, může HR či určená osoba vyhovět požadavku použít toaletu, za následujících podmínkami: je informován soupeř

- sportovce doprovází administrátor
- hráč musí být zpět v call roomu do 10 minut; pokud se do té doby nevrátí, prohrává

zápas kontumací

8.14 Pravidlo 8.4 neplatí v případě, že zdržení nastalo díky organizačnímu posunu. Pokud nastane z jakéhokoliv důvodu zpoždění v rozpise, HOC to co nejdříve písemně oznámí vedoucím týmů a TD vytvoří aktualizaci časového plánu. *(Pravidlo může být upraveno pro národní závody pozn. RTB)*

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

9. KONTROLA MÍČŮ (Ball check)

9.1 V případě, že hráč do call roomu přinese více míčů než je povoleno ke hře, pak míče, které jsou navíc, budou zabaveny do konce soutěže.

Míče navíc, které byly zabaveny, avšak splňují podmínky ke hře, mohou být vráceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje. O toto může být požádáno po skončení soutěže.

9.2 V případě, že jeden či více míčů neprojde kontrolou, je hráči udělena žlutá karta dle 15.9.3. Pokud je hráči odebrán víc než 1 míč během jedné kontroly, dostane pouze jednu žlutou kartu; v takovém případě bude hráč hrát s takovým počtem míčů, které úspěšně prošly kontrolou.

9.3 V případě, že míč/e neprojdou kontrolou v následujícím zápasu, obdrží hráč druhou žlutou kartu a zápas prohraje dle 15.9.2 a 15.9.3.

9.4 Hráči a trenéři/AT mohou být přítomni u kontroly míčů. Pokud míč neprojde, rozhodčí požádá HR či určenou osobu, aby měření zopakovala poté, co je potvrzena přesnost testovacích zařízení (viz 4.7.2.4).

9.5 V divizi týmů a párů je nutné určit herní vybavení a míče jednotlivých hráčů již v call roomu, aby bylo zřejmé, komu se udělí trest v případě, že vybavení neprojde kontrolou. Pokud to nelze potvrdit, hraje s méně míči kapitán (viz. 15.9.2).

NA KURTU

10. HRA (Play)

10. HRA (Play)

Z call roomu se pokračuje na vyznačené kurty na FOP.

10.1 Odehrání cvičných míčů na soutěžním kurtu

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

Odehrání cvičných míčů je u konce poté, co strana odehraje všechny své míče či pokud vyprší 2 minuty času (cokoliv se stane dříve).

10.2 Vhazování jacku

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

10.2.1 Strana hrající s červenými míči vždy zahajuje první směnu.

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

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

10.3 Neplatné vhození jacku

10.3.1. Vhození jacku je neplatné, jestliže:

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

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

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

10.4 Vhazování prvního barevného míče do kurtu

10.4.1 Hráč, který úspěšně vhodí jack, vhazuje také první barevný míč (viz 15.5.8). Dojde-li k delšímu zpoždění mezi odehráním jacku a prvního barevného míče (např. kvůli poruše časoměry),

může hráč požádat o nové vhažování jacku před odhodem prvního barevného míče. Čas bude v tomto případě obnoven.

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

10.5 Vhažování prvního míče protistrany

10.5.1 Všichni sportovci musí opustit prostor odhodových boxů, aby umožnili soupeřům přístup do hracího pole. Toto musí být provedeno rychle, a pokud rozhodčí uváží, že přístup není umožněn, může udělit žlutou kartu hráči, který situaci zavinil (viz 15.9.4, 15.9.5). Ve třídě BC3 musí být RO a herní vybavení (včetně rampy a židle RO) zcela stranou.

Soupeř poté hraje dle pravidla 10.4.2.

10.6 Vhažování zbývajících míčů

10.6.1 Dále hraje strana, která má míč vzdálenostně dále od jacku. V případě, že tato strana už odehrála všechny své míče, pak hraje protistrana. Tímto způsobem se pokračuje, dokud nejsou odehrány všechny míče obou stran. Soupeř musí ustoupit, pokud nehraje.

10.6.2 Jestliže se hráč rozhodne, že nebude dohrávat své zbývajcí míče, může signalizovat rozhodčímu, že během aktuální směny již hrát nebude. V tomto případě je zastaven čas, zbývajcí míče jsou odebrány a označeny jako mrtvé míče. Počet míčů, které nebyly odhozeny, je zaznamenán do zápisu o utkání.

10.7 Dokončení směny

10.7.1 Poté, co byly odehrány všechny míče a nebyly uděleny žádné trestné míče, rozhodčí oznámí skóre a konec směny (viz 11). (Pokud rozhodčí potřebuje měřit, aby určil skóre, pozve hráče/kapitány na hrací plochu. Operátoři rampy se mohou v tuto chvíli otočit, aby měření viděli. Po návratu hráčů do svých odhodových boxů, rozhodčí oznámí skóre a konec směny. Po skončení zápasu rozhodčí oznámí "Konec zápasu" a oznámí konečné skóre.

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

10.7.3 V závěrečné směně zápasu, i pokud všechny míče nebyly ještě odhozeny, avšak vítěz je zcela zřejmý a nebyly uděleny žádné trestné míče, mohou trenéři/AT, OR či SA na kurtu povzbuzovat hráče. Toto platí také během odhodu trestného míče.

10.7.4 SA, OR, trenéři či AT mohou vstoupit do hracího pole na pokyn rozhodčího (15.9.7). Na konci směny, poté kdy rozhodčí vyhlásí 1 minutu a drží jack nahoře; toto je signál pro SA, RO a Coach/CA, že mohou vstoupit na hrací plochu.

10.8 Příprava na následující směny ve všech soutěžních třídách

Rozhodčí povolí hráčům maximálně 1 minuty volného času mezi směnami.

Tato 1 minuta začíná v momentě, kdy rozhodčí zvedne jack ze země a vyhlásí tuto minutu „1 minuta!“. Sportovní asistenti, operátoři rampy, trenéři či asistenti trenérů jsou odpovědni navrácení míčů pro začátek následující směny. Rozhodčí mohou pomoci, pokud jsou pořádáni. Míče, které nebudou v odhodových boxech hráčů na začátku následující směny, se stávají mrtvými míči. Po uplynutí 45 vteřin, rozhodčí oznámí, že zbývá 15 sekund zvoláním „15 sekund!“, uchopí správný jack a přistoupí k odhodové linii. Po uplynutí 1 minuty, rozhodčí oznámí vypršení vyměřeného času „Čas!“. Veškeré aktivity opačné strany se musí zastavit ve chvíli, kdy rozhodčí předá jack straně, která je na řadě. Tuto stranu vyzve ke hře výrazem „Jack!“. V případě, že soupeř není ke hře připraven, musí počkat, dokud ho rozhodčí nevyzve ke hře, teprve poté může v tomto čase dokončit své přípravy (viz 15.6.4). Když rozhodčí zavolá „Čas“, hráči musí být zpět ve svých odhodových boxech; sportovní asistenti, operátoři rampy, a trenéři/ asistenti trenérů musí být na místech pro ně určených. Pokud ne, obdrží žlutou kartu za zdržování zápasu (viz. 15.9.4).

10.9 Vhazování míčů

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

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

10.9.3 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 V případě, že se míč samovolně (bez cizího zásahu) začne pohybovat, 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. Míč, který se dotkne nebo překročí pomezí čáru a poté se vrátí zpět do kurtu je považován za míč v autu a stává se mrtvým míčem.

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

10.10.3 Barevný míč, který je vhozen mimo kurt nebo je vyřazen jako mrtvý míč, je umístěn do vyhrazeného prostoru. Konečné rozhodnutí, zda je míč v autu či nikoliv, má rozhodčí.

10.11 Vyražení jacku mimo kurt

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

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

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

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

10.12 Skórující míče o stejné vzdálenosti

Poté, co je určena strana, jež pokračuje ve hře, v případě, že se nachází 2 či více míčů odlišné barvy ve stejné vzdálenosti od jacku a skóre je vyrovnané (1:1; 2:2), vhazuje opět ta strana, která vhažovala naposled. Poté se strany ve vhažování střídají, dokud není stejná vzdálenost porušena nebo dokud jedna ze stran nevhodila všechny své míče.

Pokud skórující míče mají stejnou vzdálenost od jacku, avšak skóre není vyrovnané (2:1) strana, které zbývá méně míčů, jenž jsou ve stejné vzdálenosti, bude hrát. Poté hra pokračuje jako obvykle. Pokud nový míč opět vytvoří stejnou situaci, vhazuje opět strana, která tento míč hodila.

10.13 Současně odhozené míče

Odhodí-li jedna strana současně více než 1 míč, jsou tyto současně odhozené míče odstraněny a stávají se mrtvými míči (viz 15.5.11).

10.14 Upuštěný míč

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

10.15 Pozice trenérů (asistentů trenérů)

Trenéři/asistenti trenérů jsou usazeni na konci kurtu, v oblasti pro ně vyhrazené, vedle stolu s časomírou.

10.16 Náhodná kontrola míčů

Náhodná kontrola míčů se provádí s míči vítězné strany, v souladu s 4.7. Po finálovém zápasu, v každé klasifikační třídě, je provedena kontrola míčů vždy. V případě, že je kontrola míčů provedena v jiných zápasech, HR o tom informuje v call roomu před zápasem. Po skončení zápasu budou míče vítězů předány na FOP rozhodčímu, jenž je převezme do call roomu ke kontrole. Sportovci a asistenti (RO/SA/trenér/AT) doprovází rozhodčího ke kontrole. V případě, že některý míč neprojde náhodnou kontrolou, je druhá strana prohlášena za vítěze. Strana, jejíž míč neprošel,

obsadí poslední místo v soutěži. Všechny míče, které neprojdou testy, budou zadrženy až do konce turnaje.

11. SKÓRE (Scoring)

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

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

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

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 bezchybný záznam počtu bodů.

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

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

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

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

12. PŘERUŠENÁ SMĚNA (Disrupted end)

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

12.2 Dojde-li k přerušení směny z důvodu chyby nebo jednání na straně rozhodčího (rozhodčí do míčů kopne nebo ukáže nesprávnou barvu), navrátí rozhodčí vhozené míče, po poradě s čárovým rozhodčím, do jejich původního postavení (rozhodčí se bude snažit vždy zachovat původní skóre, i kdyby míče nebyly v přesné předešlé pozici). Pokud rozhodčí neví, jaké bylo skóre či nemůže míče vrátit do původní polohy, zahájí se směna nanovo. Konečným arbitrem pro rozhodnutí je rozhodčí. Směna bude obnovena na základě narušení – zabavené míče zůstávají mrtvými míči. V případě, že faulován byl jack, bude znovu odhazován/vypouštěn hráčem, který ho odhazoval v poslední platné směně. Pokud rozhodčí zobrazí nesprávnou barvu a míč je odehrán, míč se vrátí a čas se obnoví. Pokud jsou narušeny jiné míče a rozhodčí nemůže pozici míčů obnovit, směna je považována a přerušena a hraje se znovu.

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 poradí s oběma stranami a čárovým rozhodčím, aby se vyhnul nespravedlivému rozhodnutí. Rozhodčí se může podívat na záznam z kamery, pokud je záznam k dispozici (12.5). Kontrola kamery je na uvážení HR.

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

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

13. TIE BREAK (Tie-break)

13.1 Tie break se sestává z jedné mimořádné směny.

13.2 Všichni hráči zůstávají ve svých odhodových boxech.

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

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

13.4 Poté, co je vyhlášen „čas“. Po jednodominutové přestávce, umístí rozhodčí jak strany, která hraje, na kříž.

13.5 Tie break je poté odehrán jako běžná směna. V divizi BC3 jednotlivci musí oba hráči (červená i modrá) provést oboustranný výkyv před vypuštěním prvního barevného míče. V divizi BC3 páry musí provést oboustranný výkyv VŠICHNI hráči (červená i modrá, když jsou na řadě) poté, co rozhodčí signalizuje, že hrají, před odhodem svého prvního míče. (5.5, 15.8.10 – stažení vypuštěného míče).

13.6 Nastane-li situace popsaná v bodě 11.7 a obě strany obdrží při této směně stejný počet bodů, je skóre zaznamenáno, a zahájí se druhý tie break. Nyní zahajuje směnu protistrana, jejíž jack je umístěn na kříž. Tímto střídavým způsobem se pokračuje, dokud jedna strana nezvítězí.

14. POHYB NA KURTU (Movement on the Court)

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

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

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

Hráči a operátoři rampy, kteří poruší pravidla pro pohyb na kurtu, budou požádáni zůstat v prostoru, který je pro ně vymezen a začít s nastavením znovu. Uplynulý čas není obnoven.

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

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

14.6 Běžné aktivity před nebo po odhození jsou povoleny bez specifických požadavků na SA či RO.

PŘESTUPKY

15. PŘESTUPKY (Violations)

Přestupek může mít za následek jeden či více následujících trestů:

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

Všechny přestupky jsou zaznamenány v listině zápasu.

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

15.1 Stažení míče

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

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

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

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

15.2 Jeden trestný míč

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

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

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

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

15.3 Žlutá karta

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

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

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

15.4 Červená karta (diskvalifikace)

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

15.4.2 Dojde-li k diskvalifikaci hráče či SA/OR, prohrává strana zápas kontumačně (viz 11.8).

15.4.3 Diskvalifikovaný jednotlivec může být na turnaji zařazen do další soutěže dle uvážení HR či TD.

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

15.5.1 Vypuštění míče dříve, než dá rozhodčí signál hrát.

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

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

15.5.4 Ve hře BC3, pokud hráč BC3 není osobou, která míč vypouští. Hráč musí mít přímý fyzický kontakt s míčem při jeho vypuštění. Přímý fyzický kontakt zahrnuje kontakt s pomocným prostředem pro vypuštění míče na hlavě, v ústech, v ruce či na noze (viz 5.4).

15.5.5 Pokud se SA/OR dotýká hráče či tlačí/táhne vozík při vypuštění míče (viz 3.5).

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

15.5.7 V případě, že je barevný míč odehrán před odhozením jacku (hráč, který je na řadě s odehráním jacku je povinen jej odehrát – 10.2 a 10.3)

15.5.8 V případě, že první barevný míč nebyl odehrán hráčem, který odehrál jack (viz 10.4.1).

15.5.9 V případě, že hráč BC3 neprovedl obousměrný výkyv poté, co rozhodčí předal straně jack před jeho vypuštěním; či před vypuštěním trestného míče; či před vypuštěním prvního barevného míče, který hráč hraje, v tiebreaku (viz 5.5).

15.5.10 V případě, že hráč BC3 neprovedl obousměrný výkyv rampou poté, co se on sám či spoluhráč vrátil z hracího pole, před vypuštěním míče (viz 5.5).

15.5.11 V případě, že strana odehraje více než jeden míč ve stejný okamžik (viz 10.13).

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

15.6.1 Hráč opustí svůj odhodový box v čase, kdy není spuštěn jeho čas (viz 14.2).

15.6.2 Otočí-li se OR směrem do hracího pole, aby viděl hru během směny před tím, než jsou odehrány míče obou stran (viz 3.5).

15.6.3 Dojde-li dle názoru rozhodčího mezi hráčem/hráči, SA, OR, trenérem či AT k nepovolené komunikaci (viz 16.1–16.3). Toto zahrnuje komunikaci pomocí technologie (chytré telefony atd.).

15.6.4 Pokud se hráč, SA/OR připravuje na další hod nastavováním vozíku či rampy či si připravuje míč v čase soupeře (viz 14.1).

15.6.5 Pokud SA/OR pohybuje vozíkem, rampou či pomocným prostředkem pro vypuštění míče či podává míč hráči, aniž by o to hráč požádal (viz 3.5).

15.7 Následující jednání vede ke stažení vhozeného míče a udělení trestného míče (viz 15.1/15.2):

15.7.1 Během odhodu/vypuštění jacku či barevného míče, pokud se SA/OR, hráč či některá část jejich vybavení, míčů či předmětů, které jim patří, dotýká pomezních linií či části kurtu, která není součástí odhodového boxu hráče. SA pro BC1 je v prostoru za odhodovým boxem hráče. Pro BC3 hráče a OR toto platí po dobu, kdy je míč stále na rampě (viz 10.2).

15.7.2 Vypuštění míče, pokud rampa přesahuje jakoukoli část odhodové linie (viz 5.3).

15.7.3 Vypuštění míče, kdy se alespoň jedna hýždě (břicho, záleží na klasifikaci) nedotýká sedáku vozíku (viz 10.9.1).

15.7.4 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se míč dotýká části kurtu mimo odhodového box hráče (viz 10.2).

15.7.5 Vypuštění míče ve chvíli, kdy se OR dívá do hracího pole (viz 3.5).

15.7.6 Vypuštění míče ve chvíli, kdy je sedák vozíku výše než povolených 66 cm u BC1, BC2 a BC4 (viz 6.1).

15.7.7 Vypuštění míče v divizi párů či týmů, kdy je spoluhráč stále na cestě z kurtu do odhodového boxu (viz. 14.5). Hráč, který nehází, musí být alespoň jedním kolem svého vozíku ve svém odhodovém boxu.

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

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

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

15.8.2 Úmyslné způsobení přerušené směny, která musí být obnovena.

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

15.9.1 Hráč či strana, která vstoupí na přípravné kurty a není na řadě, anebo je doprovázena na přípravné kurty či do call roomu více osobami, než je povoleno (viz 7.2, 8.2). Toto vede k udělení žluté karty pro hráče či pro kapitána týmu nebo páru.

15.9.2 Hráč, pár či tým přinese do call roomu více míčů než je maximálně povoleno (viz. 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Míče navíc jsou zabaveny do konce soutěže. Hráč, který přinesl míče navíc, může určit, které míče mají být zabaveny.

V divizi párů a týmů je žlutá karta udělena hráči, který přinesl více míčů, než je povoleno. Pokud nelze určit, kterému hráči patří míče, které jsou přineseny do call roomu navíc, je žlutá karta udělena kapitánovi týmu/páru (viz 9.7). Míče navíc, které byly zabaveny a jsou platné ke hře,

mohou být navraceny po skončení soutěže a použity v následující soutěži během stejného turnaje.

15.9.3 Hráč, jehož míč(e) neprojdou kontrolou sportovního vybavení (viz 4.7.1., 4.7.2.2 a 9.3). Oznámení o míčích a vybavení, které neprošlo úspěšně kontrolou, je vyvěšeno u vchodu do call roomu na listu neplatného vybavení a žlutých karet.

15.9.4 Úmyslné zdržování zápasu. Rozhodnutí rozhodčího je konečné.

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

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

15.9.7 Hráč, SA, OR, trenér či AT vstoupí na hrací plochu bez povolení rozhodčího (viz 10.7.4).

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

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

15.10.1 Obdržení druhé výstrahy během stejné soutěže (předešlá 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 či v call roomu hráči, SA, OR během jedné soutěže znamená vyřazení z aktuálního zápasu. Strana prohrává svůj zápas kontumačně (viz 11.8). Je-li druhá žlutá karta je udělena trenérovi/AT, není mu dovoleno vstoupit na hrací plochu pro daný zápas.

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

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

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

15.11.2 Násilnické chování.

15.11.3 Urážlivé chování či používání hrubých slov či gest.

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

KOMUNIKACE

16. KOMUNIKACE (Communication)

16.1 Mezi hráčem, SA, OR, trenérem/AT je v průběhu směny zakázána komunikace.

Výjimkou je:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

16.10 Jakékoliv komunikační zařízení, včetně chytrého telefonu, které je přineseno na FOP, musí být schváleno během kontroly vybavení a označeno oficiální nálepkou HR či určenou osobou.

Neschválená komunikační zařízení nejsou na FOP povolena. Porušení je považováno za nepovolenou komunikaci a při první příležitosti je udělen trestný míč viz 4; 15.6.3.

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

ČASOVÝ FORMÁT HRY

17. ČASOVÝ FORMÁT HRY (Time per end)

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

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

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

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

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

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

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

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

17.8 V průběhu každé směny je zbývající čas obou stran zobrazen na výsledkové tabuli. Po ukončení každé směny se zbývající čas zaznamená do listiny zápasu.

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

17.10 V případě sporné situace zastaví rozhodčí čas. V případě, že je potřeba tlumočnick během rozehrané směny, je čas zastaven. Pokud je to možné, tlumočnick by neměl být ze stejného týmu jako je hráč (viz 16.8).

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

TIME OUT

18. ZDRAVOTNÍ TIME OUT (Medical Time Out)

18.1 Pokud má hráč či SA/RO zdravotní problém během směny (musí jít o závažnou situaci), může požádat o zdravotní time out. Směnu je možné přerušit maximálně na 10 minut, aby hráči mohli být poskytnuto ošetření. Čas je zastaven. V BC3 divizi se během zdravotního time outu nesmí RO otočit do hracího pole.

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

18.3 Hráč/SA/RO, který požádá o zdravotní time out musí být prohlédnut zdravotníkem, který je přítomen, co nejdříve na kurtu. Pokud je to potřeba, zdravotník může SA/RO pomoci s komunikací s hráčem.

18.4 V jakékoliv divizi, pokud není hráč schopen pokračovat, prohrává zápas kontumačně (viz 11.8).

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

18.6 Pokud hráč žádá opakovaně o zdravotní time out i v následujících zápasech, TD ve spolupráci se zdravotníkem a vedoucím týmu rozhodnou, zda hráč bude vyřazen ze zbytku turnaje. Pokud je hráč vyřazen pro zbytek turnaje v divizi jednotlivců, všechny zápasy, které měl ještě odehrát, budou započítány se skóre 6-0; či s největším bodovým rozdílem ve skupině či eliminačních kolech.

19. TECHNICKÝ TIME OUT (Technical Time Out)

19.1 V případě, že se během zápasu poškodí herní vybavení, čas je zastaven a hráč dostane jeden desetiminutový (10) technický time out na opravu. V zápase párů může hráč v případě potřeby sdílet rampu se svým spoluhráčem. Mezi směnami může být hráči poskytnuta náhradní rampa (HR o tom musí být informován). Opravené předměty, včetně náhradní rampy, mohou pocházet z prostoru mimo FOP. Rozhodčí/čárový rozhodčí/časoměřič dohlíží na osobu, která opravuje. Nelze-li vybavení opravit, musí hráč pokračovat ve hře s poškozeným vybavením či zápas prohrát (viz 11.8).

PROTESTY

20. OBJASNĚNÍ A PROTESTY (Clarification and Protest Procedure)

20.1 V průběhu zápasu může mít jedna ze stran pocit, že rozhodčí přehlédl určitý jev či učinil nesprávné rozhodnutí, které ovlivňuje výsledek zápasu. V tu chvíli smí hráč/kapitán rozhodčího na takovou situaci upozornit a požadovat objasnění. Čas je zastaven (viz 17.10).

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