

World Boccia

Міжнародні

Правила Боча

2025-2028– v.1.1

Під час всіх змагань санкціонованих World Boccia
використовується англomовна версія цих правил



Контроль Версій Документу

Будь-які зміни, внесені до цих правил будуть наведені нижче. Будь ласка, звіряйте номер версії документу по цифрах на титульній сторінці.

Версія	Внесені Зміни	Ким	Дата
1.1	Виправлено посилання - Видалено згадки про SA - Оновлено зміст - У пункті 4.1.5 вилучено слово «лише» - У пункті 5.3 додано три нові тести - У пункті 7.3 зазначено, що тренери та SA повинні надати акредитацію - Уточнено формулювання в правилах: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3 - У пункті 10.9.1 вилучено фразу «за боксом», додано «поза ігровим простором» - У пункті 10.9.6 замінено «ігрове поле» на «ігровий майданчик» - У пункті 16.5.3 додано «або показчик» (у момент випуску)	SA	Березень 2025

Сфера дії та Застосування

Ці Міжнародні правила World Boccia визначають, яким чином має проходити гра в боча. Ці правила застосовуються до всіх турнірів, які санкціоновані World Boccia. Санкціонований турнір – це подія, яка визнана частиною системи змагань World Boccia. Окрім цих міжнародних правил, кожен санкціонований турнір також повинен дотримуватися:

- Правил класифікації World Boccia
- Антидопінгових правил World Boccia
- Правил змагань та рейтингу World Boccia

Будь ласка, використовуйте ці документи разом із цими правилами для повного розуміння вимог до участі в санкціонованому турнірі. Організатори турнірів можуть публікувати роз'яснення щодо застосування правил у технічному посібнику, але вони не можуть змінювати зміст самих правил. Такі уточнення лише пояснюють застосування конкретного правила в межах цього турніру, але не можуть змінювати його зміст.

World Boccia визнає, що можуть виникати ситуації, які не передбачені цими правилами. Якщо необхідно внести зміни до правил до початку турніру, це питання слід підняти до старту та затвердити на Технічній нараді з Головним суддею та Технічним делегатом у присутності всіх учасників. У разі спірних моментів під час змагань рішення ухвалюватимуться Головним суддею та Технічним делегатом, і воно буде остаточним. Про такі випадки потрібно негайно повідомляти World Boccia.

Члени World Boccia можуть адаптувати міжнародні правила для національних турнірів або інших змагань, які не входять до системи змагань World Boccia.

Дух гри

Етика та дух гри в боча подібні до тенісу. Участь глядачів вітається та заохочується. Однак глядачі, зокрема й члени команд, які не беруть участь у поточному матчі, повинні зберігати тишу під час кидка спортсмена. У разі неналежної поведінки глядачів їх можуть попросити залишити арену.

Переклади

Версія правил доступна до редагування може надаватися членам, які бажають перекласти їх іншими мовами. Надішліть запит на адресу admin@worldboccia.com щоб отримати цей документ. World Boccia намагатиметься публікувати переклади правил. Однак у разі розбіжностей офіційним документом для вирішення спорів залишається англійська версія.

Фото та відеозйомка

Фотографування зі спалахами заборонено. Відеозйомка матчів дозволена, однак штативи та камери на ігровому полі можуть розміщуватися лише з дозволу Головного судді (HR) або Технічного делегата (TD).

Зміст**ОСНОВИ**

1. Визначення	5
2. Типи змагань	6
3. Організація турніру	7
4. Обладнання	8
5. М'ячі для боча	10

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

6. Розминка	12
7. Кол-рум	13
8. Перевірка м'ячів перед матчем	14

НА КОРТІ

9. Ролі та обов'язки	15
10. Гра	17
11. Підготовка до наступних ендів	22
12. Порушений енд	23
13. Тай-брейк	23
14. Перевірка м'ячів після матчу	24
15. Комунікація	24

ПОРУШЕННЯ ТА СПОРИ

16. Порушення	25
17. Спор	30
18. Жести та сигнали суддів	30

ТАЙМ-АУТИ

19. Медичний тайм-аут	34
20. Технічний тайм-аут	35
Схема корту для боча	36

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

ОСНОВИ

1. Визначення

Класифікація	Призначення спортсменів відповідно до правил класифікації World Boccia.
Категорія	Один із рівнів змагань, що залежить від класифікації.
НОС	Організаційний комітет турніру.
HR, AHR, TD, ATD	Головний суддя, помічник головного судді, технічний делегат, помічник технічного делегата.
Тренер	Член команди, який виконує функції тренера під час матчу. Тренер повинен сидіти біля столу підрахунку очок.
Сторона	В індивідуальній категорії сторона – це один (1) спортсмен. У парній категорії сторона – це двоє (2) спортсменів. У командній категорії сторона – це троє (3) спортсменів. SA (спортивні асистенти), RO (оператори рампи) та тренери – додаткові члени сторони.
Спортивний асистент (SA)	Асистент для спортсменів BC1 або спортсменів BC4, які грають ногами, відповідно до правил SA.
Оператор рампи (RO)	Допомагає спортсменам BC3 відповідно до правил RO. Визнаний IPC як спортсмен.
М'яч	Один із червоних або синіх м'ячів, або джек (див. 5).
Джек	Білий м'яч-мішень.
Змагальні м'ячі	М'ячі від ліцензованого виробника, надані НОС для використання під час турніру.
Запуск м'яча	Термін, що використовується для позначення моменту, коли м'яч потрапляє в ігрову зону. Включає кидок, удар ногою або випуск м'яча за допомогою допоміжного пристрою.
Не зіграний м'яч (BNP)	М'ячі, які сторона не зіграла під час енду. BNP стають "мертвими м'ячами".
Мертвий м'яч	Кольоровий м'яч, який було вибито за межі майданчика, або який суддя вилучив через порушення, або м'яч, що не був зіграний через закінчення часу чи рішення спортсмена.
Штрафний м'яч	М'яч, який грається в кінці енду та надається суддею як покарання для іншої сторони за певне порушення.
Двосторонній рух	Чіткий рух рампи щонайменше на 20 см вліво і 20 см вправо.
Поза грою	Всі особисті речі сторони повинні бути переміщені всередину свого боксу, щоб не заважати супернику. RO повинен перемістити все обладнання всередину свого боксу, щоб воно не заважало супернику і не було пошкоджене. Спортсмен може перебувати позаду свого боксу.
Підготовка до кидка	Для спортсменів BC3: Все, що відбувається до моменту випуску м'яча. Для інших класів: все, що відбувається до початку виконання кидка спортсменом.
Виконання кидка	Тільки для BC1, BC2 та BC4: Все, що робить спортсмен від моменту, коли м'яч знаходиться в руках, під ногою або у встановленій позиції, до моменту випуску м'яча.
Момент випуску м'яча	Момент, коли м'яч починає рух – його випускають з руки/ноги, пересувають за допомогою покажчика або штовхають ногою.
Обладнання	Візки, рампи, рукавички, шини, покажчики та будь-які інші допоміжні пристрої.
Візок	Колісне крісло, скутер, каталка... Спортсмен повинен використовувати візок для участі в змаганнях.
Пристрій для перевірки кочення м'яча	Стандартна тестова рампа World Boccia, що використовується для перевірки того, чи котяться м'ячі.
Шаблон для м'ячів	Стандартний шаблон World Boccia із двома спеціальними отворами для перевірки окружності м'ячів.
Ваги	Ваги з точністю до 0,01 г – використовуються для зважування м'ячів.
Зона розминки	Спеціально відведена зона для спортсменів, щоб розігрітися перед входом у кол-рум.
Кол-рум	Кол-рум - місце реєстрації перед кожним матчем.
Ігровий майданчик (FOP)	Зона, що містить усі корти. Сюди входять станції хронометристів.
Корт	Зона, обмежена лініями корту. Включає бокси.
Ігрова зона	Корт без зон кидка.
Бокс	Одна з шести розмічених та пронумерованих зон, з яких грають спортсмени.
Лінія кидка	Лінія на корті, позаду якої спортсмени запускають м'яч.
V-лінія	V-подібна розмітка поперек корту, яку джек повинен повністю перетнути, щоб бути в грі.
Центральний хрест	Позначка в центрі ігрової зони.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

Цільова зона	Зона розміром 35 см × 35 см в центрі для штрафних м'ячів.
Турнір	Всі змагання, включаючи перевірку обладнання. Турнір може містити кілька змагань.
Змагання	Всі індивідуальні матчі – це одне змагання. Всі парні та командні матчі – це одне змагання.
Матч	Одна гра між двома сторонами.
Енд	Один ігровий відрізок матчу, під час якого обидві сторони зіграли всі м'ячі.
Перерваний енд	Коли м'ячі були зміщені поза межі звичайного порядку гри.
Перезапущений енд	Перерваний енд, який був занадто сильно порушений, щоб відновити початкові позиції м'ячів, або якщо рахунок до порушення невідомий – тоді енд має бути переграний.
Порушення	Дія, вчинена спортсменом, асистентом, оператором рампи, стороною або тренером, що суперечить правилам гри та тягне за собою покарання.
Жовта картка	Жовта картка розміром приблизно 7 см × 10 см, яку суддя показує для винесення попередження.
Червона картка	Червона картка розміром приблизно 7 см × 10 см, яку суддя показує для дискваліфікації.

2. Типи змагань

У системі змагань World Boccia існує три типи змагань:

2.1 Індивідуальні змагання

Існує вісім індивідуальних змагань: окремі чоловічі та жіночі змагання для кожного визнаного класу класифікації (BC1, BC2, BC3, BC4). Спортсмени повинні бути класифіковані відповідно до своєї спортивної категорії, щоб брати участь у змаганнях.

Матч в індивідуальному змаганні складається з чотирьох (4) ендів. Кожен спортсмен починає два енди, при цьому контроль над джеком відбувається між гравцями по черзі. Кожен спортсмен має шість (6) кольорових м'ячів і повинен заходити до кол-руму з не більше ніж 6 червоними і 6 синіми м'ячами, а також 1 джеком. Сторона, що грає червоними м'ячами, займає бокс №3, а сторона, що грає синіми м'ячами – бокс №4.

Спортсмени BC1 та спортсмени BC4, які грають ногами, мають спортивного асистента (SA) для допомоги на корті. Спортсмени BC3 мають оператора рампи (RO) для допомоги у грі. Також кожна сторона у всіх класах може мати одного тренера, який супроводжує спортсмена на корт. Тренер повинен сидіти у відведеній зоні в кінці корту.

2.2 Парні змагання

Є дві дисципліни в парному розряді: BC3 (парний розряд) і BC4 (парний розряд).

Для участі у змаганнях спортсмени повинні бути класифіковані у відповідну спортивну категорію.

У кожному матчі в парному розряді повинні брати участь один спортсмен і одна спортсменка.

Матч у парних змаганнях категорій BC3 та BC4 складається з чотирьох (4) ендів. Кожен спортсмен починає один енд, при цьому контроль над джеком передається в числовому порядку від боксу №2 до №5. Кожен спортсмен має три (3) кольорових м'ячі і повинен заходити до кол-руму з не більше ніж 3 червоними та 3 синіми м'ячами, а також 1 джеком на пару. Сторона, що грає червоними м'ячами, займає бокси 2 і 4, а сторона, що грає синіми м'ячами – бокси 3 і 5. Протягом усього матчу спортсмени грають зі своїх початкових боксів.

У парному класі BC3 кожен спортсмен має оператора рампи (RO), який повинен дотримуватися правил для RO. Кожна пара може мати одного тренера, який супроводжує спортсменів на корт. Під час енду тренер повинен сидіти у відведеній зоні в кінці корту.

Заміни у командах дозволені лише на окремих міжнародних молодіжних змаганнях.

2.3 Команди

У командних змаганнях є одна категорія – для спортсменів класів BC1 та BC2. Спортсмени повинні бути класифіковані як BC1 або BC2 для участі в цих змаганнях. Кожна команда повинна складатися з трьох (3) спортсменів і обов'язково мати хоча б одного чоловіка, одну жінку та одного спортсмена BC1.

Матч у командних змаганнях складається з шести (6) ендів. Кожен спортсмен починає один енд, при цьому контроль над джеком передається в числовому порядку від боксу №1 до №6. Кожен спортсмен має два (2) кольорових м'ячі і повинен заходити до кол-руму з не більше ніж 2 червоними та 2 синіми м'ячами на спортсмена, а також 1 джеком на команду. Сторона, що грає червоними м'ячами, займає бокси 1, 3 і 5. Сторона, що грає синіми м'ячами, займає бокси 2, 4 і 6. Протягом усього матчу спортсмени грають зі своїх початкових боксів.

Кожна команда може мати одного спортивного асистента (SA). Кожна команда може мати одного тренера, який супроводжує спортсменів на корт. Під час енду тренер повинен сидіти у відведеній зоні в кінці корту.

Заміни у командах дозволені лише на окремих міжнародних молодіжних змаганнях.

3. Організація турніру

3.1 Корт

Поверхня корту повинна бути рівною та гладкою (наприклад, шліфований бетон, деревина, натуральний або синтетичний каучук). Поверхня повинна бути чистою. Забороняється використання будь-яких речовин, що можуть впливати на ігрову поверхню. Розміри корту складають 12,5 м × 6 м, при цьому зона для кидків розділена на шість боксів. Усі вимірювання межових ліній проводяться по внутрішньому краю відповідної лінії. Лінії, що розділяють бокси, та лінії для центрального хреста мають бути розмічені тонкою лінією олівця з рівномірно розташованою стрічкою по обидва боки від цієї позначки. Лінія кидка та V-лінія розташовані всередині невалідної зони для джека (див. Схему корту в кінці цього довідника).

Усі розмітки корту повинні мати ширину від 1,9 см до 7 см і бути добре видимими. Для нанесення розмітки можна використовувати клейку стрічку. Широка стрічка (4 см – 7 см) використовується для зовнішніх межових ліній, лінії кидка та V-лінії. Вузька стрічка (1,9 см – 2,6 см) використовується для ліній, що розділяють бокси, мішені та центрального хреста. Внутрішній розмір мішені (цільової зони) становить 35 см × 35 см. Вузька стрічка повинна бути розташована по зовнішньому краю мішені 35 см × 35 см.

3.2 Табло

Табло рахунку повинно бути розташоване так, щоб усі спортсмени, які беруть участь у матчі, могли чітко його бачити.

3.3 Таймери

Обладнання для обліку часу повинно бути електронним.

3.4 Індикатор червоного/синього кольору

Індикатор – це кольорова лопатка, яку суддя використовує для позначення того, яка сторона (червона чи синя) грає наступною. Суддя використовує індикатор та пальці для відображення рахунку в кінці кожного енду та після закінчення матчу.

3.5 Вимірювальні пристрої

Пристрої, які використовуються суддями для вимірювання відстаней на корті, включають рулетки, штангенциркулі, калібри, щупи та ліхтарики.

4. Обладнання

Усі пристрої для перевірки обладнання, що використовуються на турнірі, повинні бути схвалені технічним делегатом World Boccia та/або головним суддею кожного санкціонованого турніру.

Перевірка обладнання повинна проводитися на початку турніру для наступних предметів:

- Візки
- Рампи
- Показчики
- Рукавички
- Сплінти (шини)
- Пристрої для комунікації

Перевірку проводить головний суддя та/або його представник у час, визначений технічним делегатом. Перевірка повинна проводитися до початку змагань. Перевірене та схвалене обладнання отримує офіційну печатку або наліпку на кожен предмет, включаючи окремі секції рамп. Рукавички, шини або інші подібні пристрої, які спортсмен використовує на корті, повинні мати документальне схвалення від класифікатора. Документ про класифікацію необхідно надати під час перевірки обладнання та у кол-рум. Документ про класифікацію є чинним протягом зазначеного в ньому терміну. (Класифікація може бути постійною або тимчасовою)

Спортсмени (включаючи RO/SA), які використовують комунікаційні пристрої на ігровому майданчику (FOR), повинні отримати схвалення цих пристроїв під час перевірки обладнання та отримати офіційну печатку або наліпку. Комунікаційний пристрій буде схвалено лише в тому випадку, якщо він є необхідним для забезпечення комунікації спортсмена з суддею, для передачі інструкцій асистенту в межах дозволених правил, для спілкування на корті або якщо він потрібен для керування колісним кріслом спортсмена (див.: 15.9).

Запити на сертифікацію будь-яких предметів після перевірки обладнання не допускаються, за винятком надзвичайних обставин (наприклад, заміна колісного крісла під час матчу) за погодженням із головним суддею.

Обладнання може підлягати випадковим перевіркам у будь-який момент під час турніру на розсуд судді на корті або (помічника) головного судді. Якщо обладнання, що використовується на корті, виявляється невідповідним правилам, спортсмену буде показано жовту картку (див.: 16,9.5). Сторона може взяти технічний тайм-аут для виправлення або заміни обладнання відповідно до правила 20.1. Якщо спортсмен не зможе виправити або замінити обладнання у встановлений час, воно більше не може використовуватися в цьому матчі.

4.1 Допоміжні пристрої

Допоміжні пристрої, такі як **рампи**, які використовуються спортсменами у категорії BC3, підлягають обов'язковому схваленню під час перевірки обладнання на кожному турнірі. **Рукавички** та/або **сплінти**, які використовує будь-який спортсмен на кидковій руці, повинні мати документальне схвалення від класифікатора та бути надані на перевірку обладнання та у кол-рум.

4.1.1 Рампа, якщо її покласти на бік, повинна повністю вміщатися у зону розміром 2,5 м × 1 м. Ця зона є тривимірною, жодна частина рамп не повинна виходити за межі її внутрішньої лінії. Під час вимірювання всі розширення рамп та її основа повинні бути максимально витягнуті. Це стосується і будь-якого пристрою, який утримує м'яч за межами рамп. Рампа не повинна мати можливості розширюватися понад встановлені обмеження, інакше вона вважається нелегальною. Позначки або лінії для вказівки максимально дозволених розширень будь-якої частини рамп або тримача м'яча не є достатніми.

4.1.2 Щоб запобігти пошкодженню, лише член команди має право торкатися рамп під час перевірки обладнання. Після затвердження під час перевірки обладнання суддя наклеїть офіційну наліпку або печатку, надану НОС для змагань, на всі затверджені пристрої.

4.1.3 Рампа не може містити жодного механічного пристрою, що сприяє поштовху м'яча, збільшує або зменшує його швидкість, або допомагає в орієнтації рамп (наприклад, лазери, рівні, гальма, прицільні

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

пристрої, оптика тощо). Такі механічні пристрої заборонені у кол-румі та на ігровому майданчику. Після того, як спортсмен випускає м'яч, нічого не повинно перешкоджати його руху. Піднята верхня частина рампи не допускається. Фіксовані або тимчасові аксесуари на рампі не можуть використовуватися для прицілювання, наведення або орієнтації рампи. Це стосується кілець, обручів та тримачів. Будь-яка бічна стінка або виступ не повинні перевищувати висоту (діаметр) м'яча. Задня/верхня планка рампи не повинна перевищувати висоту бічних планок.

4.1.4 Під час поштовху м'яча рампа не повинна нависати над жодною частиною лінії кидка. (Лінію кидка слід уявляти як суцільну стіну, яку не можна торкатися або перетинати.)

4.1.5 Довжина вказівника, який спортсмен використовує для випуску м'яча з рампи, не обмежена. Вказівник повинен мати безпосередній контакт із спортсменом (голова, рот, рука, нога тощо). Вказівник повинен торкатися лише м'яча та спортсмена під час випуску м'яча. Вказівник не може бути прикріплений до колісного крісла, рампи або будь-якої іншої поверхні (окрім спортсмена) під час випуску м'яча (див.: 16.5.2). Випуск м'яча має відбуватися лише внаслідок дії спортсмена, який використовує вказівник. Спортсмен може самостійно рухати своє колісне крісло під час контакту з м'ячем, щоб випустити його. Підняття або опускання заслінки не допускається. Мотузки, стрічки, тканинні смуги тощо не вважаються вказівниками.

4.1.6 Після того, як суддя передає джек, і перед тим, як його запустити, спортсмен, який виконує кидок, повинен чітко здійснити рух рампи вліво щонайменше на 20 см і вправо щонайменше на 20 см. Ця дія далі називається "двосторонній рух" (див.: 16.5.7). (Це правило виключає можливість впливу оператора рампи на напрямок першого кидка поки суддя зайнятий іншими обов'язками.) Рампа не повинна мати жодних спеціальних позначок або пристроїв для вказівки початкового положення для двостороннього руху (наприклад, градуйоване кільце на колонці не допускається).

Для тай-брейку в індивідуальних та парних матчах кожен спортсмен повинен виконати двосторонній рух перед запуском свого першого м'яча. У парних матчах це має бути одночасний рух двох спортсменів, але лише після того, як суддя вкаже, що їхня черга (див.: 13.5). Рампа також повинна виконати двосторонній рух перед запуском будь-якого штрафного м'яча.

Спортсмени, які мають ще невикористані м'ячі, повинні переорієнтувати рампу перед випуском м'яча, виконавши двосторонній рух, коли вони або їхній партнер повертаються з ігрової зони. (У парних матчах це має бути одночасний рух – обидва спортсмени повинні виконати двосторонній рух перед випуском м'яча.) Якщо у спортсмена більше немає м'ячів, виконання двостороннього руху не є обов'язковим (див.: 16.5.7).

Між іншими кидками двосторонній рух не є обов'язковим.

4.1.7 Спортсмен може використовувати більше ніж один вказівник під час матчу. Усі допоміжні пристрої повинні залишатися в боксі спортсмена протягом усього енду або бути надійно закріпленими на візку спортсмена. Якщо спортсмен бажає використовувати будь-які предмети (пляшки, покривала, шпильки, прапорці...) або інше обладнання (вказівник, рампу чи подовжувач рампи...) під час енду, ці предмети мають бути або на підлозі в межах боксу спортсмена, або надійно закріплені на його/її візку на початку енду. Якщо якийсь предмет забирається із боксу під час енду, суддя прийме рішення відповідно до правила 16.7.1.

4.1.8 Якщо обладнання спортсмена ламається під час матчу, суддя зупиняє таймер, і відповідна сторона отримує десятихвилинний (10) технічний тайм-аут для ремонту або заміни обладнання. У парному матчі спортсмен може використовувати рампу свого партнера/партнерки, якщо це необхідно. Рампа також може бути замінена між ендами. Будь-яка заміна рампи повинна мати офіційну печатку/наліпку для цього турніру. Про заміну необхідно повідомити головного суддю. Заміни можуть надходити з-за меж ігрового майданчика (див.: 20.) Кожна сторона має право лише на один технічний тайм-аут за матч.

4.1.9 Якщо м'яч(і) або обладнання спортсмена було пошкоджено внаслідок (ненавмисних) дій суперника, і спортсмен більше не може функціонально використовувати це обладнання, суперник програє матч (див.: 16.12.1). Якщо, на думку судді, пошкодження було спричинене навмисно, застосовується правило 16.11.

4.2 Візки

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

4.2.1 Спортсмени повинні знаходитися у положенні сидячи в колісному кріслі для участі в змаганнях. Скутери або ліжка/каталки (за наявності документального схвалення від класифікатора) також можуть бути використані. Для спортсменів BC3 немає обмежень щодо висоти сидіння, за умови, що вони залишаються сидячи під час випуску м'яча. Для всіх інших спортсменів максимальна висота сидіння становить 66 см від підлоги до найнижчої точки сидниці спортсмена, що контактує з подушкою сидіння. (див.: 16.7.3, **16.7.6**)

4.2.2 Якщо колісне крісло ламається під час матчу, час зупиняється, і стороні надається один десятихвилинний (10) технічний тайм-аут на ремонт або заміну крісла. Якщо візок неможливо відремонтувати, спортсмен може замінити його іншим або продовжити грати на пошкодженному візку. Візок також можна замінити між ендами. Якщо запасний візок не був перевірений під час попередньої перевірки обладнання перед турніром, його можна перевірити безпосередньо на корті. Будь-які м'ячі, які спортсмен не може зіграти через несправність візка, стають мертвими м'ячами.

4.2.3 У разі спору, пов'язаного з візком, рішення ухвалюється головним суддею (або його помічником) спільно з технічним делегатом. Їхнє рішення є остаточним.

4.3 Адаптації до візків

4.3.1 Спортсменам дозволено використовувати підтримувальні пристрої на своєму змагальному візку для стабілізації тіла. До таких пристроїв можуть належати: ремені для тазу, ремені на грудях або ремені-фіксатори, ремені для щиколоток, розділювачі для ніг, ремені для ніг/ступень, грудні опори та інші. Цей тип підтримки повинен бути перевірений, схвалений та задокументований під час процесу класифікації.

4.3.2 Жоден пристрій не може бути доданий до спортивного колісного крісла, якщо він контролює або спрямовує верхню чи нижню кінцівку (UL/LL) спортсмена, надаючи йому несправедливу перевагу під час запуску м'яча в ігрову зону. Це стосується будь-яких зовнішніх напрямних, які допомагають спрямовувати кидок, удар або випуск м'яча. Будь-який такий пристрій повинен бути видалений, щоб візок був допущений до змагань.

5. М'ячі для боча

На санкціонованих змаганнях World Boccia кожен спортсмен або сторона може використовувати власний набір м'ячів. Набір м'ячів для боча складається з шести (6) червоних м'ячів, шести (6) синіх м'ячів і одного (1) білого джека. До кол-руму дозволяється приносити лише один повний набір м'ячів на сторону. В індивідуальних категоріях кожен спортсмен може використовувати власний джек. У командних та парних категоріях кожна сторона повинна використовувати лише один джек. Якщо спортсмен або сторона не приносить власні м'ячі до кол-руму, їм будуть надані змагальні м'ячі.

Для отримання легального статусу, м'яч для боча має відповідати наступним критеріям:

5.1 Конструкція

Будь-який м'яч, що використовується у змаганнях World Boccia, повинен бути виготовлений ліцензованим виробником. М'яч повинен бути позначений офіційним логотипом виробника та офіційним ліцензійним логотипом World Boccia.

М'яч повинен важити $275 \text{ г} \pm 12 \text{ г}$, а його окружність повинна становити $270 \text{ мм} \pm 8 \text{ мм}$.

М'ячі повинні мати чітко визначений колір: червоний, синій або білий, і кожен колір повинен відповідати допустимому кольоровому діапазону World Boccia, встановленому для виробників.

М'яч повинен бути сферичним і виготовленим із панелей однакового розміру. Усі панелі повинні бути рівномірно зшиті, щоб сформувати сферичну форму. Усі панелі повинні бути виготовлені з одного типу матеріалу.

М'яч повинен бути виготовлений із матеріалів, що мають низьку здатність до розтягування, включаючи вініл, поліуретанову тканину, шкіру, штучну шкіру, замшу або інші подібні матеріали.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

М'яч повинен бути наповнений гранулами або кульками однакового розміру, виготовленими з поліетилену чи іншого подібного пластику або з натуральних інертних матеріалів. Матеріали повинні бути діелектричними, неметалевими та немагнітними.

Будь-який тип м'яча, який не отримав ліцензію до 1 січня кожного року, може бути випущений у продаж виробником лише після завершення останнього великого турніру або відбіркового змагання у відповідному календарному році (див. розділ 1.3 у «Competition & Ranking Manual»).

5.2 Стан

М'яч повинен бути в хорошому стані. Хороший стан означає, що м'яч придатний для використання за призначенням, має задовільну якість, не пошкоджений та здатний відповідати узгодженим стандартам продуктивності. Логотип виробника та логотип World Boccia повинні бути видимими та впізнаваними.

М'яч не повинен бути модифікованим. М'яч вважається модифікованим, якщо він відрізняється від оригінального м'яча, випущеного ліцензованим виробником, за винятком змін, спричинених природним зношенням або допустимою підготовкою до гри. Будь-яка зміна властивостей поверхні або наповнювача м'яча, яку можна побачити або відчути, вважається модифікацією.

Природний знос – це очікуване погіршення стану м'яча внаслідок його нормального використання, наприклад, при багаторазовому киданні на корт. Наприклад, на м'ячі може з'явитися характерний знос через стиль кидка або хват спортсмена, або через контакт м'яча з постійною точкою рами чи вказівника, що може спричинити утворення кругового малюнка на м'ячі. Допустима підготовка до гри – це дозволене обслуговування м'яча, яке допомагає зберегти його у хорошому стані, наприклад, підтримка ваги та бажаної м'якості м'яча. Наприклад, м'яч може бути пом'якшений, або можуть бути замінені оригінальні гранули чи кульки для підтримання його ваги.

Поверхня м'яча не повинна мати жодних видимих проколів або порізів. На кутах (вершинах) панелей м'яча не повинно бути отворів у порівнянні з оригінальним м'ячем. М'яч не повинен мати надмірної деламінації. Деламінація означає, що частина панелі розшаровується. Будь-яка окрема ділянка деламінації не повинна перевищувати 1 см у довжину. Загальна довжина всіх зон деламінації не повинна перевищувати 2 см.

Поверхня м'яча не повинна мати наліпок, наклейок або відбитків. На м'ячі дозволяється робити позначки ручкою або маркером для ідентифікації м'яча (наприклад, цифри або літери) та/або для позначення, як м'яч слід використовувати (наприклад, крапка або стрілка). Оригінальний колір панелі повинен бути чітко видимий навколо будь-якої нанесеної позначки. На швах не повинно бути жодних позначок, щоб шов залишався видимим для огляду. На м'ячі не повинно бути позначок, які перекривають затверджений логотип виробника або офіційний логотип World Boccia.

На поверхню м'яча не повинні наноситися жодні речовини. Поверхня м'яча не повинна мати потертостей, які виникли не внаслідок нормального використання. На м'ячі не повинно бути видимих слідів стирання, шліфування або подряпин, що призводить до значних змін у текстурі м'яча. На м'ячі не повинно бути подряпин уздовж одного або кількох швів.

М'яч не повинен мати порваних або відсутніх ниток у швах. Допускається не більше двох швів, які були перешиті. Нові шви мають відповідати оригінальному виробничому шву та бути рівномірними по всій поверхні м'яча.

5.3 Конфіскація м'ячів

Якщо м'яч не проходить перевірку перед матчем або після матчу, він буде конфіскований. Після конфіскації м'яча та перевірки з Головним суддею (HR) або Помічником Головного судді (AHR),

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

Міжнародний суддя (IR) визначить, чи є підозра в модифікації м'яча. Тільки якщо така підозра існує, конфіскований м'яч буде перевірений комісією з трьох членів. Комісія має складатися щонайменше з двох осіб з наступного списку: Головний суддя, Помічник Головного судді, Технічний делегат або Помічник Технічного делегата. Третім членом комісії може бути Міжнародний суддя, який не брав участі в первинному рішенні про конфіскацію. Комісія має бути створена негайно після прийняття рішення про конфіскацію м'яча. Якщо рішення про конфіскацію м'яча було прийняте у кол-румі, комісія повинна перевірити м'яч під час гри і ухвалити рішення до завершення матчу. Якщо рішення про конфіскацію м'яча було прийняте після закінчення матчу, комісія повинна перевірити м'яч до офіційного затвердження результату матчу.

Комісія проведе додаткові тести, щоб визначити, чи був м'яч модифікований, чи просто не відповідає стандартам. Комісія оцінить м'яч і може використати **три** додаткові тести для визначення можливої модифікації:

- Тест з використанням голки/щупа
- Тест на тертя
- Тест з металодетектором

Якщо після перевірки комісія визначить, що м'яч **не був** модифікований, м'яч буде збережений до завершення турніру та повернутий спортсмену.

Якщо після перевірки комісія визначить, що м'яч **було** модифіковано, спортсмен отримає червону картку та буде дискваліфікований з турніру. Крім цього, спортсмен буде поставлений на облік Комісії з етики World Boccia відповідно до Кодексу етики World Boccia. Модифіковані м'ячі будуть збережені World Boccia як доказ для Комісії з етики. Додаткову інформацію про процес розгляду Комісією з етики можна знайти у Кодексі етики World Boccia.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

6. Розминка

6.1 Перед початком кожного матчу спортсменам буде надано певний час для розминки у визначеній зоні. Під час офіційного періоду змагання зона розминки може використовуватися лише спортсменами, які гратимуть у наступному запланованому матчі. Спортсмени та їхня допоміжна команда (тренер, SA, RO) можуть заходити в зону розминки та переходити на свій розминальний корт лише у відведений для цього час. (див.: 16.9.1)

6.1.1 Час для розминки: для всіх категорій зона розминки відкривається за 95 хвилин до запланованого початку матчу та закривається за 40 хвилин до початку матчу. Коли кол-рум закривається після останніх матчів дня, спортсмени, які цього дня не грали, можуть використовувати зону розминки для тренування протягом 60 хвилин. Технічний делегат (TD) може коригувати цей графік, щоб забезпечити справедливий доступ до зони розминки та врахувати розклад змагань. Учасники будуть повідомлені про будь-які зміни у звичному розкладі.

6.2 Спортсменів можуть супроводжувати у зону розминки не більше ніж наступна кількість осіб: (див.: 16.9.1)

- BC1: 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент
- BC2: 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

- BC3: 1 тренер, плюс 1 оператор рампи
- BC4: 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент
- Парна категорія BC3: 1 тренер, плюс 1 оператор рампи на кожного спортсмена
- Парна категорія BC4: 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент
- Командна категорія(BC1/2): 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент

6.3 Якщо необхідно, в зону розминки можуть увійти один перекладач та один фізіотерапевт/масажист на країну. Ці особи не можуть допомагати у тренувальному процесі.

7. Кол-рум (кімната очікування)

7.1 Офіційний таймер буде розташований на видному місці біля входу до кол-руму.

7.2 Спортсменів можуть супроводжувати до кол-руму не більше ніж наступна кількість осіб:

- BC1: 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент
- BC2: 1 тренер
- BC3: 1 тренер, плюс 1 оператор рампи
- BC4: 1 тренер (плюс 1 спортивний асистент, якщо спортсмен грає ногами)
- Парна категорія BC3: 1 тренер, плюс 1 оператор рампи на кожного спортсмена
- Парна категорія BC4: 1 тренер (плюс 1 спортивний асистент, якщо спортсмен грає ногами)
- Командна категорія (BC1/2): 1 тренер, плюс 1 спортивний асистент

7.3 Перед заходом до кол-руму кожен спортсмен і кожен оператор рампи повинен показати свій змагальний номер та акредитаційний бейдж. Тренери **та SA** повинні показати свою акредитацію. Номер учасника має бути чітко видимим спереду та може бути закріплений на спортсмені або на його візку. Оператори рампи (RO) повинні носити змагальний номер спортсмена, якого вони асистують, і він має бути чітко видимим на їхній спині. Невиконання цієї вимоги призведе до відмови у допуску до кол-руму.

7.4 Реєстрація на всі матчі проводиться на столі реєстрації біля входу до кол-руму. Сторона, яка не з'явиться до кол-руму вчасно, програє матч.

7.4.1 У всіх категоріях всі спортсмени повинні зареєструватися за 35-20 хвилин до запланованого початку матчу.

7.4.2 Кожна сторона (індивідуальний спортсмен, команда чи пара), включаючи SA/RO та тренера, повинна реєструватися разом і приносити з собою все необхідне обладнання та м'ячі. До кол-руму слід приносити лише необхідні для гри предмети. Виняток може бути зроблений для тренерів, які беруть участь у матчах один за одним та не можуть зареєструватися вчасно для наступного матчу.

7.5 Після реєстрації та входу до кол-руму спортсмени, тренери та SA/RO не можуть її залишати. Якщо вони залишать кол-рум, їм не буде дозволено повернутися та вони не зможуть брати участь у поточному матчі (виняток – правило 7.12). Будь-які інші винятки розглядаються Головним суддею, його помічником або Технічним делегатом.

7.6 Всі сторони повинні залишатися у кол-румі у своїй призначеній зоні одразу після реєстрації. Якщо спортсмену потрібно грати матчі поспіль, тренер/SA або менеджер команди може, за згодою Технічного делегата, зареєструвати спортсмена на наступний матч. Це стосується і плей-оф, якщо прогрес не залишає спортсмену достатньо часу для дотримання часових обмежень кол-руму.

7.7 У призначений час двері кол-руму зачиняються, і жодна інша особа, обладнання або м'ячі не можуть бути внесені або введені у гру (винятки можуть бути розглянуті Головним суддею або його представником).

7.8 Судді кожного матчу заходять до кол-руму для підготовки до матчу не пізніше моменту її закриття.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

7.9 Судді можуть попросити спортсменів показати свої змагальні номери, акредитаційні бейджі та документи, що посвідчують особу.

7.10 У кол-румі проводиться перевірка всього обладнання для підтвердження наявності офіційної наліпки, що дозволяє його використання на турнірі. Будь-яке обладнання, яке не пройде перевірку, не може бути використане на корті, а спортсмен отримує жовту картку.

7.11 Жеребкування проводиться у кол-румі. Суддя підкидає монету, і сторона, що виграла, обирає, яким кольором грати – червоним чи синім. Після жеребкування і перед перевіркою м'ячів сторони можуть обережно (під наглядом судді) оглянути м'ячі суперника.

7.12 Якщо під час роботи кол-руму виникла затримка у розкладі, Головний суддя або його представник можуть дозволити відвідування туалету за наступними умовами:

- інша сторона матчу має бути проінформована
- спортсмен повинен бути супроводжений адміністратором
- спортсмен повинен повернутися до кол-руму протягом десяти (10) хвилин; якщо спортсмен не повертається вчасно, це призводить до технічної поразки у матчі.

7.13 Правило 7.12 не застосовується, якщо затримка сталася з вини організаторів турніру. Якщо матчі затримуються, НОС (Організаційний комітет) повинен якомога швидше письмово повідомити всіх менеджерів команд, а Технічний делегат перегляне розклад.

7.14 Перекладачі можуть увійти до кол-руму або на ігровий майданчик (FOP) лише за запитом судді. Перекладач повинен знаходитись у визначеній зоні, щоб мати право на вхід у кол-рум або на корт.

8. Перевірка м'ячів перед матчем

Перед кожним матчем у кол-румі кожен спортсмен або сторона повинні надати свої м'ячі для перевірки. Перевірка підтвердить, що кожен м'яч відповідає вимогам щодо конструкції та стану, необхідним для легального статусу м'яча для боча.

Після жеребкування проводиться перевірка всіх семи (7) м'ячів, які сторона використовуватиме під час гри (один джек плюс шість кольорових м'ячів) для кожного корту. Перевірки, які проводяться у кол-румі, включають:

- Перевірка на кочення
- Огляд м'яча
- Перевірка окружності
- Перевірка ваги
- Процедуру проведення цих тестів можна знайти у Посібнику з процедур для суддів.

Якщо один або кілька м'ячів не проходять одну або кілька перевірок, цей м'яч буде конфіскований у спортсмена, а спортсмен отримує жовту картку. Кольоровий м'яч (червоний або синій), що не пройшов перевірку, не підлягає заміні. Джек, що не пройшов перевірку, буде замінений на змагальний джек, який спортсмен вибере з доступних змагальних джеків.

Спортсмен або сторона будуть грати з рештою м'ячів, які пройшли всі перевірки у кол-румі. Якщо один спортсмен має більше ніж один м'яч, який не пройшов перевірку, він отримує лише одну жовту картку, але буде грати з меншою кількістю м'ячів – на кожен конфіскований м'яч мінімум один у грі.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

Спортсмени, спортивні асистенти (SA), оператори рампи (RO) та тренери можуть спостерігати за перевіркою м'ячів. Якщо м'яч не проходить перевірку, тест не повторюється, за винятком ситуації, коли суддя не дотримався правильної процедури перевірки.

У командних і парних категоріях всі спортсмени, оператори рампи та спортивні асистенти однієї сторони вважаються єдиною командою. Якщо будь-який м'яч або предмет не проходить перевірку, вся сторона отримує жовту картку.

Якщо один або кілька м'ячів конфіскуються під час перевірки, команда/пара може вирішити, який спортсмен буде грати з меншою кількістю м'ячів (див.: 16.9.3) **(Команда / пара може змінювати це рішення для кожного енду окремо)**. Після завершення перевірки у кол-румі суддя залишає м'ячі у себе до моменту, коли обидві сторони зайдуть на корт.

НА КОРТИ

9. Ролі та обов'язки

9.1 Спортсмен

Спортсмен — це особа, яка контролює випуск м'яча. Спортсмен повинен запускати м'яч самостійно, без будь-якої фізичної допомоги під час виконання кидка.

9.1.1 Обов'язки капітана

9.1.1.1 У командній та парній категорії кожному боку очолює капітан на кожен матч. Капітан повинен бути чітко ідентифікований, наприклад, носити букву "С" або капітанську пов'язку **(Якщо капітана неможливо ідентифікувати — це не є порушенням, але потрібно знайти спосіб визначити його/її в кол-румі.)** Капітан виконує функції керівника команди/пари та несе наступні обов'язки:

9.1.1.2 Представлення команди/пари під час жеребкування перед матчем, вибір кольору м'ячів (червоний або синій) та прийняття рішення про те, хто буде розминатися першим або останнім.

9.1.1.3 Представлення команди/пари під час жеребкування перед тай-брейком та прийняття рішення про те, хто починає тай-брейк.

9.1.1.4 Запит технічного або медичного тайм-ауту. Тренер, спортивний асистент (SA) або оператор рампи (RO) також можуть робити запит про технічний або медичний тайм-аут.

9.1.1.5 Підтвердження рішення судді під час підрахунку очок.

9.1.1.6 Консультація із суддею у випадку порушеного енду або виникнення спору.

9.1.1.7 Підписання протоколу матчу або призначення особи, яка підпише його від імені команди/пари. Особа, яка підписує, повинна підписуватись від власного імені. Якщо використовується електронний протокол, спортсмен може самостійно натиснути кнопку "ОК" або надати дозвіл секретарю змагань чи судді натиснути "ОК" від його імені.

9.1.1.8 Вирішення спорів. Як зазначено в правилі ~~16.1~~ **17.1**, капітан або спортсмен має право звернутися за роз'ясненнями. Тренер, спортивний асистент (SA) або оператор рампи (RO) також можуть говорити із суддею за його дозволом під час розгляду спору. Якщо необхідний переклад, перекладач може бути присутнім відповідно до правил 15.7 і 15.8.

9.2 Асистенти спортсменів

9.2.1 Оператор рампи (RO)

Оператор рампи є визнаним спортсменом і повинен дотримуватися правил, що застосовуються до спортсменів, за винятком тих, що стосуються класифікації. Згідно чинного довідника, оператори рампи повинні слідувати правилам, встановленим спеціально для них. Коли в цьому довіднику згадується “спортсмен», мається на увазі особа, яка безпосередньо запускає м’яч. Оператор рампи повинен відповідати Політиці World Boccia щодо національності спортсменів. Оператор рампи може допомагати лише одному спортсмену. Один і той самий оператор рампи повинен супроводжувати спортсмена протягом усього турніру, якщо тільки він не стане недоступним. У разі відсутності оператора рампи, його можна замінити. Для отримання дозволу на заміну необхідно повідомити інформаційний стіл змагань до моменту відкриття розминкових кортів для відповідного матчу. Помічник технічного делегата повинен негайно повідомити суперника про заміну, щойно стануть доступними розминкові корти. Якщо оператор рампи стає недоступним під час розминки, у кол-румі або на ігровому майданчику (FOP), він повинен бути оглянутий медичним персоналом змагань. Якщо це сталося на корті, потрібно взяти медичний тайм-аут. Якщо медичний персонал підтвердить, що оператор рампи не може продовжити матч, заміна може бути зроблена під час тайм-ауту або між ендами. Будь-який замінний оператор рампи повинен мати ліцензію BC3 RO та пройти антидопінговий тренінг.

Оператори рампи допомагають спортсменам BC3, керуючи рампою відповідно до їхніх вказівок. Оператори рампи повинні знаходитися всередині боксу свого спортсмена та не можуть дивитися на ігрове поле під час ендів (див.: 16.6.2). Виняток може бути зроблений у разі екранів на аренах із прямою трансляцією, де оператор рампи може бачити екран, а отже, опосередковано – ігрове поле. Остаточне рішення у таких випадках ухвалює технічний делегат у консультації з організаційним комітетом турніру (НОС).

Оператори рампи виконують такі завдання:

- Розміщення рампи – за вказівкою спортсмена.
- Регулювання або стабілізація колісного крісла – за вказівкою спортсмена.
- Коригування позиції спортсмена – за вказівкою спортсмена.
- Передача або прокатування м’яча до спортсмена – за вказівкою спортсмена.
- Виконання рутинних дій до або після випуску м’яча.
- Підбирання м’ячів після кожного енду – після того, як суддя підійме джек або штрафний м’яч і скаже “одна хвилина!”
- Передача повідомлень між спортсменом та суддею – за дозволом судді.

Під час випуску м’яча оператор рампи (див.: 16.5.3):

- не повинен мати фізичного контакту зі спортсменом (не можна торкатися спортсмена)
- не повинен допомагати спортсмену, штовхаючи або коригуючи його візок
- не повинен торкатися вказівника (див.: 16.5.3, 16.5.4)

9.2.2 Спортивний асистент (SA)

Спортсмени категорій BC1 та BC4, які грають ногами, мають право на спортивного асистента. Спортивний асистент спортсменів BC1 та BC4 повинен знаходитися позаду боксу свого спортсмена. Він може увійти в бокс лише за вказівкою спортсмена. Спортивні асистенти виконують ті самі завдання, що й оператори рампи, за винятком позиціонування рампи.

Під час виконання кидка спортивний асистент не має права торкатися спортсмена (див.: 16.5.3). Спортивний асистент не має права допомагати спортсмену, штовхаючи або коригуючи його візок.

9.2.3 Тренер

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

Кожна сторона може мати одного тренера, який має право входити в зону розминки, кол-рум та на ігровий майданчик (FOR) для кожної категорії (див.: 6.2, 7.2). Під час енду тренер повинен знаходитися у визначеній зоні біля столу для підрахунку очок у секції для тренерів. Тренером може бути будь-яка зареєстрована особа з тієї ж країни, що й спортсмен, якого вона супроводжує.

10. Гра

10.1 Розминка на корті

Перед початком матчу сторона може виконати розминку, граючи 6 кольоровими м'ячами та джеком у межах двох хвилин. В індивідуальних змаганнях обидві сторони виконують розминку одночасно. У командних та парних змаганнях розминка проводиться по черзі.

10.1.1 Процедура для індивідуальних змагань: Після виходу з кол-руму кожна сторона прямує до свого призначеного корту на ігровому майданчику (FOR). Після прибуття на корт обидві сторони розміщуються у своїх боксах. Суддя подає сигнал про початок двохвилинної розминки, під час якої сторони можуть запускати всі свої м'ячі, включаючи джек. Обидві сторони можуть грати розминкові м'ячі на обох сторонах корту. Очікується, що обидві сторони поводитимуться коректно та надаватимуть одна одній простір для гри. Якщо суддя визначить, що одна зі сторін не поводиться коректно (наприклад, постійно блокує можливість суперника виконати певний кидок), спортсмен отримає штрафний м'яч (див.: 16.6.10).

Розминка завершується, коли обидві сторони зіграли всі свої м'ячі або коли минули 2 хвилини – залежно від того, що настане раніше.

10.1.2 Процедура для командних і парних змагань: Після виходу з кол-руму кожна сторона прямує до свого призначеного корту на ігровому майданчику (FOR). Після прибуття на корт сторона, яка виконує розминку першою, розміщується у своїх боксах. Суддя подає сигнал про початок двохвилинної розминки, під час якої сторони можуть запускати всі свої м'ячі, включаючи джек. Після завершення розминки спортсмени виходять через задню частину своїх боксів, і інша сторона заходить для виконання своєї розминки. Коли одна сторона виконує розминку, інша сторона повинна чекати позаду свого боксу.

Кожна розминка завершується, коли сторона зіграла всі свої м'ячі або коли минули 2 хвилини – залежно від того, що настане раніше.

10.2 Час на енд

10.2.1 Кожна сторона має обмеження часу на виконання енду, яке контролюється хронометристом. Часові ліміти для кожної категорії:

- BC1: 4 хвилини 30 секунд на спортсмена за енд
- BC2: 3 хвилини 30 секунд на спортсмена за енд
- BC3: 6 хвилин на спортсмена за енд
- BC4: 3 хвилини 30 секунд на спортсмена за енд
- Команди: 5 хвилин на команду за енд
- Парна категорія BC3: 7 хвилин на пару за енд
- Парна категорія BC4: 4 хвилин на пару за енд

10.2.2 Запуск джека входить у загальний час, виділений стороні на гру.

10.2.3 Час сторони починається, коли суддя вказує хронометристу, яка сторона повинна грати, включаючи запуск джека.

10.2.4 Час сторони зупиняється в момент, коли зіграний м'яч зупинився в межах корту або перетнув його межі.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

10.2.5 Якщо сторона не випустила м'яч до закінчення часу, цей м'яч і всі інші невикористані м'ячі цієї сторони стають недійсними та розміщуються в зоні мертвих м'ячів. Для спортсменів BC3 м'яч вважається випущеним, коли він починає котитися вниз по рампи.

10.2.6 Якщо сторона випустила м'яч після завершення часу, суддя зупиняє цей м'яч і видаляє його з корту до того, як він вплине на хід гри. Якщо м'яч порушує положення інших м'ячів, енд буде визнано порушеним (див.: 12).

10.2.7 Часовий ліміт для штрафних м'ячів – 1 хвилина на кожне порушення (1 м'яч) у всіх категоріях.

10.2.8 Під час кожного енду залишковий час для обох сторін відображається на табло.

10.2.9 Якщо під час енду час був неправильно розрахований, суддя коригує час, щоб компенсувати помилку.

10.2.10 У разі суперечки або плутанини суддя повинен зупинити таймер. Якщо під час енду необхідна зупинка для перекладу, час також повинен бути зупинений. Перекладач, за можливості, не повинен бути з тієї ж команди/країни, що і спортсмен (див.: 15.8).

10.2.11 Хронометрист повинен чітко та голосно оголошувати залишковий час: "1 хвилина", "30 секунд", "10 секунд", та "Час" – коли час вичерпано. Під час "однієї хвилини" між ендами хронометрист повинен оголошувати: "15 секунд!" та "Час!" Суддя повинен повторити оголошення, щоб сторони розуміли, що воно стосується саме їхнього корту.

10.3 Запуск м'ячів

Коли будь-який м'яч (джек, червоний або синій) випускається, спортсмен повинен мати все своє обладнання, м'ячі та особисті речі всередині свого боксу. У класі BC3 оператор рампи також повинен знаходитися всередині боксу під час випуску м'яча.

10.3.1 Під час випуску м'яча спортсмен повинен мати принаймні одну сідницю в контакт з сидінням колісного крісла. Спортсмени, які можуть грати лише лежачи на животі, повинні мати живіт у контакт з спеціальним кріслом для кидка (див.: 16.7.3). Такі спортсмени повинні мати документально підтверджене класифікаційне схвалення для цього методу гри.

10.3.2 Якщо м'яч було зіграно, і він відскочив від спортсмена, який його кинув, або від суперника чи його обладнання, і перетнув лінію кидка, він залишається у грі.

10.3.3 М'яч, після того як його було кинuto, вдарено ногою або випущено із нижньої частини рампи, може викотитися за межі боксу спортсмена (у повітрі або на підлозі) та пройти через бокс суперника, перш ніж перетнути лінію кидка і потрапити в ігрову зону.

10.3.4 Якщо м'яч у грі самостійно покотиться без контакту з будь-чим, він залишається у грі у своєму новому положенні.

10.4 Гра джеком

10.4.1 Сторона, що грає червоними м'ячами, завжди починає перший енд та всі наступні непарні енди (3, 5). Сторона, що грає синіми м'ячами, завжди починає парні енди (2, 4, 6).

10.4.2 Спортсмен може запустити джек лише після того, як суддя вкаже, що саме його сторона має грати. Спортсмени BC3 повинні виконати двосторонній рух рампи перед запуском джека.

10.4.3 Джек повинен зупинитися у допустимій зоні для джека.

10.5 Сфолований джек

10.5.1 Джек вважається сфолованим, якщо:

- Після запуску він зупинився у недійсній зоні для джека

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

- Він вийшов за межі корту
- Було здійснене порушення з боку спортсмена, який запускав джек. Також застосовується відповідне покарання згідно з правилами 16.1 - **16.12**.

10.5.2 Якщо джек сфолований, то спортсмен, який мав запускати джек у наступному енді, отримає право його запускати. Якщо джек сфолований у фінальному енді, його запускатиме той самий спортсмен, який запускав джек у першому енді. Ця послідовність продовжується доти, доки джек не буде зіграно правильно.

10.5.3 Коли джек сфоловано, наступний енд розпочнеться у звичайному порядку (джек запускатиме спортсмен, який повинен це робити згідно з послідовністю гри).

10.6 Гра першим кольоровим м'ячем на корт

10.6.1 Спортсмен, який успішно запустив джек, також запускає перший кольоровий м'яч (див.: 16.5.6). Якщо між запуском джека та першим кольоровим м'ячем виникає значна затримка (наприклад, через несправність таймера), спортсмен може попросити дозволу повторно запустити джек перед запуском першого кольорового м'яча. У такому випадку час буде скинуто на початок енду.

10.6.2 Якщо кольоровий м'яч вийшов за межі корту або був вилучений через порушення, ця сторона повинна продовжувати гру, доки один із їхніх м'ячів не залишиться в межах ігрової зони або доки всі їхні м'ячі не будуть використані. У командній та парній категорії будь-який спортсмен зі сторони, яка має грати, може запустити другий кольоровий м'яч у гру.

10.7 Гра рештою м'ячів

10.7.1 Сторона, яка грає наступною, – це сторона, чий м'яч не є найближчим до джека. Якщо ця сторона використала всі свої м'ячі, грає інша сторона. Ця процедура триває, поки обидві сторони не зіграють усі м'ячі. Суперники повинні поступитися місцем ("відійти вбік") під час гри опонента. У категорії BC3 оператори рампи та їхнє обладнання (включаючи рампу та стілець оператора рампи) також повинні бути "поза грою".

10.7.2 Якщо спортсмен вирішує не грати рештою своїх м'ячів, він/вона може повідомити суддю про це. У такому випадку час зупиняється, а невикористані м'ячі визнаються мертвими м'ячами.

10.8 Поза грою («Out of the Way»)

Усі спортсмени повинні бути "поза грою", щоб забезпечити суперникам вільний доступ до ігрової зони. Переміщення "поза грою" повинно здійснюватися швидко. У категорії BC3 оператори рампи та їхнє обладнання (включаючи рампу та стілець оператора рампи) також повинні бути "поза грою". Якщо сторона не робить свідомих або цілеспрямованих зусиль, щоб звільнити доступ ("поза грою"), вона отримає усне попередження від судді, і, якщо необхідно, суддя скоригує час суперника. Якщо це порушення повториться, буде присуджене покарання згідно з правилом 16.6. Це рішення ухвалюється на розсуд судді та є остаточним. Після цього суперник продовжує гру відповідно до правила 10.7. Якщо суддя вважає, що спортсмен навмисно заважає або відволікає суперника, не звільняючи доступ ("поза грою"), може бути присуджений штрафний м'яч + жовта картка відповідно до правила 16.8.1.

10.9 Переміщення на корті

10.9.1 Сторона не може готувати свій наступний кидок, орієнтувати колісне крісло або рампу, а також перекичувати м'яч під час часу суперника. До того, як суддя покаже, яка сторона грає, спортсмен може підняти м'яч, не випускаючи його (наприклад, червона сторона може взяти м'яч у руку або покласти його на коліна перед тим, як суддя сигналізує синій стороні, що вона має грати). Однак червона сторона не може брати м'яч після того, як суддя сигналізував синій стороні про початок її ходу (див.: 16.6.3). Переміщення та підготовка дозволені під час "мертвого часу" (Dead Time) або "часу судді" (Referee Time). Коли суддя показує індикатор кольору, сторона, що грає, повинна зайняти свої бокси, тоді як інша сторона відходить убік або **залишається поза зоною гри**.

10.9.2 Після того, як суддя вказує, яка сторона грає, спортсмени цієї сторони займають свої бокси та можуть входити в ігрову зону (див.: 16.6.1). Спортсмени можуть орієнтувати рампу з власного боксу або з будь-якого вільного боксу. Спортсмени, спортивні асистенти (SA) та оператори рампи (RO) не повинні входити в бокс суперника під час підготовки до кидка або орієнтації рампи. SA/RO також не повинні входити в ігрову зону під час енду під час підготовки до кидка.

10.9.3 Спортсмени можуть виходити або залишатися позаду свого боксу для вирівнювання кидка. При цьому хоча б одне колесо крісла повинно залишатися в межах власного боксу.

10.9.4 Доріжка позаду боксу може використовуватися спортсменами ВСЗ для входу в ігрову зону. Якщо вони хочуть увійти в ігрову зону під час парного матчу ВСЗ, вони повинні зробити це, не проходячи позаду свого партнера по команді.

Якщо спортсмен або RO порушують це правило, їм буде наказано повернутися в правильну зону та почати підготовку заново. Час, що минув, не відновлюється.

10.9.5 Якщо спортсмену потрібна допомога для виходу на корт, він/вона може звернутися до судді або лайнсмена (Liner) за допомогою.

10.9.6 У командному або парному матчі, коли спортсмен випускає м'яч, його/її партнери по команді, що повертаються з **ігрової зони**, повинні мати хоча б одне колесо в боксі – або у своєму власному, або в сусідньому вільному боксі. Якщо це правило порушено, м'яч буде відкликаний + 1 штрафний м'яч.

10.9.7 Рутинні дії до або після випуску м'яча дозволені без необхідності окремого запиту до спортивного асистента або оператора рампи.

10.9.8 Жоден член команди не може залишати зону корту під час матчу без дозволу судді. Навіть якщо це відбувається між ендами або під час медичного чи технічного тайм-ауту, ця особа не зможе повернутися в гру. Якщо спортсмен або оператор рампи залишає корт без дозволу судді, це призведе до технічної поразки (див.: 16.9.4; 16.12.3).

10.10 М'ячі за межами корту

10.10.1 Будь-який м'яч вважається за межами корту, якщо він торкається або перетинає зовнішні межові лінії. Якщо м'яч торкається лінії та підтримує інший м'яч, м'яч на лінії буде видалений. Якщо підтримуваний м'яч падає та торкається лінії, він також буде вважатися за межами корту і буде вилучений. Кожен м'яч буде розглянутий відповідно до правила 10.10.3 (для кольорового м'яча) або 10.11.1 (для джека). Якщо м'яч торкається або перетинає зовнішню межову лінію, а потім повертається в ігрову зону, він все одно вважається за межами корту та стає мертвим м'ячем.

10.10.2 М'яч, який був зіграний, але не потрапив у ігрову зону (за винятком випадків, передбачених у правилі 10.14), вважається за межами корту.

10.10.3 Будь-який кольоровий м'яч, який був запущений або вибитий за межі корту, стає мертвим м'ячем і розміщується в спеціально відведеній зоні. Суддя є єдиною особою, яка визначає, чи м'яч вийшов за межі корту.

Мертві м'ячі розміщуються у спеціальній зоні – контейнері для мертвих м'ячів або за зовнішньою межовою лінією на відстані не менше 1 метра від м'ячів, що залишаються в ігровій зоні. Це дозволяє спортсменам вільно пересуватися навколо м'ячів і чітко бачити м'ячі в грі.

10.11 Джек, вибитий за межі корту

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

10.11.1 Якщо джек був вибитий за межі ігрової зони або потрапив у недійсну зону для джека під час матчу, він переміщується на центральний хрест.

10.11.2 Якщо це неможливо через те, що інший м'яч закриває хрест, джек буде розміщений якомога ближче перед хрестом, причому він повинен бути по центру між бічними лініями. "Перед хрестом" означає область між хрестом і лінією кидка.

10.11.3 Після розміщення джека на хресті, наступна сторона для гри визначається відповідно до правила 10.7.1.

10.11.4 Якщо після заміщення джека на ігровій зоні немає жодного кольорового м'яча, сторона, яка вибила джек, повинна грати наступною.

10.12 Гра двома м'ячами одночасно

Якщо сторона грає більше ніж одним м'ячем одночасно, усі м'ячі, зіграні одночасно, будуть вилучені та стануть мертвими м'ячами (див.: 16.5.9).

10.13 Рівновіддалені м'ячі

Під час визначення, яка сторона грає наступною, якщо два або більше м'ячів різного кольору знаходяться на однаковій відстані від джека і їхній рахунок рівний (1:1, 2:2), то сторона, яка зробила останній кидок, повинна грати знову. Далі сторони гратимуть по черзі, поки ситуація рівновіддалених м'ячів із рівним рахунком не буде вирішена, або поки одна зі сторін не використає всі свої м'ячі. Якщо м'ячі рівновіддалені, але їхній рахунок не є рівним (наприклад, 2:1), то сторона з меншою кількістю рівновіддалених м'ячів повинна грати наступною. Далі гра продовжується у звичайному порядку.

10.14 Випадково впущений м'яч

Якщо спортсмен випадково впустив м'яч, він може бути зіграний повторно. М'ячі, які потрапили в ігрову зону, вважаються м'ячами в грі. М'ячі, що залишилися на або позаду лінії кидка (включаючи м'ячі в боксі суперника або позаду боксу), вважаються "випущеними" і можуть бути зіграні повторно. Кількість повторних спроб для впущеного м'яча не обмежена. Якщо м'яч впущено, час продовжує йти, поки м'яч не буде успішно зіграний.

- Якщо м'яч ще не був повністю схоплений спортсменом (наприклад, коли спортсмен піднімає підготовлений м'яч, коли асистент передає м'яч спортсмену або коли м'яч розміщується на рампі), то будь-який впущений м'яч явно вважається випадковим і не пов'язаним із виконанням кидка. Такий м'яч повертається спортсмену незалежно від того, куди він впав.
- Якщо спортсмен вже тримає м'яч і почав підготовку або виконання кидка, то у разі падіння м'яч повертається спортсмену тільки в тому випадку, якщо він не потрапив в ігрову зону.

10.15 Завершення енду

10.15.1 Після того, як всі м'ячі були зіграні і відсутні штрафні м'ячі, суддя підтверджує рахунок з (капітаном) кожної сторони, а потім голосно оголошує рахунок (див.: 10.16) та каже: "Енд завершено." Якщо для визначення рахунку необхідне вимірювання, суддя запрошує спортсменів/капітанів до ігрової зони. Оператори рампи можуть повернутися в цей момент, щоб спостерігати за вимірюванням. Після вимірювання спортсмени повертаються до своїх боксів, суддя оголошує рахунок і каже: "Енд завершено." Після завершення матчу суддя оголошує: "Матч завершено" та оголошує і вказує остаточний рахунок.

10.15.2 Якщо необхідно зіграти штрафні м'ячі, після підтвердження рахунку енду зі спортсменами/капітанами та надання операторам рампи можливості коротко подивитися на м'ячі, суддя очищає ігрову зону (асистент судді може допомогти). Сторона, якій призначено штрафний м'яч, вибирає один зі своїх кольорових м'ячів і виконує кидок у цільову зону. Суддя оголошує підсумковий рахунок (див.:

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

11) та каже: “Енд завершено.” Це є сигналом для операторів рампи, що вони можуть повернутися та дивитися на ігрову зону. Загальний рахунок енду записується в протокол матчу.

10.15.3 У фінальному енді матчу, якщо всі м'ячі ще не були зіграні, але переможець вже очевидний, не буде штрафу, якщо спортивні асистенти, оператори рампи або тренери на корті висловлять свою радість (наприклад, аплодуватимуть чи радітимуть). Це також стосується штрафних м'ячів.

10.15.4 Спортивні асистенти, оператори рампи та тренери можуть входити в ігрову зону тільки за вказівкою судді (див.: 16.6.9). Наприкінці енду, коли суддя оголошує: “Одна хвилина!” і піднімає джек або кольоровий м'яч, це є сигналом для спортивних асистентів, операторів рампи та тренерів, що вони можуть увійти в ігрову зону.

10.16 Підрахунок очок

10.16.1 Підрахунок очок здійснюється суддею після того, як обидві сторони зіграли всі свої м'ячі. Сторона, чий м'яч знаходиться найближче до джека, отримує одне очко за кожен м'яч, який знаходиться ближче до джека, ніж найближчий м'яч суперника.

10.16.2 Якщо два або більше м'ячів різного кольору знаходяться на однаковій відстані від джека і жоден інший м'яч не розташований ближче, то кожна сторона отримує по одному очку за кожен рівновіддалений м'яч.

10.16.3 Очки за штрафні м'ячі, якщо такі є, додаються до рахунку і записуються одразу після виконання штрафного кидка. Кожен штрафний м'яч, що зупинився в цільовому квадраті, приносить одне (1) очко.

10.16.4 Після завершення кожного енду суддя повинен переконатися, що рахунок на табло правильний.

10.16.5 Після завершення всіх ендів підраховуються загальні очки за кожен енд. Сторона з вищим загальним рахунком стає переможцем. Якщо рахунок рівний, грається додатковий тай-брейк енд (див.: 13). Очки, набрані у тай-брейку, не додаються до загального рахунку матчу – вони лише визначають переможця.

10.16.6 Суддя може запросити капітанів (або спортсменів в індивідуальній категорії) до ігрової зони, якщо необхідне вимірювання або якщо ситуація наприкінці енду є спірною.

10.16.7 Якщо сторона знімається з матчу (фіксує технічну поразку), суперник автоматично виграє матч з рахунком 6-0 або з найбільшою різницею очок у будь-якому матчі цієї групи або стадії плей-оф. Сторона, що знялася, отримує 0 очок. Якщо обидві сторони знімаються з матчу, кожній присуджується поразка з рахунком 6-0 або з найбільшою різницею очок у відповідній групі або стадії плей-оф. У цьому випадку рахунок обох сторін буде записаний як “поразка 0-(?)”.

Якщо обидві сторони знімаються, Технічний делегат і Головний суддя ухвалюють відповідне рішення щодо подальших дій.

11. Підготовка до наступних ендів в усіх категоріях

Суддя дає максимум одну хвилину на підготовку між ендами. Відлік цієї хвилини починається, коли суддя піднімає джек із підлоги та оголошує: “Одна хвилина.” Спортивні асистенти (SA), оператори рампи (RO) та/або тренери відповідають за повернення м'ячів для початку наступного енду. Офіційні особи можуть допомогти, якщо їх про це попросять.

Через 45 секунд суддя оголошує: “15 секунд!”, бере правильний джек і прямує до лінії кидка. Через одну хвилину суддя оголошує: “Час!” Після цього всі дії сторони-суперника повинні припинитися, коли суддя передає джек спортсмену, який буде грати. Суддя запитує: “Джек!”. Якщо сторона-суперник ще не готова,

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

вони повинні дочекатися сигналу судді про їхню чергу грати, після чого вони можуть завершити підготовку (див.: 16.6.3).

Коли суддя оголошує “Час!”, спортсмени, які гратимуть, повинні знаходитись у своїх боксах. Спортивні асистенти (SA), оператори рампи (RO) та тренери повинні перебувати у своїх визначених зонах. Суперники повинні знаходитись позаду своїх боксів, готові до гри, коли зміниться колір на індикаторі. Усі предмети, необхідні для гри в цьому енді, повинні знаходитись всередині власного боксу або бути надійно закріпленими на колісному кріслі (наприклад, м'ячі, подовжувачі рампи). Покарання: штрафний м'яч за затримку матчу (див.: 16.6.7).

Будь-які м'ячі, які не знаходяться у боксах спортсменів (або не закріплені на їхньому візку) на початку енду, вважаються “мертвими м'ячами”, якщо їх залишили в ігровій зоні або в зоні/контейнері для мертвих м'ячів. Якщо м'ячі знаходяться в іншому боксі або позаду боксу, їх можна повернути, але це буде вважатися затримкою матчу (штрафний м'яч, див.: 16.6.7). Якщо сторона вирішить грати без цих м'ячів, порушення не зараховується.

12. Порушений енд

12.1 Енд вважається перерваним, якщо м'ячі або м'яч були зміщені через контакт зі спортсменом або суддею, або через м'яч, зіграний під час порушення, яке суддя не встиг зупинити.

12.2 Енд може бути перерваний через дії судді (наприклад, якщо суддя випадково зачепив м'яч ногою або показав неправильний колір) або через помилку чи дію однієї зі сторін. Суддя має проконсультуватися з обома сторонами та лайнсменом (Liner), щоб уникнути несправедливих рішень, і повернути зміщені м'ячі на їх попередні місця. Суддя завжди зберігає рахунок, що не був порушений, навіть якщо м'ячі не можна розмістити точно у попередніх позиціях. Якщо суддя не знає попереднього рахунку або не може коректно розташувати зміщені м'ячі, тоді енд повинен бути перезапущений. Остаточне рішення приймає суддя. Суддя може переглянути запис із камери над кортом, якщо вона доступна (див.: 12.4). Рішення про перегляд запису залишається на розсуд Головного судді.

Енд буде перезапущений з моменту, коли сталося порушення: всі вилучені м'ячі з обох сторін залишаються в зоні мертвих м'ячів. Якщо джек був сфолований, він буде переіграний спортсменом, який зробив останній легітимний хід.

Якщо суддя показав неправильний колір, і було зіграно м'яч цієї сторони, м'яч повертається, а час відновлюється. Якщо були зміщені інші м'ячі, і суддя не може справедливо їх розташувати, енд буде визнано перерваним і перезапущено.

12.3 Якщо перерваний енд потребує перезапуску і вже були присуджені штрафні м'ячі, вони будуть зіграні після завершення перезапущеного енду. Якщо сторона, що спричинила переривання енду, раніше отримала штрафні м'ячі в цьому енді, вони більше не матимуть права їх грати. Якщо переривання сталося через м'яч, зіграний із порушенням, цей м'яч та всі вилучені м'ячі порушника залишаються в зоні мертвих м'ячів для перезапущеного енду.

12.4 На головних змаганнях (чемпіонати світу та Паралімпійські ігри) на кожному корті будуть встановлені камери зверху. Вони можуть бути використані, щоб суддя швидко та точно повернув м'ячі в їхні попередні позиції.

13. Тай-брейк

13.1 Тай-брейк складається з додаткового енду.

13.2 Спортсмени залишаються у своїх початкових боксах.

13.3 Якщо після стандартної кількості ендів у матчі (і після виконання всіх штрафних м'ячів) рахунок залишається рівним, суддя проводить жеребкування перед оголошенням “Одна хвилина”. Сторона, яка

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

не обирала бік монети у кол-румі під час першого жеребкування, робить вибір у тай-брейку. Переможець цього жеребкування вирішує, яка сторона розпочне гру першим кольоровим м'ячем. Після цього суддя піднімає джек (або штрафний м'яч) із підлоги ігрової зони та оголошує "Одна хвилина!".

13.4 Оголосивши "Час!", коли минула хвилини між ендами, суддя розміщує джек тієї сторони, яка грає першою, на центральний хрест.

13.5 Тай-брейк грається як звичайний енд. У категорії BC3 (індивідуальна категорія) перед випуском першого кольорового м'яча (як червоного, так і синього) кожен спортсмен повинен виконати двосторонній рух рампи. У парній категорії BC3 всі спортсмени (як червоні, так і сині) повинні одночасно виконати двосторонній рух рампи після сигналу судді та перед випуском свого першого м'яча (див.: 4.1.6, 16.5.7 – анулювання зіграного м'яча у разі порушення).

13.6 Якщо відбувається ситуація, описана у правилі 10.16.2 (коли кожна сторона отримує однакову кількість очок у тай-брейку), рахунок записується, і проводиться другий тай-брейк. Цього разу суперник першої сторони розпочинає тай-брейк своїм джеком на хресті. Ця процедура триває, з почерговим правом першого кидка між сторонами, доки не визначиться переможець.

13.7 World Boccia розглядає можливість використання нейтрального джека для тай-брейків. Це правило не буде впроваджене на початку 2025 року, але може змінитися протягом циклу 2025-2028 років.

14. Перевірка м'ячів після матчу

Після завершення кожного матчу суддя проводить процедуру перевірки всіх семи (7) м'ячів, які сторона використовувала під час гри. Суддя повинен завершити перевірку м'ячів перед тим, як повернути їх спортсмену або передати асистенту. Процедура перевірки м'ячів після матчу визначена в Посібнику з суддівських процедур.

Якщо м'яч не проходить перевірку суддею матчу, то головний суддя або його помічник перевіряє та підтверджує результат перевірки. Якщо буде підтверджено, що м'яч не відповідає вимогам, він буде конфіскований, а результат матчу буде зарахований як технічна поразка для цієї сторони.

Спортсмени, спортивні асистенти (SA), оператори рампи (RO) та тренери можуть спостерігати за перевіркою м'ячів. Якщо м'яч не проходить перевірку, тест не повторюється, за винятком ситуації, коли суддя не дотримався правильної процедури перевірки.

15. Комунікація

15.1 Під час енду заборонено будь-яке спілкування між спортсменом, спортивним асистентом (SA), оператором рампи (RO) або тренером.

Винятки:

- Коли спортсмен просить свого SA/RO виконати конкретну дію, таку як зміна положення колісного крісла, переміщення допоміжного пристрою, перекочування м'яча або передача м'яча спортсмену. Деякі рутинні дії дозволені без конкретного запиту до SA/RO.
- Тренери, SA/RO можуть привітати або підбадьорити спортсменів своєї сторони після кидка та між ендами.

Спортсмени та SA/RO на корті не повинні отримувати жодних повідомлень (електронних, голосових чи сигналів) із-за меж корту під час енду.

15.2 У командних і парних категоріях під час енду спортсмени можуть спілкуватися з партнерами по команді тільки після того, як суддя вкаже, що їхня сторона повинна грати. Якщо жодна сторона не отримала сигналу на гру (наприклад, під час вимірювання суддею або через збій таймера), спортсмени можуть спілкуватися між собою, але мають припинити це, щойно суддя дасть сигнал супернику на гру.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

15.3 Між ендами спортсмени можуть спілкуватися між собою, зі своїм SA/RO і тренером. Однак це спілкування повинно припинитися, як тільки суддя буде готовий почати наступний енд. Суддя не буде затримувати матч для додаткових обговорень.

15.4 Спортсмен може попросити іншого спортсмена або RO переміститися, якщо він/вона заважає виконанню кидка, але не може вимагати, щоб вони повністю залишили свій бокс. Під час матчу оператор рампи (RO) повинен переконатися, що його обладнання не заважає супернику виконати кидок, і не створює ризику пошкодження будь-яких речей. Щоб уникнути пошкоджень, RO не повинен переміщувати обладнання суперника. RO повинен прибрати власну рампу/речі, якщо вони можуть перешкоджати виконанню кидка суперника.

15.5 Будь-який спортсмен може говорити з суддею у свій власний ігровий час. SA/RO можуть передавати повідомлення між спортсменом і суддею тільки з дозволу судді.

15.6 Після того, як суддя вкаже, яка сторона грає, будь-який спортсмен цієї сторони може запитати рахунок або вимірювання. Запити щодо розташування м'ячів (наприклад, "який м'яч суперника ближчий?") не будуть розглядатися суддею. Спортсмени можуть увійти в ігрову зону, щоб самостійно оцінити розташування м'ячів.

15.7 Якщо під час матчу на корті потрібен переклад, головний суддя має повне право вибрати відповідного перекладача. Спочатку головний суддя намагатиметься використати волонтера змагань або іншого суддю, який не задіяний у поточному матчі, або призначеного перекладача.

15.8 Перекладачі не повинні перебувати на ігровому майданчику (FOP). Перекладачі повинні залишатися у визначеній для них зоні. Матч не буде затримано через відсутність перекладача в потрібний момент.

15.9 Будь-який пристрій для комунікації, який спортсмен (або RO/SA) приносить на ігровий майданчик, повинен бути схвалений під час перевірки обладнання та мати дійсний стікер, виданий головним суддею або його представником. Будь-яке неналежне використання пристрою буде вважатися порушенням правил комунікації та спричинить отримання жовтої картки та одного штрафного м'яча. Штрафний м'яч буде зіграний після завершення енду або під час наступного енду, якщо порушення сталося між ендами (див.: 4; 16.8.2).

Тренерам дозволено використовувати планшети та смартфони для нотаток, але пристрої повинні бути в режимі, який виключає можливість комунікації зі спортсменами на корті (наприклад, "режим польоту"). Судді мають право в будь-який момент перевірити пристрій тренера, щоб переконатися, що він не використовується для комунікації.

15.10 Тренери, які не перебувають на ігровому майданчику, а також інші глядачі можуть заохочувати спортсменів або давати короткі вказівки протягом однієї хвилини між ендами. Це включає короткі словесні інструкції та/або жести. Не повинно бути діалогів між спортсменами на ігровому майданчику та будь-ким поза ним. Будь-яка форма наставництва під час енду заборонена.

Якщо члени команди (спортсмени, тренери або будь-який інший персонал) порушують це правило, вони можуть втратити акредитацію та доступ до місця проведення турніру. Глядачі, які порушують це правило, можуть бути видалені з арени. Якщо суддя підозрює порушення правила 15.10, він повідомляє (асистента) головного судді, який ухвалює рішення у консультації з технічним делегатом. Останнє слово залишається за технічним делегатом.

ПОРУШЕННЯ та СПОРИ

16. Порушення

У разі порушення можливі такі наслідки:

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

- Вилучення м'яча (Retraction)
- Один штрафний м'яч
- Один штрафний м'яч + вилучення м'яча
- Один штрафний м'яч + жовта картка
- Жовта картка
- Технічна поразка (Forfeit)
- Червона картка (Дискваліфікація)

Усі порушення записуються у протокол матчу.

Сторона (індивідуальний спортсмен, команда або пара) та їхні спортивні асистенти (SA) або оператори рампи (RO) вважаються єдиною одиницею. Будь-яка жовта або червона картка, отримана SA/RO, також зараховується спортсмену або команді. І навпаки, жовті та червоні картки, отримані спортсменом, також застосовуються до SA/RO.

Тренер вважається окремою одиницею. Якщо тренер отримує жовту або червону картку, вона не накладається на всю команду чи спортсмена.

16.1 Вилучення м'яча

16.1.1 Вилучення – це видалення м'яча з корту. Вилучений м'яч розміщується у визначеній зоні – на підлозі або у контейнері і для мертвих м'ячів.

16.1.2 Вилучення може бути призначене тільки за порушення, яке сталося під час випуску м'яча.

16.1.3 Якщо порушення призводить до вилучення, суддя завжди намагатиметься зупинити м'яч до того, як він змістить інші м'ячі.

16.1.4 Якщо суддя не встиг зупинити м'яч і він змістив інші м'ячі, енд буде визнано перерваним (див.: 12.1-12.4).

16.2 Штрафний м'яч

16.2.1 Штрафний м'яч – це додатковий м'яч, який отримує суперник. Цей м'яч буде зіграний після того, як усі м'ячі в енді були використані. Суддя підраховує, а секретар записує рахунок, після чого всі м'ячі прибираються з ігрової зони. Сторона, якій присуджено штрафний м'яч, обирає будь-який зі своїх кольорових м'ячів і виконує кидок у цільовий квадрат. Суддя показує індикатор кольору та оголошує: "Одна хвилина!". Спортсмен має 1 хвилину для виконання штрафного кидка. Якщо цей м'яч зупиняється всередині цільового квадрата (35 см) і не торкається зовнішньої лінії, сторона, що виконує штрафний м'яч, отримує одне додаткове очко. Під час виконання штрафного м'яча таймер скидається на 1 хвилину.

16.2.2 Якщо одна сторона здійснює більше ніж одне порушення в енді, їй можуть бути присуджені кілька штрафних м'ячів. Кожен штрафний м'яч грається окремо. Після кожного виконаного штрафного кидка зіграний м'яч забирається та враховується (якщо він приніс очко), після чого сторона обирає наступний м'яч для гри.

16.2.3 Порушення, здійснені обома сторонами, не анулюють одне одного. Кожна сторона намагається заробити свої штрафні очки. Перший штрафний м'яч грає сторона, яка першою отримала штрафний м'яч. Далі штрафні кидки виконуються по черзі між сторонами для всіх решти штрафних м'ячів.

16.2.4 Якщо порушення, яке призводить до призначення штрафного м'яча, відбувається під час виконання штрафного м'яча, суддя призначає додатковий штрафний м'яч для суперника.

16.3 Жовта картка

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

16.3.1 Якщо спортсмен порушує одне з правил, зазначених у 16.9, суддя показує йому жовту картку та фіксує порушення в протоколі матчу. **В особистих змаганнях жовта картка, винесена члену Сторони, є особистою і зберігається за ним, навіть якщо ця особа змінює свою роль (гравець / SA / RO / тренер) протягом одних і тих самих змагань.**

16.3.2 Якщо спортсмен отримує дві (2) жовті картки протягом змагань, він/вона усувається від поточного матчу. Матч (індивідуальний або командний/парний) визнається технічною поразкою (див.: 10.16.7). За другу жовту картку та кожну наступну жовту картку, отриману спортсменом, він/вона усувається від поточного матчу, але має право грати в наступних матчах турніру.

16.4 Червона картка (Дискваліфікація)

16.4.1 Якщо спортсмен, тренер, оператор рампи (RO) або спортивний асистент (SA) дискваліфікований, суддя показує червону картку, а порушення заноситься в протокол матч Червона картка завжди означає негайну дискваліфікацію зі змагань (див.: 16.11.4).

16.4.2 Якщо спортсмен та/або його/її SA/RO дискваліфіковані, їхня сторона автоматично отримує технічну поразку в матчі (див.: 10.16.8).

16.4.3 Дискваліфікована особа може бути допущена до участі в майбутніх матчах того ж турніру на розсуд Головного судді та Технічного делегата. Однак якщо червону картку було видано за маніпуляцію з м'ячами, то така особа не може бути відновлена для подальшої участі в поточному турнірі. (див.: 5.3)

16.5 Дії, що призводять до вилучення м'яча (Retraction) (див.: 16.1):

16.5.1 Якщо м'яч випущено до того, як суддя вказав, яка сторона грає.

16.5.2 Якщо в матчі BC3 м'яч випускає не спортсмен. Спортсмен повинен мати прямий фізичний контакт із м'ячем під час його випуску. Прямий фізичний контакт включає використання допоміжного пристрою, який безпосередньо з'єднаний із головою, ротом, рукою або ногою спортсмена (див.: 4.1.5).

16.5.3 Якщо SA/RO торкається спортсмена **або покажчика**, або штовхає/тягне його візок під час кидка або в момент випуску м'яча (див.: 9.2.1; 9.2.2).

16.5.4 Якщо оператор рампи (RO) і спортсмен одночасно випускають м'яч.

16.5.5 Якщо кольоровий м'яч зіграний до джека. (Спортсмен, який мав грати джек, все одно зобов'язаний його зіграти, як зазначено у 10.4).

16.5.6 Якщо перший кольоровий м'яч не грає той самий спортсмен, який грав джек (див.: 10.6.1).

16.5.7 Якщо спортсмен BC3 не виконав двосторонній рух рампи після того, як суддя представив джек, але перед його запуском; або перед киданням штрафного м'яча; або перед першим кидком його сторони в тай-брейку (див.: 4.1.6).

16.5.8 Якщо спортсмен BC3 в індивідуальному або парному змаганні не переорієнтував рампу, виконавши двосторонній рух рампи, коли він/вона або його/її партнер повернулися з ігрової зони, перед тим як випустити м'яч. (У парних змаганнях BC3 двосторонній рух рампи виконується одночасно) (див.: 4.1.6).

16.5.9 Якщо сторона грає більше ніж одним м'ячем одночасно (див.: 10.12).

16.6 Дії, що призводять до присудження штрафного м'яча (див.: 16.2):

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

16.6.1 Якщо спортсмен входить в ігрову зону, коли його черга ще не настала (див.: 10.9.2).

16.6.2 Якщо оператор рампи (RO) повертається, щоб подивитися на ігрову зону до того, як усі м'ячі обох сторін були зіграні (див.: 9.2.1).

16.6.3 Якщо спортсмен і/або SA/RO готує наступний кидок, орієнтуючи візок, рампу або перекочуючи м'яч під час ходу суперника (див.: 10.9.1)

16.6.4 Якщо SA/RO переміщує візок, рампу або покажчик, або передає м'яч спортсмену без його прохання (див.: 9.2.1; 9.2.2).

16.6.5 Якщо спортсмен, SA або RO не звільняють прохід ("поза грою") і вже отримали словесне попередження за це порушення в тому ж матчі (див.: 10.7.1 та 10.8).

16.6.6 Випадкове торкання м'яча на корті до завершення енду.

16.6.7 Безпідставна затримка матчу.

16.6.8 Відмова прийняти рішення судді.

16.6.9 Якщо спортивний асистент (SA), оператор рампи (RO) або тренер входять в ігрову зону без дозволу судді (див.: 10.15.4).

16.6.10 Некоректна поведінка під час розминки.

16.7 Дії, що призводять до вилучення зіграного м'яча та присудження штрафного м'яча (див.: 16.1 / 16.2):

16.7.1 Випуск джека або кольорового м'яча, якщо спортивний асистент (SA), оператор рампи (RO), спортсмен або будь-яке їхнє обладнання, м'ячі чи особисті речі торкаються розмітки корту або будь-якої частини ігрової поверхні за межами боксу спортсмена. SA в BC1 можуть стояти позаду боксу спортсмена. У ВС3 це також стосується моменту, коли м'яч ще знаходиться на рампі (див.: 10.3).

16.7.2 Випуск джека або кольорового м'яча, коли рампа виходить за межі лінії кидка (див.: 4.1.4).

16.7.3 Випуск м'яча без контакту хоча б однієї сідниці (або живота, згідно з класифікацією) із сидінням колісного крісла (див.: 10.3.1).

16.7.4 Випуск м'яча, якщо він торкається частини корту, що знаходиться поза боксом спортсмена (див.: 10.3).

16.7.5 Випуск м'яча, коли оператор рампи (RO) дивиться в ігрову зону (див.: 9.2.1).

16.7.6 Випуск м'яча, якщо висота сидіння спортсмена перевищує максимально допустимі 66 см для категорій BC1, BC2 та BC4 (див.: 4.2.1).

16.7.7 Випуск м'яча у командному або парному матчі, коли партнер по команді ще повертається з ігрової зони (див.: 10.9.6). Якщо спортсмен, який не виконує кидок, має хоча б одне колесо в боксі, він/вона вважається таким, що "вийшов" з ігрової зони.

16.7.8 Підготовка та випуск м'яча, коли черга ходу належить супернику (див.: 16.6.3).

16.8 Дії, що призводять до присудження штрафного м'яча та жовтої картки (див.: 16.2, 16.3):

16.8.1 Будь-яке втручання або навмисне відволікання суперника яке впливає на його/її концентрацію або виконання кидка.

16.8.2 Якщо, на думку судді, між спортсменами, їхніми SA, RO або тренерами відбувається неналежне спілкування (див.: 15.1-15.3).

16.9 Дії, що призводять до отримання жовтої картки (див.: 16.3):

16.9.1 Спортсмен або сторона входять у зону розминки поза своєю чергою; або приводять у зону розминки чи кол-рум більше персоналу, ніж дозволено (див.: 6.2, 7.2). Це призведе до жовтої картки для спортсмена або для всієї сторони у випадку командного або парного матчу.

16.9.2 Якщо спортсмен, пара або команда приносить до кол-руму більше дозволеної кількості м'ячів (див.: 2.1, 2.2, 2.3). Зайві м'ячі будуть конфісковані та утримуватимуться до кінця змагань. Сторона, яка принесла зайві м'ячі, може сама визначити, які м'ячі будуть конфісковані.

Якщо конфісковані "зайві м'ячі" загалом є легальними, їх можна повернути для наступного матчу на тому ж турнірі.

16.9.3 Якщо м'яч спортсмена не проходить перевірку під час передматчевого контролю м'ячів (див.: 8 і 14). Увесь процес перевірки м'ячів вважається одним етапом. Якщо спортсмен приносить занадто багато м'ячів і один із його/її м'ячів не проходить тестування, він/вона отримає лише ОДНУ жовту картку, а не дві. На вході до кол-руму буде розміщене оголошення про м'ячі та обладнання, які не пройшли перевірку, а також про всі видані жовті картки.

Якщо спортсмен приносить забагато м'ячів, і один або більше з решти м'ячів не проходить перевірку - для одного і того ж матчу - це вважається однією перевіркою м'ячів, і буде видана лише одна жовта картка.

16.9.4 Якщо тренер або спортивний асистент залишає ігровий майданчик під час матчу без дозволу судді. Навіть якщо це відбувається між ендами або під час медичного чи технічного тайм-ауту, така особа не може повернутися в матч.

16.9.5 Використання обладнання під час змагань, яке не відповідає встановленим вимогам. (Якщо під час передтурнірної перевірки обладнання виявляється таким, що не відповідає вимогам, воно може бути змінене для відповідності правилам і отримання офіційного штампа/стікера) (див.: 4 останній абзац; 4.1.3; 4.1.5)

16.10 Друга жовта картка (див.: 16.3)

16.10.1 Друга жовта картка означає, що спортсмен отримує друге попередження в межах одного змагання (тобто раніше йому/їй вже давали жовту картку за будь-яке порушення, зазначене в правилі 16.9).

16.10.2 Якщо спортсмен і/або SA/RO отримує другу жовту картку в зоні розминки або у кол-румі в межах одного турніру, це призводить до усунення спортсмена від поточного матчу. Сторона отримує технічну поразку (див.: 10.16.7).

Якщо другу жовту картку отримує тренер, йому/їй забороняється входити в ігрову зону (ігровий майданчик) на цей матч.

16.10.3 Якщо другу жовту картку отримують на корті під час матчу, це призводить до усунення спортсмена з матчу та може спричинити технічну поразку (див.: 10.16.7). Якщо картку отримує тренер, він/вона змушений покинути ігрову зону (ігровий майданчик), але матч може продовжуватися.

16.11 Будь-який член команди (спортсмен, спортивний асистент, оператор рампи або тренер), який вчиняє одне з наступних порушень, отримує червону картку та негайну дискваліфікацію: (див.: 16.4):

16.11.1 Прояв неспортивної поведінки на ігровому полі або поза ним, зокрема: спроба обманути суддю, використання модифікованих м'ячів у грі, умисне порушення енду, будь-яка дія, яка шкодить супернику або персоналу змагань.

16.11.2 Жорстока поведінка.

16.11.3 Використання образливої, принизливої або нецензурної лексики чи жестів.

16.11.4 Отримання червоної картки в будь-який момент призводить до негайної дискваліфікації зі змагання. Результати попередніх матчів у межах турніру анулюються, а спортсмен або сторона не отримують очок за участь чи рейтинг на цьому турнірі (див.: 16.4.1).

16.12 Технічна поразка (Forfeit)

Наступні дії призводять до технічної поразки:

16.12.1 Пошкодження м'ячів або обладнання суперника (неумисно) (див.: 9.1.4).

16.12.2 Невдача під час перевірки м'ячів після матчу (див.: 14).

16.12.3 Спортсмен або оператор рампи (RO) залишає зону корту без дозволу (див.: 10.9.8).

СПОРИ**17. Процедура уточнення та вирішення спорів**

17.1 Під час матчу сторона може вважати, що суддя пропустив певний момент або прийняв неправильне рішення, яке впливає на результат матчу. У такому випадку спортсмен або капітан команди може звернути увагу судді на цю ситуацію та попросити пояснення. Час має бути зупинений (див.: 10.2.10).

17.2 Під час матчу спортсмен або капітан команди може звернутися до Головного судді (HR) з проханням винести рішення. Рішення Головного судді є остаточним, і матч продовжується. Жодних подальших протестів не може бути подано. Якщо використовуються камери над ігровим майданчиком, Головний суддя може використати їхні записи для прийняття рішення. Жодні інші відеозаписи (онлайн-трансляція, командні камери тощо) не приймаються як доказ у спорі.

18. Жести та сигнали суддів

Жести розроблені для полегшення порозуміння між суддями та спортсменами у певних ситуаціях. Спортсмени не можуть протестувати, якщо суддя забув використати конкретний жест.

Суддівські сигнали

Ситуація	Опис жесту	Жест
Сигнал для початку	Рух рукою, що вказує на	

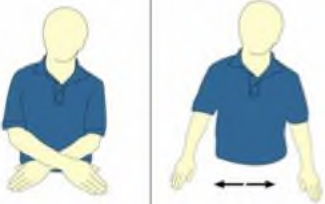
Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

розминки або кидка джека: • правило 10.1.1 • правило 10.4.2	початок дії, зі словами: “Починайте розминку” або “Джек”.	
Сигнал для гри кольоровим м'ячем: • правило 10.6 • правило 10.7	Показ індикатора кольору відповідно до кольору сторони, яка має грати.	
Рівновіддалені м'ячі • правило 10.13	Тримання індикатора боком до долоні, показуючи лише край спортсменам. Повернення індикатора сигналізуючи, яка сторона гратиме наступною (див. вище)	
Технічний або медичний тайм-аут: • правило 20 • правило 19	Долоня однієї руки поверх вертикально складених пальців іншої руки (утворюючи "Т") зі словами: “Медичний/технічний тайм-аут для [ім'я спортсмена/команди/країни/к ольору м'яча]”.	
Зупинка гри • правило 17.1 • правило 10.2.10	Підняття долоні вгору 10.6.2 сигнал для хронометристів: «Зупиніть таймер» або для гравців: «Чекайте»	
Заміна: Тільки для молодіжних змагань	Оберти передпліччями одне навколо іншого.	

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

		
Вимірювання • правило 3.5 • правило 10.16.6	Тримання рук поруч і розведення їх в сторони імітуючи використання рулетки.	 
Запит судді, чи хоче спортсмен зайти в ігрову зону: • правило 10.16.6	Вказівний палець в бік спортсмена, а потім на око судді.	 
Неналежне спілкування: • правило 16.8.2 • правило 15	Один вказівний палець біля рота інший в повітрі з горизонтальними рухами.	 
Мертвий м'яч/м'яч в ауті: • правило 10.7.2 • правило 10.10.3 • правило 10.11	Вказування на м'яч з піднятою іншою рукою відкритою долонею до тіла судді. В голос: «Аут» або «Мертвий м'яч». Потім суддя піднімає мертві м'ячі.	 
Вилучення м'яча (Retraction): • правило 16.1	Вказування на м'яч, підняття іншої долоні у вигляді чаші перед тим, як забрати м'яч (якщо це можливо).	

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

1 штрафний м'яч: • правило 16.2	Підняття одного пальця.	
Жовта картка: • правило 16.3 Друга жовта картка та усунення з поточного матчу • правило 16.10	Показ жовтої картки за порушення. Показ жовтої картки за друге порушення (завершення матчу, в усіх категоріях)	
Червона картка (Дискваліфікація): • правило 16.4 • правило 15.11.4	Показ червоної картки. (завершення матчу, в усіх категоріях)	
Завершення енду або завершення матчу: • правило 10.15	Схрещення витягнутих рук перед собою, а потім розведення їх у сторони. В голос: «Енд завершено», або «Матч завершено».	
Оголошення рахунку: • правило 3.4 • правило 10.16	Пальці на індикаторі відповідного кольору для показу рахунку. Оголошення рахунку вголос.	

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

		
--	--	---

Рахунок

Приклади оголошення рахунку			
			
3 очки червоний	7 очок червоний	10 очок червоний	12 очок червоний

Сигнали лайнсмена

Ситуація	Опис жесту	Жест
Привернення уваги судді	Піднята рука	

ТАЙМ-АУТИ

19. Медичний тайм-аут

19.1 Якщо спортсмен або SA/RO стає недієздатним під час матчу (це має бути серйозний випадок), будь-який спортсмен може попросити медичний тайм-аут. Матч може бути призупинений на 10 хвилин, протягом яких суддя зупиняє відлік часу. У категорії BC3 оператори рамп (RO) не мають права дивитися в ігрову зону під час 10-хвилинного медичного тайм-ауту.

Міжнародні правила World Boccia – 2025 - 2028 (v.1.1)

19.2 Кожен спортсмен, спортивний асистент (SA) або оператор рампи (RO) може отримати лише один (1) медичний тайм-аут на матч.

19.3 Будь-який спортсмен, SA або RO, який отримує медичний тайм-аут, повинен бути оглянутий на майданчику якомога швидше медичним персоналом, закріпленим за місцем проведення змагань. Відповідального медичного працівника команди також може бути запрошено на ігрову зону (FOR) для надання допомоги — **це рішення приймається на розсуд медичного персоналу, присутнього на майданчику**. Медичному персоналу, за потреби, можуть допомагати в спілкуванні сам спортсмен або SA/RO. Медичний тайм-аут починається негайно після сигналу, але відлік часу не розпочинається, доки медик не прибуде на майданчик.

19.4 У будь-якій категорії, якщо спортсмен не може продовжувати гру, його сторона отримує технічну поразку.

19.5 Якщо медичний тайм-аут був викликаний для спортивного асистента (SA) або оператора рампи (RO), і він/вона не може продовжити після тайм-ауту, всі невикористані м'ячі спортсмена стають мертвими (dead balls), якщо спортсмен не може грати самостійно.

19.6 Якщо спортсмен неодноразово просить медичні тайм-аути в наступних матчах, Технічний Делегат (TD) у консультації з медичним персоналом і представником країни спортсмена визначить, чи слід цього спортсмена усунути з подальшої участі в змаганнях.

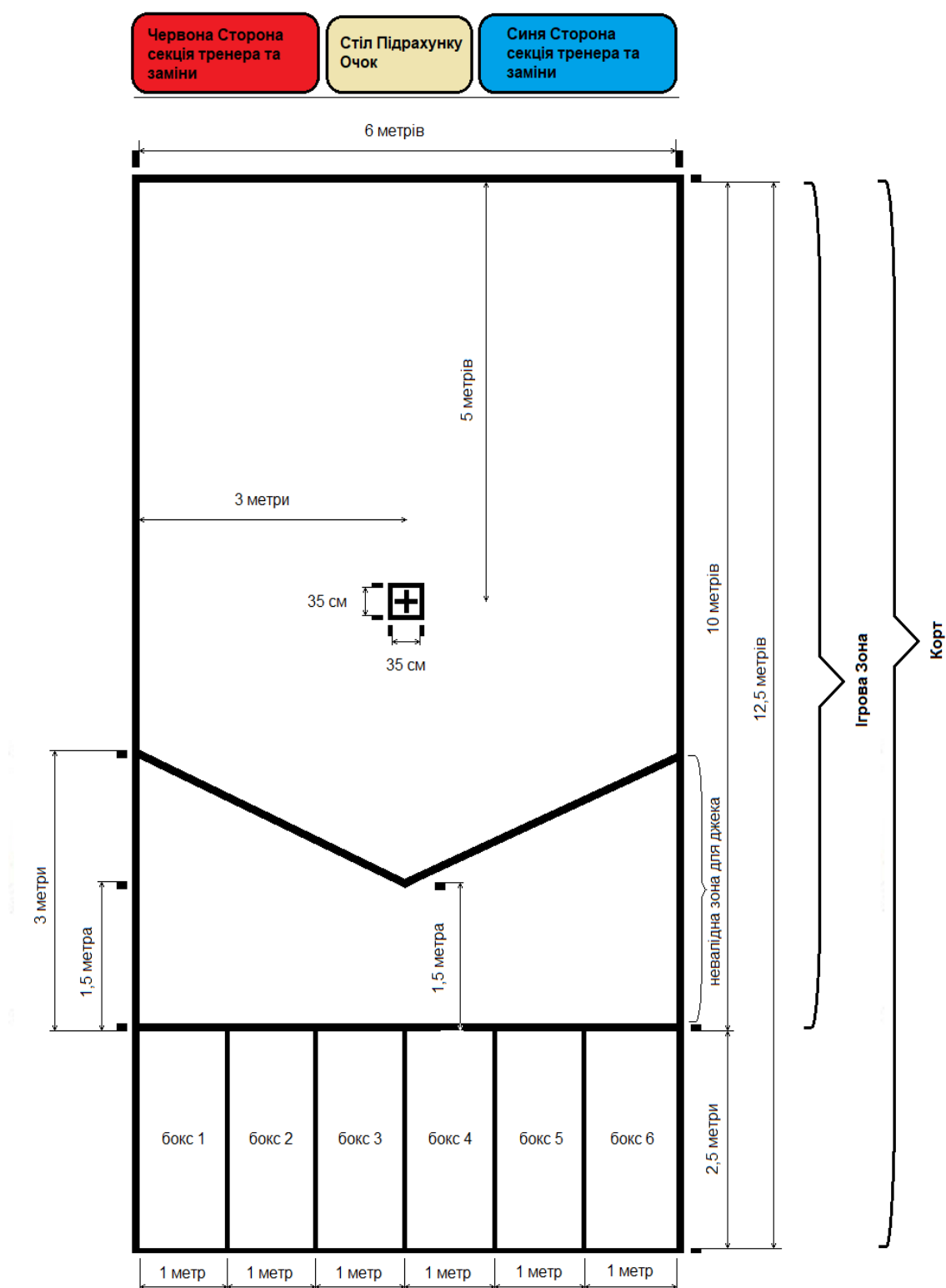
У разі усунення спортсмена з індивідуального турніру всі його наступні матчі вважаються програними з рахунком 6-0 або з найбільшою різницею очок, яка була в матчах цієї групи або стадії плей-оф.

20. Технічний тайм-аут

20.1 Один раз за матч, якщо якесь обладнання ламається, час зупиняється, і спортсмену надається один 10-хвилинний технічний тайм-аут для ремонту або заміни обладнання. У парному матчі спортсмен може використовувати рампу свого партнера/партнерки, якщо це необхідно. Рампу або колісне крісло можна замінити між ендами (про це потрібно повідомити Головного суддю). Ремонтні матеріали, включаючи запасні рампи або візки, можуть бути доставлені з-за меж ігрової зони (ігровий майданчик). Офіційна особа (лайнсмен, хронометрист, суддя тощо) повинна супроводжувати особу, яка проводить ремонт.

20.2 Якщо обладнання не може бути відремонтоване (або замінене між ендами), спортсмен повинен продовжувати гру із пошкодженим обладнанням. Якщо спортсмен не може продовжити гру, всі його/її невикористані м'ячі стають мертвими (dead balls).

Схема корту для боча



Правила нанесення розмітки та вимірювань

Широка стрічка використовується для зовнішніх ліній, лінії кидка, V-лінії.

Вузька стрічка використовується для, роздільників боксів, центрального хреста, цільового квадрата (35 см × 35 см).

Кожна сторона хреста повинна бути від 15 до 35 см.

Лінія 6 метрів: вимірюється від внутрішнього краю бічних ліній.

Бічні лінії довжиною 12,5 метрів: вимірюються від внутрішнього краю передньої лінії до внутрішнього краю задньої лінії.

10 метрів: від внутрішнього краю передньої лінії до заднього краю лінії кидка.

5 метрів: від внутрішнього краю передньої лінії до центру хреста.

3 метри: від внутрішнього краю бічної лінії до центру хреста.

3 метри: від заднього краю лінії кидка до переднього краю V-лінії.

1,5 метра: від заднього краю лінії кидка до передньої вершини V-лінії.

2,5 метра: від внутрішнього краю задньої лінії до внутрішнього (що також є заднім) краю лінії кидка.

Лінії боксів довжиною 1 метр: рівномірно розподілені по обидва боки метрових міток.