BISFed

Boccia International Sports Federation

Правила змагань з боча

Будь ласка, зверніть увагу, що це переклад офіційних правил. На міжнародних змаганнях Головний суддя буде використовувати англійську версію цих правил. Зауваження або питання, пов'язані з перекладом, пишіть на адресу info@boccia.org.ua

Питання щодо суті правил надсилайте на admin@bisfed.com

Над перекладом працювали
Антоніна Філоненко та Артем Колінько
на замовлення спільноти боча Україна
www.boccia.org.ua

Опубліковано: Березень 2016

Зміст

Передмова 4

1. Визначення 5

2. Спорядження і прилади 5

3. Придатність до гри 8

4. Дисципліни гри 8

5. Формат матчу 10

6. Гра 11

7. Рахунок 15

8. Тайбрейк 16

9. Пересування на корті 17

10. Штрафи 17

11. Порушення 19

12. Перерваний енд 22

13. Спілкування 22

14. Час 23

15. Критерії/правила для допоміжних пристроїв 24

16. Процедура роз'яснення та протесту 25

17. Візки 26

18. Обов'язки капітана 27

19. Процедура розминки 27

20. Кімната (зона) очікування 27

21. Медичний тайм-аут 30

Додаток 1 – Офіційні жести/знаки 32

Додаток 2 – Протести 37

Додаток 3 – Розмітка корту для боча 43

Додаток 4 – Словник термінів 44

Передмова

Боча

Правила, наведені у цьому тексті, стосуються гри боча.

Правила гри стосуються усіх міжнародних змагань, які проходять під егідою BISFed (Міжнародної спортивної федерації боча). До цих змагань входять усі заходи, схвалені BISFed, зокрема, змагання World Open, континентальні кубки, регіональні та світові чемпіонати, Паралімпійські ігри.

Організаційні комітети змагань можуть додавати роз'яснювальні пункти за згодою технічних делегатів, призначених BISFed, проте ці пункти не повинні змінювати значення правил та мають бути чітко зазначені на документах, які подаються до BISFed для отримання дозволу.

Дух гри

За етикою та духом гри боча подібна до тенісу. Підтримка глядачів заохочується, але глядачам, включно з членами команди, які не беруть участі у змаганні, бажано поводитися тихо, коли спортсмен кидає м'яча.

1. Визначення

Джек-бол (**Jack**)	Білий м’яч-мішень
М'яч (**Ball**)	Один із червоних або синіх м'ячів
Сторона (**Side**)	В індивідуальній грі сторона визначається як один (1) гравець. У командній або парній грі сторона визначається як три (3) або два (2) гравці, відповідно
Корт (**Court**)	Ігрова зона, окреслена лініями. До неї входять зони, з яких здійснюють кидок (бокси)
Матч (**Match**)	Змагання між двома сторонами, коли грають певну кількість ендів
Енд (**End**)	Відрізок матчу, коли обидві сторони розіграли джек-бол і усі м’ячі
Допоміжний пристрій (**Assistive Device**)	Пристрій, наприклад, пандус чи жолоб, який використовують у якості допомоги гравці класу BC3 (див. п.4.4. цих Правил)
Порушення (**Violation**)	Будь-яка дія з боку спортсмена, сторони, заміни, спортивного асистента чи тренера, яка суперечить правилам гри
Кидок (**Throw**)	Термін, який позначає метання м’яча на поле. Він охоплює кидання м’яча рукою, удар ногою по м’ячу або випускання м’яча з використанням допоміжного пристрою
М’яч поза грою або дед-бол (**Dead Ball**)	М’яч, який вийшов за межі поля після того, як його кинули, м’яч, якого вилучає суддя внаслідок порушення, або м’яч, який не кинули після того, як у сторони вийшов час
Перерваний енд (**Disrupted End**)	Випадок, коли порушується нормальний порядок чергування кидків, як випадково, так і свідомо
V-лінія (**V Line**)	Лінія, яку має перетнути джек-бол, щоб гра розпочалась.
Жовта картка (**Yellow Card**)	Прямокутник 7x10 см, який показують у якості попередження
Червона картка (**Red Card**)	Прямокутник 7x10 см, який показують для дискваліфікації сторони
Ваги (**Scale**)	Використовуються для зважування м’ячів для боча з точністю до 0,01 гр.
Мірка для м’яча (**Ball Template**)	Використовується, щоб підтвердити правильну окружність м’яча
Перекладач (**Translator**)	У випадках, дозволених правилами боча, спортсмен чи команда можуть користуватися послугами перекладача. Перекладач повинен мати акредитацію на доступ до визначених зон.

2. Спорядження і прилади

Все забезпечення, необхідне для проведення турніру, має надавати організаційний комітет приймаючої сторони (Host Organizing Committee – HOC), яке має бути затверджене Технічним делегатом від BISFed на кожному санкціонованому змаганні.

Перед початком змагань усе спорядження має пройти перевірку. Вона проводиться Головним суддею та/або його уповноваженим у час, визначений Технічним делегатом. В ідеалі це має відбутися за 48 годин до початку гри. Спорядження, що підлягає перевірці, охоплює: м'ячі, візки, допоміжні пристрої (рампи або жолоби), спеціальні пристрої для голови, рук чи рота тощо.

Інвентар (візки, м'ячі, пандуси, вказівники) можуть бути вибірково перевірені у будь-який момент під час змагань згідно з рішенням Головного судді. Якщо будь-який інвентар не відповідатиме вимогам під час

вибіркової перевірки або перевірки в кімнаті очікування, спортсмену або стороні буде винесено попередження згідно з правилом 10.4. Інвентар, який не проходить вибіркову перевірку чи перевірку в кімнаті очікування, не може бути використаний на корті, якщо спортсмен не може його полагодити, щоб інвентар відповідав вимогам. У випадку, якщо м'ячі не проходять перевірку, їх конфіскує організаційний комітет до кінця останнього дня змагань. Попередження має бути занотоване у протоколі, і повідомлення має бути розміщене на вході до кімнати очікування.

Якщо будь-яке обладнання вдруге не пройде вибіркову перевірку, спортсмен отримає червону картку (10.4.2) та буде дискваліфікований у цьому матчі.

2.1 М'ячі для боча

Набір м'ячів для боча складається з шести червоних, шести синіх м'ячів та одного білого джек-бола. М'ячі для боча, які використовуються у санкціонованих змаганнях, мають відповідати критеріям, встановленим BISFed.

2.1.1 Критерії відповідності м'ячів для боча

Вага: 275 г +/- 12 г.

Окружність: 270 мм +/- 8 мм.

На м'ячах не вимагається наявність позначок (торгових марок) за умови, якщо вони відповідають вищенаведеним критеріям.

2.1.2 М'ячі мають бути вираженого червоного, синього та білого кольору, у хорошому стані, без помітних пошкоджень. На м'ячах не допускаються наклейки. Головний суддя та, як остання інстанція, Технічний делегат, прийматимуть остаточне рішення.

2.1.3 Перевірка м'ячів

2.1.3.1 Вага кожного м'яча буде підтверджена за допомогою зважувального пристрою, максимальна похибка якого становить 0,01 г.

2.1.3.2 Окружність м'яча має вимірюватися за допомогою твердої мірки товщиною 7-7,5 мм, у якій є два отвори: один з окружністю 262 мм (малий отвір), а другий з окружністю 278 мм (великий отвір). Процедура перевірки наступна:

2.1.3.2.1 Кожен м'яч необхідно перевірити, щоб переконатися, що він **не проходить** через малий отвір під власною вагою. Для цього м'яч розміщують над малим отвором.

2.1.3.2.2 Кожен м'яч необхідно перевірити, щоб переконатися, що він **проходить** через великий отвір. Ця перевірка відбувається у два прийоми:

2.1.3.2.2.1 Кожен м'яч обережно розміщують над великим отвором. М'яч має пройти через великий отвір під власною вагою (тобто, лише за рахунок гравітації).

2.1.3.2.2.2 Кожен м'яч треба кинути з висоти 0,5 метра на великий отвір мірки. Потім мірку необхідно підняти ОБЕРЕЖНО ТА ПОВІЛЬНО, щоб перевірити, чи м'яч все ще проходить через великий отвір. Перевірку проводять до трьох разів для кожного м'яча, і кожен м'яч має пройти її щонайменше два рази з трьох. М'яч, який не проходить дві перевірки, не може використовуватись.

2.1.3.3 Головний суддя може провести додаткові вибіркові перевірки згідно з п.п. 2.1.3.1 та 2.1.3.2 у кімнаті очікування до початку будь-якого матчу.

2.1.3.4 Кожен м'яч, який не проходить перевірку за Правилом 2.1.3.1 чи 2.1.3.2 буде визнано непридатним і вилучено Головним суддею до кінця змагання; такий м'яч не може використовуватися під час змагання.

2.2 Вимірювальні пристрої

Використовуються, щоб вимірювати окружність м'яча для боча, а також вимірювати відстань між м'ячами на полі.

2.3 Табло

Табло з результатами має знаходитися в такому місці, де його можуть бачити усі гравці, які беруть участь у змаганні.

2.4 Таймери

За можливості таймери мають бути електронні.

2.5 Контейнер для дед-болів

М'яч, який знаходиться поза грою, має бути розміщено у контейнері для дед-болів, щоб усі учасники змагань могли бачити, скільки м'ячів у контейнері.

2.6 Індикатор червоного/синього кольору

Аналог ракетки для настільного тенісу, за допомогою якого суддя показує, яка сторона (червона чи синя) грає наступною.

2.7 Корт

Поверхня корту має бути рівною та гладкою (наприклад, відполірований бетон, дерев'яна підлога, натуральна чи синтетична гума). Поверхня має бути чистою. Не можна використовувати нічого, що впливає на характеристики ігрової поверхні (наприклад, будь-які порошки).

Розміри корту: 12,5 м х 6 м (див. Додаток 3 - Розмітка корту).

Уся розмітка на полі має бути від 2 см до 5 см шириною і легко зчитуватися. Лінії необхідно позначати за допомогою клейкої стрічки. Для розмітки зовнішніх меж поля, лінії кидка та V-лінії має використовуватися стрічка шириною 4-5 см. Для внутрішніх ліній, зокрема, ліній, які відділяють зони кидка і хрест, використовується стрічка шириною 2 см. Розмітка хреста: розмір 25 см, використовується стрічка шириною 2 см.

Зона, з якої здійснюються кидки, поділяється на шість ділянок (боксів).

У разі зупинки джек-бола у зоні між лінією кидка та V-лінією він вважається недійсним.

Хрест «+» позначає відновлену позицію джек-бола, а також позицію джек-бола у випадку тайбрейку (додаткового енду для визначення переможця).

Усі виміри зовнішніх ліній рахуються по внутрішній стороні відповідної лінії. Лінії, які розділяють ділянки в зоні кидка та позначають хрест, вимірюються до тонкої лінії, проведеної рівно посередині стрічки. Лінія кидка розміщується на відстані 2,5 м від зовнішньої межі. V-лінія розміщується у межах зони, у якій джек-бол вважається недійсним (див. Додаток 3 – Розмітка корту).

3. Придатність до гри

3.1 Критерії отримання права на гру детально описано у Правилах класифікації BISFed, які містять деталі стосовно класифікаційних профілів, а також процесу класифікації спортсменів, повторної класифікації та опротестування.

3.2. Усі спортсмени мають бути віком щонайменше 15 років станом на 1 січня того року, у якому вони братимуть участь у міжнародному змаганні. Міжнародні змагання охоплюють, зокрема, регіональні чемпіонати, світові чемпіонати, інші змагання, санкціоновані BISFed, та Паралімпійські ігри

4. Дисципліни гри

4.1 Загальні положення

Існує сім дисциплін гри. У кожній дисципліні можуть грати учасники будь-якої статі. Це наступні дисципліни:

- Індивідуальна BC1
- Індивідуальна BC2
- Індивідуальна BC3
- Індивідуальна BC4
- Пари – для спортсменів класифікації BC3
- Пари – для спортсменів класифікації BC4
- Команди – для спортсменів, класифікованих як BC1 та BC2

4.2 Індивідуальна BC1

У цій дисципліні змагаються спортсмени, які класифіковані як BC1 згідно з системою класифікації BISFed.

Спортсменові може допомагати один спортивний асистент, який має знаходитися у спеціально відведеному місці позаду ігрового боксу. Спортивному асистентові у категорії BC1 не дозволяється впливати на кидок, наприклад, розташовувати візок певним чином або котити м'яч без відповідних вказівок від спортсмена. Спортивний асистент не повинен мати прямий фізичний контакт зі спортсменом під час здійснення кидка чи удару по м'ячу (див. п. 11.2.8).

Спортивні асистенти виконують наступні завдання:

- регулювання положення візка чи утримання його у нерухомому стані (якщо спортивний асистент залишається у зоні гравця, але не тримає візок, це не вважається порушенням);
- передавання м'яча спортсменові;
- перекочування м'яча, щоб надати йому більш сферичної форми.

4.3 Індивідуальна BC2

У цій дисципліні змагаються спортсмени, які згідно з системою класифікації BISFed класифіковані як BC2

Для спортсменів не передбачена допомога спортивного асистента під час матчу. Вони можуть просити суддю про допомогу (у межах відведеного їм часу) , щоб підняти м'яч, який випадково впав, або вийти на корт.

4.4 Індивідуальна BC3 (спортсмени, які використовують допоміжні пристрої, рампи)

У цій дисципліні змагаються спортсмени, які згідно з системою класифікації BISFed класифіковані як BC3

Кожному спортсменові дозволяється користуватися допомогою спортивного асистента, який перебуває у зоні гравця, але має стояти спиною до корту і не дивитися на гру (див. п. п. 11.1.3/11.2.6/13.1).

Асистентові не дозволяється впливати на кидок, наприклад, розташовувати візок чи рампу певним чином або котити м'яч без відповідних вказівок від спортсмена. Асистентові не дозволяється дивитися на корт, налаштовуючи положення рампи.

Спортивний асистент не повинен мати прямий фізичний контакт зі спортсменом під час здійснення кидка, зокрема, не можна допомагати спортсменові, штовхаючи або змінюючи положення візка чи вказівника (див. п. 11.2.8.)

4.5 Індивідуальна BC4

У цій дисципліні змагаються спортсмени, які згідно з системою класифікації BISFed класифіковані як BC4 – гравці з захворюваннями не церебрального характеру та гравці категорії BC4, які грають ногами. Спортсмен має обрати – використовувати верхні чи нижні кінцівки, щоб штовхати м'яч.

Для гравців класу BC4, які кидають м'яч рукою, не передбачена допомога спортивного асистента. Вони можуть просити суддю про допомогу (у межах відведеного їм часу), щоб підняти м'яч, який випадково впав, або вийти на корт.

Гравці класу BC4, які грають ногами, згідно з класифікаційною системою BISFed, можуть користуватися допомогою одного спортивного асистента, який має знаходитися у спеціально відведеному місці позаду ігрової зони (бокса). Спортивному асистентові у класі BC4 не дозволяється впливати на кидок, наприклад, розташовувати візок певним чином або котити м'яч, без відповідних вказівок від спортсмена.

Спортивний асистент не повинен мати прямий фізичний контакт зі спортсменом під час удару по м'ячу (п. 11.2.8). Спортивні асистенти виконують наступні завдання:

- регулювання положення візка чи утримання його у нерухомому стані (якщо спортивний асистент залишається у зоні гравця, але не тримає візок, це не вважається порушенням);
- передавання м'яча спортсменові;
- перекочування м'яча, щоб надати йому більш сферичної форми.

4.6 Парна BC3

Гравці мають бути класифіковані як такі, що можуть грати в індивідуальній дисципліні BC3. Пара BC3 має включати також запасного гравця. Винятки можливі лише на розсуд BISFed, чиє рішення остаточне. Пара

BC3 має включати щонайменше одного гравця з церебральним паралічем на корті. Кожен спортсмен може користуватися допомогою спортивного асистента згідно з правилами, які регулюють індивідуальну гру. Правила гри у цій категорії такі ж, як і для команд, за винятком використання зон/боксів 2-5 у відповідному порядку.

Спортивний асистент не повинен мати прямий фізичний контакт зі спортсменом під час здійснення кидка. Зокрема, не можна допомагати спортсменові, штовхаючи або змінюючи положення візка чи вказівника (п. 11.2.8).

4.7 Парна BC4

Гравці мають бути класифіковані як такі, що можуть грати в індивідуальній дисципліні BC4. Пара BC4 має включати також запасного гравця. Винятки можливі лише на розсуд BISFed, чиє рішення остаточне. Правила гри у цій категорії такі ж, як і для команд, за винятком використання зон 2-5 у відповідному порядку.

4.8 Команда

Гравці мають бути класифіковані як такі, що можуть грати в індивідуальних категоріях BC1 чи BC2. Команда має включати щонайменше одного спортсмена BC1 на корті. Кожній команді дозволено мати одного (1) спортивного асистента, який має дотримуватися правил, що регулюють індивідуальну дисципліну BC1. Кожна команда повинна розпочати матч із трьома спортсменами на корті та може мати до двох запасних гравців (п. 21.10). У випадку, якщо запасних гравців двоє, у команді має бути два спортсмени BC1.

Спортивний асистент не повинен мати прямий фізичний контакт зі спортсменом під час удару по м'ячу (п. 11.2.8).

4.9 Тренер

На змаганнях доступ до зони розминки та кімнати очікування може мати лише один тренер з відповідної дисципліни.

Тренер має право виходити на корт лише у командних і парних матчах.

4.10 Подальші деталі

За подальшими деталями стосовно кваліфікації звертайтеся до Розділу 4 (Класифікація та спортивні профілі) 1-го видання Правил класифікації боча BISFed, опублікованих на сайті BISFed.

5. Формат матчу

5.1 Індивідуальні дисципліни

В індивідуальних дисциплінах матч складається з чотирьох (4) ендів, за винятком випадку тайбрейку. Кожен спортсмен розпочинає два енди; спортсмени по черзі отримують контроль над джек-болом. Кожен спортсмен отримує шість (6) кольорових м'ячів. Сторона, у якої червоні м'ячі, займає ігрову зону/бокс 3, а сторона, у якої сині м'ячі, займає ігрову зону/бокс 4. Заходячи до кімнати очікування, кожен спортсмен може принести з собою 6 червоних м'ячів, 6 синіх м'ячів та один джек-бол.

5.2 Парна дисципліна

У парних дисциплінах матч складається з чотирьох (4) ендів, за винятком випадку тайбрейку. Кожен спортсмен розпочинає один енд, контроль над джек-болом передається по черзі від ігрової зони/боксу 2 до зони/боксу 5. Кожен спортсмен отримує по три м'ячі. Сторона, у якої червоні м'ячі, займає ігрові зони/бокси 2 та 4, а сторона, у якої сині м'ячі, займає ігрові зони/бокси 3 і 5.

5.2.1 Кількість м'ячів для парної гри. Три м'ячі на спортсмена та один джек-бол на пару. Решта м'ячів з набору та м'ячі гравців на заміні мають зберігатися у спеціально відведеному місці.

5.2.2 Заходячи до кімнати очікування, кожен спортсмен може принести з собою до кімнати 3 червоні м'ячі, 3 сині м'ячі та один джек-бол на пару.

5.3 Командна дисципліна

У командній дисципліні матч складається з шести (6) ендів, за винятком випадку тайбрейку. Кожен спортсмен розпочинає один енд, контроль над джек-болом передається по черзі від ігрової зони (боксу) 1 до зони (боксу) 6. Кожен спортсмен отримує два м'ячі. Сторона, у якої червоні м'ячі, займає ігрові зони (бокси) 1, 3 та 5, а сторона, у якої сині м'ячі, займає ігрові зони (бокси) 2, 4 та 6.

5.3.1 Кількість м'ячів для команд: два м'ячі на спортсмена та один джек-бол на команду. Решта м'ячів із набору та м'ячі гравців на заміні мають зберігатися у спеціально відведеному місці.

5.3.2 Заходячи до кімнати очікування, кожен спортсмен може принести з собою до кімнати 2 червоні м'ячі, 2 сині м'ячі та один джек-бол на команду.

6. Гра

Формальний процес підготовки до матчу починається з кімнати очікування. Матч починається з того, що спортсменові подають джек-бол на початку першого енду.

6.1 Час старту

Обом сторонам призначається час старту. Спортсмени мають бути присутні у кімнаті очікування (п. 20) за 15 або 20 хвилин до початку (старту) матчу, як визначено дисципліною гри або як передбачено організаційним комітетом у правилах конкретного змагання. Офіційний годинник має бути розміщений на вході до кімнати очікування, де його має бути добре видно. У зазначений час двері кімнати очікування зачиняються, і після цього до кімнати не має потрапити жодна інша особа чи інвентар. Сторона, яка приносить власні м'ячі до кімнати очікування, має використовувати ці м'ячі під час матчу. Стороні, яка відсутня на початку матчу, зараховується поразка з рахунком 6:0 або найбільшою різницею очок у будь-якому матчі в групі або на стадії вибування (примітка перекладача: тобто зарахують той рахунок, що виявиться більшим з двох: або 6:0, або різниця в інших матчах).

Якщо обидві сторони не присутні у кімнаті очікування, їм обом зараховується поразка з рахунком 6:0 або найбільшою різницею очок у будь-якому матчі в групі, або на стадії вибування. Рахунок кожної сторони буде зазначено у протоколі як "технічна поразка з результатом 0-(?)".

У ситуаціях, коли обом сторонами зараховується поразка у грі на виліт, Технічний делегат та Головний суддя приймають рішення про необхідні дії.

6.2 М'ячі для боча

6.2.1 Кожен спортсмен чи сторона можуть користуватися власними кольоровими м'ячами. В індивідуальній дисципліні кожен спортсмен може користуватися власним джек-болом. У парах чи командах кожна сторона має користуватися лише одним джек-болом.

6.2.2 Організаційний комітет приймаючої сторони на кожному змаганні має надати набори м'ячів для боча, які відповідають критеріям, зазначеним у п. 2.1. цих правил.

6.2.3 Сторонам дозволяється перевірити м'ячі опонентів, у тому числі джек-бол, до матчу, перед та після жеребкування.

6.3 Жеребкування

Суддя підкидає монету, і сторона, яка виграла, обирає, якими м'ячами вона гратиме – червоними чи синіми.

6.4 М'ячі для розминки

Спортсмени під час розминки знаходяться у відведених їм ігрових зонах. Кожна сторона може кидати свої власні м'ячі для розминки, у тому числі джек-бол, коли суддя дасть відповідну вказівку. Спортсмен/сторона може кидати до семи (7) м'ячів упродовж двох (2) хвилин під час розминки. Гравці на заміні не можуть кидати м'ячі для розминки.

6.5 Кидання джек-болу

6.5.1 Сторона, яка грає червоними м'ячами, завжди розпочинає перший енд.

6.5.2 Суддя передає джек-бол спортсменові, який буде його кидати, і позначає початок енду вербальним проханням кинути джек-бол.

6.5.3 Спортсмен має кинути джек-бол у відповідну зону корту.

6.6 Неправильний кидок джек-болу

6.6.1 Вважається, що джек-бол кинуто неправильно, якщо:

- джек-бол, якого розіграли, зупиняється у невалідній для нього зоні (до V-лінії);
- він виходить за межі корту;
- гравець, який кидає джек-бол, здійснює порушення.

6.6.2 Якщо джек-бол кинуто неправильно, його кидає спортсмен, який мав кидати його у наступному енді. Якщо джек-бол кинуто неправильно під час останнього енду, його має кидати спортсмен, який знаходиться у тій самій зоні, з якої кидали джек-бол у першому енді. Джек-бол буде послідовно передаватися гравцям, поки не буде кинутий на корт.

6.6.3 Якщо джек-бол кинуто неправильно, у наступному енді джек-бол має кидати той спортсмен, який мав кидати джек-бол, якби його кинули без порушень.

6.7 Кидання першого м'яча на корт

6.7.1 Спортсмен, який кидає джек-бол, також кидає перший кольоровий м'яч.

6.7.2 Якщо м'яч виходить за межі корту під час кидка або його було вилучено у разі порушення, та сама сторона продовжує кидати, поки м'яч не потрапить у зону корту або поки не буде кинуто усі м'ячі. У парних і командних дисциплінах другий (2-й) м'яч може кидати будь-який із гравців цієї сторони.

6.8 Кидання першого м'яча суперника

6.8.1 Далі кидок здійснює сторона-суперник.

6.8.2 Якщо м'яч після кидка виходить за межі корту або був вилучений за порушення, ця сторона продовжує кидати, поки м'яч не потрапить у необхідну зону корту або поки не буде кинуто усі м'ячі. У парних та командних дисциплінах кидок може здійснювати будь-який спортсмен.

6.9 Кидання решти м'ячів

6.9.1 Наступною має кидати та сторона, чий м'яч знаходиться далі від джек-болу, якщо в неї ще залишились м'ячі, в іншому випадку кидає інша сторона. Ця процедура триватиме, поки обидві сторони не кинуть усі м'ячі.

6.9.2 Якщо спортсмен вирішує не кидати решту м'ячів, він/вона може повідомити суддю про те, що вони закінчили кидки у цьому енді, і решта м'ячів будуть вважатися поза грою (дед-болами).

6.10 Завершення енду

6.10.1 Після того, як кинуто усі м'ячі, у тому числі додаткові м'ячі, призначені як пенальті будь-якій зі сторін, суддя вербально оголошує рахунок і завершення енду. В цей час спортивні асистенти ВСЗ можуть повернутися обличчям до корту (п. 7).

6.10.2 Спортивні асистенти можуть вийти на корт після дозволу судді.

6.11 Підготовка до наступного енду

Спортсмени, їхні спортивні асистенти чи представники змагань мають повернути м'ячі гравцям перед початком наступного енду. Після цього починається наступний енд (п. 6.5.2).

6.12 Кидання м'ячів

6.12.1 Не дозволяється кидати джек-бол або кольорові м'ячі до того, як суддя дасть сигнал початку або зазначить, який кольоровий м'яч треба кидати.

6.12.2 У момент кидання м'ячів спортсмени, їхні спортивні асистенти, їхні візки чи будь-яке обладнання і одяг, які знаходяться у зоні кидка, не мають торкатися ліній на корті або знаходитися на будь-якій поверхні, крім зони кидка.

6.12.3 У момент відпускання м'яча принаймні одна сідниця спортсмена має перебувати у контакті з сидінням візка.

6.12.4 У момент відпускання м'яча він (м'яч) не повинен торкатися будь-якої частини корту за межами зони кидка спортсмена. Якщо під час кидка м'яч відбивається від спортсмена, який його кинув, суперника чи інвентаря, м'яч усе ще вважається у грі. Якщо м'яч у грі котиться сам по собі, і його нічого не торкається, він залишається на корті у новій позиції.

6.12.5 Після того, як м'яч кинули, вдарили ногою чи викотили з рампи, він може вийти за межі зони кидка гравця (у повітрі чи на підлозі) і пройти через зону кидка суперника, перш ніж перетнути лінію кидка і потрапити на ігрове поле.

6.13 М'ячі поза кортом

6.13.1 Будь-який м'яч, включно з джек-болом, буде вважатися поза кортом, якщо він торкнеться лінії розмітки або перетне її. Якщо м'яч (джек-бол або кольоровий) торкається лінії та підтримує інший м'яч, той м'яч, що знаходиться на лінії, необхідно обережно прибрати. Якщо інший м'яч при цьому почне рухатися і торкнеться лінії, цей м'яч теж буде поза кортом. До таких м'ячів необхідно застосовувати правила, описані у п.п. 6.13.4 чи 6.14.

6.13.2 М'яч, який торкається лінії чи перетинає її, а потім повертається на корт, вважається поза кортом.

6.13.3 М'яч, який кидають, але він не потрапляє на корт, вважається поза кортом, окрім випадку, описаного у п. 6.17.

6.13.4 Будь-який кольоровий м'яч, який кинули або вибили за межі корту, вважається м'ячем поза грою (дед-болом), і має бути розміщений у контейнері для дед-болів. Остаточне рішення у цих питаннях має виносити суддя.

6.14 Джек-бол, вибитий з корту

6.14.1 Якщо джек-бол під час матчу вибили за межі корту або у зону, у якій він вважається недійсним, його розміщують на "хрест відновлення джек-болу".

6.14.2 Якщо це неможливо через те, що на місці хреста вже лежить м'яч, джек-бол розміщується перед хрестом, настільки близько, наскільки можливо, по центру між бічними лініями ("перед хрестом" означає у зоні між лінією кидка та хрестом).

6.14.3 Якщо відбувається переміщення джек-бола, сторона, яка має кидати наступною, визначається згідно з п. 6.9.1.

6.14.4 Якщо на корті немає кольорових м'ячів , після переміщення джек-бола має грати та сторона, яка вибила джек-бол поза межі корту (п. 6.15).

6.15 Рівновіддалені м'ячі

Якщо два або більше м'ячів різного кольору рівновіддалені від джек-болу (навіть якщо рахунок більший, ніж 1-1 для однієї із сторін), і немає інших м'ячів ближче до джек-болу, сторона, яка кидала м'яч останньою, має кидати знову. Потім сторони мають кидати по черзі до моменту, поки один із м'ячів опиниться ближче до джек-болу або в однієї сторони закінчаться м'ячі. Після цього гра має продовжитися, як звичайно.

6.16 М'ячі, кинуті одночасно

Якщо одна сторона, у свою чергу, кидає більше, ніж один м'яч одночасно, обидва м'ячі вважаються розіграними і залишаються на корті. Якщо, на думку судді, це було зроблено для отримання переваги в умовах, коли час збігає, обидва м'ячі мають бути вилучені.

6.17 Випущений м'яч

Якщо спортсмен випадково випускає м'яч, він може попросити у судді дозвіл, щоб знову розіграти цей м'яч. Суддя має вирішити, чи м'яч було випущено ненавмисно, чи це була свідома спроба кинути або штовхнути м'яч. Кількість спроб необмежена, і рішення приймає суддя одноосібно. У такому випадку час не зупиняється.

6.18 Помилки суддівства

Якщо через помилку судді здійснює кидок не та сторона, м'яч (м'ячі) повертаються гравцю, який має кидати. У цьому випадку необхідно перевірити час та внести необхідні зміни. Якщо позиція будь-якого м'яча порушена, енд має вважатися перерваним. (див. п.п. 10.3.4. та 12)

6.19 Заміна

6.19.1 У парних категоріях BC3 та BC4 кожній стороні дозволяється зробити одну заміну спортсмена під час матчу (п.п. 4.6/4.7).

6.19.2 У командній категорії кожній стороні дозволяється зробити дві заміни спортсмена під час матчу (п. 4.8.)

6.19.3 Заміна може відбуватися лише між ендами. Суддя має бути проінформований про заміни.

6.19.4 Заміни не мають затримувати перебіг матчу. Коли спортсмена заміняють впродовж матчу, він не може повернутися.

6.20 Позиції запасних гравців та тренерів

Тренери та запасні гравці мають знаходитися у спеціально відведеній зоні біля кінця корту. Розмітка цієї зони має бути визначена організаційним комітетом, в залежності від загальної розмітки корту.

7. Рахунок

7.1 Суддя визначає рахунок після того, як обидві сторони кинули усі м'ячі, у тому числі штрафні м'ячі (пенальті), при наявності.

7.2 Сторона, чий м'яч знаходиться найближче до джек-болу, отримує по одному очку за кожен м'яч, який знаходиться ближче до джек-болу ніж м'яч суперника, найближчий до джек-болу.

7.3 Якщо два чи більше м'ячів різних кольорів рівновіддалені від джек-болу і немає м'ячів, які ближче до джек-болу, кожна сторона отримує по одному очку за м'яч.

7.4 Наприкінці кожного енду суддя має переконатися, що рахунок правильно вказано у протоколі та на табло. Спортсмени/капітани команд відповідають за те, щоб рахунок було зазначено точно.

7.5 По завершенні ендів очки, набрані в усіх ендах, додаються і сторона з найбільшим загальним рахунком оголошується переможцем.

7.6 Суддя може викликати капітанів (або спортсменів, в індивідуальних дисциплінах), якщо необхідно здійснити виміри або необхідно прийняти рішення наприкінці енду.

7.7 Якщо рахунок рівний, грається додатковий енд – тайбрейк. Очки, які набираються під час тайбрейку, не зараховуються до загальної кількості очок, набраної стороною у матчі; вони слугують лише для визначення переможця.

8. Тайбрейк

8.1 Під тайбрейком розуміють один додатковий енд.

8.2 Усі спортсмени мають лишатися у своїх зонах, відведених їм раніше.

8.3 Під час тайбрейку переможець жеребкування визначає, яка сторона грає першою. Жеребкування позначає початок енду і відбувається, щойно сторони сповістять про свою готовність. Використовується джек-бол тієї сторони, яка грає першою.

8.4 Джек-бол розміщується на хресті, який позначає його відновлену позицію.

8.5 Після цього енд грають до кінця, як звичайний.

8.6 Якщо трапляється ситуація, описана у п. 7.7, і кожна сторона отримує однакову кількість очок у цьому "енді", ці рахунки записуються і сторони грають другий тайбрейк. У такому випадку інша сторона починає "енд". Ця процедура продовжується, і "перший кидок" сторони роблять по черзі, поки не визначиться переможець.

8.7 Перед, під час та після жеребкування спортивний асистент у категорії BC3 не повинен дивитися на корт у процесі орієнтування рампи. Якщо таке трапляється, суддя має дозволити спортсмену здійснити кидок, а потім повідомити про порушення (див. п.п. 11.1.2/11.2.6).

8.8 Якщо для визначення фінальних позицій сторін у групі необхідно зіграти додатковий тайбрейк, суддя має зробити наступне:

- визначити жеребкуванням, яка команда грає червоними, а яка синіми м'ячами;
- наступним жеребкуванням визначити, яка сторона розпочинає енд;
- розмістити джек-бол тієї сторони, яка грає першою, на хрест, який позначає відновлену позицію джек-болу;
- після цього "енд" має бути зіграно як звичайний енд;
- якщо кожна сторона отримує однакову кількість очок у цьому "енді", ці рахунки заносяться до протоколу і сторони грають другий тайбрейк. У такому випадку інша сторона починає "енд" і їх джек-бол розміщується на хресті, який позначає відновлену позицію джек-болу;
- ця процедура продовжується, і "перший кидок" сторони роблять по черзі, доки не визначиться переможець.

9. Пересування на корті

9.1 Після того, як суддя оголосив, яка сторона має грати (показав червоний чи синій індикатор), спортсмени з цієї сторони можуть виходити на корт.

9.2 Спортсменам не дозволяється заходити в чужі зони кидка, готуючись зробити кидок або орієнтуючи жолоб. Якщо це трапляється, суддя має попросити спортсмена повернутися у свою зону кидка, перш ніж орієнтувати жолоб.

9.3 Якщо будь-якому спортсменові необхідна допомога, щоб вийти на корт, він може попросити про допомогу суддю чи його асистента.

9.4 У парному чи командному змаганні, якщо спортсмен кидає м'яч у той час, коли гравець з його команди ще повертається до зони кидка, суддя має попросити цього спортсмена робити кидок лише після того, як гравець з його команди повернеться до ігрової зони (кинутий м'яч вважається зіграним). Якщо у цієї сторони знову виникне така ситуація, суддя має винести попередження.

9.5 Звичні дії до або після кидка, удару по м'ячу ногою чи його викочування дозволяються без окремого запиту до спортивного асистента.

10. Штрафи

10.1 Загальні положення

У разі порушення є три різних види штрафів:

- пенальті (penalty);
- вилучення м'яча (retraction);
- попередження і дискваліфікація (warning & disqualification).

10.2 Пенальті

10.2.1 Пенальті – це призначення стороні-супернику двох додаткових м'ячів, які мають бути кинуті у кінці енду. Часовий ліміт для пенальті складає дві хвилини за кожне порушення (2 м'ячі) в усіх дисциплінах гри. Годинник має бути виставлено на дві хвилини після того, як час, який залишився, буде занесено до протоколу. Годинник має використовуватися, як у звичайному енді; відлік часу має зупинятися, коли м'яч зупиняється чи виходить за межі поля, і починатися знову за сигналом судді.

10.2.2 Для пенальті використовуються м'ячі поза грою (дед-боли) тієї сторони, на чию користь призначено пенальті. Якщо м'ячів поза грою (дед-болів) недостатньо, використовується м'яч (м'ячі) цієї сторони (яка виконує пенальті), які знаходяться якнайдалі від джек-болу.

10.2.3 Якщо у якості штрафного м'яча можна використати більше ніж один м'яч, сторона обирає м'яч, який вона буде використовувати.

10.2.4 Якщо для пенальті використовуються м'ячі, які зараховуються (йдуть у залік), суддя має зафіксувати рахунок, перш ніж їх забрати. Після того, як пенальті кинули, усі додаткові очки додаються до рахунку. Якщо у процесі кидання пенальті спортсмен змінить розташування м'ячів, суддя має перерахувати очки, враховуючи нову позицію.

10.2.5 Якщо сторона здійснює за енд більше, ніж одне порушення, два штрафних м'ячі, призначені за кожне порушення, мають кидатися окремо. Таким чином, спочатку визначають і розігрують два штрафних м'ячі за перше порушення, потім два штрафних м'ячі за друге порушення, і так далі.

10.2.6 Якщо обидві сторони здійснюють порушення, вони скасовують одне одного. Наприклад, якщо під час енду червона сторона здійснила два порушення, а синя сторона – лише одне, то синя сторона отримає штрафні м'ячі лише за одне порушення.

10.2.7 Якщо здійснюється порушення, за яке має призначатися пенальті, під час кидка штрафних м'ячів, суддя має діяти у такій послідовності:

10.2.7.1 скасувати одну серію пенальті за кожне порушення тій стороні, якій призначили більше ніж одну серію пенальті або

10.2.7.2 призначити штрафні м'ячі протилежній стороні, саме у такій послідовності.

10.3 Вилучення м'яча

10.3.1 Вилучення м'яча передбачає видалення з корту м'яча, який було кинуто з порушенням. Цей м'яч має бути розміщено у контейнері для м'ячів поза грою (дед-болів).

10.3.2 Вилучення м'яча може бути призначено лише за порушення, яке здійснюється у процесі кидка.

10.3.3 Якщо здійснено порушення, за яке призначається вилучення м'яча, суддя завжди має намагатися зупинити м'яч, перш ніж він порушить положення інших м'ячів.

10.3.4 Якщо судді не вдається зупинити м'яч до того, як він порушив положення інших м'ячів, енд може бути оголошено перерваним (п. 12.2).

10.3.5 Порушення, за яке призначається вилучення м'яча, вважається скоєним у момент випускання м'яча.

10.4 Попередження та дискваліфікація

10.4.1 Коли гравцю виноситься попередження, йому показують жовту картку, суддя має занотувати попередження до протоколу.

10.4.2 Якщо гравцю виносять друге попередження впродовж того ж самого матчу, йому показують жовту картку, а потім червону картку, і гравець дискваліфікується (п. 11.6). Суддя занотовуєь дискваліфікацію до протоколу.

10.4.3 Якщо спортсмен дискваліфікується за неспортивну поведінку, суддя має показати червону картку і занотувати дискваліфікацію до протоколу.

10.4.4 Якщо дискваліфікується спортсмен у індивідуальній чи парній дисципліні, його стороні зараховується поразка (п. 10.4.8).

10.4.5 Якщо дискваліфікується спортсмен у командній дисципліні, матч продовжують два спортсмени, які залишилися. Усі м'ячі, не кинуті дискваліфікованим спортсменом, мають бути переміщені до контейнера для м'ячів поза грою (дед-болів). В усіх наступних ендах ця сторона буде продовжувати

грати чотирма м'ячами. Якщо дискваліфікується капітан, його роль переходить до іншого члена команди. Якщо дискваліфікується другий спортсмен у команді, стороні зараховується поразка (п. 10.4.8)

10.4.6 Дискваліфікований спортсмен може відновити право участі у наступних матчах у межах того самого змагання.

10.4.7 Якщо спортсмен дискваліфікується за неспортивну поведінку, призначається комісія, яка складається з Головного судді та двох міжнародних суддів, які не задіяні у матчі та не походять із тієї ж країни, що і спортсмен; комісія вирішує, чи можна відновити для спортсмена право участі у майбутніх матчах (п. 10.4.9).

10.4.8 Якщо стороні зараховується поразка, то сторона-суперник вважається переможцем з рахунком 6:0; або найбільшою різницею очок у будь-якому матчі в групі або на стадії вибування (примітка перекладача: тобто зарахують той рахунок, що виявиться більшим із двох: або 6:0, або різниця в інших матчах). Дискваліфікована сторона отримує нуль очок. Якщо обидві сторони дискваліфікуються, їм обом зараховується поразка з рахунком 6:0 або найбільшою різницею очок у будь-якому матчі в групі, або на стадії вибування. У такому разі рахунок кожної сторони буде занотовано до протоколу як "поразка з рахунком 0-(?)".

10.4.9 У випадку повторної дискваліфікації призначений Технічний делегат та Головний суддя мають розглянути випадок та визначити необхідні заходи.

11. Порушення

11.1 Наступні дії призводять до призначення пенальті (п. 10.2):

11.1.1 Спортсмен залишає зону кидка без дозволу на це з боку судді (примітка перекладача: див. п. 9.1).

11.1.2 Спортивний асистент у індивідуальній чи парній дисципліні BC3 повертається обличчям до корту, щоб побачити гру під час енду.

11.1.3 Якщо, на думку судді, відбувається недозволена комунікація між спортсменом/ами, їхніми асистентами та/або тренерами (п. 13.1).

11.1.4 Якщо спортсмен готується до наступного кидка, наприклад, орієнтує візок та/або рампу чи котить м'яч у час, коли грає сторона-суперник (включно з часом, коли суперник готується кинути джек-бол). (Спортсменові дозволяється взяти м'яч, але не грати, наприклад, спортсменові з червоної команди можна взяти м'яч і тримати його у руці або на колінах до того, як суддя дасть синій команді сигнал до гри; йому не дозволяється взяти м'яча після того, як суддя дав синій команді сигнал до гри.) Якщо спортсмен кине м'яч у такому випадку, суддя повинен його вилучити.

11.1.5 Спортивний асистент пересуває візок, рампу або перекочує м'яч без прохання спортсмена.

11.2 Наступні дії призводять до призначення пенальті та вилучення кинутого м'яча (див. 10.2 /10.3):

11.2.1 Випущення м'яча, коли спортивний асистент, спортсмен чи будь-що з їхнього спорядження чи одягу торкається розмітки корту або частини поверхні корту, яка не є частиною зони кидка спортсмена (п. 6.12.2). Для спортсменів категорії BC3 це правило розповсюджується на час, коли м'яч усе ще знаходиться у жолобі.

Якщо спортсмен бажає використати будь-які предмети (пляшки, верхній одяг, шпильки (pins), прапори...) чи спортивний інвентар (вказівник, жолоб або подовження для рампи...) під час гри, ці предмети мають знаходитися всередині ігрової зони спортсмена на початку цього енду. Якщо предмет виноситься з ігрової зони спортсмена під час енду, суддя має винести рішення згідно з правилом 11.2.1/15.5.

11.2.2 Невдала спроба переміщення допоміжного пристрою (жолоба) вліво чи вправо, щоб змінити площину попереднього кидка.

11.2.3 Випущення м'яча, коли допоміжний пристрій (рампа) зависає над лінією кидка.

11.2.4 Випущення м'яча у момент, коли жодна з сідниць не торкається сидіння візка.

11.2.5 Випущення м'яча, коли м'яч торкається частини корту за межами зони кидка спортсмена.

11.2.6 Випущення м'яча, коли спортивний асистент BC3 обертається обличчям до корту.

11.2.7 Випускання м'яча, коли висота сидіння перевищує максимум 66 см (п. 17.1).

11.2.8 Прямий фізичний контакт спортивного асистента BC1, BC3, чи BC4 зі спортсменом чи його вказівником, який керується за допомогою голови, рота чи руки, під час штовхання м'яча, у тому числі, якщо спортивний асистент допомагає спортсменові штовхнути м'яч, рухаючи його візок.

Якщо спортивний асистент BC1, BC3 або BC4 випадково торкається спортсмена і це не має впливу на кидок, суддя не має вважати це порушенням.

11.3 Наступні дії призводять до призначення пенальті та винесення попередження – жовтої картки (п. 10.2/10.4):

11.3.1 Будь-яка навмисна взаємодія чи відволікання іншого спортсмена у такий спосіб, який впливає на його концентрацію та кидання.

11.3.2 Навмисний зрив енду.

11.4 Наступні дії призводять до вилучення м'яча (п. 10.3):

11.4.1 Кидання м'яча до того, як суддя зазначає, сторона якого кольору має грати. Якщо це джек-бол, він вважається недійсним (примітка перекладача: право кидати джек-бол переходить до протилежної сторони).

11.4.2 Кидання м'яча тоді, коли по черзі має кидати сторона-суперник, окрім тих випадків, коли суддя робить помилку.

11.4.3 Якщо м'яч зупиняється у жолобі після того, як його випустили, його має бути вилучено.

11.4.4 Якщо спортивний асистент BC3 зупиняє м'яч у рампі з будь-якої причини, м'яч має бути вилучено.

11.4.5 Якщо у категорії BC3 м'яч випускає не сам гравець (п. 15.3).

11.4.6 Якщо спортивний асистент та гравець одночасно випускають м'яч.

11.4.7 Якщо кольоровий м'яч кидають раніше, ніж джек-бол (див. п. 11.4.1).

11.4.8 Якщо сторона не випустила м'яч, коли вичерпано ліміт часу (див. п. 14.5).

11.5 Наступні дії призводять до винесення попередження – жовтої картки (див. п. 10.4):

11.5.1 Безпричинна затримка матчу.

11.5.2 Якщо спортсмен не приймає рішення судді та/або поводиться у такий спосіб, який завдає шкоди суперникові чи персоналу змагання.

11.5.3 Якщо м'яч (м'ячі) не відповідає критеріям під час перевірки у кімнаті очікування або вибіркової перевірки (див. п.п. 2 та 20.12.3.). Таке попередження не вважається попередженням "на корті".

11.5.4 Якщо спортсмен приносить до кімнати (зони) очікування більше м'ячів, ніж дозволено (див. п.п. 5.1. /5.2 /5.3. /20.6). Таке попередження не вважається попередженням "на корті".

11.5.5 У командній та парній дисципліні попередження виноситься спортсменові, який приносить зі собою більше м'ячів, ніж дозволено. Якщо неможливо визначити, хто саме цей спортсмен, попередження виноситься капітанові. Таке попередження не вважається попередженням "на корті".

11.5.6 Коли спортсмен/асистент/тренер виходять за межі корту під час матчу без дозволу судді, навіть між ендами або під час тайм-ауту (наприклад, виходить за поле гри чи йде до туалету), ця особа не може повернутися до матчу.

11.5.7 Спортсмена/спортивного асистента або тренера, у якого назбирається 3 жовтих картки на корті під час одного турніру, або 5 карток у межах одного року, має бути усунено від матчу. Цей вид покарання діє в межах одного сезону.

11.5.8 У випадку, якщо у зоні розминки або кімнаті очікування знаходиться більше персоналу, ніж дозволено, це призводить до жовтої картки для спортсмена або капітана у випадку командного чи парного матчу.

11.5.9 Присудження другої жовтої картки у кімнаті очікування або зоні розминки під час одного турніру призводить до присудження червоної картки.

11.6 Наступні дії призводять до дискваліфікації – присудження червоної картки (див. п. 10.4):

11.6.1 Коли спортсмен/спортивний асистент чи суддя демонструє неспортивну поведінку стосовно судді чи гравця або команди-суперника, йому мають показати червону картку, що призводить до негайної дискваліфікації (див. п. 10.4.3).

11.6.2 Якщо інвентар не відповідає критеріям під час другої перевірки у кімнаті очікування або вибіркової перевірки (див. п. 2. /20.12.4.).

11.6.3 Червона картка завжди передбачає усунення гравця принаймні на один матч. Якщо вона трапляється під час фіналу або це останній матч, який грає сторона у турнірі, дія штрафу переноситься на наступний турнір.

12. Перерваний енд

12.1 Якщо енд переривається через помилку чи дію судді, то після консультації з лайнсменом (суддя на лінії) суддя має повернути переміщені м'ячі на їхні попередні позиції (суддя завжди має поважати попередній рахунок, навіть якщо м'ячі знаходяться не точно на своїх попередніх позиціях). Якщо, на думку судді, це неможливо, енд має перегратися з початку. Остаточне рішення виносить суддя.

12.2 Якщо енд переривається через помилку чи дію сторони, суддя має вжити заходів відповідно до правила 12.1, але може проконсультуватися зі стороною, яка лишається у гіршому положенні, щоб уникнути несправедливого рішення.

12.3 Якщо енд переривається і присуджуються пенальті, усі штрафні м'ячі мають бути розіграні наприкінці енду, який переграється. Якщо штрафні м'ячі було призначено на користь спортсмена чи сторони, які спричинили переривання енду, вони не можуть розіграти ці м'ячі.

12.4 На Паралімпійських Іграх Організаційний Комітет має забезпечити розміщену вгорі телекамеру, щоб у випадку перерваного енду Головний суддя міг швидко винести рішення про те, чи є енд перерваним і яких заходів треба вжити, щоб не затягувати перебіг матчу.

13. Спілкування

13.1 Під час енду заборонено спілкування між спортсменом, асистентом, тренером та запасними гравцями.

Винятками є наступні випадки:

- Коли спортсмен просить свого асистента зробити конкретну дію, наприклад, змінити розташування візка, пересунути допоміжний пристрій (рампу), котити м'яч або передавати його спортсмену. Деякі рутинні дії дозволяються без окремого запиту до асистента.
- Тренери можуть вітати чи заохочувати спортсмена після кидка та між ендами.
- Дозволена комунікація між тренерами, запасними гравцями та їхніми асистентами у категорії BC3, але таким чином, щоб гравці на корті їх не чули. Якщо, на думку судді, гравці можуть їх почути, суддя може вважати це недозволеною комунікацією і призначити два штрафні м'ячі (п. 11.1.3).
- Під час енду, коли жодній стороні не дали команду до гри (наприклад, поки суддя проводить вимірювання), гравці з кожної сторони можуть тихо спілкуватися, але мають припинити, як тільки іншій стороні дали команду до гри.

13.2 У парній та командній дисципліні, під час енду спортсмени не можуть спілкуватися між собою, якщо тільки суддя не зазначив, що зараз їхня черга кидати.

13.3 Спортсмен не може давати вказівки спортивному асистенту свого партнера. Кожен спортсмен має безпосередньо спілкуватися зі своїм спортивним асистентом.

13.4 Між ендами спортсмени можуть спілкуватися між собою, своїми асистентами та своїм тренером. Спілкування має припинитися, коли суддя готується починати енд. Суддя не має затягувати матч через довгі обговорення. Капітан/спортсмен не може виходити за межі своєї зони кидка, за винятком випадків заміни, тайм-ауту чи з дозволу судді (п. 6.19/ 13.5).

13.5 У командних чи парних матчах стороні дозволяється брати один тайм-аут. Його може призначити тренер або капітан команди між ендами. Тайм-аут має тривати дві хвилини. Спортсмени можуть виходити за межі своєї зони кидка під час тайм-ауту, але мають повернутися до тієї ж зони. Якщо обидві сторони повертаються до своїх зон, тайм-аут вважається закінченим. Спортсмени не можуть виходити за межі корту під час тайм-ауту без дозволу судді. Якщо вони виходять за межі корту з будь-якої причини, їм виноситься попередження (жовта картка), яке нотується у протоколі (див. 11.5.6).

13.6 Спортсмен може попросити іншого спортсмена відійти, якщо він/вона заважає здійсненню кидка, але не може просити його/її вийти зі своєї зони кидка.

13.7 Будь-який спортсмен, не лише капітан, може спілкуватися із суддею у свій час.

13.8 Після того, як суддя визначає, яка сторона має кидати, спортсмени можуть питати рахунок чи просити зробити вимір. На запити про розташування м'ячів (наприклад, м'яч якої сторони ближче?) відповіді не буде надано. Спортсмени можуть виходити на корт, щоб самостійно перевірити розташування м'ячів.

13.9 Якщо на корті під час матчу необхідний переклад, Головний суддя має усі повноваження з вибору відповідного перекладача. Головний суддя має спершу спробувати залучити волонтера зі спортивних змагань або іншого суддю, який на цей час не бере участі в іншому матчі. Якщо немає перекладача, який підходить, Головний суддя може обрати особу з країни, яку представляє спортсмен.

13.10 Перекладачі не отримують місце на ігровому полі. Жоден матч не повинен затриматися через те, що перекладач відсутній, коли він необхідний.

13.11 Будь-який пристрій для комунікації (в тому числі смартфон), який заноситься до кімнати/зони очікування та/або на ігрове поле, має бути схвалений Головним суддею чи технічним делегатом. Будь-яке неправомірне використання буде вважатися недозволеною комунікацією і може бути покаране двома штрафними м'ячами.

14. Час

14.1 Кожна сторона в кожному енді має свій ліміт часу, за яким стежить хронометрист.

14.2 Кидання джек-болу зараховується до загального часу, виділеного стороні.

14.3 Час сторони має починатися, коли суддя повідомляє хронометристу, яка сторона має грати, включно з розіграшем джек-болу.

14.4 Час сторони має зупинитися в той момент, коли кожен кинутий м'яч зупиняється в межах корту або перетинає їх.

14.5 Якщо сторона не випустила м'яч на момент, коли ліміт часу вичерпано, цей м'яч та решта м'ячів цієї сторони стають недійсними і мають бути переміщені до контейнера для м'ячів поза грою (дед-болів). Для спортсменів категорії BC3 м'яч вважається випущеним, щойно він починає котитися вниз жолобом.

14.6 Якщо сторона випускає м'яч після того, як вичерпано ліміт часу, суддя має зупинити м'яч і забрати його з корту до того, як він порушить гру. Якщо м'яч порушує положення інших м'ячів, енд вважається перерваним.

14.7 Ліміт часу на м'ячі-пенальті складає дві хвилини за кожне порушення (2 м'ячі) в усіх дисциплінах.

14.8 Впродовж кожного енду час, який залишається в обох сторін, має показуватися на табло. Наприкінці кожного енду час, який залишився у кожної сторони, має бути зазначений у протоколі.

14.9 Під час енду у випадку, якщо час розраховано неправильно, суддя має відкоригувати час, щоб компенсувати цю помилку.

14.10 Під час суперечок чи плутанини суддя має зупинити годинник. Якщо під час енду необхідна зупинка для перекладу, час необхідно зупиняти. Якщо це можливо, перекладач не має бути з тієї ж команди, що і спортсмен.

14.11 Від 1 січня 2014 року встановлюються наступні ліміти часу:

- BC1 – 5 хвилин на спортсмена на енд
- BC2 – 4 хвилини на спортсмена на енд
- BC3 – 6 хвилин на спортсмена на енд
- BC4 – 4 хвилини на спортсмена на енд
- Команди – 6 хвилин на команду на енд
- Пари BC3 – 6 хвилин на пару на енд
- Пари BC4 – 5 хвилин на пару на енд
- Штрафні м'ячі (пенальті) – 2 хвилини на порушення (2 м'ячі)
- Тайм-аут – 2 хвилини
- Медичний тайм-аут – 10 хвилин
- Розминка – 2 хвилини.

14.12 Хронометрист має чітко і голосно оголосити, коли залишається 1 хвилина, 30 секунд, 10 секунд, і коли час вичерпано.

15. Критерії/правила для допоміжних пристроїв

15.1 Допоміжні пристрої (жолоби) повинні мати такі параметри, щоб, якщо їх покласти на бік, вони б не виходили за межі зони розміром 2,5м x 1м. Рампи, включно з будь-якими розширеннями, подовженнями та основами, мають бути розкладені до своєї найбільшої довжини під час вимірювання.

15.2 Допоміжні пристрої (жолоб) не можуть включати будь-яких механічних пристроїв, які допомагають проштовхуванню м'яча, прискорюють чи уповільнюють його рух, або допомагають орієнтуванню рампи (наприклад, лазери, рівні, гальма, оптичні пристрої). Коли спортсмен випускає м'яч, ніщо не має перешкоджати його руху у будь-який спосіб.

15.3 У спортсмена має бути прямий фізичний контакт з м'ячем у момент його випуску. Прямий фізичний контакт також охоплює використання допоміжного пристрою, який прикріплюється безпосередньо до голови, рота чи руки спортсмена. Максимальна довжина такого пристрою - 50 см. Якщо пристрій прикріплюється до голови чи рота спортсмена, його необхідно вимірювати від середини лоба або рота. Якщо пристрій прикріплюється до руки спортсмена, його необхідно вимірювати від середини плеча.

15.4 Між кидками допоміжний пристрій має бути помітно зміщений наліво і направо. Якщо рампа зафіксована на основі і її не можна рухати окремо від основи, усю рампу разом з основою необхідно рухати наліво і направо.

15.5 Спортсмен може використовувати більше, ніж один допоміжний пристрій (жолоб та/або пристрій для голови) під час матчу. Усі допоміжні пристрої мають залишатися в ігровій зоні спортсмена (п. 11.2.1).

15.6 Під час кожного енду суддя або лінійний суддя мають забирати з поля м'ячі для спортсменів BC3, щоб уникнути ситуації, коли спортивні асистенти повертаються обличчям до поля гри.

15.7 Допоміжний пристрій (жолоб) не має зависати над лінією кидка, коли випускається м'яч.

15.8 Якщо жолоб виходить з ладу під час енду в індивідуальній або парній дисципліні, час має бути зупинено, а спортсмен отримує десять (10) хвилин, щоб полагодити жолоб. У парному змаганні спортсмен може користуватися жолобом гравця зі своєї команди та/або запасного гравця. Жолоб можна замінити на інший між ендами (Головного суддю необхідно про це сповістити).

16. Процедура роз'яснення та протесту

16.1 Якщо під час матчу одна із сторін вважає, що суддя не помітив помилку або виніс неправильне рішення, яке вплинуло на результат матчу, то спортсмен/капітан цієї сторони може привернути увагу судді до цієї ситуації та попросити про роз'яснення. Час має бути зупинено (див. 14.10).

16.2 Під час матчу спортсмен/капітан може просити Головного суддю винести рішення, яке є остаточним.

16.2.1 Згідно з правилами 16.1 та 16.2, під час матчу спортсмени мають привертати увагу судді до ситуації, з якою вони не погоджуються і просити про роз'яснення. Вони також мають просити Головного суддю винести рішення, якщо вони хочуть перейти до п. 16.3.

16.3 Наприкінці кожного матчу сторони-суперники мають підписувати протокол. Якщо сторона бажає опротестувати рішення чи дію або вважає, що суддя не діяв згідно з правилами під час цього матчу, вона має залишити протокол непідписаним.

16.4 Технічний персонал має занотувати час закінчення матчу (після занесення результатів до протоколу). Офіційний протест має бути подано впродовж 30 хвилин після закінчення матчу. Якщо письмовий протест не отримано, то результат залишається незмінним.

16.5 Спортсмен/капітан або менеджер команди має надати секретаріату змагання заповнену форму протесту, а також 150 фунтів стерлінгів (або еквівалент цієї суми у національній валюті приймаючої сторони). Ця форма протесту має детально описувати обставини та обґрунтування з посиланнями на конкретні правила. Головний суддя чи його уповноважений має якнайшвидше зібрати Протестну раду. Ця рада повинна складатися з:

- Головного судді;
- двох міжнародних суддів, не задіяних у матчі та не з країн, які задіяні у протесті.

16.5.1 Щойно Протестна рада сформована, її члени мають проконсультуватися з суддею, який був задіяний в опротестованому матчі, перед винесенням фінального рішення. Рада має засідати у закритому місці. Усі обговорення щодо протесту мають залишатися конфіденційними.

16.5.2 Рішення Протестної ради має бути винесене якнайшвидше і у письмовому вигляді презентоване спортсменові/капітану команди та іншій задіяній стороні.

16.6 У разі необхідності, рішення ради може бути оскаржено після отримання додаткової заповненої форми протесту. Якщо необхідно, обидві задіяні сторони мають бути заслухані. Після отримання цього протесту Технічний делегат або його уповноважений має якнайшвидше зібрати Апеляційне журі, яке складається з:

- призначеного Технічного делегата
- двох міжнародних суддів, не задіяних у попередньому протесті, походженням не з країн, задіяних у протесті.

16.6.1 Рішення Апеляційного журі є остаточним.

16.7 Кожна сторона, задіяна в опротестованому матчі, може просити про перегляд рішення ради. Для цього необхідно подати заповнену форму протесту та 150 фунтів стерлінгів (або еквівалент - прим. перекладача). Протести мають бути подані у межах тридцяти (30) хвилин після отримання першого рішення Протестної ради. Член ради або уповноважений мають занотувати час, коли спортсмен, сторона або відповідна особа (наприклад, менеджер команди або тренер) отримують перше рішення, і отримувач має підписати протокол. Усі обговорення щодо протесту мають залишатися конфіденційними.

16.8 Якщо рішення щодо протесту передбачає, що матч необхідно переграти, то його необхідно переграти з початку того енду, у якому сталася ситуація, яка призвела до протесту.

16.9 Якщо причина протесту відома перед початком матчу, протест має бути подано перед початком матчу.

Якщо ситуація, яка призводить до протесту, стається у кімнаті/зоні очікування, необхідно повідомити Головного суддю або Технічного делегата про намір подати протест. Протест буде розглянуто лише за умови дотримання вищенаведених процедур.

17. Візки

17.1 Візки для змагань мають бути максимально наближені до стандартних; втім, дозволяються зміни, зроблені для використання візка у повсякденному житті. Також дозволяється використовувати скутери. Не дозволяється використання рефлекторів, за допомогою яких спортивні асистенти ВСЗ можуть дивитися на корт.

Максимальна висота сидіння, включно з подушкою чи елементами для підтримки, складає 66 см від підлоги до найвищої точки, у якій сідниці торкаються подушки. Якщо з медичних причин сидіння візка нахилене, вимір необхідно робити від підлоги до точки зосередження ваги. Це найнижча точка сідниці.

17.2 Якщо під час матчу візок виходить з ладу, час має бути зупинено, а спортсмену надається десять (10) хвилин, щоб його полагодити. Якщо візок неможливо полагодити, спортсмен має продовжувати грати. Якщо це неможливо, йому зараховується поразка у матчі (див. п. 10.4.8).

17.3 У разі спірного питання Головний суддя разом з технічним делегатом мають винести рішення. Це рішення є остаточним.

18. Обов'язки капітана

18.1 У командній та парній дисципліні кожну сторону у кожному матчі має очолювати капітан. У нього має бути позначка у вигляді літери "C" (примітка перекладача: від англ. Captain – капітан), помітна для судді. Кожен капітан, клуб або країна відповідають за те, щоб забезпечити таку відзнаку. Капітан має діяти як керівник команди і виконувати наступні обов'язки:

18.1.1 Представляти команду/пару під час жеребкування, приймати рішення, грати червоними чи синіми м'ячами.

18.1.2 Приймати рішення, який гравець з команди має робити кидок під час матчу, включно з пенальті, якщо гравці не можуть дійти згоди.

18.1.3 Призначати "тайм-аут" або заміну. Тренер також може призначати "тайм-аут".

18.1.4 Погоджуватися з рішенням судді у процесі підбиття рахунку.

18.1.5 Консультуватися з суддею у випадку перерваного енду або у випадку суперечностей.

18.1.6 Підписувати протокол або призначати когось підписувати від свого імені. Особа, яка буде підписувати, має підписатися своїм власним іменем.

18.1.7 Подавати протест. Тренер або менеджер команди також можуть подавати протест.

18.1.8 Капітан представляє команду, але будь-який спортсмен може ставити питання судді.

19. Процедура розминки

19.1 До початку кожного матчу спортсмени можуть розминатися у спеціально відведеній для цього Зоні розминки. Зона розминки має використовуватися винятково учасниками змагань, які збираються грати, перед часом початку матчу, запланованого організаційним комітетом. Спортсмени, тренери та асистенти (та один перекладач на країну-учасника) можуть заходити до зони розминки та переходити на відведений їм корт для розминки у час, який їм було призначено.

19.2 Спортсменів у зону розминки може супроводжувати така максимальна кількість людей:

- BC1 – 1 тренер, 1 асистент
- BC2 – 1 тренер, 1 асистент
- BC3 – 1 тренер, 1 асистент
- BC4 – 1 тренер, 1 асистент
- Пари BC3 – 1 тренер, 1 асистент на кожного спортсмена
- Пари BC4 – 1 тренер, 1 асистент
- Команди (BC1/2) – 1 тренер, 1 асистент

19.3 Якщо необхідно, у зону розминки можуть заходити один перекладач і один фізіотерапевт/масажист на країну-учасника. Ці особи не мають допомагати у процесі тренування.

20. Кімната (зона) очікування

20.1 Офіційний таймер має бути розміщено на вході до кімнати очікування, і його має бути чітко видно.

20.2 Перед входом до кімнати очікування кожен спортсмен має переконатися у тому, що їхні номери учасника та акредитаційні картки чітко видно. Тренери та спортивні асистенти теж мають переконатися у тому, що їхні акредитаційні картки чітко видно. Номери учасників змагань мають бути розміщені на грудях або ногах (попереду), а у асистентів BC3 мають бути номери учасників змагань на спині. Якщо ця умова не буде виконана, у доступі до кімнати очікування буде відмовлено.

20.3 Реєстрація проводиться біля стола кімнати (зони) очікування.

В індивідуальному змаганні усі спортсмени мають бути зареєстровані у проміжок часу від тридцяти (30) хвилин до п'ятнадцяти (15) хвилин перед призначеним часом початку конкретного матчу.

У парному та командному змаганні усі спортсмени мають бути зареєстровані у проміжок часу від сорока п'яти (45) до двадцяти (20) хвилин перед призначеним часом початку конкретного матчу.

Представники кожної сторони (учасник індивідуального змагання, команда або пара) мають реєструватися усі разом в один час, включно з тренерами та спортивними асистентами, та повинні принести з собою весь свій спортивний інвентар.

20.4 Тренер може реєструвати спортсмена лише тоді, коли спортсмен знаходиться біля входу до кімнати очікування. Усі сторони мають бути у кімнаті очікування та чекати свого матчу у спеціально відведеному місці. Якщо спортсмен має грати у матчах, які йдуть підряд, тренер або менеджер команди можуть зареєструвати спортсмена на наступну гру, з дозволу Технічного делегата. Це правило поширюється на ігри у форматі плей-оф, коли через перехід спортсмена до наступного рівня у нього недостатньо часу, щоб виконати вимоги до реєстрації у кімнаті очікування.

20.5 Правило 6.1 не буде застосовуватися, якщо затримка спричинена діями приймаючої організації. Якщо з будь-якої причини матчі затримуються, організаційний комітет має якнайшвидше повідомити про це усіх менеджерів команд.

20.6 У призначений час двері до кімнати очікування мають бути зачинені, і після цього не може зайти жодна особа та не може бути занесений будь-який інвентар (винятки можуть розглядати Головний суддя та/або Технічний делегат).

20.7 Перекладач може заходити до кімнати очікування, лише якщо його про це попросить суддя. Щоб мати право на вхід до кімнати очікування, перекладач має бути присутнім у зоні перед кімнатою очікування до початку будь-якого матчу.

20.8 Спортсменів у кімнату очікування може супроводжувати така максимальна кількість людей:

- BC1: 1 тренер, 1 асистент
- BC2: 1 тренер
- BC3: 1 тренер, 1 асистент
- BC4: 1 тренер (1 асистент, якщо спортсмен грає ногою)
- Пари BC3: 1 тренер, 1 асистент на кожного спортсмена
- Пари BC4: 1 тренер (1 асистент, якщо спортсмен грає ногою)
- Команди (BC1/BC2): 1 тренер, 1 асистент

20.9 Судді заходять до кімнати очікування якнайпізніше у момент, коли двері кімнати очікування зачиняються.

20.10 Спортсменів можуть попросити показати судді їхні номери учасників змагань та картки акредитації, щоб можна було підтвердити інформацію про спортсмена.

20.11 Зареєстровані спортсмени, тренери та спортивні асистенти, які зайшли до кімнати очікування, не можуть виходити з неї. У протилежному випадку вони не зможуть отримати повторний допуск і не будуть надалі брати участь у матчі (виняток правило 20.15). Будь-які інші винятки мають розглядатися Головним суддею та/або Технічним делегатом.

20.12 Перевірка усього спортивного інвентаря (перевірка м'ячів, підтвердження наявності дозвільних наклейок на візках, допоміжних пристроях (жолобах), спеціальних пристроях для голови, рук чи рота тощо) та жеребкування (п. 6.3) мають проводитися у кімнаті очікування.

20.12.1 Вибіркова перевірка:

20.12.2 М'ячі, які не відповідають критеріям у правилі 2.1. мають бути конфісковані до кінця останнього дня змагання. Суддя має занотувати дані про м'яч (м'ячі), якими не можна користуватися, до протоколу. У такому разі спортсменам дозволяється замінити свій м'яч/м'ячі на офіційні м'ячі змагань. Після матчу ці м'ячі необхідно повернути судді.

20.12.3 Якщо один чи більше м'ячів не проходять вибіркову перевірку, спортсмену виносять попередження згідно з правилом 10.4.1. Якщо більше ніж один м'яч спортсмена не проходить вибіркову перевірку, це буде вважатися одним попередженням. Таке попередження не вважається попередженням "на корті".

20.12.4 Якщо інвентар спортсмена не відповідає критеріям вдруге під час перевірки у кімнаті очікування або вибіркової перевірки, цей спортсмен має бути дискваліфікований згідно з правилами 10.4.2. та 10.4.6.

20.12.5 Коли м'яч визнається непридатним, спортсмен може просити про надання таких видів м'ячів, які йому необхідні (тверді, середньої твердості та м'які), якщо вони є у наявності. Йому нададуть відповідні м'ячі, але спортсмен не може їх самостійно вибрати.

20.12.6 Спортсмени та тренери можуть спостерігати за вибірковою перевіркою. Якщо предмет спорядження не проходить перевірку, суддя має покликати Головного суддю для повторної оцінки.

20.12.7 У командній та парній дисциплінах необхідно ідентифікувати інвентар спортсменів у кімнаті очікування, щоб знати, кому зараховується порушення, якщо інвентар не проходить перевірку.

20.13 Кількість м'ячів, яку можна заносити до кімнати (зони) очікування, наступна:

20.13.1 В індивідуальних матчах кожен спортсмен може заносити до кімнати очікування 6 червоних м'ячів, 6 синіх м'ячів та 1 джек-бол (п. 5.1.);

20.13.2 Кожен гравець у парі (у тому числі запасний гравець) може заносити до кімнати очікування 3 червоні м'ячі, 3 сині м'ячі та 1 джек-бол на пару (п. 5.2.2);

20.13.3 Кожен гравець у команді (у тому числі запасний гравець) може заносити до кімнати очікування 2 червоні м'ячі, 2 сині м'ячі та 1 джек-бол на команду (п. 5.3.2).

20.14 Офіційні м'ячі змагань можуть використовувати лише спортсмени, які не принесли власних м'ячів до кімнати очікування, або спортсмени, чиї м'ячі не відповідали критеріям під час вибіркової перевірки.

20.15 Якщо виникає затримка у розкладі і хтось просить дозволу піти до туалету, Головний суддя або Технічний делегат можуть дозволити це за наступних умов:

- інша сторона матчу проінформована про це;
- якщо спортсмен знаходиться у кімнаті очікування, представник персоналу має супроводжувати цього спортсмена;
- якщо спортсмен у кімнаті очікування, він має повернутися до неї перед тим, як групу випустять на ігрове поле; якщо він не встигає повернутися вчасно, покаранням є зарахування поразки у матчі.

20.16 Кожна сторона має приносити до кімнати (зони) очікування лише предмети, необхідні для змагання.

21. Медичний тайм-аут

21.1 Якщо спортсмен погано почувається під час матчу (йдеться про серйозні ситуації), будь-який спортсмен може просити медичний тайм-аут у разі необхідності. Матч може бути перервано на медичний тайм-аут тривалістю десять (10) хвилин, упродовж яких суддя має зупинити час матчу.

21.2 Спортсмен може просити лише один (1) медичний тайм-аут на матч.

21.3 Будь-якого спортсмена, який просить медичний тайм-аут, якнайшвидше має оглянути лікар, закріплений за місцем проведення змагання.

21.4 Якщо в індивідуальній дисципліні спортсмен не може продовжувати гру, матч вважається програним (див. п. 10.4.4/10.4.8).

21.5 Якщо у командній дисципліні гравець не може продовжувати гру через погане самопочуття, поточний енд має бути закінчено без кидання м'яча/м'ячів, які залишилися у цього спортсмена. Запасний гравець може приєднатися до матчу тільки між ендами (див. п. 6.19 та 10.4.5).

21.6 Якщо у парному змаганні BC3 та BC4 спортсмен не може продовжувати гру через погане самопочуття, поточний енд має бути закінчено без кидання м'яча/м'ячів цього спортсмена. Якщо у другого гравця з пари залишаються нерозіграні м'ячі, він/вона може розіграти їх у межах відведеного йому/їй часу. Якщо у парах BC3 гру не може продовжувати гравець з церебральним паралічем і немає запасного гравця з церебральним паралічем, матч не може продовжуватися. Заміна може відбуватися лише між ендами (див. п. 6.19). Якщо немає запасного гравця з церебральним паралічем, матч вважається програним (див. п. 10.4.8), окрім випадків, коли гравець не може продовжувати гру лише під час останнього енду. У такому випадку стороні не зараховується поразка. Якщо така ситуація стається під час останнього енду і необхідно грати тайбрейк, стороні зараховується поразка, якщо немає запасного гравця з церебральним паралічем.

21.7 Якщо медичний тайм-аут необхідний спортивному асистенту, спортсменам у парі може допомагати один спортивний асистент до кінця енду. Заміна може відбуватися лише між ендами. Якщо на корті немає заміни, спортсменам допомагає один спортивний асистент до кінця цього матчу. Якщо в індивідуальній грі у спортсмена лишаються м'ячі у поточному енді, але він не може їх кидати без допомоги, такі м'ячі будуть вважатися поза грою.

21.8 У змаганнях BC3 під час десятихвилинного медичного тайм-ауту спортивний асистент не може дивитися на корт. Спортсмена має оглянути представник медичного персоналу, якому може допомагати у процесі спілкування асистент цього спортсмена, у разі необхідності.

21.9 Якщо у командному змаганні спортсмен, який за чергою мав кидати джек-бол наступним, дискваліфікується або погано почувається, не може продовжувати гру і немає заміни, джек-бол кидає гравець, який мав кидати джек-бол у наступному енді.

21.10 Якщо у командному змаганні гравець не може продовжувати гру у наступних матчах (лише з медичних причин) і немає заміни, команда може продовжувати змагатися з двома гравцями у складі, які будуть використовувати лише чотири (4) м'ячі. Якщо не може продовжувати грати спортсмен BC1 і немає запасного гравця BC1, матч може продовжуватися без гравця BC1.

21.11 Якщо гравець продовжує просити медичні тайм-аути у наступних матчах, Технічний делегат, консультуючись з лікарем та представником країни гравця, має вирішити, чи необхідно усунути спортсмена від гри до кінця змагання. Якщо спортсмена усувають до кінця змагання в індивідуальній грі, то в усіх наступних матчах, в яких він мав би зіграти, рахунок буде такий самий, як рахунок матчу з найбільшою різницею очок у групі або на стадії вибування.

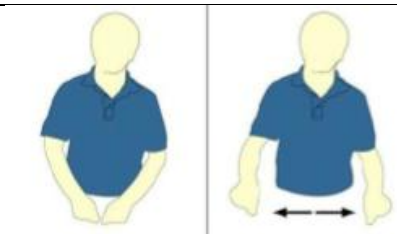
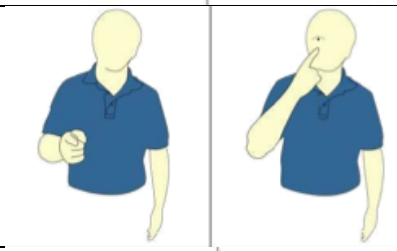
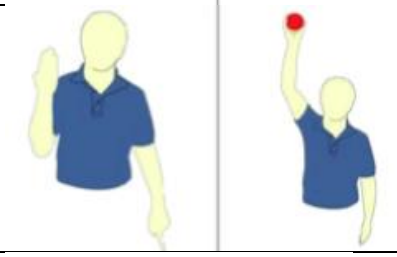
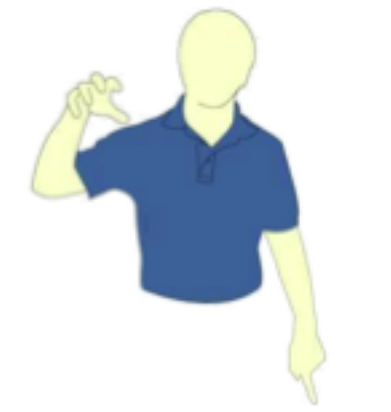
BISFed визнає, що можуть виникати певні ситуації, які не розглянуті у цьому документі. Такі ситуації необхідно вирішувати, коли вони виникають, у консультації з Технічним делегатом та/або Головним суддею.

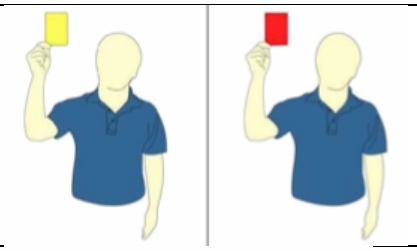
На наступних сторінках (Додаток 1, 2 і 3) містяться зображення жестів, які мають використовувати судді, пояснення щодо процедури протесту та схема корту. Жести розроблено для того, щоб допомагати суддям та спортсменам розуміти певні ситуації. Спортсмени не можуть протестувати, якщо суддя забуває використати спеціальний жест.

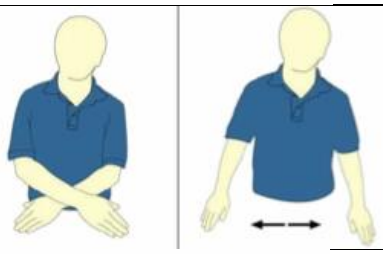
Додаток 1 – Офіційні жести/знаки

Судді

Ситуація, про яку сигналізують	Опис жесту	Зображення жест
Вказівка кидати джек-бол чи м'ячі для розминки: • Правило 6.4 • Правило 6.5	Рухати рукою, позначаючи кидок.	
Вказівка кидати кольоровий м'яч: • Правило 6.7 • Правило 6.8 • Правило 6.9	Показати кольоровий індикатор, згідно з кольором сторони, яка має грати.	
Тайм-аут: • Правило 13.5	Поставити долоню над пальцями іншої руки, які формують вертикальну лінію (щоб вийшла буква «Т») і сказати, яка сторона попросила тайм-аут (наприклад, Тайм-аут для - ім'я спортсмена/команда/ країна/колір м'ячів).	
Заміна: • Правило 6.19	Рухати одну руку навколо іншої.	

Вимірювання	З'єднати руки та роз'єднати їх, ніби використовуючи рулетку	
Запит про бажання вийти на корт: • Правило 7.6	Вказати на спортсмена, а потім на око судді.	
Недоречне спілкування: • Правило 11.1.3 • Правило 13	Показати на рот та порухати вказівним пальцем іншої руки в різні сторони.	
М'яч поза грою (дед-бол): • Правило 6.13	Вказати на м'яч, підняти руку вертикально, долонею до тіла судді, та сказати: Аут або Дед-бол. Потім підняти м'яч, який виходить з гри.	
Вилучення м'яча: • Правило 10.3 • Правило 11.2 • Правило 11.4	Вказати на м'яч та підняти руку з зігнутими пальцями, перед тим, як забрати м'яч (якщо можливо).	

Призначення 2-х штрафних м'яча (пенальті): • Правило 10.2 • Правило 11.1 • Правило 11.2 • Правило 11.3	Підняти два пальці, розведені в сторони.	
Попередження: • Правило 10.4 • Правило 11.3	Показати жовту картку, щоб винести попередження.	
Друге попередження і подальша дискваліфікація: • Правило 10.4	Показати жовту картку за друге порушення, а потім червону.	
Дискваліфікація: • Правило 10.4 • Правило 11.6	Показати червону картку.	

Порушення, які скасовують одне одного: • Правило 10.2.6	Підняти вертикально обидва великі пальці.	
Завершення енду або матчу: • Правило 6.10	Схрестити випрямлені руки та розвести їх в сторони.	
Рахунок: • Правило 7	Розташувати пальці на відповідній стороні кольорового індикатора, щоб показати рахунок.	

Рахунки

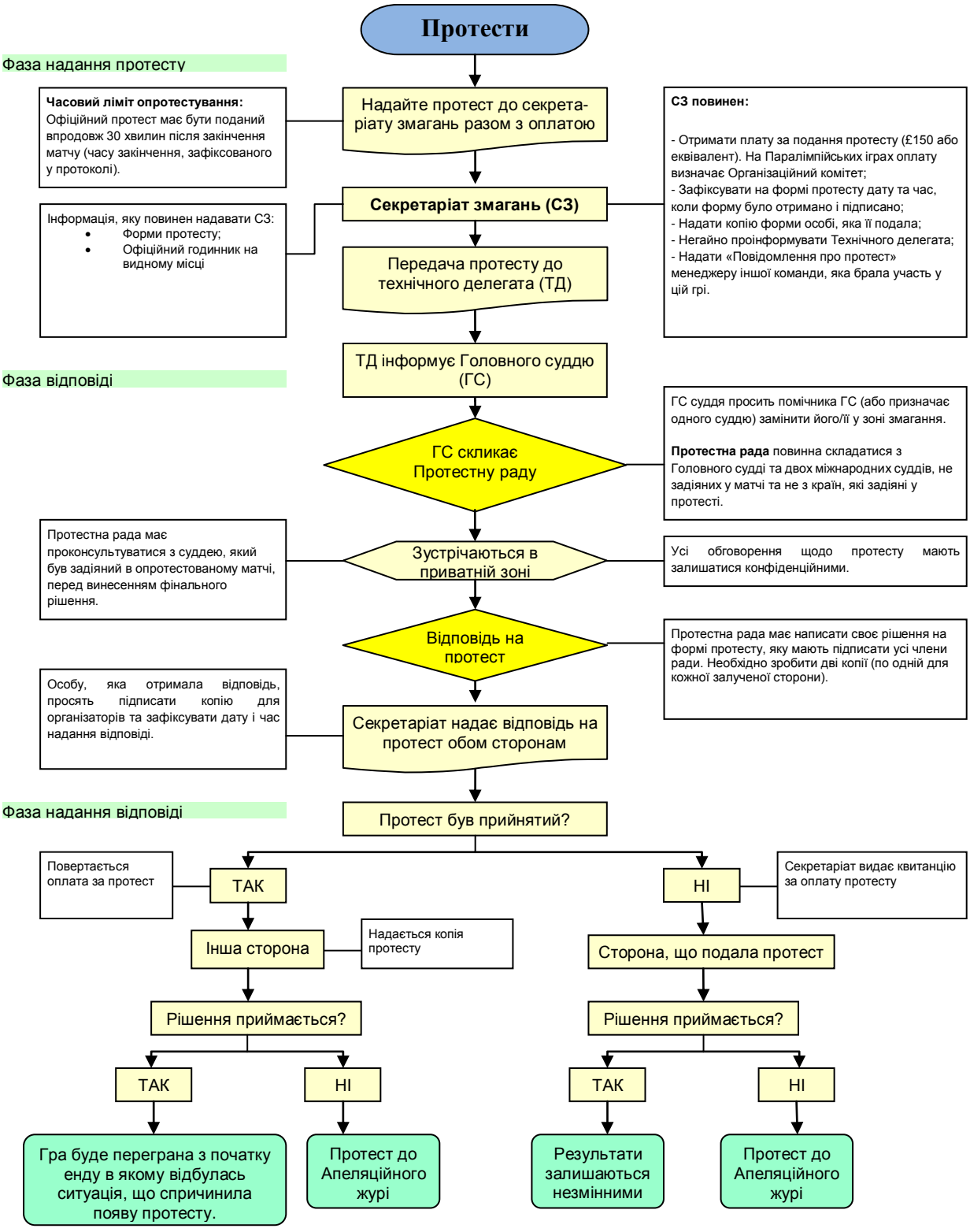
Приклади рахунків			
3 очки червоним	7 очок червоним	10 очок червоним	12 очок червоним

Суддя на лінії

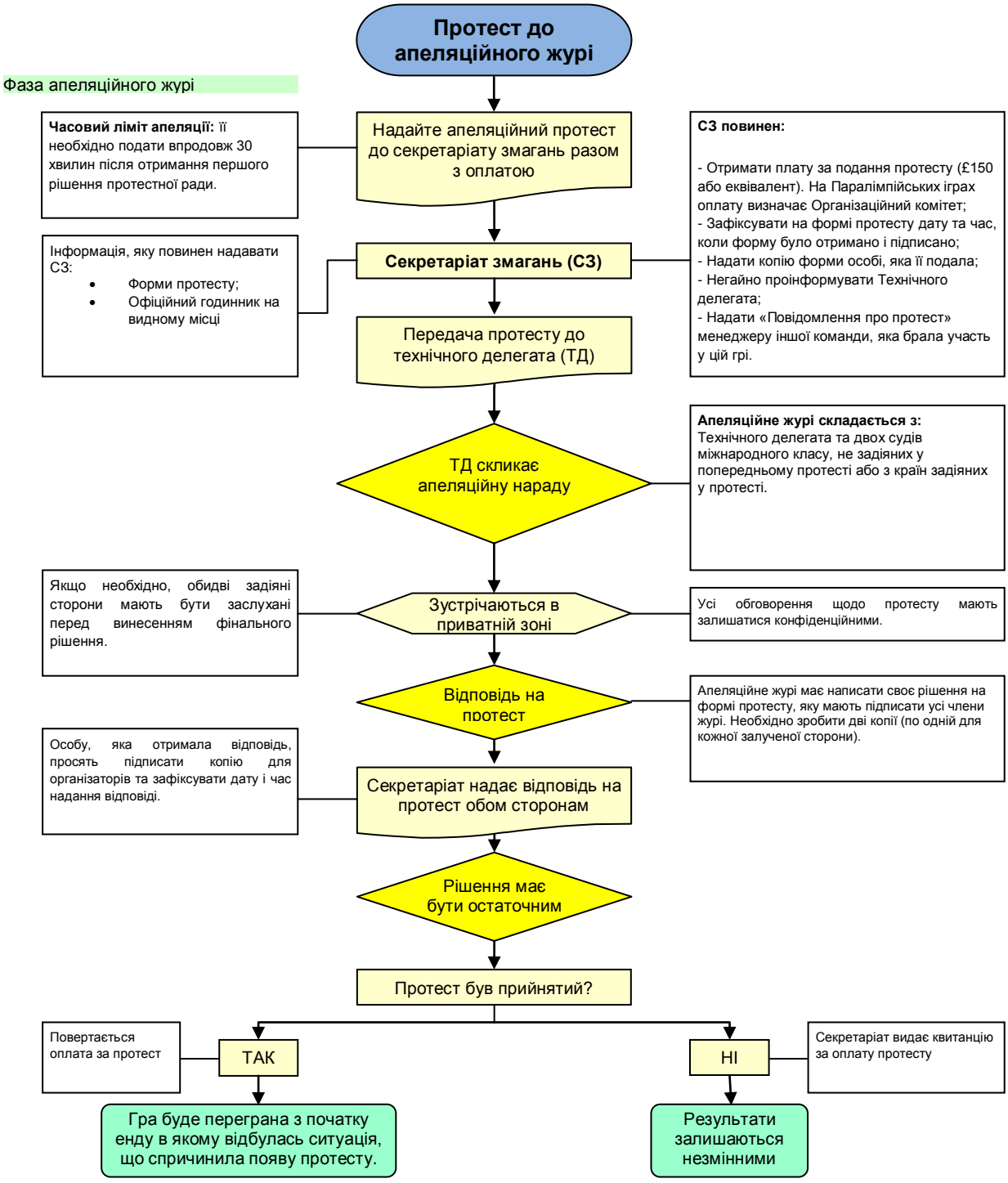
Ситуація, про яку сигналізують	Опис жесту	Зображення жесту
Привернення уваги судді	Підняти руку	

Додаток 2 – Протести

Процедура протесту



Протест до апеляційного журі



Правила подання протесту

- Якщо одна сторона хоче подати протест за межами часового ліміту (після 30 хвилин), секретаріат має повідомити її про те, що часовий ліміт вичерпано. Якщо сторона наполягає на тому, що протест має бути прийнято, секретаріат його не прийматиме;
- Фотографії та/або відеозаписи не приймаються у якості підтримуючих матеріалів для протесту;
- Перегравання матчу через протест: суддя має підкинути монету, і сторона-переможець має обрати, яким кольором вона буде грати – червоним чи синім. Якщо на користь сторони було призначено штрафні м'ячі (пенальті), вона не зможе їх розіграти.
- Перегравання з початку енду, в якому сталася опротестована ситуація, внаслідок протесту: спортсмени мають залишатися у своїх ігрових зонах і використовувати м'ячі того ж самого кольору. Порушення, які призначалися у енді, який переграють через рішення Протестного комітету , не вважаються чинними, окрім письмових попереджень чи дискваліфікації.
- Якщо причина протесту є коректною, але недостатньою для перегравання матчу (наприклад, процедурна помилка у кімнаті очікування) оплата за подання протесту не повертається.
- Усі оплати за подання протесту, не повернені згідно з рішенням Протестного комітету чи Апеляційного журі, залишаються у BISFed.

Повідомлення протесту

This notification is to inform the Team Manager from _____ (name of
Це повідомлення інформує менеджера команди з (назва країни)

country), that the match played between _____ and
що матч зіграний між і

_____ (name of athletes or countries) on _____/_____/_____ (insert
(ім'я спортсмена або країни) (дата)

date), at _____ (time of match) in division _____, has been protested by
, в (час матчу) в дисципліні був опротестований

_____ (name) from _____ (Country).
(ім'я) з (назва країни)

Brief explanation of the protest:
Коротке пояснення протесту:

_____
_____
_____

Delivered at: _____ h _____m, on ___/___/_____(insert date),
Доставлено в: ____год. ____ хв., ___/___/_____ (дата)

Delivered by: _____
Доставлено: (ім'я, підпис)

Received by: _____
Отримано: (ім'я, підпис)

Форма протесту (1/2)

(Details of person submitting this form)
(Деталі про особу, яка надсилає цю форму)

NAME: _____ (Country): _____
ИМ'Я: (Країна):

STATUS (team manager, coach, athlete/captain…): _____
СТАТУС (менеджер команди, тренер, спортсмен/капітан):

_____
_____

(Details of the protested match)
(Деталі матчу, який опротестується)

EVENT: _____ SPORT: Boccia
ПОДІЯ:

MATCH no. _____ COURT no. _____ POOL (1/2 Final…): _____
МАТЧ № КОРТ № ГРУПА (1/2 фіналу):

SCHEDULED FOR (date and time): ____/____/_____ _____:_____
Дата та час проведення по розкладу

DIVISION (Individual BC1, BC2... Pairs BC3...): _____
ДИСЦИПЛІНА (Індивідуальна BC1, BC2…, парна BC3):

MATCH BETWEEN (number or name of competitor/s and Country): _____
МАТЧ МІЖ (номар або им'я суперника/ів і країни):

_____

PROTEST (detail both the circumstances and the justification, quoting rule references, for making the protest. Use other side, if necessary): _____
ПРОТЕСТ (опис обставин і обґрунтування протесту з посиланнями на пункти правил; при необхідності використовуйте зворотну сторону аркушу)

_____
_____
_____
_____
_____

(Reserved to Sport Secretariat)
(Інформація для спортивного секретаріату)

DATE AND TIME RECEIVED: ____/____/_____ _____:_____
ДАТА ТА ЧАС ОТРИМАННЯ:

PROTEST FEE PAID (£150 or the equivalent corresponding Host Nation currency): YES NO
ОПЛАТА ПРОТЕСТУ (150 фунтів стерлінгів або еквівалент у нац. валюті приймаючої сторони): ТАК НІ

_____

Форма протесту (2/2)

DECISION OF PROTEST COMMITTEE (use other side, if necessary):
РІШЕНЯ ПРОТЕСТНОГО КОМІТЕТУ (при необхідності використовуйте зворотну сторону аркушу):

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

DATE AND TIME: ____/____/_____ _____:_____
ДАТА ТА ЧАС:

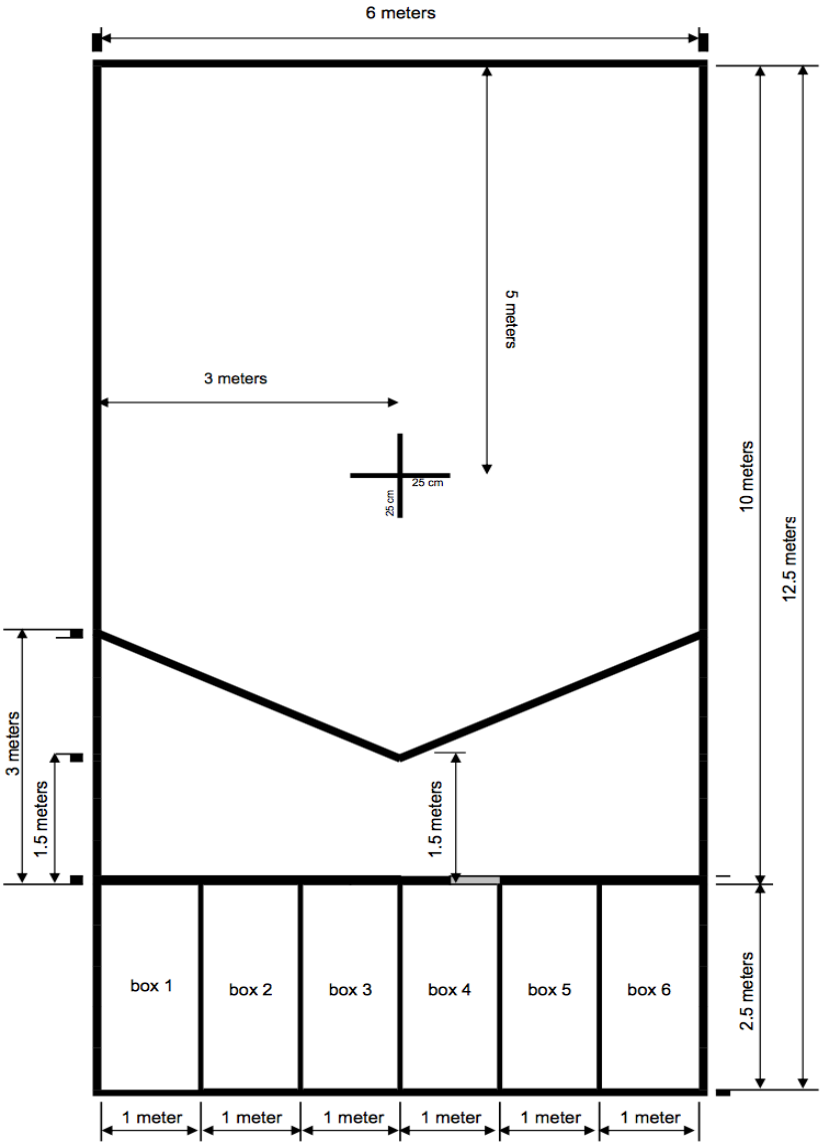
SIGNATURES OF PROTEST COMMITTEE:
ПІДПИСИ ЧЛЕНІВ КОМІТЕТУ:

_____	_____	_____
(International Referee) (міжнародний суддя)	(International Referee) (міжнародний суддя)	(Head Referee) (Головний суддя)

PROTEST FEE REFUNDED: YES NO
ПОВЕРНЕННЯ ОПЛАТИ ПРОТЕСТУ: ТАК НІ

	Date and time Дата та час	**Signature** Підпис
Protest answer received on: Відповідь на протест отримана в:	_____/_____/_____	By: _____
Protest answer received on: Відповідь на протест отримана в:	_____/_____/_____	By: _____

Додаток 3 – Розмітка корту для боча



Правила розмітки (п. 2.7)

- Широка стрічка використовується для зовнішніх ліній, лінії кидка та V-лінії.
- Вузька стрічка використовується для розмежування зон кидка, а також для хреста розміром 25 х 25 см.
- 6-метрові лінії: вимірюються від внутрішньої сторони бічних ліній
- 12,5-метрові бічні лінії: вимірюються з внутрішньої сторони передньої лінії та внутрішньої сторони задньої лінії
- 10-метрові лінії: вимірюються з внутрішньої сторони передньої лінії до кінця лінії кидка
- 5 метрів: відстань від внутрішньої сторони передньої лінії до центру хреста
- 3 метри: відстань від внутрішньої сторони бічної лінії до центру хреста
- 3 метри: відстань від кінця лінії кидка до початку V-лінії
- 1,5 метри: відстань від кінця лінії кидка до центру V-лінії
- 2,5 метри: від внутрішньої сторони задньої лінії до внутрішньої сторони (кінця) лінії кидка
- 1-метрові лінії зон кидка: рівна відстань від обох сторін метрових позначок.

Додаток 4 – Словник термінів

Абревіатура	Значення	Переклад
BISFed	Boccia International Sport Federation	Міжнародна спортивна федерація з боча
CP	Cerebral Palsy	Церебральній параліч
CS	Competition Secretary	Секретар змагань
e.g.	'for example'	Наприклад
FOP	Field of play	Поле для гри
HOC	Host organising committee	Організаційний комітет приймаючої сторони
HR	Head referee	Головний суддя
i.e.	'in other words'	Іншими словами
IPC	International Paralympic Committee	Міжнародний паралімпійський комітет
TD	Technical delegate	Технічний делегат