

BISFed International Boccia Rules - 2021-2024 (v.1)

Международные правила бочча 2021-2024 v.1

Версия Правил на английском языке должна использоваться на всех официальных турнирах BISFed



Изменения с 2018 v.4

Изменения, внесенные в свод правил, выделены синим цветом. Большинство, но не обязательно всеизменения приведены здесь

Добавлены Заголовки Глав

1. Расширенные определения
2. Сняты возрастные требования - это указано в Руководстве по соревнованиям для каждого соревнования
- 3.2 Удалено положение о ДЦП
- 3.2, 3.3 Никаких замен ни в одном Дивизионе (кроме Молодежных соревнований в соответствии с Руководством по соревнованиям)
- 3.5.3, 3.6 Введение должности Тренер-ассистент (СА) и его возможности
4. Проверка мячей переносится из предтурнирной проверки снаряжения и будет проводиться в Комнате ожидания
4. На площадке не допускается использование несанкционированных электронных устройств. Это включает всея ВСЕ “умные” часы
- 4.7 Лицензированные мячи, которые будут использоваться на соревнованиях, санкционированных BISFed.
- 4.7 + 8.11 Добавлена проверка мячей в процедуры в Колруме. Мячи, не прошедшие проверку НЕ заменяются, за исключением Джекбола.
- 5.2 Приподнятая верхняя часть рампы не может превышать высоту боковых направляющих
- 5.4 Требования к толкателям (приспособление для сталкивания мяча в ВСЗ) разъясняются более четко
- 5.5, 13.5 Двусторонний мах (сброс рампы) в тай-брейке и при возвращении с игровой площадки должны быть одновременными для обоих спортсменов в паре ВСЗ
- 6.4 Приспособления для инвалидных колясок
- 10.1 НЕ нарушайте границы боксов соперника во время 2-минутной разминки
- 10.12 Равноудаленность - Должно быть равное расстояние и равный количество очков
- 10.14 Разъяснение “Упавший мяч”
- 10.16 “Случайная проверка мяча” для медалистов и по усмотрению персонала
- 10.5.1 “Освободить путь”
- 12 Прерванный энд- уточнено
- 13.3 Когда счет сторон равен после всех сыгранных эндов, жеребьевка на тай-брейк производится до “Завершения энда”.
- 13.7 Исключен этот тай-брейк (так как рейтинг является окончательным определяющим фактором)
- 14.2 Спортсмены, Спортивные Ассистенты и Рамп Операторы не должны входить в поле для бросков противников - (иногда этого нельзя избежать, но каждый должен приложить все усилия, чтобы уважать зонусоперника.)
- 15.2.1 Увеличен квадрат для пенальти (теперь 35x35 см)
- 15.2.3 Очередность пенальти - уточнена формулировка
- 15.8.8 Удален этот пункт (Изъятие НЕ является нарушением - только становится Мячом вне игры)18.3,
- 18.6 “врач” изменен на “медицинский персонал”
- 19 Добавлен раздел для технического тайм-аута, так что все это в одном месте
- 20.8 Протест будет урегулирован в зоне соревнований

Введение

Бочча

Правила, представленные в этом [Своде Правил](#), относятся к игре Бочча.

Правила применяются ко всем международным соревнованиям, проходящим под эгидой BISFed (Международной Федерации Бочча). К таким соревнованиям относятся Турниры Континентов, [Кубки Мира](#), Чемпионаты Континентов и Чемпионаты Мира, а также Паралимпийские Игры.

Спортсмены должны соответствовать требованиям, изложенным в [Руководстве по классификации](#).

Юношеские соревнования могут иметь небольшие отклонения от этих правил (например, на некоторых соревнованиях могут быть разрешены замены для команд и пар. Возраст участников будет указан в [Руководстве по соревнованиям для каждого юношеского соревнования](#) (возраст должен составлять минимум 15 лет на начало года для всех остальных соревнований BISFed).

Национальные федерации и все остальные могут адаптировать эти правила к любым конкретным потребностям, но должны соблюдать эти правила для участия в соревнованиях, санкционированных BISFed.

Организационные комитеты могут добавлять пункты, дабы лучше разъяснить правила, но это может быть сделано только с согласия Технического Делегата BISFed. Добавленные пункты НЕ МОГУТ менять значение настоящих правил; они должны быть чётко описаны в специальной форме и отправлены в BISFed.

Дух Игры

Этика и дух Игры подобны этике и теннису. Участие публики приветствуется и поощряется. Тем не менее, зрителям, в том числе членам Команды, не участвующим в соревнованиях, рекомендуется соблюдать тишину во время действия спортсмена, бросающего мяч. [Зрителей могут попросить уйти за недопустимое поведение](#).

Переводы

Копию настоящих правил для перевода можно получить обратившись по адресу admin@bisfed.com. BISFed постарается опубликовать переведённый вариант на своём официальном сайте, но именно версия на английском языке будет использована для решения всех спорных ситуаций.

Фотосъёмка

Нельзя производить фотосъёмку со вспышкой. Можно снимать игры на видео, однако штативы и камеры можно использовать [в Зоне Соревнований](#) только с разрешения судьи, Главного судьи, Технического делегата и Организационного Комитета Соревнования (ОКС).

Декларация

BISFed понимает, что могут возникнуть определенные ситуации, не описанные в данном руководстве. Эти ситуации будут рассматриваться по мере их возникновения после консультации с Техническим делегатом и / или главным судьей.

[Любые особые обстоятельства, которые требуют отклонения от правил соревнований и влияют на подготовку или ход матча, должны быть сообщены до начала соревновательной игры. Проблемы должны быть подняты до или во время Технического совещания, чтобы их можно было обсудить и решить до начала любых матчей.](#)

Содержание

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Определения.....	6
2. Пригодность к игре.....	8
3. Виды программы	8
4. Проверка снаряжения.....	11
5. Вспомогательные устройства.....	14
6. Инвалидные коляски.....	16

ПРЕДИГРОВАЯ ПОДГОТОВКА

7. Разминка.....	16
8. Колрум.....	17
9. Проверка мячей.....	19

НА КОРТЕ

10. Игра.....	19
11. Счет.....	23
12. Прерванный энд.....	24
13. Тай-брейк.....	25
14. Движения на корте.....	25

НАРУШЕНИЯ

15. Нарушения.....	26
--------------------	----

ОБЩЕНИЕ

16. Общение.....	31
Жесты и знаки Судьи.....	32

ВРЕМЯ

17. Продолжительность эндов.....	36
18. Медицинский тайм-аут.....	37
19. Технический тайм-аут	37

ПРОТЕСТЫ

20. Разъяснение процедуры протеста.....	37
---	----

Руководство по оклейке и измерению корта.....	38
---	----

Схема корта для Бочча.....	39
----------------------------	----

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Определения

Классификация	Обозначение спортсменов в соответствии с Правилами классификации BISFed.
Вид программы	Один из нескольких уровней соревнований в зависимости от классификации
НОС /ОКПС	Организационный комитет принимающей стороны
HR, AHR, TD, ATD / ГС, ЗГС, ГСек, ЗГСек	Главный судья, Заместитель Главного судьи, Технический делегат, заместитель Технического делегата
Тренер-ассистент СА-англ., ТА-рус.	Человек, который помогает в тренировках (помощник тренера). ТА должен сидеть рядом с табло.
Сторона	В индивидуальных соревнованиях сторона это один (1) спортсмен. В парах сторона это два (2) спортсмена. В командах (тройках) это три (3) спортсмена. Спортивные ассистенты, Рамп-операторы, тренеры и тренер-ассистенты дополнительные представители Стороны.
Спортивный ассистент SA англ. СА рус.	(SA) Ассистент для спортсмена BC1, ассистент для спортсмена BC4 играющего ногой, в соответствии с правилами Спортивных ассистентов.
Рамп-оператор	(RO) Помогает спортсмену BC3 в соответствии с правилами для Рамп-операторов. Признается Международным Паралимпийским комитетом (IPC) Спортсменом.
Мяч	Один из красных или синих мячей или Джек (ст.4.7)
Джек	Белый мяч-мишень
Соревновательные мячи	Мячи от Лицензированного производителя мячей, предоставленные НОС для использования во время Турнира.
Бросок	Термин, используемый для запуска мяча на игровую площадку. Это включает в себя бросание, удар ногой или выпуск мяча при использовании вспомогательного устройства.
Несыгранные мячи	(BNP) Мячи, которые не выброшены Стороной во время Энда. BNP становятся мячами вне игры
Мяч вне игры	Цветной мяч, вышедший за границы корта после броска; мяч, удаленный с корта судьей после нарушения, мяч, брошенный после того, как время Стороны истекло, или мяч, который спортсмен отказался бросать
Штрафной мяч	Мяч, сыгранный в конце Матча, присуждается Судьей для наказания другой Стороны за определенное нарушение.
«Двусторонний мах»	Четкое перемещение рампы не менее на 20 см влево и на 20 см вправо
«Освободить путь»	В задней части бокса. Рамп-операторы ДОЛЖНЫ перемещать свое собственное снаряжение так, чтобы оно не мешало противнику и не повреждалось противником, перемещающим его.
Выпуск мяча	Спортсмен находится в заключительном движении по выпуску мяча. Для BC3 это включает время, пока мяч находится в рампе.
Снаряжение	Инвалидные коляски, рампы, перчатки, шины, толкатели и любые другие вспомогательные устройства
Инвалидная коляска	Инвалидная коляска, самокат, ... Спортсмен ОБЯЗАН использовать инвалидную коляску для соревнований
Тест с прокатом	Тестовая рампа по стандарту BISFed, используемая для проверки того, что мячи катятся.

BISFed International Boccia Rules – 2021-2024 (v.1)

Шаблон для окружности	Шаблон по стандарту BISFed с двумя специальными отверстиями, используемыми для подтверждения окружности шаров.
Весы	Используются для измерения веса мячей с погрешностью в 0.01г
Зона разминки	Специально отведенное место для разминки спортсменов перед входом в Комнату ожидания.
Комната ожидания (Колрум)	Место для регистрации перед каждым матчем.
Зона соревнований	(FOP) Область, в которой находятся все корты. Сюда входят столы счетчиков.
Корт	Площадка, ограниченная линиями. Включает в себя бросковые боксы.
Игровая зона	Корт за минусом бросковых боксов
Бросковый бокс	Один из шести размеченных и пронумерованных боксов, из которых бросают спортсмены.
Линия броска	Линия на корте, из-за которой спортсмены бросают мячи.
V-линия	Линия, которую должен пересечь Джек, чтобы быть в игре.
Крест	Отметка в центре игровой зоны
Квадрат-мишень	35 см x 35 см квадрат на кресте для штрафных мячей
Турнир	Всё соревнование или соревнования, включая проверку оборудования. Церемония закрытия завершает Турнир. Турнир может включать более одного соревнования.
Соревнование	Все индивидуальные матчи являются одним соревнованием. Все командные и парные матчи являются одним соревнованием.
Матч	Одна игра между двумя сторонами
Энд	Период - Один отрезок матча, когда двумя сторонами выброшены (сыграны) все мячи.
Прерванный энд	Когда мячи сдвинуты не по обычному порядку игры, случайно или намеренно.
Перезапущенный Энд	Прерванный энд, в котором ситуация была нарушена слишком сильно, чтобы возможно было ее восстановить и продолжить игру.
Нарушение	Действие, совершенное Спортсменом, Спортивным ассистентом, Рамп-Оператором, Стороной, Помощником Тренера или Тренером, которое противоречит правилам игры и влечет за собой штраф.
Желтая карточка	Желтая карточка размером около 7 x 10 см, показанная судьей для вынесения предупреждения.
Красная карточка	Красная карточка размером около 7 x 10 см, показанная судьей для вынесения дисквалификации.

2. Пригодность к игре

2.1 Для участия в соревнованиях участники должны сидеть в инвалидном кресле. Критерии определения (Классификация) подробно изложены в Правилах классификации BISFed. Для получения более подробной информации о классификации обратитесь к последним Правилам классификации Бочча BISFed, опубликованным на веб-сайте BISFed

3. Виды программы

Матчи могут быть:

Индивидуальные (один против одного)

Пара (двое против двоих)

Команда (трое против троих)

3.1 Индивидуальные игры

- Индивидуальная ВС1 (мужчины)
- Индивидуальная ВС1 (женщины)
- Индивидуальная ВС2 (мужчины)
- Индивидуальная ВС2 (женщины)
- Индивидуальная ВС3 (мужчины)
- Индивидуальная ВС3 (женщины)
- Индивидуальная ВС4 (мужчины)
- Индивидуальная ВС4 (женщины)

В индивидуальных дисциплинах матч состоит из 4 эндов. Каждый спортсмен начинает 2 энда, то есть бросает Джек в двух эндах из четырёх. У каждого спортсмена 6 цветных мячей. Сторона, играющая красными мячами, занимает 3 (третий) игровой бокс, а сторона, играющая синими мячами, занимает 4 (четвёртый) игровой бокс. В Комнату ожидания спортсмен имеет право принести 6 красных мячей, 6 синих мячей и 1 Джек. У спортсменов ВС1 и игроков ВС4, играющих ногой есть Спортивный Ассистент, который помогает им на корте. У спортсменов ВС3 есть Рамп-оператор, который помогает им. Кроме того, один тренер или один тренер-ассистент (СА) могут сопровождать каждую Сторону на Корт для всех видов игры. Тренер/СА должен сидеть рядом с табло в зоне "Тренер".

3.2 Парные матчи

Пара ВС3

Участники должны быть классифицированы как спортсмены ВС3. В каждой паре должны быть по одному спортсмену мужского и женского пола. Каждому Спортсмену помогает Рамп-оператор, который должен соблюдать Правила Рамп-операторов (см.: 3.5). Кроме того, каждую Пару на Корт может сопровождать один тренер или один тренер-ассистент (СА). Во время каждого энда Тренер/Ассистент должен сидеть за табло в отведенной для тренеров зоне.

Пара ВС4

Участники должны быть классифицированы как спортсмены ВС4. В каждой паре должны быть по одному спортсмену мужского и женского пола. Спортсменам, играющим ногой может помогать Спортивный ассистент, который должен соблюдать Правила Спортивного ассистента (см.: 3.5). Кроме того, каждую Пару на Корт может сопровождать один тренер или один тренер-ассистент (СА). Во время каждого энда Тренер/Ассистент должен сидеть за табло в отведенной для тренеров зоне.

В парных дисциплинах ВС3 и ВС4 матч состоит из 4 (четырёх) эндов, каждый спортсмен начинает энд, то

есть бросает Джек, данное право передаётся в порядке нумерации от второго игрового бокса до пятого. У каждого спортсмена 3 (три) цветных мяча. Сторона, играющая красными мячами, занимает второй и четвёртый игровые боксы, а сторона, играющая синими мячами, занимает третий и пятый игровые боксы.

3.2.1 В Комнату ожидания каждый член пары (включая заменяющих игроков) имеет право принести 3 красных мяча, 3 синих мяча и 1 Джек на пару.

3.3 Командные матчи

Участники должны быть классифицированы как спортсмены BC1 или BC2. Команда должна играть матч с тремя Спортсменами, и в каждой команде должен быть, по крайней мере, один Спортсмен мужского пола и один женского пола, один из спортсменов должен быть спортсменом BC1. Нет никаких заменяющих игроков (Замены могут быть разрешены на молодежных соревнованиях; если это разрешено, это будет указано в Техническом регламенте этого Соревнования.)

В каждой Команде допускается только один Спортивный ассистент, который должен соблюдать Правила Спортивного ассистента (см.: 3.5). Кроме того, каждую Пару на Корт может сопровождать один тренер или один тренер-ассистент (СА). Во время каждого энда Тренер/Ассистент должен сидеть за столом в отведенной для тренеров зоне.

Матч состоит из 6 (шести) эндов. Каждый спортсмен начинает один энд, то есть бросает Джек, данное право передаётся в порядке нумерации от первого игрового бокса до шестого. У каждого спортсмена 2 (два) цветных мяча. Сторона, играющая красными мячами, занимает игровые боксы 1, 3, 5, а сторона, играющая синими мячами, занимает игровые боксы 2, 4, 6.

3.3.1 В Комнату ожидания каждый спортсмен (включая заменяющих игроков) имеет право принести 2 красных мяча, 2 синих мяча и 1 Джек на команду.

3.4. Обязанности капитана

3.4.1 В командных или парных соревнованиях каждая Сторона возглавляется капитаном. Буква «С» должна быть хорошо видна судье. Каждый капитан, клуб или страна несут ответственность за предоставление буквы «С». Капитан будет действовать как руководитель команды и выполнять следующие обязанности:

3.4.2 Представлять команду или пару на жеребьёвке и определять цвет мячей.

3.4.3 Решать, какой член команды или пары должен бросать мячи во время игры, включая штрафные мячи.

3.4.4 Попросить о назначении технического или медицинского тайм-аута или замены. Тренер также имеет право попросить назначить технический или медицинский тайм-аут или замену.

3.4.5 Признавать решения судьи в процессе ведения счета.

3.4.6 Консультироваться с судьей в ситуациях прерванного периода или спора.

3.4.7 Подписывать протокол или назначать кого-то сделать это. Подписывающий человек должен написать имя капитана или своё собственное имя. При использовании электронного протокола, спортсмен для отражения итогов в электронном протоколе может подтвердить согласие, нажав «ОК», или дать согласие на то, чтобы судья на счётчике или рефери нажали «ОК» от его / ее имени.

3.4.8 Подавать протест. Тренер, Тренер-ассистент и менеджер команды также имеют на это право.

3.5. Ассистенты спортсменов

3.5.1 Рамп-оператор

Оператор рампы является признанным Спортсменом и должен соответствовать правилам, применяемым к Спортсменам, за исключением случаев, когда это применимо к Классификации. В этом Своде правил Операторы Рампы должны следовать правилам, назначенным Операторам рампы. Когда в этом Своде правил упоминается “Спортсмен”, это относится к человеку, двигающему мяч. Оператор рампы должен соблюдать Политику BISFed в отношении национальности. РО может помогать только одному Спортсмену. РО должен быть одним и тем же человеком на протяжении всего соревнования; если только РО не заболит. Если РО болен, РО может быть заменен. Для того, чтобы замена была разрешена, необходимо предоставить в оргкомитет соревнований медицинский документ, подтверждающий болезнь, и уведомить службу информации о соревнованиях до открытия площадок для разминки перед данным матчем. Соперник должен быть уведомлен о замене немедленно, как только станут доступны корты для разминки. Любой заместитель должен иметь лицензию ВС3 РО и должен пройти антидопинговый тренинг. Операторы рампы помогают спортсменам ВС3, управляя рампой по указанию Спортсмена.

Операторы рампы должны располагаться внутри бросковых боксов своих спортсменов и не должны смотреть в игровую зону во время соревнований. Операторы рампы выполняют такие задачи, как:

- Регулирование рампы – **исключительно по указанию** - Спортсмена;
- Регулировка или стабилизация коляски Спортсмена – **исключительно по указанию** -Спортсмена;
- Регулировка положения Спортсмена – **исключительно по указанию** - Спортсмена;
- Подготовка и /или передача мяча Спортсмену – **исключительно по указанию** - Спортсмена;
- Выполнение рутинных действий до или после выпуска мяча;
- Сбор мячей после каждого конца – когда судья берет мяч и говорит: “Одна минута!”
- Помощь в разговоре между Спортсменом и Судьей – с одобрения Судьи
- Не РАЗРЕШАЕТСЯ входить в Соревновательную зону (FOP) без разрешения (правило 15.9.7)
- Оператор рампы стоять дальше от бросковых противников

При выпуске мяча рамп-оператор,

- не должен иметь прямого физического контакта со Спортсменом (не прикасайтесь к Спортсмену вообще, правило: 15.5.5);
- не имеет права помогать Спортсмену, толкая или регулируя инвалидную коляску.;
- не должен касаться толкателя.

Оператор рампы не может смотреть в игровое поле во время Энда (ст.: 15.5.2, 15.6.5).

3.5.2 Спортивный ассистент

Спортсменам класса ВС1 и ВС4, играющим ногой, разрешено иметь Спортивного ассистента. Спортивный ассистент спортсменов класса ВС1 и ВС4, играющих ногой, должен располагаться за боксом игрока, и может входить в бокс при указании своего спортсмена. Спортивные ассистенты имеют те же задачи, что и Рамп-операторы, за исключением регулировки рампы

Во время выпуска мяча, Спортивному ассистенту не разрешается иметь прямой физический контакт со Спортсменом (не прикасаться к Спортсмену вообще, ссылка: 15.5.5); и ему не разрешается помогать Спортсмену, толкая или регулируя инвалидную коляску.

3.5.3 Тренер-ассистент

Тренер-ассистент сопровождает Спортсмена вместо Тренера и имеет те же права, что и Тренер. Только один или другой (тренер или СА) может сопровождать Спортсмена в зоне разминки, колруме или в Зоне

соревнований. В течение энда, СА (или Тренер) должен сидеть рядом с табло в зоне тренеров.

3.6. Тренер

Одному тренеру или Тренеру-ассистенту с каждой стороны разрешается входить в зону разминки, колрум и Зону соревнований в каждом виде программы (см.: 7.2, 8.2). Включая индивидуальные виды

4. Проверка снаряжения и мячей

Все устройства для тестирования, необходимые для проведения турнира, должны быть одобрены Техническим делегатом BISFed и/или Главным судьей каждого одобренного BISFed мероприятия.

Проверка оборудования (инвалидных колясок, пандусов, толкателей, перчаток, шин, устройств связи и т.д.) должна проводиться в начале турнира. Главный судья и/или назначенный им судья будут проводить проверки в время, определенное Техническим делегатом. В идеале это должно произойти за 48 часов до начала соревнований. Проверенное и одобренное оборудование получит официальную печать или наклейку для каждого предмета, включая наклейку для каждой секции рампы. Перчатки, шины или другие подобные устройства, которые Спортсмен использует на корте, нуждаются в документальном подтверждении Классификации, которое должно быть предъявлено на проверке оборудования. Судьи также могут запросить это одобрение во время процедуры в Колруме. Спортсмены и тренеры/СА, использующие устройства связи на FOP, должны иметь эти устройства для одобрения при проверке оборудования, и должны получить официальную печать/наклейку. Допускаются только устройства, необходимые для утвержденной связи. Судьи могут проверять оборудование в любое время во время матча, чтобы убедиться, что Спортсмены и СА и РО соответствуют требованиям. Запросы на сертификацию любых предметов после прохождения проверки оборудования не будут разрешены. Спортсмены и Спортивные ассистенты/Операторы рампы на корте не должны получать никаких сообщений извне во время работы в Зоне соревнований (FOP). Неутвержденные устройства связи не допускаются на FOP. Любое нарушение этого правила будет представлять собой ненадлежащее общение и гарантирует штраф в один мяч, который будет разыгран при первой возможности (т. е. в конце текущего конца, когда будет обнаружено нарушение).

Оборудование подлежит выборочной проверке в любое время во время турнира по собственному усмотрению Судьи на корте или Главного Судьи. Если оборудование, используемое на корте, будет признано несоответствующим требованиям, Спортсмену будет выдана желтая карточка. (ссылка: 15.9.8) Если снаряжение Спортсмена (инвалидная коляска, пандус, перчатки, шины и другие вспомогательные средства) не соответствует критериям во второй раз при случайной проверке, этот Спортсмен получает вторую желтую карточку и проигрывает текущий матч.

Соревновательные мячи, которые являются запасными мячами, также должны проходить проверку мяча на каждом турнире.

4.1. Корт

Покрытие корта должно быть ровным и гладким (например, полированный бетон, дерево, натуральный или синтетический каучук). Поверхность должна быть чистой. Ничто не должно мешать мячам катиться по поверхности (например, порошки любого вида).

Размеры корта – 12.5 м x 6 м, а зона бросков разделена на шесть игровых боксов.

Все измерения внешних границ измеряются внутри соответствующих линий. Линии, разделяющие игровые боксы и **линии**, обозначающие крест, измеряются с помощью тонкой линии, проведённой карандашом, с лентой, равномерно распределенной по обе стороны этой отметки. Линия броска и V-линия должны быть помещены внутри зоны, недействительной для Джек-бола (смотрите Приложение 3 – Разметка корта **в конце настоящего Свода правил**).

Все отметки на корте должны быть размером – от 1.9 см до 7 см в ширину, и должны быть легко различимы. Клейкая лента может использоваться для разметки линий. **Широкая** лента, шириной 4 см – 7 см, используется для: внешних пограничных линий, линии броска, и V-линии. **Узкая** лента, шириной от 1.9 см до 2.6 см, используется для внутренних линий, линий, разделяющих игровые боксы, зону штрафного броска и крест. Внутренний размер зоны штрафного броска – **35 см x 35 см**. **Узкая** лента должна быть наклеена снаружи **35 см** квадрата зоны штрафного броска.

4.2 Табло для счёта

Табло для счёта должно располагаться в таком месте, откуда его **ясно** могут видеть спортсмены, участвующие в игре.

4.3 Счётчики времени

Там, где это возможно, счётчики времени должны быть электронными.

4.4 Мячи вне игры

Мяч, который выходит за пределы поля, должен быть помещен в **специально отведенное место** - контейнер для мячей вне игры или сразу за линией границы примерно в 1 м **от мячей** в игровой зоне. **Это позволяет спортсменам иметь пространство для маневра** вокруг мячей и **ясно** видеть мячи в игре.

4.5 Красно-синий индикатор цвета

Индикатор цвета – это цветная ракетка, которая используется судьёй, чтобы показывать, какая Сторона (красная или синяя) бросает следующей. Судья использует индикатор и собственные пальцы, чтобы показывать счёт в конце каждого периода (энда) и в конце матча.

4.6 Измерительные инструменты

Шаблоны для мячей используются для измерения окружности мячей бочча. **Инструменты, включающие** рулетки, калиперы, «щупы», фонарик и т.д. используются для измерения расстояний на корте.

4.7 Мячи для игры в бочча

Комплект мячей для игры в бочча состоит из шести красных, шести синих и одного белого Джека. Мячи бочча используемые в санкционированных соревнованиях должны соответствовать критериям, установленным BISFed (**ст.: 4.7.1, 4.7.2**).

Каждый спортсмен или сторона могут использовать свои собственные цветные мячи. В индивидуальной игре, каждый спортсмен может использовать свой собственный Джек, в командной или парной игре каждая Сторона должна использовать только один Джек.

Соревновательные мячи могут использоваться только теми спортсменами, которые не приносят свои собственные мячи в Колрум. **Соревновательный Джек будет предоставлен стороне, если их Джек не**

пройдет тестирование мячей.

4.7.1 Критерии для мячей в бочча

4.7.1.1 Мяч должен быть сферическим по своей природе, сконструированным с использованием панелей одинакового размера. Панели должны быть равномерно сшиты вместе, чтобы определить сферическую форму. Мяч должен весить 275 г. +/- 12 г. Окружность шара должна быть 270 мм +/- 8 мм.

Все панели для данного мяча должны быть изготовлены из разрешенного материала. Разрешенными материалами являются винил, полиуретановая ткань, кожа, синтетическая кожа, замша или другой аналогичный материал с низкими характеристиками удлинения и растяжения.

Разрешенными наполнителями должны быть гранулы или шарики одинакового размера, изготовленные из полиэтилена или другого аналогичного пластика или натуральных инертных материалов. Материалы должны быть непроводящими, немагнитными и немагнитными.

4.7.1.2 Мячи должны иметь определенный цвет: красный, синий и белый, и каждый цвет должен попадать в допустимую цветовую гамму BISFed (см. Приложение).

4.7.1.3 Каждый Мяч, используемый в соревнованиях, санкционированных BISFed*, должен быть “Лицензированным мячом” от лицензированного производителя. Мяч должен быть помечен официальным логотипом производителя и официальным лицензированным логотипом BISFed. Оба логотипа должны быть хорошо видны.

* Это правило будет полностью применяться с 1 января 2023 года. До этой даты правило будет применяться только к следующим событиям:

- Чемпионат мира 2022 года
- Чемпионат мира 2022 года

4.7.1.4 Мяч будет дисквалифицирован для игры, если он находится не в хорошем состоянии. В хорошем состоянии означает пригодное для использования по назначению, удовлетворительное качество, не поврежденное и отвечающее любым согласованным стандартам производительности. На его внешней поверхности не должно быть видимых проколов или порезов. На поверхности не должно быть наклеек или надписей. Мяч не должен иметь порванные или отсутствующие нити, или более двух стежков, которые были сшиты заново при ремонте мяча. На внешней стороне мяча не должно быть никаких следов или веществ. Это включает в себя клей или клейкие вещества, или любые вещества с низким коэффициентом трения, такие как масло или смазка. На мячах не должно быть никаких намеренно нанесенных на поверхности потертостей.

Спортсмены, уличенные в использовании измененных мячей, будут немедленно дисквалифицированы с Турнира.

Более подробная информация о лицензированных мячах будет опубликована в следующей версии Правил.

4.7.2 Проверка мячей

4.7.2.1 После подбрасывания монеты каждый мяч будет протестирован в Колруме с использованием стандартного теста BISFed на прокат, чтобы проверить, будет ли он катиться под действием силы тяжести, спустив мяч по алюминиевому пандусу длиной 290 мм с наклоном 25 градусов к горизонтали (плюс или минус 0,5 градуса). Каждый мяч должен прокатиться не менее 175 мм по горизонтальной алюминиевой выходной пластине испытательного устройства шириной 100 мм и будет считаться прошедшим испытание, если он прокатится по горизонтальной выходной пластине и упадет с ее конца. Каждый мяч может быть протестирован максимум три раза и будет считаться не прошедшим проверку,

если он не упадет с горизонтальной выходной пластины в одной из трех попыток. Мяч, который упадет сбоку выходной пластины, будет считаться неудачным. Если мяч проходит с первой попытки, то вторая и третья попытки не требуются. Аналогично, если он не пройдет с первой попытки, но пройдет со второй попытки, третья попытка не будет выполнена (на турнирах, санкционированных BISFed, тестирование будет проводиться на устройстве, которое было подтверждено ГС с помощью угломера в диапазоне от 24,5 до 25,5 градусов).

4.7.2.2 Окружность мячей проверяется с использованием **жесткого** шаблона по стандарту BISFed толщиной 7-7.5 мм, в котором имеются два отверстия: первое отверстие с длиной окружности 262 мм (малое) и второе 278 мм (большое). Процедура проверки такова:

4.7.2.2.1 Каждый мяч проверяется на то, что он **не должен** проходить сквозь малое отверстие под собственным весом если мяч положить сверху на малое отверстие.

4.7.2.2.2 Каждый мяч проверяется на то, что он **должен** проходить сквозь большое отверстие. Каждый мяч аккуратно кладётся сверху на большое отверстие. Мяч должен пройти сквозь отверстие под собственным весом.

4.7.2.3 Вес каждого мяча проверяется с помощью весов с точностью до 0,01 г.

4.7.2.4 В процессе проверки каждый мяч будет визуально проверяться на соответствие критериям.

4.7.2.5 Главный судья может назначить дополнительную внеочередную проверку в соответствии с правилами **4.7.2.1 - 4.7.2.3** в Колрум (Call Room) перед любым матчем.

4.7.2.6 Каждый мяч, не прошедший проверку (не соответствует правилам **4.7.2.1 - 4.7.2.3**), изымается и остаётся у Главного судьи до конца турнира. Такой мяч не может использоваться во время турнира (правило 9.4)

Главный судья и, в конечном итоге, Технический делегат принимают окончательное решение относительно того, можно ли использовать какие-либо мячи или они будут дисквалифицированы.

5. Вспомогательные устройства

Такие вспомогательные устройства, как желоба и толкатели, используемые спортсменами ВСЗ, подлежат утверждению при проверке оборудования на каждом турнире. Перчатки и / или шины, используемые любым Спортсменом на его бросковой руке, должны иметь **документальное** подтверждение от классификации, которое должно быть предъявлено на процедуре проверки оборудования и в Колруме.

5.1 Рампа, положенная на бок, должна уместиться в пределах площадки (бокса спортсмена) размером 2,5 м x1 м. **Эта область трехмерна; ни одна часть пандуса не может нависать над внутренней стороной какой-либо линии.** Рампы, включая любые вложения, расширители и основания, во время измерения должны быть полностью расправлены до самого **максимального** положения. **Это включает в себя любое устройство, которое удерживает мяч на месте за пределами ramпы. Должно быть невозможно, чтобы ramпа выходила за пределы максимального возможного, в противном случае это недопустимо.** Знаки или линии, указывающие на **максимально допустимое** удлинение любой части пандуса или держателя шара, **НЕ разрешаются.**

5.1.1 Чтобы предотвратить повреждение, только Рамп-оператор или Тренер должны обращаться с рампой во время проверки оборудования. После утверждения при проверке оборудования Судья нанесет на все прошедшее проверку оборудование штамп или наклейку для подтверждения,

предоставленные оргкомитетом Соревнований.

5.2 Рампа не должна содержать механических устройств и/или приспособлений, которые могли бы способствовать толканию (движению); ускорению или замедлению мяча; или помочь ориентации на скате с желоба (лазеры, уровни, тормоза, оптические устройства и пр.). Такие механические устройства и/или приспособления не разрешены для использования ни в Колруме, ни в зоне соревнований. Как только спортсмен отпускает мяч (мяч высвобождается игроком), ничто так или иначе не должно мешать на его пути (препятствовать мячу). Приподнятый верх ramпы, используемый для прицеливания, не допускается. Фиксированное или временное вспомогательное приспособление на ramпе не может использоваться для прицеливания / наведения / ориентации ramпы. Сюда входят обручи, кольца и держатели. Любая боковая рейка или другой выступ не должны превышать высоту (диаметр) шара. Крайняя/верхняя направляющая не должна превышать высоту боковых направляющих.

5.3 Во время того, как выпускается мяч, ramпа не должен нависать над какой-либо частью линии броска. Представьте себе линию как сплошную стену, к которой нельзя прикасаться или проникать.

5.4 Нет ограничений на длину толкателя, используемого Спортсменом для выпуска мяча с ramпы (см.: 15.5.4.) Толкатель должен быть прикреплен непосредственно к Спортсмену (голова, рот, рука, нога и т.д.). Толкатели должны иметь прямой контакт с мячом (и спортсменом) при выпуске мяча. Сход мяча должен быть вызван силой Спортсмена, использующего толкатель. Подъем или опускание ворот не является законным. Веревки, ленты, полоски ткани и т. д. не являются толкателями. Утвержденные толкатели получают стикеры оргкомитета.

5.5 После того, как Судья отдал игроку Джек, и перед тем, как толкнуть Джек, Спортсмен, совершающий бросок, должен четко повернуть свою ramпу как минимум на 20 см влево и 20 см вправо - в дальнейшем именуемое «двухсторонний мах» (см. : 15.5.9). (Это гарантирует, что Ramп-оператор не сможет помочь в настройке первого мяча, т.к. судья занят в остальное время.)

В случае окончания тай-брейка, как в индивидуальной, так и в парной игре, каждый спортсмен должен совершить **двухсторонний мах** до того, как выпустит свой первый мяч (**для пар это одновременный мах**), но только после того, как рефери укажет, что настала их очередь (правило: 13.5). **Двухсторонний мах** также необходимо сделать перед запуском любого штрафного мяча.

Спортсмены, у которых есть мячи, должны сбросить ramпу перед тем, как выпустить свой мяч, сделав **двухсторонний мах**, когда они или их товарищи по команде возвращаются с игровой площадки (**для пар это одновременный мах - оба спортсмена ДОЛЖНЫ повернуть ramпу перед выпуском мяча**). Если у спортсмена не осталось мячей, ему не нужно делать этот мах (см. 15.5.10).

Не требуется поворачивать ramпу перед другими бросками.

5.6 Во время матча игрок может использовать более одного вспомогательного устройства (ramпы или толкателя). Игрок может произвести замену устройства только после указания судьи, что его очередь бросать. Все вспомогательные устройства должны находиться в боксе игрока до конца Энда. Если спортсмен хочет использовать любые предметы (бутылку, одежду, трости (костыли), флаги ...) или другое оборудование (толкатель, ramпа или насадка на ramпу ...) во время Энда, эти предметы должны находиться внутри броскового бокса спортсмена в начале этого Энда. Если предмет находится вне бокса спортсмена во время Энда, судья накажет игрока в соответствии с правилом **15.7.1, 15.7.4**.

5.7 Если **снаряжение игрока** ломается во время матча (энда в индивидуальной или парной игре), время должно быть остановлено и игроку будет дан **один** (1) десятиминутный (10 минут) технический тайм-аут, на ремонт **снаряжения**. В парных играх игрок может поделиться своей ramпой с товарищем по команде, **если это необходимо**. Ramпа может быть заменена только между эндами (Главный судья

должен быть уведомлен о такой замене). Замены может производиться за пределами зоны соревнований (ссылка 19). У стороны может быть только один технический тайм-аут за матч.

5.8 Спортсмены, которым требуется использование перчатки или шины на бросковой руке, или в использовании любых других подобных средств, должны иметь документально подтвержденное разрешение на использование этих предметов от классификации. Документ классификации действителен в течение срока, указанного в документе. (Классификация может быть постоянной или временной)

6. Инвалидные коляски

6.1 Участники на соревнованиях должны находиться в инвалидных колясках. Также можно использовать скутеры или кушетки/раскладушки (с документально подтвержденным одобрением Классификации). Для спортсменов ВСЗ нет ограничений по высоте сиденья, если они остаются на своих местах при выпуске мяча. Для всех остальных спортсменов максимальная высота сиденья составляет 66 см от пола до самой нижней точки, в которой ягодица спортсмена соприкасаются с подушкой сиденья. (п. 15.7.6)

6.2 Если инвалидная коляска ломается во время матча, время должно быть остановлено и спортсмену будет дан один десятиминутный (10 минут) технический тайм-аут для ремонта (устранения неисправностей). Если инвалидную коляску починить не удаётся, спортсмен обязан продолжить игру на неисправной коляске или проиграть матч (ст.: 11.8).

6.3 В случае спора Главный судья совместно с Техническим делегатом выносят решение. Их решение является окончательным.

6.4 Приспособления к инвалидным коляскам.

6.4.1 Спортсменам разрешается использовать опоры для осанки на своей соревновательной инвалидной коляске с целью поддержки стабилизации тела. Эти опоры могут включать тазовые ремни, нагрудные ремни или ремни безопасности, ремни для лодыжек, на подлокотники, ремни для ног/ступней, грудные опоры. Этот тип поддержки должен быть рассмотрен, одобрен и задокументирован в процессе классификации.

6.4.2 Любое дополнительное устройство, добавленное к спортивной инвалидной коляске Спортсмена, будет рассмотрено как Судьями, так и Классификаторами. К спортивному креслу-коляске не может быть добавлено никакое дополнительное устройство, которое обеспечит дополнительную устойчивость, или будет управлять или направлять Верхнюю конечность/Нижнюю конечность при броске мяча.

6.4.3 Судья или Классификатор имеет право попросить Спортсмена удалить любое добавленное недокументированное устройство, которое, как он считает, дает Спортсмену несправедливое преимущество при броске мяча в игровую зону (например, внешнее приспособление, которое помогает в направлении броска/удара/освобождения).

ПРЕДИГРОВАЯ ПОДГОТОВКА

7. Разминка

7.1 Перед началом каждого матча игроки могут размяться в специально отведенной (обозначенной) Зоне разминки. Зона разминки должна использоваться до игры исключительно теми спортсменами, которые участвуют в матчах, время которых запланировано Организационным

комитетом. Спортсмены и их помощники (СА, РО, Тренер и ТА) могут в отведенное им время войти в Зону разминки и проследовать к выделенному им разминочному корту. (Правило 15.9.1)

7.1.1 Время для разминки: для первых матчей дня Зона разминки откроется за 90 минут до запланированного времени начала первого матча и закроется за 5 минут до открытия Колрум для первых матчей. Для следующих матчей в этот день Зона разминки откроется, когда закроется Колрум на предыдущие матчи, и закроется за 5 минут до открытия Колрум на эти матчи. Когда Колрум закрывается на последние матчи дня, Спортсмены, которые не играли в течение дня, могут использовать Зону разминки для тренировок в течение 60 минут. Технический делегат может скорректировать эти периоды, чтобы обеспечить разумный доступ в Зону разминки и соответствовать расписанию соревнований. Участники будут проинформированы о любых изменениях в обычном расписании.

7.2 Игроки могут сопровождаться в Зону разминки следующим максимальным составом (Правило 15.9.1) :

- ВС1 – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс 1 Спортивный ассистент;
- ВС2 – 1 тренер плюс 1 Тренер-ассистент;
- ВС3 – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс 1 Рамп-оператор;
- ВС4 – 1 тренер плюс 1 Тренер-ассистент;
- Пары ВС3 – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс 1 Рамп-оператор для каждого спортсмена;
- Пары ВС4 – 1 тренер плюс 1 Тренер-ассистент;
- Команды (ВС1/2) – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс 1 Спортивный ассистент.

7.3 Если это необходимо, в Зону разминки может войти один переводчик и один физиотерапевт/массажист от страны. Однако эти люди не могут участвовать в тренировочном процессе.

8. Колрум

8.1 Официальные часы помещаются у входа в Колрум, и они должны быть хорошо видны.

8.2 Игроки могут сопровождаться в Колрум следующим максимальным составом:

- ВС1 – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс, 1 Спортивный ассистент;
- ВС2 – 1 тренер (или Тренер-ассистент)
- ВС3 – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс 1 Рамп-оператор;
- ВС4 – 1 тренер (или Тренер-ассистент), (плюс 1 Спортивный ассистент, если спортсмен играет ногой);
- Пары ВС3 – 1 тренер (или Тренер-ассистент), 1 Рамп-оператор для каждого спортсмена;
- Пары ВС4 – 1 тренер (или Тренер-ассистент) (плюс 1 Спортивный ассистент, если спортсмен играет ногой);
- Команды (ВС1/2) – 1 тренер (или Тренер-ассистент) плюс 1 Спортивный ассистент.

8.3 Перед входом в Комнату ожидания каждый спортсмен, каждый Спортивный ассистент, каждый Рамп-оператор должны показать свои номера и аккредитации. Тренеры и тренер-ассистенты должны показать свою аккредитацию. Номер участника должен быть хорошо виден спереди и может быть прикреплен к одежде спортсмена или инвалидной коляске. РО должны носить табличку с номером, соответствующим Спортсмену, которому они помогают, четко видимый на спине. У всех остальных СА должен быть номер участника на груди. В командном дивизионе СА может носить табличку с номером любого из спортсменов ВС1 в этом матче. При несоблюдении этого требования участнику будет отказано во входе в Колрум

8.4 Регистрация **на все матчи** производится у стола регистрации, который находится перед входом в Колрум. Сторона, не появившаяся в Колрум вовремя, проигрывает матч.

8.4.1 В индивидуальных соревнованиях все игроки должны быть зарегистрированы за тридцать (30)-пятнадцать (15) минут до запланированного времени матча, **в котором они участвуют по расписанию.**

8.4.2 В парных и командных соревнованиях все игроки должны быть зарегистрированы за сорок пять (45) – двадцать (20) минут до запланированного времени матча, **в котором они участвуют по расписанию.**

8.4.3 Каждая Сторона (индивидуальная, командная или пара, включая тренера и Спортивных ассистентов) должна регистрироваться у входа в Колрум всем составом одновременно, вместе со своим необходимым оборудованием и мячами. Каждая Сторона должна принести в Колрум только тот инвентарь, который будет использован в игре.

8.5 Зарегистрированные спортсмены, тренеры и Спортивные ассистенты, находящиеся в Комнате ожидания, уже не могут ее покинуть. Если они это сделают, то не пропускаются в Комнату повторной не допускаются к участию в **текущем** матче (**правило 8.13** является исключением). Любые другие исключения могут быть рассмотрены Главным судьей и /или Техническим делегатом.

8.6 Все Стороны должны находиться в Комнате ожидания и ждать в отведённой им зоне сразу после того, как их зарегистрировали. Если спортсмену приходится играть игры подряд, тренер или менеджер команды может зарегистрировать спортсмена для следующей игры с разрешения Главного Технического Делегата. Это включает также игры серии плей-офф, когда у спортсмена нет достаточного времени для регистрации из-за его прохода в следующую стадию соревнований.

8.7 В определенное время двери Комнаты ожидания закрываются, и никакое другое лицо, оборудование или мячи уже не допускаются в нее после регистрации, и не могут участвовать в матче. (Исключения могут быть рассмотрены Главным судьей и / или Техническим делегатом.)

8.8 Судьи **каждого матча** входят в Комнату ожидания для подготовки к матчу не позже, чем закрываются двери в Комнату ожидания.

8.9 Спортсменов могут попросить показать свои игровые номера, аккредитации и классификационные документы судьё.

8.10 Проводится проверка спортивного снаряжения (подтверждающие маркировки на рампах, **толкателях, колясках**). Любое оборудование, не прошедшее проверку, не может быть использовано на корте, только если эта Сторона не может немедленно устранить недочет, чтобы сделать его пригодным к игре.

8.11 Мячи будут проверяться в Колруме. **После броска монеты Судья проверит 7 мячей с каждой стороны, используя Тест на прокат, Тест на округлость и Тест на вес. Любой мяч, который не пройдет какой-либо из этих тестов в Колруме, будет конфискован и удержан до конца Турнира. Такие мячи не будут заменены в текущем матче; однако, если проверку не проходит Джек, он будет заменен на соревновательный Джек по выбору Судьи.** Соревновательные мячи могут использоваться спортсменами, которые не приносят свои собственные мячи в Колрум.

8.12 При помощи монеты судья проводит жеребьёвку, чтобы решить, какая Сторона будет играть красными, а какая синими мячами. Судья подбросит монетку, и победившая сторона выберет, играть ей красным или синим. Сторонам разрешается **аккуратно** исследовать (**с осторожностью и под наблюдением Судьи**) мячи противоположной Стороны до или после броска монеты.

8.13 В случае задержки расписания во время работы Колрума Главный судья или назначенный им судья может согласиться с просьбой воспользоваться туалетом в соответствии со следующими руководящими принципами:

- другая сторона этого матча должна быть проинформирована;
- **административный** сотрудник должен сопровождать этого Спортсмена;
- спортсмен должен вернуться в Колрум **в течение десяти (10) минут**; неявка вовремя приводит к проигрышу матча.

8.14 Правило **8.4** не применяется, если задержка происходит по вине Организационного комитета. Если матчи задерживаются по какой-либо причине, Организационный комитет как можно скорее уведомляет всех руководителей команд в письменной форме. Технический делегат пересмотрит расписание.

8.15 Переводчики могут войти в Комнату ожидания или в **Зоне соревнований** только по просьбе судьи. Переводчик должен находиться в **назначенном месте** до начала любого матча, чтобы при необходимости быстро попасть в Комнату ожидания или **Зону соревнований**

9. Проверка мячей

9.1 Если Спортсмен принесет в Колрум слишком много мячей, лишние мячи будут конфискованы до конца соревнований.” Дополнительные мячи”, которые были конфискованы, но в остальном являются законными, могут быть возвращены для последующего соревнования на том же турнире. Они могут быть востребованы после окончания соревнования.

9.2 Если один или несколько мячей не пройдут проверку, Спортсмену будет выдана желтая карточка в соответствии с правилом 15.9.3. Если у одного Спортсмена во время одной и той же проверки отклонено более одного мяча, за нарушение будет начислена только одна желтая карточка; **но Спортсмен будет играть на один мяч меньше за каждый не прошедший проверку мяч.** (Прим. будет играть оставшимся количеством мячей)

9.3 Если во время случайной проверки в последующем матче выясняется, что мячи не соответствуют критериям, то спортсмен получает вторую желтую карточку и проиграет матч в соответствии с правилом **15.9.2 и 15.9.3.**

9.4 Спортсмены и тренеры/**тренер-ассистенты** могут наблюдать за проверкой мяча. Если мяч не проходит проверку, Судья должен вызвать Главного судью или назначенного им судью, чтобы повторить оценку **после подтверждения точности тестирующего устройства.** (Правило 4.7.2.4)

9.5 Для команд и пар Спортсмены должны идентифицировать снаряжение и мячи каждого Спортсмена в Колрум, чтобы, если мяч или другое снаряжение не прошли проверку, его можно было правильно отнести к Спортсмену. Если не удастся выяснить, чьи мячи, капитан **играет с меньшим количеством мячей** (Правило: 15.9.2).

НА КОРТЕ

10. Игра

Из Колрум Стороны следуют к назначенному корту в Зоне соревнований.

10.1 Разминка на корте

Оказавшись на корте, спортсмены расположатся в отведенных для них боксах. Судья укажет начало 2-минутной разминки, в течение которой каждая Сторона может выпустить **все свои** мячи (включая Джек). **Во время разминки спортсмены, СА, РО и снаряжение не должны нарушать границы боксов противников. Рампа НЕ может нависать над боковыми линиями, чтобы нарушать пространство противников во время разминки.**

Разминка заканчивается, когда обе стороны выбросили все свои мячи или, когда истекли 2 минуты (в зависимости от того, что наступит раньше).

10.2 Бросок Джека

Во время броска любого мяча (Джек, красный или синий) всё оборудование, мячи и вещи спортсмена должны быть в пределах бокса. В случае ВСЗ данное правило включает и **Рамп-оператора**.

10.2.1 Сторона, играющая красными мячами, всегда начинает первый период (Энд).

10.2.2 Спортсмен может выпускать Джек только после того, как Судья укажет, что настала очередь этой Стороны играть. Спортсмены ВСЗ должны выполнить двусторонний мах до того, как выпустить Джек.

10.2.3 Джек должен остановиться в допустимой для него зоне.

10.3 Нарушения при броске Джека

10.3.1 Джек считается брошенным с нарушением, если:

- Выпущенный Джек останавливается в недопустимой для него зоне;
- Джек выбрасывается за пределы корта;
- Игроком, бросающим Джек, совершено нарушение. За это будет дано определённое наказание, предусмотренное правилами 15.1 – 15.11.

10.3.2 Если при броске Джека произошли нарушения, то мяч бросает игрок, который должен бросать Джек в следующем энде. Если при броске Джека нарушения произошли в финальном энде, он будет брошен игроком, бросавшим его в первом энде. Джек будет последовательно передаваться игрокам, пока не попадёт зону на корте, действительную для Джека (где Джек будет засчитан сыгранным).

10.3.3 Если при выбросе Джека произошли нарушения, в следующем энде его будет бросать игрок, который должен был его бросать, если бы нарушения не произошли.

10.4 Бросок на корт первого цветного мяча

10.4.1 Спортсмен, который успешно выбросил Джек, также бросает первый цветной мяч (см.: 15.5.8). **Если между запуском Джека и первым цветным мячом возникает длительная задержка (например, из-за неисправности часов), Спортсмен может попросить снова бросить Джек перед броском первого цветного мяча. Время будет восстановлено до времени начала энда.**

10.4.2 Если **цветной** мяч выброшен за пределы корта или изъят в результате нарушения, эта Сторона будет продолжать бросать, пока мяч не остановится в засчитываемой зоне корта или пока не будут выброшены все мячи. В парах и командах любой игрок со Стороны, указанной Судьей играть, может бросить на корт второй **цветной** мяч.

10.5 Бросок первого мяча соперника

10.5.1 Все спортсмены должны «Освободить путь», чтобы предоставить соперникам свободный

доступ на игровую площадку. «Освободить путь» необходимо быстро и, если судья решит, что путь прегражден, Спортсмену-нарушителю может быть выдана желтая карточка (правило 15.9.4 или 15.9.5). В ВСЗ оборудование (включая рампу и стул РО) также должны “Освободить путь”.

10.5.2 Затем бросок производит противоположная сторона в соответствии с правилом 10.4.2.

10.6 Броски оставшихся мячей

10.6.1 Стороной, бросающей следующей, будет та, у которой мяч находится дальше от Джек бола, если только она не выбросила все свои мячи. Если она их выбросила, то следующей бросать будет другая сторона. Эта процедура будет продолжаться до тех пор, пока обеими Сторонами не будут выброшены все мячи. **Сторона должна «Освободить путь» всегда, когда очередь броска переходит к сопернику.**

10.6.2 Если спортсмен решит не бросать оставшиеся мячи, он может сказать судье, что он закончил бросать, **в этом случае время будет остановлено**, а оставшиеся мячи будут объявлены мячами вне игры.

Не брошенные мячи должны быть записаны в протоколе.

10.7 Завершение энда

10.7.1 После того, как все мячи были брошены, включая любые штрафные мячи Сторон, судья объявляет счет. Затем судья устно объявляет о конце энда «Энд окончен». (Правило 11) **(Если судье необходимо сделать замеры, чтобы определить счет, он/она пригласит Спортсменов/Капитанов на игровую площадку. Рамп-операторы могут повернуться в это время, чтобы посмотреть за измерением. После измерения спортсмены возвращаются в свои бросковые боксы; Судья объявляет счет и “Энд окончен”)** По окончании матча судья объявит: “Матч окончен”, а также объявит и укажет окончательный счет.

10.7.2 Если назначены штрафные мячи, то после подтверждения Конечного результата спортсменами/капитанами и **разрешения РО ненадолго повернуться, чтобы посмотреть мячи**, игровая зона будет очищена судьей (линейный судья может помочь). Сторона, получившая штрафной мяч, выберет любой (1) из своих цветных мячей, который будет бросать в квадрат-мишень. Судья устно объявит подсчитанный счет (см.: 11) и затем: “Энд закончен”. **Это сигнал для РО**, что в это время они могут повернуться лицом к игровой площадке. Общий счет энда заносится в протокол матча.

10.7.3 В последнем энде игры, если не все мячи были брошены, но победитель очевиден, если **Ассистент, Рамп-оператор или тренер/ тренер-ассистент на корте** будут аплодировать наказание не последует. Это также относится к штрафным броскам.

10.7.4 Спортивные ассистенты, **рамп-операторы и тренеры/ тренер-ассистенты** могут выйти на корт только с разрешения судьи (ст.: 15.9.7). **В конце энда, когда судья объявляет: “Одна минута!” и высоко поднимает мяч - это сигнал для СА, РО и тренера/ТА**, что они могут войти в игровую зону.

10.8 Подготовка к следующему энду для всех видов программы

Судья разрешает не более одной минуты между эндами. Одна минута начинается, когда Судья поднимает Джек с пола и объявляет “Одна минута”. **Спортивные ассистенты, Операторы Рампы, Тренеры и/или Тренер-ассистенты** ответственны за сбор мячей для начала следующего Энда. Судьи могут оказать помощь, если их об этом попросят. Любые мячи, не попавшие в бросковые боксы Спортсменов в начале Энда, будут “Мячами вне игры”.

Через 45 секунд судья объявит “15 секунд!”, возьмет Джек (той стороны, чья очередь начинать энд) и

перейдет к линии броска. По окончании минуты Судья объявит: “Время!”. Все действия противоположной Стороны должны прекратиться, когда Судья отдаст Джек Спортсмену, который должен играть. Судья произносит “Джек!”. Если другая сторона не готова, они должны подождать, пока судья не укажет их очередь играть, после чего они могут завершить свою подготовку. (ссылка 15.6.4) Спортсмены и РО должны быть в своих бросковых боксах, **Спортивные ассистенты и Тренеры/Тренер-Ассистенты** должны находиться в отведённой для них зоне, когда рефери говорит: «Время!» В противном случае Сторона получает желтую карточку за задержку матча (ст:15.9.4).

10.9 Бросок мячей

10.9.1 В момент броска хотя бы одно полупопие спортсмена должно прикоснуться к инвалидной коляске/скутеру. У спортсменов, которые могут играть только на животе, живот должен соприкоснуться с инвалидной коляской (ст.:15.6.3). У таких спортсменов должно быть на это **документальное** разрешение от Классификаторов.

10.9.2 Если мяч брошен, он срикошетил от бросившего его игрока, соперника или снаряжения, и **пересек линию броска** он по-прежнему считается в игре.

10.9.3 Мяч после того как его бросили, толкнули ногой или он выкатился из рампы (не важно по полу или по воздуху), может прокатиться по боксу бросавшего игрока или по бросковому боксу соперника перед тем, как пересечь линию броска и попасть в игровую часть корта.

10.9.4 Если мяч в игре катится сам по себе, ни с чем не соприкасаясь, он останется на корте в новой позиции.

10.10 Мячи вне корта (аут)

10.10.1 Любой мяч будет считаться вне корта, если он касается или пересекает внешние линии границы корта. Если мяч касается линии и поддерживает другой мяч, он убирается наружу одним движением перпендикулярно к линии, сохраняя контакт с полом. Если мяч, который был поддержан падает и касается линии, он также считается вне игры и убирается с поля. С каждым мячом поступают согласно пунктам 10.10.4 или 10.11.1. Мяч, который касается внешней границы или пересекает ее, а затем возвращается на игровую площадку, считается вышедшим за пределы поля и **становится мячом вне игры**.

10.10.2 Мяч, который брошен и не вошел в игровое поле, кроме случая, оговоренного в ст. 10.14, считается вне корта.

10.10.3 Любой цветной мяч, который выбрасывается или выбивается из корта, становится мячом вне игры и помещается в контейнер для мячей вне игры или в соответствующую зону. В таких ситуациях окончательное решение, находится ли мяч вне корта, выносит только судья.

10.11 Джек, выбитый из корта

10.11.1 Если Джек во время матча выбит из корта или в недействительную область для Джека он помещается на Крест.

10.11.2 Если это невозможно, потому что мяч уже стоит на кресте, то Джек будет помещен как можно ближе перед крестом с мячом по центру между боковыми линиями («перед крестом» означает зону между крестом и **линией броска**).

10.11.3 Когда Джек ставится на крест, Сторона, совершающая бросок, определяется согласно правилу 10.6.1.

10.11.4 Если на корте после того, как Джек был выставлен на крест, нет никаких цветных мячей, бросать будет Сторона, выбившая Джек.

10.12 Равноудаленные очковые мячи

В случае если у обеих команд мячи равноудалены от Джека и счет равен (1-1; 2-2), следующей бросать будет та сторона, которая бросала последней. Затем Стороны совершают броски поочередно, пока один из мячей не оказывается ближе к Джеку, или пока одна из сторон не выбросит все мячи. Если очковые мячи находятся на равном расстоянии, но счет не равен (2:1), будет играть Сторона с меньшим количеством равноудаленных мячей. Затем игра продолжается в обычном порядке. Если брошенный мяч вновь создаёт ситуацию равноудалённых очковых мячей, та же Сторона бросает дальше.

10.13 Мячи, брошенные одновременно

Если одной из Сторон одновременно выброшено более одного мяча, когда было их время бросать, оба одновременно выброшенных мяча изымаются и становятся мячами вне игры (правило.: 15.5.11).

10.14 Выроненный мяч

Если игрок случайно роняет мяч, то он может быть переигран. Мячи, которые приземляются в игровой зоне, признаются "мячами в игре". Мячи, которые остаются за линией броска, даже в бросковом боксе соперника, считаются выроненными и могут быть переиграны. Нет ограничений на количество попыток перебросить мяч. Решение принимается только судьей. Время в таких случаях не останавливается.

10.15 Зона тренера (тренер-ассистента)

Тренеры (или помощники тренера) должны располагаться в конце корта в зоне Тренера рядом с табло.

10.16 Случайная проверка мячей

Произвольная проверка мячей для проверки соответствия Правилу 4.7 будет проводиться на шарах выигравшей стороны после завершения выбранных матчей. Финальный матч в каждом классе каждого соревнования всегда будет проверяться мячом после завершения матча. Если в других матчах будет проводиться случайная проверка, HR объявит об этом в переговорной перед началом матча. По завершении матча мячи победителей будут переданы рефери на площадке, который отнесет мячи в комнату ожидания для проверки. Спортсмен (ы) и помощник (RO / SA / тренер / CA) будут сопровождать рефери во время этой проверки. Если какой-либо мяч не прошел эту случайную проверку, другая сторона будет объявлена победителем, а нарушившая сторона будет переведена на последнюю позицию в этом соревновании. Любые мячи, не прошедшие проверку, будут удержаны до конца турнира.

11. Подсчет очков

11.1 Счет объявляется судьей после того, как все мячи, включая штрафные, брошены обеими Сторонами. Штрафные очки, если таковые имеются, добавляются к счету и записываются, если они выполнены.

11.2 Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек болу, получает одно очко за каждый мяч, который ближе к Джек болу, чем ближайший к нему мяч соперника.

11.3 Если два или более мячей различного цвета равноудалены от Джек бола и нет других мячей ближе, тогда каждая сторона получает по одному очку за мяч.

11.4 После завершения каждого периода судья должен убедиться, что счет правильно отражен в протоколах и на табло. Игроки/капитаны несут ответственность за то, чтобы счет был записан точно.

Во время штрафного броска каждый цветной мяч, попавший в Зону штрафного броска, приносит Стороне одно (1) очко.

11.5 По завершении периодов очки, набранные в каждом Энде, суммируются, и Сторона с наибольшим количеством очков считается победителем.

11.6 Судья может позвать капитанов (или игроков в индивидуальных дисциплинах) на корт, если необходимо произвести измерения или решение принимается близко к концу периода.

11.7 Если по окончании матча счет равный (включая штрафные броски), играется тай-брейк. Очки, заработанные на тай-брейке, не суммируются с общим счётом, а только определяют победителя.

11.8 Если Сторона проигрывает матч по каким-либо техническим причинам, другая Сторона выигрывает матч со счётом 6 – 0 или с наибольшей разницей счёта по группе или в раунде плей-офф. Дисквалифицированная сторона получает 0. Если обе стороны дисквалифицированы, они обе проигрывают матч со счётом 0 – 6 или с наибольшей разницей счёта по группе или в раунде плей-офф. Для каждой Стороны счёт будет записан как «штраф 0 – (?)».

Если обе Стороны проигрывают матч, Главный судья и Технический делегат решают, что делать ~~далее~~

12. Прерванный Энд

12.1 Период считается прерванным, если мячи **или мяч** были сдвинуты спортсменом, судьей или мячом, брошенным с нарушением, **который судья не смог остановить (правило 15.8.2)**

12.2 Если период прерван из-за ошибки судьи или его действий (**например, судья ударил мяч или показал неправильный цвет**), то судья консультируется с судьей на линии, и мячи возвращаются в прежнее положение. (Судья всегда старается **восстановить ситуацию до изменения**, даже если мячи не находятся точно на своей прежней позиции.) Если Судья не знает, какая была ситуация и счет, или не может восстановить сдвинутые мячи, то Энд должен быть перезапущен. **Окончательное решение принимает Судья. Энд будет перезапущен в том состоянии, в котором был вызван сбой - убранные мячи с обеих сторон останутся вне игры; если Джек был сдвинут, он будет переброшен Спортсменом, который начинал Энд.**

Если Судья показывает **неправильный цвет** и выброшен мяч этого цвета, мяч возвращается и время восстанавливается. Если другие мячи будут сдвинуты и, если судья не сможет правильно восстановить положение мячей, это приведет к прерыванию энда и перезапуску.

12.3 Если Энд будет прерван из-за ошибки или действия Стороны, Судья предпримет действия, описанные в правиле 12.2, но проконсультируется с **обеими** Сторонами и **линейным** Судьей, чтобы избежать принятия каких-либо несправедливых решений. **Судья может просмотреть записи с верхней камеры, если таковая имеется (12.5).** Проверка записи камеры осуществляется по усмотрению Главного судьи.

12.4 Если период **необходимо начать заново**, но были назначены штрафные мячи, то они разыгрываются по завершении прерванного периода. Если Спортсмен или Сторона, по вине которой прерывается Энд, ранее в этом Энде были награждены штрафным мячом(ами), **им не будет разрешено разыгрывать эти штрафные мячи в переигранном Энде.** Если переигровка была вызвана мячом,

сыгранным с нарушением, этот мяч и все убранные мячи со стороны нарушителя останутся в зоне вне игры при переигровке.

12.5 На крупных соревнованиях (Чемпионатах мира и Паралимпийских играх) на каждом корте будут использоваться верхние камеры, позволяющие Судье быстро и точно восстанавливать мячи в их прежние положения. **Примечание:** с 2023 года на каждом корте на всех Региональных Чемпионатах также потребуются камеры наблюдения.

13. Тай-брейк

13.1 Тай-брейк представляет собой дополнительный Энд.

13.2 Все игроки остаются в своих бросковых боксах.

13.3 Если счет ничейный после всех сыгранных в матче Эндов (и после того, как были разыграны все штрафные мячи), Судья выполнит бросок монеты, прежде чем объявить “Одну минуту”. Сторона, которая не сделала выбор стороны монеты в Колруме будет выбирать сторону монеты на тай-брейке. Победитель жеребьевки решает, кто будет бросать первый цветной мяч. Затем судья поднимет Джек (или штрафной мяч) с пола корта и произнесет: “Одна минута!”.

13.4 По команде: “Время!”, по истечении одной минуты между эндами, Судья поставит на крест Джек той стороны, которая играет первой.

13.5 Тай-брейк играется как обычный энд. В индивидуальной дисциплине ВСЗ, до первого броска цветного мяча (как красного, так и синего), каждый спортсмен **должен сделать «двойной мах»**. В парах ВСЗ, ВСЕ игроки Сторон (как красные, так и синие **в свою очередь**), **ДОЛЖНЫ одновременно** сделать **«двойной мах»** до броска первого мяча (**ст.: 5.5, 15.8.9** – изъятие брошенного мяча).

13.6 Если возникает ситуация, описанная в **ст. 11.3**, и каждая Сторона получает очки (равноудалённые мячи) на Тай-брейке, то очки записываются и разыгрывается второй тай-брейк. В этом случае противоположная Сторона начинает Тай-брейк **со своим Джеком на кресте**. Эта процедура продолжается (право «первого броска» переходит от одной Стороны к другой) дотех пор, пока не определится победитель.

14. Перемещение на корте

14.1 Сторона не может готовиться к своему следующему броску, двигать инвалидную коляску или жёлоб, крутить (катать) мяч, когда идёт время противоположной Стороны. (До того, как судьяпокажет цвет бросающей Стороны, игрокам разрешается взять в руки мяч, не играя им; например, красным разрешено взять мяч в руку или положить на колени, пока судья не показал, что пришло время синим бросать; однако красным не разрешается брать мяч после того, когда судья показал, что синие могут играть), **ст.: 15.6.4**.

14.2 После того, как судья указал **Спортсмену**, какая Сторона бросает, любой игрок этой Стороны может зайти в игровую зону и в любой свободный бокс. Спортсменам разрешается прицеливать рампу из своего или любого пустого броскового бокса.

Спортсмены, РО и СА не могут заходить (заезжать) в боксы соперников во время подготовки к следующему броску или для того, чтобы прицелить рампу. **РО и СА НЕ МОГУТ заходить в игровую зону в течение Энда**.

14.3 Спортсмены могут зайти за свои бросковые боксы, чтобы подготовиться к броску или

поговорить со своими товарищами по команде. В течение этого времени по крайней мере одно переднее колесо должно оставаться внутри собственного броскового бокса Спортсмена. Путь за боксами может быть использован спортсменами ВСЗ для входа в игровую зону. Если они хотят войти в игровую зону для пары ВСЗ, они должны сделать это, не проходя сзади товарища по команде.

Спортсменам и РО, нарушающим это правило перемещения на корте, придётся вернуться обратно, и совершать подготовку к броску сначала. Истекшее время не восстанавливается.

14.4 Если какому-либо спортсмену нужна помощь, чтобы выйти на корт, он может попросить Судью матча или судью на линии помочь им.

14.5 В командном или парном матче, если спортсмен бросает мяч, а его партнёр по команде все еще возвращается в свой бросковый бокс, судья назначает 1 штрафной мяч плюс изъятие брошенного мяча (ст.: 15.7.7). Возвращающийся спортсмен (не бросающий) должен иметь по крайней мере одно колесо внутри своего броскового бокса, когда товарищ по команде **выпускает мяч**.

14.6 Рутинные действия до или после броска допускаются без специального запроса (обращения) к Спортивному Ассистенту или **Рамп-оператору**.

15. Нарушения

В случае нарушения Правил может быть одно или несколько из следующих наказаний:

- Изъятие мяча;
- Один штрафной мяч;
- Один штрафной бросок плюс изъятие мяча;
- Один штрафной мяч плюс жёлтая карточка;
- Желтая карточка;
- Красная карточка (дисквалификация)

Все нарушения фиксируются в линейном протоколе.

Спортсмен и его Спортивный ассистент/Рамп-оператор считаются одним целым - любые желтые или красные карточки, которые получает СА/РО, также присуждаются спортсмену. **И наоборот, желтые и красные карточки, выданные Спортсмену, применяются также к его SA/RO.**

Тренер/ТА считается единым целым. Полученная тренером/ТА желтая или красная карточка, не относится к Стороне.

15.1 Изъятие мяча

15.1.1 Изъятие - это удаление мяча с корта (в случае нарушения Правил). Изъятый мяч помещается в специально обозначенную область на полу или в контейнер для мячей вне игры.

15.1.2 Изъятие может быть назначено только за нарушение, которое происходит во время выпуска мяча.

15.1.3 Если совершено нарушение, которое приводит к изъятию мяча, судья всегда будет пытаться остановить мяч прежде, чем он заденет остальные мячи.

15.1.4 Если судья не смог остановить мяч до того, как он задел остальные мячи, то Энд будет считаться прерванным Эндом (Правило: 12.1 – 12.4).

15.2 Один штрафной мяч

15.2.1 Штрафной бросок – является присуждением одного дополнительного мяча противоположной Стороне. Этот мяч будет брошен после того, как в периоде (Энде) были сыграны все мячи. Судья подсчитывает и оглашает, а Судья на счетчике записывает счёт, все мячи убираются из игровой зоны, и Сторона, которой присужден штрафной мяч, выберет любой один (1) из своих цветных мячей, который будет брошен в зону квадрата-мишени на кресте. Судья покажет Стороне цветной индикатор и скажет: «1 минута!». У игрока есть 1 минута, чтобы бросить штрафной мяч. Если этот мяч останавливается внутри квадрата-мишени (35x35 см) не касаясь линий обозначения данной зоны, Стороне, бросившей мяч, присуждается дополнительное очко. В случае штрафного броска, часы ставят на таймер с одной минутой после того, как текущее оставшееся время будет записано в протокол.

15.1.2 Если во время Энда Сторона сделала более одного нарушения может быть присуждено более одного дополнительного штрафного мяча. Каждый мяч бросается отдельно. Брошенный мяч убирается из игровой зоны, счёт записывается (если Сторона заработала очко), и Сторона снова выбирает из всех своих шести (6) цветных мячей тот, которым будет бросать следующий штрафной.

15.1.3 Нарушения, совершённые обеими Сторонами, не отменяют друг друга. Каждая Сторона сделает попытки заработать штрафные очки. Первой бросает та Сторона, которая первой получила право на штрафной мяч, далее Стороны будут чередоваться для любого количества оставшихся штрафных мячей.

15.1.4 Если нарушение, которое приводит к наказанию штрафным мячом, совершено во время броска штрафного мяча, то судья присуждает штрафной мяч противоположной Стороне.

15.3 Желтая карточка

15.3.1 При совершении нарушения, указанного в пункте Правил 15.9, будет показана желтая карточка. Судья фиксирует нарушение в протоколе матча.

15.3.2 При получении двух (2) желтых карточек во время игры спортсмену запрещается дальнейшее участие в текущем матче. В таком случае, в индивидуальной и парной дисциплинах, матч считается проигранным по штрафу (правило: 11.8).

В случае 2-й желтой карточки и каждой последующей желтой карточки, которую получает спортсмен, он/она будет отстранён от текущего матча, но имеет право сыграть в остальных матчах турнира.

15.4 Красная карточка (дисквалификация)

15.4.1 Если спортсмен, РО, СА Тренер/ТА дисквалифицируется, ему будет показана красная карточка и сделана запись в протоколе матча. Красная карточка всегда означает немедленную дисквалификацию в матче лица, получившего красную карточку (ст.: 15.11.4).

15.4.2 Если игрок, РО/СА дисквалифицируется, Сторона проигрывает матч (ст.: 11.8).

15.4.3 Дисквалифицированный участник может быть восстановлен для другого соревнования на том же турнире по усмотрению Главного судьи и Технического делегата.

15.5 Следующие действия приведут изъятию сыгранного мяча (ст.: 15.1):

15.5.1 Если мяч выпущен до того, как судья покажет какая Сторона должна бросать.

15.5.2 Если мяч останавливается в рампе после того, как он был выпущен.

15.5.3 Если **Рамп-оператор** ВСЗ останавливает мяч в жёлобе (рампе) по какой-либо причине.

15.5.4 В матче ВСЗ не сам игрок высвободил мяч. Спортсмен должен иметь прямой физический контакт с мячом во время его высвобождения. Прямой физический контакт включает использование вспомогательного устройства, прикрепленного непосредственно к голове, рту, руке или ноге спортсмена (ст.: 5.4).

15.5.5 Если **СА/РО** касается спортсмена, или толкает / тянет инвалидную коляску во время броска мяча (ст.: 3.5).

15.5.6 Если **Рамп-оператор** и игрок одновременно выпускают мяч.

15.5.7 Если цветной мяч брошен до Джека. (**Спортсмен, который должен бросать Джек по-прежнему должен бросать Джек, согласно 10.2 и 10.3**)

15.5.8 Если первый цветной мяч брошен не тем спортсменом, который бросил Джек (ст.: 10.4.1).

15.5.9 Если Игрок ВСЗ не сделал «**двусторонний мах**» после того, как ему был предъявлен Джек и перед броском Джека; или перед броском штрафного мяча; или перед первым броском каждого спортсмена на тай-брейке (ст.: 5.5).

15.5.10 Если спортсмен ВСЗ не сделал **одновременный «двусторонний мах»**, когда он или член его команды вернулись из игровой зоны перед тем, как бросить свой мяч (ст.: 5.5).

15.5.11 Если какая-либо Сторона одновременно бросает более одного мяча (ст.: 10.13).

15.6 Следующие действия приведут к назначению 1 штрафного мяча (ст.: 15.2):

15.6.1 Если Спортсмен покинул свою зону броска до того, как судья показал его цвет (ст.: 14.2).

15.6.2 Если **Рамп-оператор** поворачивается в сторону игровой зоны во время Энда **до того как все мячи обеих сторон сыграны** (ст.: 3.5).

15.6.3 Если, по мнению судьи, имеется неуместное общение между спортсменом/спортсменами, их **СА, РО Тренерами/ТА. Это включает общение через устройства (смартфоны и т.п.)** (ст.: 16.1 - 16.3).

15.6.4 Спортсмен и/или Спортивный ассистент/**Рамп-оператор** готовит свой следующий бросок, двигая инвалидную коляску и/или рампу или катает мяч во время броска соперника (ст.: 14.1).

15.6.5 Спортивный ассистент/ Рамп-оператор передвигает инвалидную коляску, рампу или толкатель, или передает мяч спортсмену без указания игрока (ст.: 3.5).

15.7 Следующие действия приведут к назначению 1 штрафного мяча и изъятию брошенного мяча (ст.: 15.1/ 15.2):

15.7.1 **Выпуск** Джека или цветного мяча, когда Спортивный ассистент, **Рамп-оператор**, игрок или любое из их снаряжения, **мячи или вещи** касаются разметки игровой площадки или части поверхности корта, не являющейся боксом игрока. **СА игрока ВС1 могут находиться сзади броскового бокса игрока.** Для игроков ВСЗ и их **Рамп-операторов** это включает те случаи, когда мяч еще в рампе (катится) (ст.: 10.2).

15.7.2 **Выпуск** мяча в то время, когда рампа нависает над любой частью линии броска (ст.: 5.3).

15.7.3 **Выпуск** мяча в тот момент, когда хотя бы одна из ягодич игрока (или живота, согласно классификации) не находится в соприкосновении с сиденьем инвалидной коляски (ст.: 10.9.1).

15.7.4 **Выпуск** мяча тогда, когда мяч касается части корта, находящейся за пределами бокса игрока (ст.: 10.2).

15.7.5 **Выпуск** мяча в то время, когда **Рамп-оператор** смотрит в игровую зону (ст. 3.5).

15.7.6 **Выпуск** мяча, когда высота сиденья инвалидной коляски спортсмена выше максимально допустимой величины – 66 см. Правило касается классов BC1, BC2 и BC4 (ст.: 6.1).

15.7.7 В парной или командной дисциплинах, **выпуск** мяча, когда партнёр по команде ещё не вернулся в свой игровой бокс (ст.: 14.5). Если у не бросающего игрока хотя бы одно колесо инвалидной коляски касается линии своего бокса, считается что он находится в своём бросковом боксе.

15.7.8 Подготовка к броску, а затем **выпуск** мяча, когда было время бросать другой стороне (ст.: 15.5.4).

15.8 Следующие действия приведут к назначению 1 штрафного мяча и жёлтой карточке (ст.: 15.2, 15.3):

15.8.1 Любое преднамеренное действие с целью отвлечь соперника или нарушить его концентрацию во время броска.

15.8.2 Если по вине игрока происходит прерванный энд, **который необходимо переигрывать**.

15.9 Спортсмен, Рамп-оператор, Спортивный ассистент и/или Тренер или Тренер-ассистент, который совершает любое из следующих нарушений получит желтую карточку (ст.: 15.3):

15.9.1 Спортсмен или Сторона **входит в Зону разминки не в свою очередь** или с игроком в зоне разминки или в Комнате ожидания будет находиться персонала больше, чем разрешено (ст.: 7.2, 8.2). Спортсмен (в случае парных или командных игр - капитан) получит жёлтую карточку.

15.9.2 Игрок, пара или команда, приносящая в Комнату ожидания (Call Room) больше мячей, чем это разрешено Правилами (ст.: 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Лишние мячи будут конфискованы и удержаны до конца матча. **Спортсмен, который принес дополнительные мячи, может выбрать, какие мячи должны быть конфискованы.**

В парной и командной дисциплинах жёлтую карточку получает спортсмен, взявший больше мячей, чем разрешено. Если невозможно определить виновного, жёлтую карточку получит капитан (ст.: 9.7).

Конфискованные «лишние мячи», удовлетворяющие критериям Правил, могут быть использованы в последующих соревнованиях на том же турнире.

15.9.3 Спортсмен получит жёлтую карточку, если его мяч(и) не соответствует критериям во время проверки **мячей** (ст.: 4.7.1, 4.7.2, 9.3.). Перед входом в Колрум будет вывешен список всех не прошедших проверку мячей, снаряжения, а также список выданных желтых карточек.

15.9.4 Неоправданная, беспричинная задержка матча Игроком. **Окончательное решение по этому вопросу принимает Судья.**

15.9.5 Если игрок не соглашается с решением судьи и/или грубо себя ведёт по отношению к сопернику или персоналу соревнований.

15.9.6 Выход из зоны корта во время матча без разрешения судьи, даже если это происходит между Эндами или во время медицинского или технического тайм-аута. Этот человек не может вернуться в

игру.

15.9.7 Спортсмен, Рамп-оператор, Спортивный ассистент, Тренер или Тренер-ассистент входит в игровую зону без разрешения судьи (ст.: 10.7.4).

15.9.8 Использование во время соревнований снаряжения, которое не соответствует критериям. (Если во время проверки снаряжения перед турниром будет обнаружено, что снаряжение не соответствует требованиям, оно может быть адаптировано для соответствия требованиям и получить официальную печать/наклейку.)

15.10 Спортсмен, Рамп-оператор, Спортивный ассистент и/или Тренер и Тренер-ассистент, который совершает любое из следующих нарушений Правил, получит вторую (2-ю) желтую карточку и не сможет продолжить текущий матч (ст.: 15.3):

15.10.1 Получение второго предупреждения во время одного и того же матча (т.е. ранее была показана желтая карточка за любое нарушение, указанное в ст. 15.9 настоящих Правил).

15.10.2 Вторая жёлтая карточка, показанная спортсмену и/или Спортивному ассистенту в зоне разминки или Комнате ожидания во время того же матча, приведет к отстранению от текущего матча. Если это происходит при подготовке к индивидуальной игре, Сторона проигрывает матч своему сопернику (ст.: 11.8).

Вторая желтая карточка, показанная тренеру, не позволит ему/ей войти в игровую зону (FOP) этого матча.

15.10.3 Вторая желтая карточка, показанная на корте во время матча, приведет к отстранению Стороны от матча и может привести к штрафу (ст.: 11.8). Если карточка показана Тренеру/Тренер-ассистенту он/она обязан покинуть игровую зону (FOP), но команда / пара может продолжить матч.

15.11 Любой член команды, Спортсмен, Рамп-оператор, Спортивный ассистент, Тренер и Тренер-Ассистент, который совершает любое из следующих нарушений Правил, получит красную карточку и немедленную дисквалификацию (ст.: 15.4):

15.11.1 При любом неспортивном поведении по отношению к судье или сопернику, например, попытка обмануть Судью; неправомерные замечания на игровом поле **или за его пределами**.

15.11.2 Грубое поведение.

15.11.3 Использование оскорбительных, обидных или нецензурных выражений или жестов.

15.11.4 Красная карточка всегда приводит к немедленной дисквалификации на турнире. Результаты предыдущих матчей во время турнира будут аннулированы, и спортсмен или Сторона не получит очков участия или рейтинговых очков в этом соревновании соревнований (ст.: 15.4.1).

ОБЩЕНИЕ

16. Общение

16.1 Во время энда **запрещено** общение между Спортсменом, **Рамп-оператором**, Спортивным ассистентом, Тренером/**Тренер-ассистентом**.

Исключение составляют:

- Когда спортсмен просит своего Рамп-оператора или Спортивного ассистента выполнить определенные действия, такие как изменение положения инвалидной коляски или перемещение рампы, прокатка мяча или передача мяча игроку. Некоторые рутинные действия разрешены без специального обращения к Спортивному ассистенту;
- Тренеры/ ТА, СА и РО могут поздравлять или поощрять игрока своей Стороны после выполнения броска и между Эндами;

16.2 В командной и парной дисциплинах во время периода играющие спортсмены могут общаться только со своими партнёрами по команде, которые находятся на корте после того, как судья указал, что их очередь бросать. Во время Энда, когда ни одна из Сторон не была указана для броска «ничейное время» (например: во время измерения судьей; неисправность часов (корректировка времени), и т.п.) спортсмены с обеих Сторон могут разговаривать тихо, но общение должно прекратиться, как только Судья указал, какая Сторона будет бросать.

16.3 Спортсмен не может инструктировать Спортивного ассистента (**команды**), **Рамп-оператора (ПВСЗ)** своего партнёра. Каждый спортсмен должен общаться только со своим Спортивным ассистентом/ **Рамп-оператором**. **Спортсмен ВСЗ может использовать таблички или диаграммы, чтобы давать команды своему товарищу по команде.**

16.4 Игроки могут общаться друг с другом, своими СА/**РО** и тренером/**ТА** между периодами. Общение должно прекратиться, как только судья готов начать период. Судья не задерживает игру из-за продолжительных разговоров.

16.5 Спортсмен может попросить другого игрока или **РО** подвинуться, если он/она мешают выполнению броска, но не может попросить их выйти из своего броскового бокса. **Во время матча игрок должен следить за тем, чтобы его снаряжение не мешало, чтобы противник мог легко сделать свой бросок, не причинив ущерба каким-либо вещам, которые находятся на пути. Чтобы предотвратить повреждение, РО не должен перемещать оборудование противников. Во время матча игрок должен убрать свою рампу/вещи с пути противника, чтобы бросок был сыгран без помех.**

16.6 Любой игрок может обратиться к судье в свое время (время Стороны). **СА/РО могут транслировать сообщение спортсмена Судье с разрешения Судьи**

16.7 После того, как судья укажет, какая Сторона бросает, любой спортсмен этой Стороны может попросить судью сказать счёт или произвести замеры. Судья не отвечает на вопросы о положении мячей (т.е. какой из мячей соперника ближе?). Спортсмены могут выйти в игровую зону, чтобы увидеть, как расположены мячи.

16.8 Если во время игры возникает необходимость присутствия переводчика в игровой зоне, Главный судья (HR) имеет все полномочия, чтобы выбрать его. В первую очередь Главный судья выбирает либо среди волонтеров соревнований, либо среди судей, не задействованных в настоящее время в других матчах **или выбрать переводчика, который находится в специально отведенной зоне.**

16.9 Переводчики не сидят в игровой зоне (FOP). Они должны располагаться в специально отведенной зоне. Матч не будет задержан, если в случае необходимости, переводчика не будет рядом с кортами.

16.10 Любое устройство связи, в том числе смартфон, используемый в зоне соревнований, должно быть одобрено во время проверки оборудования и получить действительную наклейку от HR или назначенного лица. Неутвержденные устройства связи НЕ допускаются в Зоне соревнований. Любое неправильное использование будет являться неподобающим сообщением и гарантирует штраф в один мяч, который будет разыгран при 1-й возможности (Правило 4; 15.6.3).








Тренерам/Тренер-ассистентам разрешается использовать планшеты и смартфоны для записи заметок (такие устройства должны находиться в режиме, например, "режим полета", который не позволяет общаться со спортсменами на корте. Судьи имеют право в любое время во время матча проверять устройство тренера/ЦС, чтобы убедиться, что оно не находится в режиме связи). Спортсмены и СА/РО на корте не должны получать никаких сообщений (электронных, голосовых, сигналов) из-за пределов корта во время окончания. Электронные устройства НЕ могут быть взяты на корт, если они не одобрены во время проверки оборудования. Любое нарушение этого правила является неподобающим сообщением и влечет за собой штраф в один мяч.


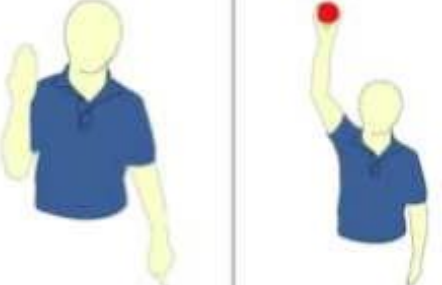



Жесты / Знаки Судьи










Жесты были разработаны для того, чтобы помочь как судьям, так и спортсменам понять определенные ситуации. Спортсмены не могут протестовать, если Судья забывает использовать определенный жест.

Жесты Судьи

Ситуация	Описание жеста	Жест
<p>Показать, что необходимо бросить разминочные мячи или Джек:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.1 • Правило 10.2 	<p>Имитируя рукой бросок, скажите: «Начать разминку» или «Джек».</p>	
<p>Показать, что необходимо бросать цветной мяч:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.4 • Правило 10.5 • Правило 10.6 	<p>Покажите индикатор цвета в соответствии с цветом, стороны, которая должна бросать.</p>	
<p>Равноудалённые мячи</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.12 	<p>Удерживайте индикатор сбоку от ладони с краю, показывая спортсменам. Переверните индикатор, чтобы показать, кто должен бросать (как показано выше).</p>	

<p>Технический или медицинский тайм-аут:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 5.7 • Правило 6.2 • Правило 18 	<p>Поставьте ладонь одной руки напальцы другой руки, образуя букву Т, при этом анонсируя, какая сторона берёт тайм-аут (технический или медицинский тайм-аута для – имя спортсмена/команда/страна/цвет мячей.</p>		
<p>Стоп</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.6.2 • Правило 16.2 • Правило 17.10 	<p>Покажите поднятую ладонь руки 10.6.2 Указать таймеру “Остановить время” или Укажите сторонам “Подождать”</p>		
<p>Замена:</p> <p>Только на юношеских турнирах</p>	<p>Вращайте одну руку вокруг другого.</p>		
<p>Измерение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 4.6 • Правило 11.6 	<p>Соедините две руки, а затем разведите их, будто вы используете рулетку.</p>		
<p>Судья спрашивает, хочет ли спортсмен выйти в игровую зону посмотреть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 11.6 	<p>Укажите на спортсмена, а затем на глаз.</p>		

<p>Неуместное общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.5.3 • Правило 16 	<p>Покажите на рот и покачайте указательным пальцем другой руки.</p>	
<p>Выход мяча за границы (вне игры):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.6.2 • Правило 10.10 • Правило 10.11 	<p>Укажите на мяч и поднимите вертикально предплечье, повернув ладонь к себе и скажите: «Аут» или «Вне игры». Затем поднимите мяч, который покинул корт.</p>	
<p>Изъятие мяча:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.1 	<p>Укажите на мяч и поднимите предплечье и вогнутую руку до того, как поднять мяч (когда это возможно).</p>	
<p>1 штрафной мяч:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.1 	<p>Поднимите 1 палец.</p>	
<p>Жёлтая карточка:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.3 <p>Вторая жёлтая карточка и запрет на участие в текущем матче</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.10 	<p>Покажите желтую карточку за нарушение.</p> <p>Покажите желтую карточку за второе нарушение по окончании матча (для парной и индивидуальной дисциплин)</p>	

<p>Красная карточка (Дисквалификация):</p> <ul style="list-style-type: none"> Правило 15.4 	<p>Покажите красную карточку.</p>		
<p>Завершение энда/конец матча:</p> <ul style="list-style-type: none"> Правило 10.7 	<p>Скрестите вытянутые руки и разведите их. Произнесите: «Энд окончен» или «Матч окончен».</p>		
<p>Счёт:</p> <ul style="list-style-type: none"> Правило 4.5 Правило 11 	<p>Положите пальцы на соответствующий цвет индикатора и скажите счёт</p>		
<p>Счёт Примеры отображения счёта</p>			
			
<p>3 очка красным</p>	<p>7 очков красным</p>	<p>10 очков красным</p>	<p>12 очков красным</p>
<p>Судья на линии</p>			
<p>Ситуация</p>	<p>Описание жеста</p>	<p>Жест</p>	
<p>Необходимо обратить внимание судьи.</p>	<p>Поднимите руку</p>		

ВРЕМЯ

17. Время/продолжительность Эндов

17.1 У каждой Стороны в каждом периоде имеется лимит времени, который контролируется хронометристом / судьей на счётчике.

Лимиты таковы:

- ВС1 – 5 минут для спортсмена в одном энде
- ВС2 – 4 минуты для спортсмена в одном энде
- ВС3 – 6 минут для спортсмена в одном энде
- ВС4 – 4 минуты для спортсмена в одном энде
- Команды – 6 минут для команды в одном энде
- Пары ВС3 – 7 минут для пары в одном энде
- Пары ВС4 – 5 минут для пары в одном энде

17.2 Бросок Джека считается частью времени Стороны.

17.3 Время Стороны начинается с того момента, когда судья указывает хронометристу, какая Сторона бросает, включая Джек.

17.4 Время Стороны останавливается, когда брошенный мяч останавливается в пределах корта или пересекает границы корта.

17.5 Если какая-либо Сторона по истечении лимита времени не бросила мяч, то он и все оставшиеся мячи этой Стороны считаются недействительными (не брошенными) и должны быть помещены в контейнер для мячей вне игры или специально обозначенную зону. В случае с игроками ВС3 мяч считается брошенным, как только он начинает катиться вниз по жёлобу (рампе).

17.6 Если Сторона высвобождает мяч после того, как исчерпан лимит времени, судья останавливает мяч и удаляет его из корта до того, как он нарушит ход игры. Если мяч все же касается других мячей, период считается прерванным (ст.: 12).

17.7 Лимит времени для штрафного мяча – 1 минута на каждый мяч во всех дисциплинах.

17.8 Во время каждого периода на табло (счётчике) показывается оставшееся время обеих Сторон. По завершении каждого периода оставшееся время обеих Сторон будет отмечено в протоколе.

17.9 Если в ходе периода время было выставлено неправильно, судья переустанавливает время, чтобы компенсировать ошибку.

17.10 Во время споров или путаницы судья должен остановить время. Если в ходе периода необходимо остановить время для перевода, оно должно быть остановлено. По возможности переводчик не должен быть из той же команды / страны, что и спортсмен (ст.: 16.8).

17.11 Хронометрист должен громко и чётко объявить, когда оставшееся время равно «1 минуте», «30 секундам», «10 секундам» и «Время», когда время истекло. В течение «одной минуты» между периодами (Эндами) хронометрист должен объявить «15 секунд!» и «Время!». Судья должен повторить объявление, чтобы Спортсмены услышали и точно знали что это для их корта.

18. Медицинский тайм-аут

18.1 Если игроку или СА/РО во время матча становится плохо (это должна быть серьёзная ситуация), любой спортсмен, при необходимости, может попросить медицинский тайм-аут. Матч может быть остановлен на медицинский тайм-аут в течение десяти (10) минут, в течение которых судья должен остановить время матча. В дисциплине ВСЗ во время 10-минутного тайм-аута **Рамп-операторы** не могут смотреть на корт.

18.2 Спортсмен или СА/РО может получить только один (1) медицинский тайм-аут за матч.

18.3 Любой спортсмен или СА/РО, который получает медицинский тайм-аут, должен быть осмотрен на корте как можно скорее врачом, назначенным на место проведения турнира. При необходимости врачу может быть оказана помощь переводчика в общении со спортсменом или СА/РО.

18.4 **Во всех видах программы**, если игрок не может продолжить игру, матч считается проигранным (ст.: 11.8).

18.5 Когда медицинский тайм-аут требуется для Спортивного ассистента/Оператора рампы, и СА/РО не может продолжить после тайм-аута, если у Спортсмена остались какие-либо мячи, но он не может сыграть их без посторонней помощи, они станут мячами вне игры.

18.6 Если спортсмен продолжает запрашивать медицинские тайм-ауты в последующих матчах, технический делегат консультируется с **медицинским персоналом** и представителем команды спортсмена о возможности игрока продолжать дальнейшее участие в соревнованиях.

В индивидуальной дисциплине, если спортсмен отстранён от оставшихся игр, во всех последующих матчах, в которых он не будет участвовать, ему засчитают поражение с наибольшей разницей очков среди игр в группе или среди игр в серии плей-офф.

19. Технический тайм-аут

19.1 Один раз за матч, если какое-либо снаряжение ломается, время должно быть остановлено, и Спортсмену будет выдан один десятиминутный (10) технический тайм-аут для ремонта его снаряжения. В парном матче Спортсмен может при необходимости разделить рампу со своим товарищем по команде. Между Эндами рампа может быть заменена на запасную (об этом должен быть уведомлен Главный судья). Инструменты и запчасти, включая сменную рампу, могут поступать из-за пределов Зоны соревнований. Должностное лицо (Лайнер, Таймер, Судья...) должно сопровождать персонал, выполняющий ремонт. Если оборудование не может быть отремонтировано, спортсмен должен продолжать играть со сломанным оборудованием или отказаться от матча (см.: 11.8).

ПРОТЕСТЫ

20. Разъяснения и Процедура подачи протеста

20.1 Если во время матча одна из Сторон считает, что судья не заметил ошибку или принял неверное решение, которое влияет на исход матча, то игрок/капитан этой Стороны может привлечь внимание судьи к ситуации и попросить разъяснений. Время должно быть остановлено (ст. 17.10).

20.2 Во время матча игрок/капитан может запросить решение Главного судьи (ГС), которое является окончательным, и матч продолжается. Никаких дальнейших протестов быть не может. Если используются верхние камеры, ГС может использовать такие доказательства при принятии решения.

Руководство по оклейке и измерениям

Широкая лента для наружных линий, линии броска и V-образной линии.

Узкая лента для разделения бросковых боксов, креста и мишени размером 35 x 35 см, каждая ножка креста должна быть от 15 до 25 см

6-метровые линии: с внутренней стороны боковых линий.

Боковые линии 12,5 метров: с внутренней стороны передней линии и с внутренней стороны задней линии.

10 метров: от внутренней линии броска до задней линии броска. 5 метров: от внутренней линии броска до центра креста.

3 метра: от внутренней боковой линии до центра креста.

3 метра: от задней части линии броска до передней части V-образной линии.

1,5 метра: от задней части линии броска до передней вершины V-образной линии.

2,5 метра: с внутренней стороны задней линии до внутренней (которая также является задней) линии броска.

Линии боксов длиной 1 метр: равномерно распределены по обе стороны от метровых отметок.

Схема корта для бочча

