

Competition Rules

www.bisfed.com



Międzynarodowe Przepisy Bocci 2017 - v.2



www.polskaboccia.pl office@polskaboccia.pl

Tłumaczenie, opracowanie PZBocci:

Beata Dobak-Urbańska
Michalina Augustyniak
Piotr Schaar

Wstęp

Boccia

Poniższy tekst opisuje reguły gry w Boccie.

Przedstawione przepisy odnoszą się do wszystkich oficjalnych międzynarodowych zawodów pod auspicjami BISFed (Boccia International Sport Federation). Obejmują one wszystkie zawody sankcjonowane przez BISFed włączając World Open events, Continental Cups, Regional i World Championships oraz Paralympic Games.

Komitety Organizacyjne Zawodów mogą dodawać wyjaśnienia zgodne z ustaleniami Delegata Technicznego wskazanego przez BISFed, jednak nie wolno zmieniać samych reguł gry i powinny one być przedłożone w formie pisemnej i zaaprobowane przez BISFed.

Duch gry

Etyka i atmosfera gry są podobne do tych, które panują podczas gry w tenisa. Publiczność jest mile widziana, jednak widzowie oraz zawodnicy nie biorący udziału w grze powinni zachować ciszę w momencie, w którym Zawodnik wykonuje rzut bilą.

Fotografowanie

Zabrania się fotografowania z użyciem lampy błyskowej w czasie meczów. Nagrywanie filmów jest dozwolone, jednak statywy, kamery itp. muszą być ustawione w miejscu wyznaczonym przez Sędziego, Sędziego Głównego, Delegata Technicznego, czy Komitet Organizacyjny.

Okres próbny na wprowadzenie zmian do Przepisów Bocci

Przepisy tej wersji będą stosowane podczas sankcjonowanych zawodów BISFed w 2017r.

W Polsce wprowadzone zostają z dniem opublikowania na www.polskaboccia.pl i obowiązywać będą do tłumaczenia przez PZBocci kolejnej wersji BISFed oczekiwanej w 2018 r

Spis treści

1. DEFINICJE	4
2. KRYTERIA KWALIFIKACJI ZAWODNIKÓW	5
3. RODZAJE ROZGRYWEK	5
4. KONTROLA BIL I SPRZĘTU	7
5. SPRZĘT WSPOMAGAJĄCY	9
6. WÓZKI	10
7. ROZGRZEWKĄ	10
8. CALL ROOM	11
9. KONTROLA WYRYWKOWA	12
10. GRA	13
11. PUNKTACJA	17
12. PRZERWANA RUNDA	17
13. DOGRYWKA – Tie Break	18
14. PORUSZANIE SIĘ NA BOISKU	18
15. PRZEWINIENIA, KONSEKWENCJE ŁAMANIA REGUŁ GRY	19
16. POROZUMIEWANIE SIĘ	23
17. CZAS, LIMITY	24
18. WYJAŚNIENIA I POSTĘPOWANIE ODWOŁAWCZE	25
19. MEDICAL TIME OUT - CZAS MEDYCZNY	26
ZAŁĄCZNIKI	
ZAŁĄCZNIK nr 1 - OFICJALNE GESTY/ZNAKI SĘDZIÓW	28
ZAŁĄCZNIK nr 2 PROTESTY	33
ZAŁĄCZNIK nr 3. UKŁAD BOISKA DO GRY W BOCCIE	37
SŁOWNIK TERMINÓW	38

1. Definicje

Klasyfikacja	Proces klasyfikacji zgodnie z Zasadami Klasyfikacji BISFed
CP	Mózgowe Porażenie Dziecięce
Rozgrywki	Jeden z kilku poziomów współzawodnictwa zależny od klasyfikacji.
Bila	Jedna z czerwonych lub niebieskich bil lub Jack (p.4.7)
Jack	Biała Bila – cel
Bila nieważna (Dead Ball)	Bila wyrzucona poza obszar boiska, Bila usunięta z boiska przez Sędziego w konsekwencji złamania reguł gry, Bila wyrzucona po upływie limitu czasu przysługującego Stronie. Bila, której Zawodnik zdecydował się nie wyrzucać
Bila karna	Dodatkowa bila rzucona na zakończenie Rundy przyznana Stronie przez Sędziego w celu ukarania strony przeciwnej za określone naruszenie przepisów.
Bile Niewyrzucone (BNT)	(BNT)To bile, których w danej Rundzie Strona zdecydowała się nie wyrzucać.
Szablon do bil	Szablon używany do sprawdzenia czy obwód bil spełnia kryteria.
Waga	Używana do ważenia bil z dokładnością 0,01g
Call Room	Miejsce do rejestracji przed każdym meczem.
Strefa Gier (FOP)	Obszar, który obejmuje wszystkie boiska, włącznie ze stanowiskiem Timekeepera (osoba mierząca czas)
Boisko	Wyznaczony liniami obszar, na którym rozgrywany jest mecz, obejmujący również pola rzutu.
Pole Gry	Boisko bez Pól Rzutu.
Pole Rzutu	Jedno z sześciu oznaczonych i ponumerowanych pól z którego Zawodnik wyrzuca bile
Linia Rzutu	Linia na boisku zza której zawodnicy wyrzucają bile
Linia V	Linia V, którą musi przekroczyć Jack, aby uznany został za ważną.
Krzyż	Znak w centrum pola gry, w którym umieszcza się Jacka: – w dogrywce, – kiedy wyjdzie poza granice pola gry, – gdy znajdzie się w polu nieważnym dla Jacka (po pierwszym rzucie kolorową bilą)
Kwadrat Karny	Kwadrat na krzyżu o wymiarach 25 cm x 25 cm przeznaczony do wykonywania Rzutów Karnych.
Mecz	Rozgrzywka między dwoma Stronami,
Runda	Jedna część meczu, w której wszystkie bile zostały wyrzucone przez obie strony.
Przerwana Runda	Runda uznana jest za Przerwaną, gdy układ bil na boisku został celowo lub przypadkowo zakłócony (zmieniony).
Przewinienie	Każde działanie Zawodnika, Strony, Zawodnika Rezerwowego, Sportowego Asystenta lub Trenera, które jest niezgodne z przepisami, w wyniku którego Strona otrzymuje karę.
Żółta Kartka	Żółta kartka o wymiarach ok.7 x 10 cm. pokazywana przez Sędziego w celu udzielenia ostrzeżenia.
Czerwona Kartka	Czerwona kartka o wymiarach ok.7 x 10 cm. pokazywana przez Sędziego w celu dyskwalifikacji.
Sprzęt	Rampa, rękawiczki, szyny (mocowane do kończyn) i inny sprzęt wspomagający jak na przykład pointer (dawniej wskaźnik).
HOC	Komitet Organizacyjny Zawodów
SA, HR, AHR, TD, ATD	SA- Sportowy Asystent ; HR- Sędzia Główny AHR- Asystent Sędziego Głównego ; TD- Delegat Techniczny ATD- Asystent Delegata Technicznego
Strona	W rozgrywkach indywidualnych Stroną jest (1) jeden Zawodnik. W parach Stroną określa się (2) Zawodników. W Drużynach Stroną jest trzech (3) Zawodników. Zawodnicy Rezerwowi, Sportowi Asystenci, Trenerzy są również członkami strony.(w rozgrywkach, w których jest to dozwolone)

Sportowy Asystent	Osoba, która asystuje Zawodnikowi zgodnie z przepisami dot. Sportowego Asystenta
Zawodnik Rezerwowy	Zastępuje Zawodnika tej samej Strony
Rzut	Jest to termin oznaczający wprowadzenie w ruch bili na Boisko: Są to: wyrzucenie, kopnięcie lub wypuszczenie bili przy pomocy sprzętu wspomagającego.
Strefa Rozgrzewkowa	Obszar przeznaczony dla Zawodników do Rozgrzewki przed wejściem do Call Roomu

2. Kryteria Kwalifikacji Zawodników

2.1 Kryteria kwalifikacji Zawodników znajdują się w Zasadach klasyfikacji BISFed, określających szczegółowo profile poszczególnych klas sportowych oraz szczegóły procesu klasyfikacji Zawodnika, powtórnej klasyfikacji i protestów. Szczegółowe informacje: w rozdziale 4 w najnowszych Zasadach Klasyfikacji BISFed, opublikowanych na www.BISFed.com

2.2 Aby startować w międzynarodowych zawodach Zawodnik musi mieć ukończone 15 lat przed 1 stycznia roku, w którym odbędą się zawody. Międzynarodowe zawody obejmują (ale nie są do nich ograniczone): Mistrzostwa Regionalne, Mistrzostwa Świata, inne zawody sankcjonowane przez BISFed oraz Igrzyska Paraolimpijskie.

3. Rodzaje Rozgrywek

Zasady Ogólne

Istnieje podział na siedem kategorii. W każdej z nich grają sklasyfikowani zawodnicy obu płci. Kategorie:

3.1 Rozgrywki indywidualne

- Indywidualne BC1
- Indywidualne BC2
- Indywidualne BC3
- Indywidualne BC4

W rozgrywkach indywidualnych, mecz składa się z czterech (4) Rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna dwie Rundy z zachowaniem kolejności rzutów Jackiem w poszczególnych Rundach. Każdy Zawodnik ma sześć (6) kolorowych bil. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje Pole Rzutu nr 3, natomiast Strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje Pole Rzutu nr 4. Do Call Roomu każdy Zawodnik może wnieść 6 czerwonych bil, 6 niebieskich bil i 1 Jacka.

3.2 Rozgrywki i w Parach

- Pary BC3 – dla Zawodników sklasyfikowanych jako BC3
- Pary BC4 – dla Zawodników sklasyfikowanych jako BC4

Pary BC3

Zawodnicy muszą posiadać klasę BC3. Para BC3 może mieć jednego Zawodnika Rezerwowego. Wyjątki są do rozważenia przez BISFed, której decyzja jest ostateczna. W meczu w Parach BC3 na Boisku przez cały czas musi grać co najmniej jeden Zawodnik z CP. Każdemu Zawodnikowi towarzyszy Sportowy Asystent, który musi przestrzegać Przepisów dla Asystentów Sportowych (p. 3.6).

Pary BC4

Zawodnicy muszą posiadać klasę BC4. Para BC4 **może** mieć jednego Zawodnika Rezerwowego. Wyjątki są do rozważenia przez BISFed, której decyzja jest ostateczna. **zawodnikowi grającemu nogą może asystować Sportowy Asystent, który musi przestrzegać Przepisów dla Sportowych Asystentów (p. 3.6).**

W parach BC3 i BC4 mecz składa się z czterech (4) Rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną Rundę z zachowaniem kolejności wyrzucania Jacka w porządku numerycznym (z Pola Rzutu nr 2 do pola nr 5). Każdy Zawodnik ma trzy kolorowe bile. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje Pola Rzutu 2 i 4, natomiast Strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje Pola Rzutu 3 i 5.

3.2.1 Do Call Roomu każdy Zawodnik z Pary (także Rezerwowy) może wziąć ze sobą 3 czerwone bile, 3 niebieskie bile i 1 Jacka na Parę.

3.2.2 Bile używane przez Zawodnika Rezerwowego są umieszczone w wyznaczonym miejscu obok Timekeepera. (Sędziego stolikowego)

3.3 Drużyna

Zawodnicy muszą posiadać klasę BC1 lub BC2. Drużyna musi składać się z 3 Zawodników, w tym min. jednego Zawodnika BC1. Na Boisku musi przez cały czas grać przynajmniej 1 Zawodnik BC1. Każda Drużyna ma jednego Sportowego Asystenta, który musi przestrzegać Przepisów dla Asystentów Sportowych (p.3.6). Drużyna może mieć do dwóch rezerwowych. Jeżeli drużyna ma dwóch rezerwowych, musi mieć co najmniej dwóch Zawodników BC1.

W Drużynach mecz składa się z sześciu (6) Rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną Rundę z zachowaniem kolejności wyrzucania Jacka w porządku numerycznym z Pola Rzutu nr1 do pola nr 6. Każdy Zawodnik ma dwie kolorowe bile. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje pola rzutu 1, 3 i 5, natomiast Strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje Pola Rzutu 2, 4 i 6.

3.3.1 Do Call Roomu każdy Zawodnik z Drużyny (także rezerwowy) może wziąć ze sobą 2 czerwone bile, 2 niebieskie bile i 1 Jacka na Drużynę.

3.3.2 Bile używane przez Zawodników rezerwowych są umieszczone w wyznaczonym miejscu obok Timekeepera.

3.4 Pomiędzy Rundami w rozgrywkach Drużyn oraz Par

Nie ma czasu (Time Out) między Rundami.

Sędzia dopuszcza maksymalnie jedną (1) minutę przerwy pomiędzy Rundami. Jedna minuta rozpoczyna się od momentu, kiedy Sędzia podnosi Jacka z podłogi i ogłasza: „**Jedna Minuta**”. Trenerzy mogą zebrać bile swojej Strony i podejść oraz rozmawiać z Zawodnikami na Boisku podczas tego czasu. Trenerzy mogą poprosić Sportowych Asystentów, Sędziego i liniowego o pomoc w pozbieraniu bil. Po upływie 50 sekund Sędzia ogłasza: „**10 sekund**”. Po upływie jednej minuty Sędzia ogłasza: „**Czas**”. Kiedy Sędzia poda Jacka Zawodnikowi, który będzie rzucał, wszystkie czynności Strony przeciwnej muszą zostać zatrzymane. Następnie Sędzia ogłasza: „**Jack**” (na Boisko). Jeżeli Strona przeciwna nie jest jeszcze gotowa, musi poczekać do momentu w którym Sędzia wskaże tej Stronie sygnał do rzutu (wtedy może dokończyć przygotowania). Kiedy Sędzia ogłasza: „**Czas**” Zawodnicy muszą znajdować się w swoich Polach Rzutu a Trenerzy w przeznaczonym dla nich obszarze. W przeciwnym wypadku otrzymują **Żółtą Kartę** za opóźnianie meczu.(15.8.1)

3.5 Odpowiedzialność Kapitana

3.5.1. W Rozgrywkach Drużynowych i w Parach w każdym meczu każdej Stronie przewodzi Kapitan. Musi go identyfikować Litera „**C**” widoczna dla Sędziego. Odpowiedzialny za zapewnienie napisu „**C**” jest Kapitan, Klub lub kraj. Kapitan jest kierownikiem Drużyny, reprezentuje Stronę i jest odpowiedzialny za:

3.5.2 Reprezentowanie Drużyny/ Pary podczas rzutu monetą i dokonanie wyboru koloru bil (czerwony lub niebieski),

3.5.3 Decydowanie który z Zawodników ma wykonać poszczególne rzuty, włącznie z Rzutami Karnymi.

3.5.4 Zwracanie się do Sędziego o **Czas Techniczny**, **Czas Medyczny** lub zmianę Zawodnika. Może o to zwrócić się także Trener.

3.5.5 Potwierdzenie decyzji Sędziego podczas podliczania punktów,

3.5.6 Konsultacje z Sędzią w przypadku Przerwanej Rundy lub w razie wątpliwości.

3.5.7 Podpisanie protokołu lub wyznaczenie kogoś do podpisania. Osoba podpisująca **musi** podpisać się swoim imieniem i nazwiskiem.

3.5.8 Złożenie protestu – może to zrobić także Trener lub Kierownik Drużyny.

3.6 Przepisy dla Asystentów Sportowych

Zawodnicy BC1, BC3 i BC4 grający nogą mogą posiadać **Sportowego Asystenta – (SA)**. Sportowy Asystent Zawodników BC1 i BC4 kopiących nogą powinien być ustawiony za Polem Rzutu swojego Zawodnika ale może wejść w Pole Rzutu na jego polecenie. Sportowy Asystent BC3 musi być ustawiony wewnątrz Pola Rzutu Zawodnika i nie może patrzeć na Pole Gry podczas Rundy. Sportowy Asystent wykonuje zadania takie jak:

- regulowanie lub stabilizowanie wózka– na prośbę Zawodnika
- regulowanie pozycji Zawodnika - na prośbę Zawodnika
- rolowanie i/lub podawanie bil Zawodnikowi - na prośbę Zawodnika
- ustawianie rampy (dla BC3) - na prośbę Zawodnika
- wykonywanie rutynowych czynności przed lub po rzucie
- zbieranie bil po każdej Rundzie po zezwoleniu Sędziego

Sportowy Asystent nie może mieć bezpośredniego kontaktu fizycznego z Zawodnikiem podczas wykonywania rzutu, nie może pomagać Zawodnikowi poprzez popchnięcie lub regulowanie wózka, czy pointera. Sportowy Asystent BC 3 nie może patrzeć, spoglądać na Pole Gry podczas trwania Rundy.

3.7 Trener

Przed każdym meczem w Call Roomie i w Strefie Rozgrzewki może przebywać jeden Trener na Stronę (p.7.2, 8.2)

W rozgrywkach indywidualnych Trener nie może wejść na Pole Gry. Trener może wejść na Pole Gry **ze swoją własną Drużyną lub Parą** tylko w Rozgrywkach Drużynowych i w Parach

4. Kontrola bil i sprzętu

Na każdych ważnych zawodach BISFed cały sprzęt niezbędny do przeprowadzenia **zawodów** musi być dostarczony przez organizatora zawodów i zaaprobowany przez Delegata Technicznego BISFed.

Kontrola sprzętu i bil musi odbyć się przed rozpoczęciem zawodów. Sędzia Główny i/lub osoby przez niego wyznaczone przeprowadzają kontrolę bil i ramp w czasie określonym przez Delegata Technicznego. Powinno się to odbyć 48 godzin przed rozpoczęciem zawodów. **Bile które nie spełnią kryteriów będą wykluczone i zatrzymane przez organizatora do końca zawodów. Rękawiczki, szyny lub inne urządzenia, których używa Zawodnik na boisku muszą być zatwierdzone przez Klasyfikatorów i muszą zostać poddane kontroli sprzętu.**

Także bile, które dostarczył Komitet Organizacyjny Zawodów- (HOC) muszą na każdych zawodach zostać poddane kontroli.

4.1 Boisko

Powierzchnia Boiska powinna być płaska i gładka jak na przykład: wypolerowany beton, drewniana podłoga, naturalna lub syntetyczna wykładzina. Powierzchnia powinna być czysta. Nie można używać żadnych środków zmieniających powierzchnię podłoża (np. różnego rodzaju proszku itp.)

Wymiary Boiska to 12.5m x 6m wraz ze strefą rzutu podzieloną na sześć pól. Wszystkie pomiary **granicznych** linii boiska odnoszą się do wnętrza odpowiednich linii. Linie dzielące Pola Rzutu i Krzyż są mierzone od cienkiej linii (zrobionej ołówkiem) na taśmie, od której taśma równomiernie rozchodzi się na obie strony. Linia rzutu i linia „V” są umieszczone wewnątrz obszaru nieważnego dla Jacka (p. załącznik 3 – Układ Boiska Bocci).

Wszystkie linie boiska powinny mieć szerokość **od 1.9 cm do 7 cm** i muszą być dobrze widoczne. Powinna to być taśma łatwo przylepna

Gruba taśma, 4 - 7 cm jest używana do zewnętrznych linii granicznych, linii rzutu, linii „V”. Cienka taśma, **1,9 – 2,6 cm szerokości**, powinna być używana do wewnętrznych linii - linii dzielących Pola Rzutu, wyznaczających **Kwadrat Karny** i Krzyż. **Wewnętrzne wymiary Kwadratu Karnego wynoszą 25 cm x 25 cm. Cienka taśma jest umieszczona na zewnątrz tego 25 centymetrowego kwadratu.**

4.2 Tablica wyników

Powinna być umieszczona w miejscu, widocznym dla wszystkich Zawodników rozgrywających mecz.

4.3 Sprzęt do pomiaru czasu

O ile to możliwe należy używać elektronicznego pomiaru czasu.

4.4 Nieważne bile (Dead Balls)

Bila będąca poza granicami boiska musi zostać **umieszczona w Pojemniku na Nieważne Bile** lub poza linią graniczną boiska **około 1 m od Pola Gry**, w takim miejscu, aby wszyscy Zawodnicy widzieli ile bil zostało rozegranych.

4.5 Sygnalizator czerwono/niebieski

Podobny do rakiетки używanej w tenisie stołowym, wyraźnie wskazujący, na którą ze stron (czerwoną czy niebieską) przypada kolej rzutu. **Sędzia używa sygnalizatora i palców aby pokazać wynik na koniec każdej Rundy i na koniec meczu.**

4.6 Urządzenia pomiarowe

Szablony używane są do pomiaru obwodu bil. Miary, cyrkiel, szczerlinomierz, latarka są używane przez Sędziego do pomiarów odległości na Boisku.

4.7 Bile do Bocci

Zestaw bil do Bocci składa się z 6 bil czerwonych, 6 niebieskich i jednej białej zwanej **Jackiem**. Bile używane podczas oficjalnych zawodów muszą spełniać kryteria ustalone przez BISFed. (p. 4.7.1, 4.7.2)

Każdy Zawodnik lub Strona może używać własnych kolorowych bil. W indywidualnych rozgrywkach każdy Zawodnik może używać swojego Jacka; w rozgrywkach Drużyn i Par, przysługuje jeden Jack na Stronę.

Bile zapewnione przez organizatora mogą być użyte tylko przez Zawodników, którzy nie przynieśli swoich bil do Call Roomu lub przez Zawodników, których bile nie spełniły kryteriów podczas kontroli sprzętu (Equipment check).

4.7.1 Wymagania dotyczące bili:

Waga: 275 g +/- 12 g

Obwód: 270 mm +/- 8mm

Nie jest wymagane umieszczanie na bilach oznaczenia zaświadczonego, że bile spełniają powyższe kryteria. Bile muszą być w określonym czerwonym, niebieskim i białym kolorze. Bile muszą być w dobrym stanie, nie mogą posiadać żadnych widocznych nacięć, śladów, które wskazywałyby, że zostały one w jakiś sposób zmodyfikowane. Niedozwolone jest stosowanie naklejek na bilach. Sędzia Główny i Delegat Techniczny podejmują ostateczną decyzję co do tego czy poszczególne bile mogą być używane.

4.7.2 Sprawdzanie bil

4.7.2.1 Waga każdej bili jest sprawdzana przy użyciu wagi z dokładnością do 0,01 g.

4.7.2.2 Obwód bili jest sprawdzany za pomocą sztywnego szablonu o grubości 7-7,5 mm, który posiada dwa otwory: jeden o obwodzie 262 mm ("mały" otwór) i drugi o obwodzie 278 mm („duży” otwór).

Procedura testowa:

4.7.2.2.1 Każdą bilę umieszcza się delikatnie na szczycie małego otworu i sprawdza czy **nie przejdzie** przez ten otwór pod wpływem własnego ciężaru. (Bila **nie może** przejść)

4.7.2.2.2 Każdą bilę umieszcza się delikatnie na szczycie dużego otworu i sprawdza czy **przejdzie** przez ten otwór pod wpływem własnego ciężaru. (Bila **musi** przejść)

4.7.2.2.3 Każda bila będzie testowana przy użyciu standardowego Testu Toczenia Bil BISFed, w celu sprawdzenia toczenia się pod wpływem grawitacji. Sprawdzian polega na wypuszczeniu bili po aluminiowej rampie o długości 290 mm ustawionej horyzontalnie pod kątem 25 stopni. Testowana bila musi przetoczyć się po aluminiowej płycie wylotowej o szerokości 100 mm na odcinku o długości co najmniej 175 mm. Test uznaje się za zaliczony jeśli bila przetoczy się dokładnie wzdłuż płyty wylotowej i spadnie z jej **krawędzi końcowej**. każda bila może być testowana maksymalnie 3 razy i będzie uznana za nieważną jeśli nie spadnie z płyty przy jednej z trzech prób. Bila, która spadnie z bocznej krawędzi płyty wylotowej **nie spełnia kryteriów**.

4.7.2.3 Sędzia Główny może przeprowadzić dodatkowe wyrzykowe testy według zasad 4.7.2.1 -4.7.2.3 w Call Roomie przed każdym meczem.

4.7.2.4 Każda bila, która nie spełnia wymogów według zasady 4.7.2.1- 4.7.2.3 zostaje wycofana z zawodów i zatrzymana przez Sędziego Głównego do czasu ich zakończenia; taka bila nie może być używana podczas zawodów.

5. Sprzęt wspomagający

Urządzenia wspomagające takie jak rampy i pointery używane przez Zawodników klasy BC3 muszą być zatwierdzone podczas kontroli sprzętu na każdych zawodach. Rękawiczki i/lub szyny używane przez jakiegokolwiek ze sportowców muszą zostać zatwierdzone podczas klasyfikacji i muszą zostać przyniesione na kontrolę sprzętu. (Equipment Check)

5.1 Rampa położona na boku musi mieścić się w obszarze o wymiarach 2,5 m x 1 m. Rampa, zawierająca jakiegokolwiek dodatkowe części, przedłużenia i podstawy, podczas mierzenia musi być rozciągnięta do swojej maksymalnej długości.

5.2 Rampa nie może posiadać żadnego mechanicznego urządzenia, które mogłyby przyspieszyć lub spowolnić ruch bili lub wpłynąć na kierunkowe ustawienie rynny (np. lasery, poziomice, hamulce, urządzenia namierzające, wizjery itp.). **Takie mechaniczne urządzenia są niedozwolone w Call Roomie ani na Polu Gry. Umieszczanie innych urządzeń polepszających obserwację na rynnie jest niedozwolone.** W momencie wypuszczania przez Zawodnika bili, nic nie może zakłócić jej ruchu.

5.3 **Podczas wypuszczania bili, rampa nie może przekraczać w powietrzu linii rzutu.**

5.4 Nie ma ograniczeń dotyczących długości pointera trzymanego w ustach, w ręce bądź przymocowanego do głowy.

5.5 Na początku każdej Rundy, po sygnale Sędziego do rzutu Jackiem. Rampa Zawodnika rzucającego musi być wyraźnie przesunięta co najmniej 20 cm w lewą i 20 cm w prawą stronę (p.15.5.2). Rampa musi również zostać poruszona przed każdym Rzutem Karnym.

Zawodnik musi zmienić także pozycję rampy (j.w) podczas gdy on lub jego kolega z Drużyny powróci z Pola Gry. (p 15.7.10). Nie jest wymagana zmiana pozycji rampy pomiędzy innymi rzutami.

5.6 Zawodnik może użyć więcej niż jednej rampy i/lub pointera podczas meczu. Cały sprzęt wspomagający musi pozostawać w Polu Rzutu Zawodnika podczas całej Rundy. Jeżeli Zawodnik chce użyć jakiejś rzeczy (butelek, nakrycia, znaczków, flag ...) lub innego sprzętu (pointera, rampy lub jej przedłużenia) podczas Rundy, wszystkie te rzeczy muszą znajdować się wewnątrz Pola Rzutu Zawodnika od początku Rundy. Jeżeli rzecz ta zostanie zabrana z Pola Rzutu Zawodnika podczas Rundy, Sędzia postępuje według przepisu 15.5.1., 15.5.5

5.7 Jeśli rampa ulegnie uszkodzeniu podczas meczu, wówczas czas zostaje zatrzymany a Zawodnikowi przysługuje 10 minut **Czasu Technicznego** na jej naprawę. W Rozgrywkach Parami, Zawodnicy mogą używać tej samej rampy lub /i rampy Zawodnika Rezerwowego. Rampa może zostać wymieniona tylko pomiędzy Rundami. (musi być o tym powiadomiony Sędzia Główny.)

5.8 Zawodnicy, którzy wymagają używania rękawiczek i/lub szyn muszą posiadać dokument uzyskany podczas Klasyfikacji, zezwalający na używanie tych przedmiotów.

6. Wózki

6.1 Wózki używane na zawodach powinny być na tyle standardowe jak to możliwe. Skutery elektryczne mogą być także używane. **Nie ma ograniczeń dotyczących wysokości siedziska dla Zawodników BC3, pod warunkiem, że Zawodnik pozostaje w pozycji siedzącej. Dla wszystkich pozostałych Zawodników maksymalna wysokość siedziska wynosi 66 cm od ziemi do najniższego punktu gdzie pośladki Zawodnika stykają się z poduszką siedziska.**

6.2 Jeżeli wózek zepsuje się w trakcie meczu, czas musi zostać zatrzymany i Zawodnikowi przysługuje 10 min Czasu Technicznego na naprawę. Jeżeli wózek nie może zostać naprawiony, Zawodnik musi kontynuować grę. Jeżeli jest to niemożliwe, przegrywa mecz walkowerem. (p.11.8)

6.3 W razie wątpliwości ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny w porozumieniu z Delegatem Technicznym. Ich decyzja jest ostateczna.

7. Rozgrzewka

7.1 Przed rozpoczęciem każdego meczu Zawodnicy mogą rozgrzewać się na wyznaczonej Strefie Rozgrzewki, używanej wyłącznie przez Zawodników którzy, według programu rozgrywek sporządzonym przez Komitet Organizacyjny zawodów (HOC) będą grali następne mecze. Zawodnicy, trenerzy i Sportowi Asystenci mogą wejść na wyznaczone Boisko i rozpocząć rozgrzewkę tylko w wyznaczonym dla nich czasie.

7.2 Maksymalna liczba osób mogąca towarzyszyć Zawodnikom w Strefie Rozgrzewki:

- BC1 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC2 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC3 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC4 1 Trener, 1 Asystent Sportowy
- Pary BC3 1 Trener, 1 Sportowy Asystent na Zawodnika
- Pary BC4 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- Drużyna (BC1/2) 1 Trener, 1 Sportowy Asystent

7.3 Jeżeli to konieczne, jeden tłumacz i jeden fizjoterapeuta/masażysta na kraj mogą wejść do Strefy Rozgrzewki. Osoby te nie mogą asystować w treningu.

8 Call Room

8.1 Na zewnątrz Call Roomu przy wejściu- w wyraźnie widocznym miejscu zostaje umieszczony Zegar z Oficjalnym Czasem.

8.2 Maksymalna liczba osób mogąca towarzyszyć Zawodnikom w Call Room:

- BC1: Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC2: 1 Trener
- BC3: 1 Trener, 1 Sportowy Asystent
- BC4: 1 Trener (1 Sportowy Asystent jeżeli Zawodnik jest Footplayerem)
- Pary BC3: 1 Trener, 1 Sportowy Asystent na Zawodnika
- Pary BC4: 1 Trener (1 Sportowy Asystent jeżeli Zawodnik jest Footplayerem)
- Drużyna (BC1/2): 1 Trener, 1 Sportowy Asystent

8.3 Przed wejściem do Call Room każdy Zawodnik i Sportowy Asystent muszą pokazać swój numer startowy i identyfikator akredytacyjny. Trenerzy muszą pokazać swój identyfikator akredytacyjny. Numer Zawodnika musi być umieszczony z przodu: na klatce piersiowej lub na nodze.

Wszyscy Sportowi asystenci muszą mieć właściwy numer (Zawodnika) na plecach. Zaniedbanie tego skutkuje zakazem wstępu do Call Roomu.

8.4 Rejestracja dokonywana jest w biurze Call Roomu, które mieści się przy wejściu. Strona która nie jest obecna w Call Roomie w wyznaczonym czasie, przegrywa mecz walkowerem.

8.4.1 W Rozgrywkach Indywidualnych wszyscy Zawodnicy muszą być zarejestrowani między trzydzieści (30) a piętnaście (15) minut przed wyznaczonym czasem rozpoczęcia konkretnego meczu.

8.4.2 W Rozgrywkach w Parach i Drużynach wszyscy Zawodnicy muszą być zarejestrowani pomiędzy czterdzieści pięć (45) a dwadzieścia (20) min przed wyznaczonym czasem rozpoczęcia konkretnego meczu.

8.4.3 Każda Strona (Zawodnicy Indywidualni, Pary, Drużyny, wraz z Trenerem i Sportowym Asystentem w składzie) musi zarejestrować się razem przy wejściu do Call Roomu (w tym samym czasie) z całym swoim sprzętem sportowym i bilami. Każda Strona powinna wziąć do Call Roomu tylko te rzeczy, które są niezbędne do rozegrania meczu..

8.5 Po zarejestrowaniu się w Call Roomie, Zawodnicy, Trenerzy i Sportowi Asystenci nie mogą opuszczać Call Roomu. Jeśli to zrobią, nie uzyskają pozwolenia na powtórne wejście i nie wezmą udziału w meczu. (p.8.13 jest wyjątkiem). Inne przypadki będą rozpatrzone przez Sędziego Głównego/lub Delegata Technicznego.

8.6 Natychmiast po zarejestrowaniu, Wszystkie Strony muszą udać się do specjalnie wyznaczonego miejsca w Call Roomie (ponumerowanego zgodnie z numerem boiska na którym rozegrany zostanie mecz). Jeżeli

Zawodnik musi zagrać jeden mecz po drugim, Trener lub Kierownik Drużyny może za pozwoleniem Delegata Technicznego, zarejestrować Zawodnika do kolejnej gry. Dotyczy to także fazy meczów rozgrywanych systemem pucharowym kiedy Zawodnik (który awansował do kolejnego etapu) nie ma wystarczająco dużo czasu aby zdążyć do Call Roomu w określonym przez HOC terminie.

8.7 O określonej godzinie, wejście do Call Roomu zostaje zamknięte i już żadna osoba nie może wejść i ani sprzęt sportowy, ani bile nie mogą być wniesione do Call Roomu i nie mogą zostać użyte w meczu (Wyjątki mogą być rozpatrywane przez Sędziego Głównego i/lub Delegata Technicznego).

8.8 Sędziowie wchodzą do Call Roomu aby przygotować się do meczu jako ostatni, kiedy drzwi są zamykane.

8.9 Sędzia może poprosić Zawodników o pokazanie swoich numerów i identyfikatorów akredytacyjnych.

8.10 W Call Roomie przeprowadzana jest Kontrola Sprzętu Sportowego, testowanie bil, sprawdzenie zatwierdzonych pieczętek na rampach i losowanie - rzut monetą. Każdy, sprzęt, który nie spełni wymogów, nie może być użyty na Boisku, chyba że Strona **natychmiast** może poprawić go tak, aby spełniał wymogi.

8.11 Rzut monetą - Sędzia rzuca monetą, a wygrywająca Strona wybiera kolor bil, którymi będzie grała czerwony lub niebieski. Dozwolone jest sprawdzanie bil **Strony** przeciwnej, przed lub po rzucie monetą.

8.12 Bile Organizatora zawodów mogą być używane tylko przez Zawodników, którzy nie dostarczyli swoich bil do Call Roomu, lub których bile nie spełniały kryteriów, podczas kontroli wyrwykowej.

8.13 Jeżeli nastąpiło opóźnienie w planie minutowym, **podczas gdy trwają już procedury Call Roomu**, Sędzia Główny lub Delegat Techniczny mogą wyrazić zgodę na skorzystanie z toalety zgodnie z poniższymi wytycznymi:

- Strona przeciwna danego meczu musi zostać poinformowana
- Zawodnikowi musi towarzyszyć Członek jego zespołu.
- Zawodnik musi powrócić do Call Roomu, zanim grupa zacznie wychodzić na Pole Gry; Jeżeli Zawodnik nie wróci pozostawiając stronę **z niewystarczającą liczbą Zawodników**, wówczas Strona **przegrywa mecz walkowerem**.

8.14 Przepis 8.4 nie obowiązuje jeżeli opóźnienie jest spowodowane przez Organizatorów. Jeśli z jakiegoś powodu mecze zostaną opóźnione to HOC (Organizator) powiadamia pisemnie kierowników wszystkich drużyn, najszybciej jak to możliwe i wprowadza poprawiony plan rozgrywek.

8.15 Tłumacze mogą wejść do Call Roomu tylko wtedy, gdy zostaną o to poproszeni przez Sędziego. Przed rozpoczęciem każdego meczu tłumacz musi być obecny w wyznaczonym miejscu na zewnątrz Call Roomu - w gotowości do wejścia w razie potrzeby.

9 Kontrola wyrwykowa (Random check)

9.1 Sprzęt może zostać poddany wyrwykowej kontroli w dowolnym czasie, według uznania Sędziego Głównego.

9.2 Bile, które nie spełniają kryteriów **4.7.1, 4.7.2** zostają skonfiskowane aż do zakończenia zawodów. Sędzia zapisuje liczbę wycofanych bil w protokole. Zawodnicy w tym czasie mogą zastąpić je bilami przygotowanymi przez Organizatora zawodów. Po zakończeniu meczu, bile te zostają zwrócone Sędziemu. **Jeśli Zawodnik przyniesie do Call Roomu za dużo bil, to dodatkowe bile zostaną skonfiskowane do zakończenia zawodów.**

9.3 W przypadku gdy jedna lub więcej bil nie zaliczy kontroli wyrwykowej (ma bilę wycofaną), Zawodnik otrzymuje **Żółtą Kartkę** i ostrzeżenie zgodnie z przepisem 15.8.3. Jeżeli jeden Zawodnik ma więcej niż jedną bil wycofaną podczas tej samej kontroli wyrwykowej, otrzymuje tylko jedną Żółtą Kartkę.

9.4 Jeżeli **bile lub** sprzęt Zawodnika (**rampa, rękawiczki, szyny i inny sprzęt wspomagający**) nie spełni kryteriów podczas drugiej kontroli wyrwykowej, Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany zgodnie z przepisami **15.9.2 i 15.9.4**

9.5 Kiedy bila /e zostają wycofane, Zawodnik ten, jeżeli jest to możliwe, może poprosić Organizatora o preferowany przez siebie rodzaj bil (twarde, średnie czy miękkie) - Otrzymuje adekwatną liczbę bil danego rodzaju ale nie może dokonywać wyboru pojedynczych bil z zestawu..

9.6 Zawodnicy i Trenerzy mogą obserwować kontrolę wyrwykową. Jeśli jakiś sprzęt **nie spełni kryteriów kontroli**, Sędzia musi wezwać Sędziego Głównego by powtórzyć kontrolę. **Kontrole wyrwykowe mogą być przeprowadzane w Call Roomie i/lub na Boisku podczas meczu.**

9.7 W Rozgrywkach Drużynowych i Parach konieczne jest **zidentyfikowanie** w Call Roomie sprzętu i bil każdego **Zawodnika**, aby w sytuacji gdy następnie jakiś sprzęt nie „przejdzie „ kontroli wyrwykowej można było ten fakt odnieść do właściwego Zawodnika.

10 Gra

Przygotowania do meczu rozpoczynają się w Call Roomie.

10.1 Rozgrzewka na Boisku

Kiedy Zawodnicy pojawią się na Boisku, ustawiają się w wyznaczonych Polach Rzutu. Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie 2 minutowej Rozgrzewki, podczas której Strony mogą wyrzucić do siedmiu (7) bil w tym Jacka. Zawodnicy Rezerwowi nie mogą w ogóle wyrzucać swoich bil.

Rozgrzewka uważana jest za zakończoną, kiedy obydwie Strony wyrzucą wszystkie 7 bil lub po upływie 2 minut – w zależności od tego co wystąpi wcześniej.

10.2 Rzut Jackiem

Podczas wyrzucania jakiegokolwiek bili (Jack, czerwona czy niebieska), cały sprzęt i ubrania, Zawodnika muszą znajdować się wewnątrz jego Pola Rzutu. Dla Zawodników BC3 dotyczy to również Sportowych Asystentów.

10.2.1 Pierwszą rundę zawsze rozpoczyna Strona grająca czerwonymi bilami.

10.2.2 Zawodnik może wyrzucić Jacka tylko wtedy gdy Sędzia pokaże jego Stronie sygnał do wykonania rzutu.

10.2.3 Jack musi znaleźć się w obszarze ważnym dla Jacka.

10.3 Nieważny Jack

10.3.1 Jack jest uznany za bilę nieważną, jeśli:

- zatrzyma się w strefie nieważnej dla Jacka
- zostanie wyrzucony poza granice Boiska,
- Zawodnik wyrzucając Jacka złamie przepisy – otrzyma właściwą karę za przewinienie (p 15.1-15.9).

10.3.2 Jeśli Jack uznany zostanie za bilę nieważną, prawo do rzutu Jackiem otrzymuje Zawodnik, który powinien rzucać w następnej Rundzie. Jeśli Jack rzucony w ostatniej Rundzie zostanie uznany za bilę nieważną, prawo do rzutu otrzymuje Zawodnik, który znajduje się w Polu Rzutu, z którego rozpoczynała się pierwsza Runda. Rzuty Jackiem wykonywane są na zmianę tak długo, aż Jack jednej ze Stron zostanie prawidłowo wyrzucony: **na obszar Boiska - ważny dla Jacka.**

10.3.3 Kiedy Jack został uznany za bilę nieważną, w kolejnej Rundzie nie bierze się pod uwagę tego błędu. Rozpoczyna tę Rundę Zawodnik, który powinien ją rozpoczynać tak **jakby żaden błąd w wyrzucaniu Jacka się nie wydarzył**.

10.4 Rzut pierwszą bilą na Boisko

10.4.1 Zawodnik, który wyrzucał Jacka, wyrzuca również pierwszą bilę kolorową. (p. 15.7.9)

10.4.2 Jeśli bila zostanie wyrzucona poza **granice** boiska lub zostanie usunięta wskutek złamania reguł gry, Strona kontynuuje rzuty do momentu, aż bila wyląduje w Polu Gry na Boisku, lub wszystkie bile zostaną wyrzucone. W rozgrywkach Drużynowych i w Parach każdy Zawodnik Strony, która ma prawo do rzutu może wyrzucić drugą bilę **na Pole Gry**.

10.5 Rzut pierwszą bilą Strony przeciwnej

10.5.1 Następnie Strona przeciwna wykonuje rzut.

10.5.2 Jeśli bila zostanie wyrzucona poza granice Pola Gry lub zostanie usunięta wskutek złamania reguł gry, Strona kontynuuje rzuty do momentu aż bila wyląduje w Polu Gry lub wszystkie bile zostaną wyrzucone. W rozgrywkach Drużynowych i w Parach każdy Zawodnik strony, która ma prawo do rzutu może wyrzucić drugą bilę **na Pole Gry**.

10.6 Rzuty pozostałymi bilami

10.6.1 Stroną, która będzie rzucać następna, jest ta, której bila znajduje się w większej odległości od Jacka, chyba że ta Strona wyrzuciła już wszystkie swoje bile. Wówczas rzucać będzie Strona przeciwna. Ta procedura jest kontynuowana, aż wszystkie bile zostaną wyrzucone przez obie Strony.

10.6.2 Jeżeli któryś z Zawodników zdecyduje się nie wyrzucać pozostałych bil, to może poinformować Sędziego, że nie chce wyrzucać **więcej bil podczas tej Rundy**. Pozostała bila/e uznane zostają za bile nieważne. W protokole Bile te zostaną zapisane jako: **bile niewyrzucone: „Balls Not Thrown (BNT) „**

10.7 Zakończenie Rundy

10.7.1 Gdy wszystkie bile obu stron zostaną wyrzucone i **nie ma żadnych Rzutów Karnych** Sędzia słownie ogłasza wynik a następnie: „Koniec Rundy” (p.11) (w tym czasie Sportowi Asystenci BC3 mogą odwrócić się w stronę Pola Gry).

10.7.2 Jeżeli przyznane zostały Rzuty Karne, to po potwierdzeniu końcowego wyniku przez Zawodników lub Kapitanów, Pole Gry zostaje sprzątnięte przez Sędziego (Sędzia liniowy może pomagać). Strona, której przyznano Rzuty Karne wybiera jakąkolwiek kolorową bilę, która będzie rzucana do „**Kwadratu Karnego**” na Krzyżu. Sędzia ustnie ogłasza podliczony wynik (p.11) a następnie „Koniec Rundy”. (W tym czasie, Sportowi Asystenci BC3 mogą odwrócić się twarzą do Pola Gry). Całkowity końcowy wynik Rundy zostaje odnotowany w protokole.

10.7.3 W ostatniej Rudzie meczu, jeśli nie zostały wyrzucone wszystkie bile ale zwycięzca jest oczywisty, to nie przyznaje się Rzutów Karnych za to, że Sportowy Asystent lub Trener będą wiwatować. Dotyczy to również Rzutów Karnych.

10.7.4 Sportowi Asystenci i Trenerzy mogą wejść na Pole Gry tylko po zezwoleniu Sędziego. (p. 15.8.8)

10.8 Przygotowanie do kolejnej Rundy

Sportowi Asystenci, Trenerzy (Drużyn i Par) i/lub inni reprezentanci zbierają bile na rozpoczęcie następnej Rundy. Sędzia dopuszcza maksymalnie **jedną minutę** pomiędzy Rundami. „**Jedna Minuta**” rozpoczyna się kiedy Sędzia podnosi Jacka z podłogi i ogłasza: „**Jedna Minuta**”. Po upływie 50 sekund Sędzia ogłasza: „**10 sekund**”. Po upływie minuty Sędzia ogłasza: „**Czas!**”. Sędzia podaje Jacka Zawodnikowi, który będzie wykonywał rzut i wtedy wszystkie czynności Strony przeciwnej muszą zostać zatrzymane. Następnie Sędzia ogłasza: „**Jack**” (tzn. Jack na Boisko). Jeśli w tym momencie Strona przeciwna nie jest jeszcze gotowa, to musi czekać, dopóki Sędzia pokaże jej kolej do rzutu. Dopiero wtedy może zakończyć swoje przygotowania.

10.9 Wykonywanie rzutów

10.9.1 W momencie wypuszczania bili, co najmniej jeden pośladek Zawodnika musi pozostawać w kontakcie z siedzeniem wózka/skutera. Zawodnicy grający w pozycji na brzuchu, muszą mieć swój brzuch w kontakcie z siedziskiem z którego rzucają. (p. 15.5.4). Zawodnicy ci muszą podczas Klasyfikacji otrzymać zgodę na taką metodę gry.

10.9.2 Jeśli bila zostanie wyrzucona i odbije się od rzucającego Zawodnika, od innego Zawodnika, lub jego sprzętu, to pozostaje w grze.

10.9.3 Bila po wyrzuceniu, wykopnięciu lub opuszczeniu rampy może wytoczyć się z Pola Rzutu Zawodnika (w powietrzu lub po podłodze) i poprzez Pole Rzutu Strony przeciwnej, zanim przekroczy linię rzutu i znajdzie się na Polu Gry.

10.9.4 Jeśli bila w grze potoczy się samoistnie bez dotykania czegokolwiek - pozostaje na boisku w tej pozycji, w której się zatrzyma.

10.10 Bile poza granicami boiska

10.10.1 Każda bila, zostaje uznana za bilę **autową**, jeżeli dotknie lub przekroczy **zewnętrzną linię** Pola Gry. Jeżeli bila dotyka linii i równocześnie podpira inną bilę, wtedy bila będąca na linii zostaje delikatnie usunięta na zewnątrz, prostopadle do linii granicznej: jednym ruchem z zachowaniem kontaktu bili z podłogą. Jeżeli bila, która była podparta spadnie i dotknie linii, także będzie uznana za bilę autową. Każda z tych bil będzie traktowana zgodnie z przepisami 10.11.4 lub 10.12.

10.10.2 Bila, która dotknie lub przekroczy **zewnętrzną linię Pola Gry**, a następnie powtórnie się na nie wtoczy, zostaje uznana za **bilę autową**.

10.10.3 Bila, która nie trafiła na Pole Gry, z wyjątkiem przypadku opisanego w poz. 10.14 jest uznana za **bilę autową**.

10.10.4 Każda kolorowa bila, która zostanie wyrzucona lub wykopnięta **poza granice Pola Gry** jest uznana za nieważną (Dead Ball) i zostaje umieszczona **we właściwym obszarze**. Sędzia jest **jedyną osobą**, która podejmuje ostateczną decyzję w tej kwestii.

10.11 Jack wyrzucony poza granice boiska

10.11.1 Jeśli podczas meczu Jack zostaje wyrzucony poza Pole Gry lub w pole nieważne dla Jacka, zostaje umieszczony na Krzyżu.

10.11.2 Jeżeli to nie jest możliwe, bo inna bila znajduje się już w centrum “Krzyża”, należy umieścić Jacka możliwie jak najbliżej tego miejsca, w przedniej części “Krzyża” między jego ramionami (za przednią część “Krzyża” uznaje się jego część od strony linii rzutu).

10.11.3 Kiedy Jack zostaje umieszczony na „Krzyżu”, reguła opisana w p. 10.6.1. decyduje, która Strona ma prawo do rzutu.

10.11.4 Jeśli nie ma bil kolorowych na Polu Gry, po tym kiedy Jack został umieszczony na „Krzyżu”, Strona która wybiła Jacka poza Pole Gry, kontynuuje grę.

10.12 Bile w równej odległości od Jacka

Jeśli dwie lub więcej punktujących bil w różnym kolorze znajdują się w takiej samej odległości od Jacka (nawet jeżeli punktacja wynosi więcej niż 1:1 dla jednej ze Stron), wówczas ta Strona, która rzuciła ostatnia ma prawo do kolejnego rzutu. Strony będą rzucać na zmianę, aż do momentu, gdy bila jednej ze Stron zmieni ten układ, lub jedna ze Stron wyrzuci wszystkie swoje bile. Dalej gra toczy się normalnym trybem. **Jeśli nowo wyrzucona bila zaburzyła w/w relację bil równej odległości, lecz pozostaje w innej ale ciągle równej odległości od Jacka jak bila przeciwnika, to ta Strona musi rzucać ponownie.**

10.13 Bile rzucone jednocześnie

Jeśli Strona, która ma prawo do rzutu wyrzuci więcej niż jedną bilę w tym samym czasie, obie bile zostają wycofane i uznane za bile nieważne. (p. 15.7.11)

10.14 Upuszczona bila

Jeśli Zawodnik upuści bilę przypadkowo, to obowiązkiem Zawodnika jest poproszenie Sędziego o wyrażenie zgody na powtórzenie rzutu. Sędzia decyduje o tym, czy bila była upuszczona przypadkowo, czy też była to próba rzutu. Nie ma ograniczonej liczby ponownych rzutów i decyduje o tym jedynie Sędzia. W tym przypadku odmierzanie czasu nie zostaje wstrzymane.

10.15 Błędy Sędziego

Jeśli w wyniku błędu sędziowskiego niewłaściwa Strona wykonała rzut/rzuty, bila/bile zostaje zwrócona rzucającemu Zawodnikowi. W tym przypadku należy zatrzymać odmierzanie czasu i odpowiednio skorygować stracony czas. Jeśli został zmieniony układ bil na boisku, wówczas należy tę rundę uznać za „Rundę Przerwaną”(p. 15.2.4 i 12)

10.16 Zawodnicy rezerwowi

10.16.1 W klasach BC3 i BC4 w rozgrywkach w Parach każda Strona może dokonać zmiany jednego Zawodnika Rezerwowego podczas meczu (p.3.2).

10.16.2 W rozgrywkach Drużynowych każda Strona może dokonać zmiany dwóch Zawodników w ciągu jednego meczu - **jeśli mają dwóch Zawodników rezerwowych** (p.3.3)

10.16.3 Zmiana może nastąpić tylko pomiędzy Rundami i należy o niej powiadomić Sędziego. **Jeśli Kapitan jest zmieniany, inny członek zespołu musi zostać Kapitanem. Zawodnik Rezerwowy musi zająć miejsce Zawodnika, którego zmienia.**

10.16.4 Zmiana Zawodników nie może opóźnić gry. Jeśli Zawodnik został zastąpiony Zawodnikiem Rezerwowym, nie może powrócić do gry podczas tego samego meczu.

10.17 Miejsce dla Zawodników rezerwowych i Trenerów

Trenerzy i zawodnicy rezerwowi powinni pozostawać na końcu Boiska w wyznaczonym miejscu, którego wyznaczenie należy do obowiązków organizatora zawodów (HOC) i zależy od układu Boisk.

11 Punktacja

11.1 Gdy obie strony wyrzucą wszystkie swoje bile łącznie z Rzutami Karnymi, Sędzia podlicza punkty. Punkty z Rzutów Karnych, zostają dodane do wyniku zanim zostanie zapisany.

11.2 Strona, której bila znajduje się bliżej Jacka otrzymuje jeden punkt za tę bilę i każdą inną, która znajduje się bliżej Jacka, niż najbliższa bila Strony przeciwnej.

11.3 Jeśli dwie lub więcej bil różnego koloru znajdują się w równej odległości od Jacka i żadne inne bile nie znajdują się bliżej Jacka, każda Strona otrzymuje po jednym punkcie za każdą z tych bil.

11.4 Po zakończeniu każdej Rundy Sędzia powinien upewnić się, że wynik jest prawidłowo zapisany w protokole i na tablicy wyników. Zawodnicy/ Kapitanowie są odpowiedzialni za sprawdzanie czy wyniki są zapisane prawidłowo. W każdym Rzucie Karnym, kolorowa bila, która zatrzyma się w „Kwadracie Karnym”, otrzymuje 1 punkt.

11.5 Po zakończeniu meczu dodaje się punkty z każdej Rundy i Strona, która zdobyła większą ich liczbę wygrywa mecz.

11.6 Sędzia może wezwać Kapitanów (lub Zawodników w rozgrywkach Indywidualnych) do podjęcia decyzji czy werdykt Sędziego został zaakceptowany i następuje koniec Rundy, czy należy dokonać pomiaru.

11.7 Jeśli po rozegraniu wszystkich Rund, włącznie z Rzutami Karnymi mecz zakończył się remisem, konieczna jest Dogrywka. Punkty z Dogrywki nie są doliczane do punktów z meczu, wskazują jedynie, która Strona wygrywa mecz.

11.8 Jeśli Strona przegrywa mecz walkowerem, to Strona przeciwna wygrywa ten mecz 6:0 lub liczbą punktów, stanowiącą największą różnicę punktów w danej grupie, lub różnicę w następnych etapach rozgrywanych systemem pucharowym. Strona zdyskwalifikowana otrzymuje 0 punktów. Jeżeli obydwie Strony są zdyskwalifikowane - przegrywają mecz walkowerem 0:6 lub liczbą punktów, stanowiącą największą różnicę punktów w danej grupie lub różnicę w następnych etapach rozgrywanych systemem pucharowym, co powinno być zapisane: „walkower 0 - (?)”.

Gdy obydwie strony przegrywają mecz walkowerem, wyznaczony Delegat Techniczny i Sędzia Główny zobowiązani są zastosować odpowiednie działanie.

12 Przerwana Runda

12.1 Runda zostaje uznana za „Przerwaną Rundę” jeżeli bile zostały poruszone w wyniku kontaktu z Zawodnikiem, kontaktu z Sędzią, lub przez bilę wyrzuconą z naruszeniem przepisów, i której Sędzia nie zdołał zatrzymać.

12.2 Jeżeli Runda została przerwana w wyniku błędu, działania Sędziego, wtedy Sędzia po konsultacji z sędzią liniowym przywraca poprzedni układ bil (Sędzia zawsze stara się zachować poprzednią punktację, nawet jeżeli bile nie są dokładnie w identycznej pozycji jak poprzednio) Jeżeli Sędzia nie zna poprzedniego wyniku, wtedy Runda musi zostać powtórzona. W tej kwestii decyzja ostateczna należy do Sędziego.

12.3 Jeśli Runda została przerwana w wyniku błędu lub działania jednej ze Stron, Sędzia podejmie decyzję (p.12.2), może jednak zasięgnąć opinii strony poszkodowanej, w celu uniknięcia niesprawiedliwej decyzji.

12.4 Jeśli Runda została Przerwana i przyznane zostały Rzuty Karne, to wykonywane są one na końcu powtórzonej Rundy. Jeśli Zawodnikowi lub Stronie, która spowodowała przerwanie Rundy przyznano Rzuty Karne - Zawodnik/Strona tracą te Rzuty Karne.

12.5 W trakcie Mistrzostw Świata BISFed lub Igrzysk Paraolimpijskich Komitet Organizacyjny Zawodów (HOC) musi zapewnić kamerę (z góry), co umożliwi odtworzenie poprzedniego układu bil i Sędzia będzie mógł podjąć błyskawiczną decyzję, sprawdzić jak Runda została przerwana i jakie działanie podjąć, żeby nie opóźnić rozgrywek.

13 Dogrywka

13.1 Dogrywka polega na rozegraniu dodatkowej Rundy

13.2 Zawodnicy pozostają w swoich Polach [Rzutu](#).

13.3 [Po upływie maksymalnie jednej minuty](#), kiedy Dogrywka została ogłoszona, Sędzia dokonuje losowania monetą. Zwycięzca losowania decyduje, która Strona będzie wyrzucała kolorową bilę jako pierwsza. W tej grze będzie użyty Jack Strony, która wyrzuca pierwsza. [Podczas losowania i po losowaniu monetą Sportowi Asystenci nie mogą patrzeć na Pole Gry \(p. 15.4.2\).](#)

13.4 Jack zostaje położony na „Krzyżu”.

13.5 Dogrywka rozgrywana jest jak normalna Runda.

13.6 Jeżeli sytuacja opisana w p. [10.12](#) powtórzy się i każda ze Stron zdobędzie taką samą liczbę punktów, rozgrywa się kolejną Dogrywkę. Tym razem druga Strona rozpoczyna Rundę. Procedura jest kontynuowana naprzemiennie do momentu, w którym wyłoniony zostanie zwycięzca.

13.7 Jeżeli trzeba rozegrać dodatkową Dogrywkę, żeby wyłonić zwycięzcę w fazie grupowej, zawodnicy spotykają się Call Romie i Sędzia:

- Dokonuje losowania monetą w celu wybrania, która Strona będzie grała czerwonymi a która niebieskimi bilami
- Dokonuje losowania monetą jeszcze raz w celu wybrania, która Strona rozpocznie Rundę. Jack strony, rozpoczynającej Rundę zostaje położony na Krzyżu.
- Ta Dogrywka rozgrywana jest jak normalna Runda.
- Jeżeli obie strony zdobędą równą liczbę punktów, wynik jest zapisywany w protokole i rozgrywa się kolejną Dogrywkę. Teraz druga Strona rozpoczyna Rundę ze swoim Jackiem na Krzyżu.
- Procedura jest kontynuowana naprzemiennie do momentu, w którym wyłoniony zostanie zwycięzca.

14 Poruszanie się na Boisku

14.1 [Strona nie może przygotowywać się do rzutu, ustawiać rampy, ustawiać wózka czy rolować bil w czasie Strony przeciwnej.](#) (Zanim Sędzia pokaże sygnał do rzutu, jest dozwolone aby Zawodnicy podnosili bile, ale bez wykonywania rzutu: np. Strona „czerwona” może podnieść swoje bile - położyć na udach lub rękach-, zanim Sędzia pokaże Stronie „niebieskiej” sygnał do wykonania rzutu. Nie może jednak tego uczynić po wskazaniu Stronie niebieskiej sygnału do rzutu.(p.15.4.4)

14.2 Gdy Sędzia wskaże, która Strona ma wykonać rzut, zawodnicy tej Strony mogą wejść [na Pole Gry i do każdego pustego Pola Rzutu](#). [Zawodnicy mogą ustawiać, przygotowywać rampę w swoim lub jakimkolwiek pustym Polu Rzutu](#). Jednak w trakcie tych czynności, Zawodnicy nie mogą wejść do [Pola Rzutu Strony przeciwnej](#).

14.3 Zawodnicy nie mogą wychodzić za Pole Rzutu podczas czekania na swoją kolej ani w celu rozmowy z Zawodnikiem swojej Drużyny. Przestrzeń za Polami Rzutu może być używana tylko przez Zawodników BC3 do wejścia na Pole Gry. Jeżeli zawodnicy Par BC3 chcą wejść na Boisko muszą to zrobić tak aby nie przechodzić za Polem Rzutu Zawodnika swojej Pary.

Zawodnicy łamiący te zasady będą musieli wrócić do swojego pola i rozpocząć procedurę od początku – ich stracony czas nie zostanie przywrócony.

~~14.4 Zawodnicy BC3 muszą zmienić pozycję rynny kiedy Zawodnik z drużyny powróci z pola gry. (p. 15.7.10)~~

14.5 Jeżeli jakiś Zawodnik potrzebuje pomocy przy wejściu na Boisko, może poprosić o pomoc Sędziego, lub Sędziego liniowego.

14.6 W meczach Drużynowych lub w Parach, jeżeli Zawodnik wyrzuci bilę a Zawodnik jego Pary/Drużyny jeszcze nie powrócił do swojego Pola Rzutu, Sędzia wycofuje wyrzuconą bilę i **przyznaje 1 Rzut Karny Stronie przeciwnej.** (p.15.5.9)

14.7 Sportowy Asystent może wykonywać rutynowe czynności przed i po rzucie bez specjalnej instrukcji Zawodnika.

15 Przewinienia, konsekwencje łamania reguł gry

Za złamanie reguł stosuje się różne konsekwencje:

- jeden rzut karny
- wycofanie bili
- jeden rzut karny plus wycofanie bili
- jeden rzut karny plus ostrzeżenie
- ostrzeżenie
- dyskwalifikacja

15.1 Jeden Rzut Karny - (1 bila karna)

15.1.1 Jeden Rzut Karny oznacza przyznanie jednego dodatkowego rzutu Stronie przeciwnej. Rzut będzie wykonywany wtedy, kiedy wszystkie bile zostały już w tej Rundzie wyrzucone (na koniec Rundy). Sędzia podlicza punkty, wszystkie bile zostają usunięte z Pola Gry. Strona, której został przyznany Rzut Karny, wybiera jedną ze swoich kolorowych bil, którą będzie wrzucać do wyznaczonego Pola Karnego na Krzyżu.

Sędzia pokazuje odpowiedni kolor (Strony rzucającej) i ogłasza: „Jedna Minuta”. Zawodnik ma 1 minutę, na wykonanie Rzutu Karnego. Jeśli bila zatrzyma się w wyznaczonym „Kwadracie Karnym” (25 cm pole) bez dotyknięcia linii zewnętrznej, to Strona ta otrzymuje jeden dodatkowy punkt. Sędzia dodaje ten punkt do punktów z Rundy i uzyskany wynik jest zapisywany w protokole.

Przy wykonywaniu Rzutu Karnego, zapisuje się w protokole czas, który pozostał Stronom na koniec Rundy i nastawia zegar na 1 minutę do wykonania Rzutu Karnego.

15.1.2 W przypadku gdy jedna ze Stron złamie przepisy więcej niż jeden raz w ciągu Rundy, to Stronie przeciwnej przyznaje się więcej niż 1 Rzut Karny (adekwatną liczbę rzutów) Każda z karnych bil wyrzucana jest osobno. Wyrzucona bila zostaje usunięta z boiska, a wynik zapisany w protokole (jeśli jest punktowana). Następnie Strona rzucająca wybiera kolejną z sześciu kolorowych bil i wykonuje następny Rzut Karny.

15.1.3. Wykroczenia popełnione przez obie Strony nie anulują się. Każda ze stron ma możliwość uzyskania punktu. Strony wyrzucają zgodnie z tym jak zostały przyznane Rzuty Karne. Pierwszą ze stron, która wykonuje Rzut Karny jest ta, której jako pierwszej przyznano Rzut Karny. Następne rzuty wykonywane są naprzemiennie.

15.1.4. Jeśli dojdzie do złamania reguł gry (za które otrzymuje się Rzut Karny) podczas wykonywania Rzutu Karnego, wówczas Sędzia przyznaje Rzut Karny Stronie przeciwnej.

15.2 Usunięcie bili z Boiska- wycofanie

15.2.1 Wycofanie oznacza usunięcie bili z boiska. Wycofana bila jest umieszczana w pojemnikach na nieważne bile lub w wyznaczonym do tego miejscu.

15.2.2. Bila może zostać wycofana tylko wtedy, jeżeli doszło do przewinienia podczas wykonywanego rzutu.

15.2.3 Jeśli konsekwencją złamania reguł gry byłoby wycofanie bili, Sędzia zawsze powinien starać się zatrzymać ją zanim zetknie się ona z innymi bilami i zmieni ich układ.

15.2.4 Jeśli Sędzia nie zdąży zatrzymać bili i zmieni ona układ innych bil na boisku, wówczas Runda będzie uznana za Rundę Przerwaną (p. 12.1-12.4)

15.3 Ostrzeżenie i dyskwalifikacja

15.3.1. Kiedy Zawodnik otrzymuje ostrzeżenie, Sędzia pokazuje mu Żółtą Kartkę, co zostaje zapisane w protokole.

15.3.2 Kiedy Zawodnik, trener lub Sportowy Asystent zostaje zdyskwalifikowany - Sędzia pokazuje mu Czerwoną Kartkę, co zostaje zapisane w protokole. Czerwona Kartka zawsze oznacza co najmniej jeden zawieszony mecz w dla zawodnika, otrzymującego Czerwoną Kartkę. (p. 15.9.3, 15.9.4)

15.3.3. Jeśli Zawodnik w rozgrywkach Indywidualnych lub w Parach zostanie zdyskwalifikowany, wówczas Strona przegrywa mecz walkowerem (p. 11.8).

15.3.4 Jeżeli w Rozgrywkach Drużynowych Zawodnik został zdyskwalifikowany, mecz jest kontynuowany przez dwóch pozostałych Zawodników. Wszystkie niewyrzucone przez zdyskwalifikowanego Zawodnika bile zostają umieszczone w pojemnikach na nieważne bile, lub w wyznaczonym do tego miejscu. W każdej następnej Rundzie, Strona kontynuuje grę z czterema bilami. Jeżeli zostaje zdyskwalifikowany Kapitan, inny Zawodnik przejmuje jego rolę. Jeśli drugi Zawodnik tej samej Drużyny zostanie zdyskwalifikowany, wówczas Strona przegrywa mecz walkowerem. (ref. 11.8)

15.3.5 Jeśli Sędzia Główny wyrazi zgodę zdyskwalifikowany Zawodnik może zostać przywrócony do gry w następnych meczach podczas tego samego turnieju.

15.3.6. Jeśli Zawodnik został zdyskwalifikowany za niesportowe zachowanie, o jego dalszym udziale w zawodach zadecyduje panel sędziowski, w skład którego wchodzi Sędzia Główny i dwóch Sędziów Międzynarodowych (nie związanych) nie biorących udziału w meczu i nie pochodzących z tego samego kraju co zdyskwalifikowany Zawodnik. (ref. 15.3.7).

15.3.7 W przypadku powtórnej dyskwalifikacji, wyznaczony Delegat Techniczny i Sędzia Główny zobowiązani są podjąć odpowiednie działanie.

15.4 Rzut Karny przyznaje się w następujących sytuacjach: (ref. 15.1):

15.4.1. jeśli Zawodnik opuści swoje Pole Rzutu nie w swoim czasie. (Ref 14.2)

15.4.2. jeśli Sportowy Asystent BC3, odwróci się w stronę Pola Gry podczas rozgrywanej Rundy, żeby zobaczyć grę (p. 3.6).

15.4.3. jeśli według Sędziego komunikacja między Zawodnikiem/Zawodnikami, ich Sportowymi Asystentami i/lub Trenerami jest niewłaściwa (p. 16.1, 16.2).

15.4.4. jeśli Zawodnik i/lub Asystent Sportowy przygotowuje swój rzut ustawia wózek i/lub rampę, czy roluje bile w czasie przysługującym Stronie przeciwnej. (Ref 14.1).

15.4.5 Jeśli Sportowy Asystent przesunie wózek, rampę, pointer lub poda bilę Zawodnikowi nie poproszony przez Zawodnika. (ref 3.6)

15.5 Rzuty karne oraz Wycofanie (usunięcie) bili przyznaje się w następujących sytuacjach(ref. 15.1 / 15.2):

15.5.1 wyrzucenie Jacka lub bili kolorowej gdy Sportowy Asystent, Zawodnik, ich sprzęt lub jakakolwiek rzecz dotyka linii boiska lub części Boiska innej niż Pole Rzutu Zawodnika. Dla Zawodników BC3 dotyczy to również momentu, gdy bila jest jeszcze w rampie. (Ref 10.2).

15.5.2 nie przesunięcie w wyraźny sposób rampy: co najmniej 20 cm w prawo i 20 cm w lewo: po wręczeniu Jacka i przed wyrzuceniem Jacka. (p. 5.5).

15.5.3 wyrzucenie bili, gdy rampa wystaje poza, przekracza linię rzutu (także w powietrzu) (Ref 5.3).

15.5.4 wyrzucenie bili w pozycji, w której Zawodnik nie ma bezpośredniego kontaktu przynajmniej jednym pośladkiem (lub brzuchem jeśli zostało uzgodnione w procesie klasyfikacji) z siedziskiem wózka. (p.10.9.1)

15.5.5 wyrzucenie bili, która dotyka powierzchni boiska, innej niż Pole Rzutu Zawodnika (p. 10.2).

15.5.6 wyrzucenie bili, gdy Sportowy Asystent Zawodnika BC3 patrzy w kierunku Pola Gry (p. 3.6).

15.5.7 wyrzucenie bili, kiedy wysokość siedziska jest wyższa niż. 66 cm dla BC1, BC2,BC4.(p.6.1)

~~15.5.8 Sportowy Asystent ma bezpośredni kontakt fizyczny z pointerem wskaźnikiem ???, podczas wykonywania rzutu, włączając w to pomoc Zawodnikowi poprzez pchnięcie lub przyciągnięcie wózka (p. 3.6) (p. 15.7.5 tylko wycofanie)~~

15.5.9. jeśli w meczach Drużynowych lub w Parach, Zawodnik wyrzuca bile podczas gdy Zawodnik z Drużyny nie powrócił jeszcze do swojego Pola Rzutu (p. 14.6).

15.5.10 Przygotowywanie i wyrzucenie bili w czasie Strony przeciwnej (p. 15.4.4).

15.6 Sytuacje w jakich Zawodnik otrzymuje Rzut Karny oraz ostrzeżenie – Żółtą Kartkę (p. 15.3):

15.6.1 każde celowe działanie, które doprowadzi do rozproszenia koncentracji innego Zawodnika lub wpłynie jego na jakość rzutu.

15.6.2 spowodowanie przerwanej Rundy.

15.7 Sytuacje prowadzące do Wycofania (usunięcia) wyrzucanej bili (ref. 15.2):

15.7.1 wyrzucenie bili przed sygnałem Sędziego.

15.7.2 jeśli bila po wypuszczeniu zatrzyma się w rampie

15.7.3 jeśli Sportowy Asystent Zawodnika BC3 zatrzyma bilę w rampie z jakiegokolwiek powodu.

15.7.4 jeżeli osobą, która wypuszcza bilę w meczach BC3 nie jest Zawodnik. Zawodnik musi mieć bezpośredni kontakt z bilą w momencie jej wypuszczania. W bezpośredni fizyczny kontakt wlicza się urządzenia wspomagające przymocowane bezpośrednio do głowy, ust lub ramion Zawodnika.

15.7.5 jeśli Asystent Sportowy dotyka Zawodnika podczas rzutu.(p. 3.6).

15.7.6 jeśli Sportowy Asystent i Zawodnik wypuszczą bile równocześnie.

15.7.7. jeśli bila kolorowa została wyrzucona przed Jackiem.

15.7.8. jeśli Strona nie wyrzuciła swoich bili przed zakończeniem swojego czasu. (p. 17.5).

15.7.9. jeśli pierwsza z kolorowych bil nie została wyrzucona przez Zawodnika, który wyrzucił Jacka (p. 10.4.1)

15.7.10. jeśli Zawodnik nie wykonał zmiany położenia rampy (w lewo i w prawo po min. 20 cm) po swoim powrocie z Pola Gry i jego partnerów z Drużyny. (p. 14.4 p. 5.5.)

15.7.11. jeśli któraś ze Stron wyrzuci więcej niż jedną bilę w tym samym czasie. (p. 10.13).

15.8 Działania za które otrzymuje się ostrzeżenie – Żółtą Kartkę (p. 15.3)

15.8.1. opóźnianie meczu bez wyraźnego powodu

15.8.2. jeśli Zawodnik nie akceptuje decyzji Sędziego i/lub działa na niekorzyść Strony przeciwnej lub obsługi zawodów.

15.8.3. jeśli bila/e nie spełniają kryteriów podczas wrywkowej kontroli (p. 4. 7.1 - 4.7.2.4 i 9.2.) Odpowiednia informacja dot. nieprawidłowych bil lub sprzętu zostaje umieszczona przy wejściu do Call Roomu.

15.8.4. wniesienie do Call Roomu większej niż dozwolona liczba bil (p. 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Dodatkowe bile zostaną zatrzymane do końca zawodów.

15.8.5. w Rozgrywkach Drużynowych i w Parach ostrzeżenie otrzymuje Zawodnik, który wniósł do Call Roomu większą niż dozwolona liczba bil. Jeżeli nie wiadomo który to Zawodnik, wówczas ostrzeżenie otrzymuje Kapitan.

15.8.6. jeżeli podczas meczu Zawodnik, Sportowy Asystent, Trener opuści obszar Boiska bez zezwolenia Sędziego, nawet pomiędzy Rundami, lub podczas Czasu Medycznego (Medical Time-Out) lub Czasu Technicznego (Technical Time-Out) - ta osoba nie może już powrócić do gry.

15.8.7. wprowadzenie do Strefy Rozgrzewki lub Call Roomu większej niż dozwolona liczba osób (p. 7.2, 8.2). Skutkuje to otrzymaniem Żółtej Kartki przez Zawodnika, lub Kapitana w przypadku rozgrywek Drużynowych lub w Parach.

15.8.8. Sportowy Asystent lub Trener wejdzie na Boisko bez pozwolenia Sędziego. (p. 10.7.4)

15.8.9. Zawodnik, Sportowy Asystent, Trener, który otrzymał 3 Żółte Kartki podczas tego samego turnieju, zostaje zawieszony.

15.9 Sytuacje, które prowadzą do dyskwalifikacji – Czerwona Kartka (p. 15.3):

15.9.1. Jeśli Zawodnik/Sportowy Asystent lub Trener zachowa się niesportowo wobec Sędziego lub Zawodnika/Strony przeciwnej, otrzymuje Czerwoną Kartkę, czego rezultatem jest również natychmiastowa dyskwalifikacja (p. 15.3.2).

15.9.2. Jeśli bile lub sprzęt nie spełniają kryteriów w czasie drugiej wrywkowej kontroli podczas tych samych zawodów. (p. 9).

15.9.3. Czerwona Kartka zawsze oznacza wykluczenie co najmniej z jednego meczu. Jeżeli wydarzy się to w finale, lub jest to ostatni mecz Strony w danym turnieju, Strona zostanie zdyskwalifikowana.

15.9.4 Jeśli Strona otrzymuje drugie ostrzeżenie podczas tego samego meczu, to Zawodnik otrzymuje Żółtą Kartkę, następnie Czerwoną Kartkę co oznacza dyskwalifikację (p. 15.3.2). Sędzia zapisuje dyskwalifikację w protokole.

Druga żółta kartka w Call Roomie i/lub w Strefie Rozgrzewki podczas tych samych zawodów, skutkuje otrzymaniem Czerwonej Kartki i także za każdą kolejną Żółtą Kartkę jeśli Zawodnik został przywrócony - p. 15.3.6, 15.3.7 (Wytłumaczenie: druga Żółta Kartka będzie Czerwoną Kartką i Zawodnik nie może kontynuować gry/ trzecia Żółta Kartka będzie Czerwoną Kartką i Zawodnik nie może kontynuować gry /i tak konsekwentnie dalej)).

16 Porozumiewanie się

16.1 Podczas Rundy komunikacja pomiędzy Zawodnikiem, Sportowym Asystentem, Trenerem i Zawodnikami Rezerwowymi jest niedozwolona.

Wyjątkiem są sytuacje:

- gdy Zawodnik prosi o pomoc swojego Sportowego Asystenta, o wykonanie specyficznej czynności np. Ustawienie wózka, sprzętu wspomagającego, rolowanie lub podanie bili. Rutynowe działania wykonywane przez Sportowego Asystenta są dozwolone bez specjalnej prośby, instrukcji zawodnika.
- gdy Trenerzy, Sportowi Asystenci lub Zawodnicy Rezerwowi wyrażają gratulacje lub wsparcie Zawodnikowi po wykonaniu rzutu i pomiędzy Rundami.
- komunikacja pomiędzy Trenerami Zawodnikami Rezerwowymi i ich Sportowymi Rezerwowymi Asystentami ale w taki sposób, żeby zawodnicy na Boisku nie mogli ich usłyszeć. Jeżeli w opinii Sędziego Zawodnicy na Boisku mogą ich usłyszeć, to Sędzia traktuje to jako niewłaściwą komunikację i przyznaje Rzut Karny (p. 15.4.3).

16.2 W rozgrywkach w Parach i Rozgrywkach Drużynowych Zawodnicy Strony mogą porozumiewać się między sobą tylko w swoim czasie.

16.3 Każdy Zawodnik może komunikować się tylko ze swoim Sportowym Asystentem. Zawodnik nie może instruować Sportowego Asystenta swojego Partnera.

16.4 Pomędzy Rundami Zawodnicy mogą porozumiewać się ze sobą, z Trenerem i ze swoimi Sportowymi Asystentami, ale jedynie do momentu, gdy Sędzia ogłosi początek kolejnej Rundy. Sędzia nie pozwala na dyskusje, powodujące wydłużenie gry.

16.5 Zawodnik może poprosić innego Zawodnika, o przesunięcie się, jeśli znajduje się w jego torze rzutu. Nie może jednak prosić Zawodnika o wyjście poza Pole Rzutu.

16.6. Każdy Zawodnik może rozmawiać z Sędzią w swoim czasie.

16.7 Po wskazaniu przez Sędziego sygnału do rzutu, każdy z Zawodników tej Strony może poprosić o podanie wyniku lub wykonane pomiaru. Jednak prośba dot. pozycji bili (np. która bila przeciwnika jest bliżej?) nie zostanie uwzględniona. Zawodnicy mogą osobiście wejść na Boisko, żeby zobaczyć układ bil.

16.8 Jeżeli podczas meczu konieczne jest tłumaczenie, Sędzia Główny jest w pełni odpowiedzialny za wybór właściwego tłumacza. Najpierw spróbuje skorzystać z wolontariusza lub Sędziego nie zaangażowanego w inny mecz. Jeżeli żaden z tłumaczy nie jest dostępny, Sędzia może wybrać jakąś osobę, która jest członkiem ekipy z kraju danego Zawodnika.

16.9 Tłumacze nie mogą siedzieć na Polu Gry. Żaden mecz nie może być opóźniony z powodu nieobecności tłumacza (kiedy jest potrzebny).

16.10 Jakikolwiek sprzęt do komunikacji (włącznie ze smartfonami) wniesiony na Pole Gry musi zostać zaaprobowany przez Sędziego Głównego lub Delegata Technicznego, bez czego każde wykorzystanie takiego sprzętu skutkować będzie przyznaniem Rzutu Karnego Stronie przeciwnej.

Trenerzy mają prawo korzystać z tabletów oraz smartfonów w celu robienia notatek. Zawodnicy i Asystenci Sportowi znajdujący się na Boisku nie mogą jednak otrzymać żadnej informacji spoza Boiska. Jakiegokolwiek naruszenie tych zasad będzie oznaczać niewłaściwą komunikacją co skutkuje przyznaniem Rzutu Karnego.

17 Czas, limity

17.1 Każdej Stronie przysługuje limit czasu na rozegranie każdej Rundy. Czas odmierzany jest przez Timekeepera - osobę odpowiedzialną za mierzenie czasu podczas meczu. Obowiązujące limity czasu:

- BC1 - 5 minut /Zawodnik/Runda
- BC2 - 4 minuty /Zawodnik/Runda
- BC3 - 6 minut /Zawodnik/Runda
- BC4 - 4 minuty /Zawodnik/Runda
- Drużyna - 6 minut /Drużyna/Runda
- Pary BC3 - 7 minut /Para/Runda
- Pary BC4 - 5 minut /Para/Runda

17.2 Czas wykorzystany na rzucenie Jackiem jest wliczany do limitu czasu przysługującego Stronie.

17.3 Odmierzanie czasu dla Strony rozpoczyna się w momencie, w którym Sędzia wskaże Timekeeperowi, która Strona ma wykonać rzut (włącznie z Jackiem).

17.4 Czas Strony jest liczony do momentu, aż wyrzucona bila zatrzyma się na Boisku lub przekroczy zewnętrzną linię boiska.

17.5 Jeśli Strona nie wyrzuciła bili w swoim limicie czasowym, ta bila oraz pozostałe niewykorzystane bile tej Strony stają się bilami nieważnymi i zostają umieszczone w pojemniku na stracone bile lub wyznaczonym miejscu. W przypadku Zawodników BC3 bilę uważa się za wyrzuconą w momencie rozpoczęcia toczenia się po rampie.

17.6 Jeśli Strona wyrzuci bilę po upływie swojego czasu, Sędzia zatrzymuje ją i usuwa tę bilę z Boiska, zanim zmieni ona układ bil. Jeśli jednak ta bila zmieniła układ, wówczas Runda zostaje uznana za Rundę Przerwaną. (p.12)

17.7 Czas na wykonie Rzutu Karnego wynosi **1 minutę** za każde przewinienie (**Jeden Rzut Karny**) dla wszystkich rodzajów rozgrywek.

17.8 Podczas każdej Rundy pozostały czas dla każdej Strony jest wyświetlany na tablicy wyników a po zakończeniu każdej Rundy - zapisany w protokole.

17.9 Jeśli podczas Rundy czas został błędnie wyliczony, Sędzia naprawia błąd korygując czas tej Stronie.

17.10 W przypadku sytuacji konfliktowych Sędzia musi wstrzymać odmierzanie czasu. Jeśli w czasie gry jest konieczne tłumaczenie, należy zatrzymać odmierzanie. Jeżeli tylko to możliwe to tłumacz nie powinien pochodzić z tej samej ekipy, co Zawodnik. (p 16.8)

17.11 **Timekeeper** oznajmia **głośno i wyraźnie** pozostały czas zaczynając od ostatniej minuty: **"1 minuta"**, **"30 sekund"**, **"10 sekund"** oraz **"Czas"** gdy minie czas przysługujący Stronie.

18 Wyjaśnienia i postępowanie odwoławcze

18.1 Podczas meczu Strona może odnieść wrażenie, że Sędzia coś przeoczył lub podjął niewłaściwą decyzję, która miała bezpośredni wpływ na wynik meczu. W takiej sytuacji, Zawodnik /Kapitan Strony może zwrócić się do Sędziego z prośbą o wyjaśnienie tej sytuacji. Czas musi zostać zatrzymany.(p. 17.10).

18.2 W czasie meczu, Zawodnik / Kapitan może poprosić o interpretację decyzji Sędziego Głównego. Jego werdykt jest ostateczny.

18.2.1 Zgodnie z przepisem 18.1 i 18.2 zawodnicy muszą zwrócić uwagę Sędziemu podczas meczu na sytuację, z której interpretacją się nie zgadzają i proszą o wyjaśnienie.

Zawodnicy muszą także poprosić o werdykt Sędziego Głównego, jeżeli chcą postępować zgodnie z przepisem 18.3. ([procedury złożenia protestu](#)).

18.3 Po zakończeniu każdego meczu, Strony biorące w nim udział zostają poproszone o podpisanie protokołu. Jeżeli Strona nie zgadza się z postępowaniem lub decyzją Sędziego w tym meczu lub sądzi, że podczas meczu postępował on niezgodnie z przepisami, wówczas nie może podpisać protokołu.

18.4 Po zapisaniu wyniku meczu w protokole, Sędzia zapisuje też czas zakończenia meczu. Formalny pisemny protest [musi zostać złożony](#) w ciągu 30 min. od zakończenia meczu. Jeżeli pisemny protest w tym czasie nie zostanie złożony, wówczas wynik pozostaje utrzymany.

18.5 Wypełniony Formularz Odwoławczy musi zostać dostarczony do Sekretariatu Zawodów przez Zawodnika/Kapitana lub kierownika drużyny wraz z **kwotą 300,- PLN** ([dot. zawodów krajowych w Polsce, w zawodach BISFed kwota wynosi 150 Funtów Brytyjskich](#)). Protest powinien zawierać szczegółowy opis okoliczności, uzasadnienie i zacytowany przepis, na który Strona się powołuje składając protest. Sędzia Główny lub osoby przez niego wyznaczone zwołują Zespół ds. Protestu (Protest Panel) tak szybko jak to możliwe. W skład zespołu wchodzi:

- Sędzia Główny lub Asystent Sędziego Głównego
- Dwóch niezaangażowanych w meczu Sędziów Międzynarodowych i nie pochodzących z krajów Stron zaangażowanych w protest.

18.5.1 Zwołany Panel - Zespół ds. Protestu, zanim wyda decyzję, powinien skonsultować się z Sędzią, który prowadził oprotestowany mecz. Zespół powinien obradować na niejawnym spotkaniu i cała dyskusja powinna pozostać poufna.

18.5.2 Decyzja Zespołu ds. Protestu zostaje podjęta najszybciej jak to możliwe i przekazana na piśmie Zawodnikowi/ Kapitanowi/Kierownikowi drużyny odwołującej się Strony i Strony przeciwnej.

18.6 Może się zdarzyć, że zaistnieje konieczność złożenia apelacji od decyzji Zespołu ds. Protestu. Zostanie ona rozpatrywana po złożeniu kolejnego wniosku odwoławczego. W takim przypadku obie zaangażowane Strony powinny zostać wysłuchane. Natychmiast po otrzymaniu Protestu, Delegat Techniczny lub osoba przez niego wyznaczona zwołuje tak szybko jak to tylko możliwe Komisję Apelacyjną (Jury of Appeal), w której skład wchodzi:

- Delegat Techniczny
- Dwóch Międzynarodowych Sędziów pochodzących z innych krajów niż strony i niezaangażowanych w poprzedni protest.

18.6.1 Decyzja Komisji Apelacyjnej jest ostateczna.

18.7 Każda Strona oprotestowanego meczu może poprosić o wgląd do decyzji Zespołu ds. Protestu i złożyć odwołanie – apelację od decyzji. Wraz z odwołaniem należy wnieść opłatę w wysokości ~~150~~ 300 zł Odwołanie musi zostać złożone w ciągu 30 minut od otrzymania decyzji Zespołu ds. Protestu. Zespół lub osoba

wyznaczona przez Zespół ds. Protestu odnotowuje dokładną godzinę, o której decyzja w oryginale została dostarczona Zawodnikowi, lub innej właściwej osobie (kierownikowi lub Trenerowi). Ta osoba musi swoim podpisem potwierdzić otrzymanie decyzji. Wszelkie dyskusje dotyczące protestu pozostają poufne.

18.8 Jeśli decyzją w/w Zespołu mecz powinien zostać rozegrany ponownie, zostaje on rozgrywany od początku tej Rundy, w której zaistniała sytuacja konfliktowa prowadząca do odwołania.

18.9 Jeżeli przyczyna protestu jest już znana przed rozpoczęciem meczu, Strona **musi zadeklarować** złożenie protestu przed meczem i złożyć protest w **czasie 30 minut od zakończenia meczu**.

18.10 Jeżeli przyczyna protestu zdarzy się w Call Roomie, Sędzia Główny lub Delegat Techniczny muszą zostać **powiadomieni** o zamiarze **złożenia** protestu **zanim Strona opuści Call Room**. Protest zostanie rozpatrzony przy zachowaniu w/w procedur.

19 Medical Time Out - Czas medyczny

19.1 Jeśli Zawodnik bądź asystent sportowy (SA) dozna poważnej niedyspozycji zdrowotnej podczas meczu (musi to być poważna sytuacja) może poprosić o czas medyczny-Medical Time Out, jeżeli jest to konieczne. Mecz zostaje przerwany w ramach Medical Time out na 10 minut, podczas których odliczanie czasu musi zostać wstrzymane. **W rozgrywkach BC3 podczas Medical Time Out Sportowy Asystent nie może patrzeć na Boisko.**

19.2 Zawodnik lub SA może otrzymać tylko jeden Medical Time Out w ciągu meczu.

19.3 Każdego Zawodnika lub **Sportowego Asystenta**, który **otrzymał** Medical Time Out musi zbadać na Boisku lekarz zawodów (przypisany do danej hali sportowej) tak szybko jak to tylko możliwe. **Jeśli to konieczne to lekarz może korzystać z pomocy w komunikacji z Zawodnikiem lub SA..**

19.4 W Rozgrywkach Indywidualnych, jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, przegrywa mecz walkowerem (p. 11.8).

19.5 W Rozgrywkach **Drużynowych**, jeśli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry z powodu niedyspozycji zdrowotnej, aktualna Runda musi zostać dokończona bez pozostałych bil tego Zawodnika. **Jeśli pozostali Zawodnicy z Drużyny mają niewykorzystane bile, mogą oni wyrzucić te bile w swoim czasie.** Zawodnik Rezerwowy może przystąpić do gry tylko w przerwie między Rundami (p. 10.16.3).

19.6 W **Parach BC3 i BC4** jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry z powodu niedyspozycji zdrowotnej, aktualna Runda musi zostać dokończona bez pozostałych bil tego Zawodnika. Jeżeli jego partner posiada jeszcze niewyrzucone bile, muszą one zostać wyrzucone w swoim czasie. W Parach BC3, jeżeli to Zawodnik CP nie może kontynuować gry i nie ma Zawodnika Rezerwowego CP, mecz nie może być kontynuowany. Zawodnik Rezerwowy może wejść na Boisko tylko pomiędzy Rundami (p.10.16). Jeżeli Strona nie ma Zawodnika Rezerwowego CP, to mecz przegrywa walkowerem(p.11.8). Inaczej jest, gdy Zawodnik nie może kontynuować gry tylko w ostatniej Rundzie. W tym przypadku Strona nie przegrywa meczu walkowerem. Jeżeli sytuacja zdarzy się w ostatniej Rundzie i okaże się, że należy rozegrać Dogrywkę i Strona nie ma Rezerwowego Zawodnika CP, wtedy Strona przegrywa mecz walkowerem.

19.7 Jeżeli Medical Time-Out dotyczy Sportowego Asystenta, obaj Zawodnicy z Pary mogą korzystać z pomocy jednego wspólnego Sportowego Asystenta do końca rozgrywanej Rundy. Sportowy Asystent rezerwowy może przystąpić do gry tylko w przerwie między Rundami. Jeżeli nie ma rezerwowego Sportowego Asystenta na **Polu Gry**, Zawodnicy muszą korzystać z tego jednego Sportowego Asystenta do końca meczu. W przypadku gdy sytuacja ma miejsce w **rozgrywkach Indywidualnych** i Zawodnik nie jest w stanie **wyrzucić** bil bez pomocy asystenta, wówczas jego bile uznane zostają za Nieważne.

19.8 W Rozgrywkach **Drużynowych**, jeżeli Zawodnik, który jako następny miał wyrzucać Jacka został zdyskwalifikowany lub zachorował i nie może kontynuować gry i nie ma Zawodnika Rezerwowego, Jacka wyrzuca Zawodnik, który powinien go wyrzucać w następnej Rundzie.

19.9 W Rozgrywkach Drużynowych jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry w następnych meczach (tylko z powodów medycznych) i nie ma Zawodnika Rezerwowego, Drużyna może kontynuować grę z dwoma (2) Zawodnikami, którzy używają tylko czterech (4) bil. Jeżeli tym, który nie może kontynuować gry jest Zawodnik BC1, mecz może być rozgrywany bez Zawodnika BC1.

19.10 Jeżeli Zawodnik prosi o Medical Time Out w kolejnych meczach, Delegat Techniczny w konsultacji z lekarzem i przedstawicielem kraju tego Zawodnika decydują czy Zawodnik powinien zostać wycofany z pozostałej części zawodów. W **Rozgrywkach Indywidualnych**, jeżeli Zawodnik zostaje usunięty z pozostałej części zawodów, wszystkie kolejne mecze, które miałyby rozegrać będą miały wynik odpowiadający wynikowi meczu z największą różnicą punktów w tej grupie lub w grupie rozgrywanej systemem pucharowym.

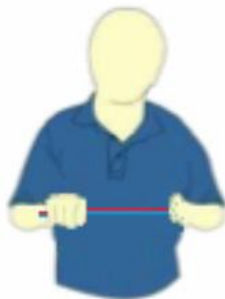
Załączniki

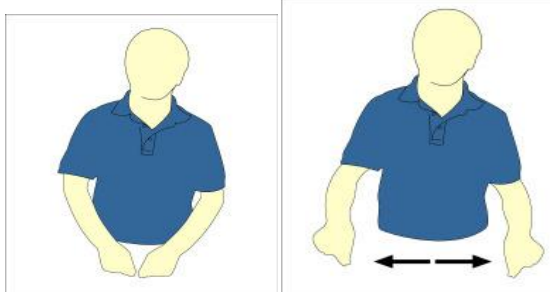
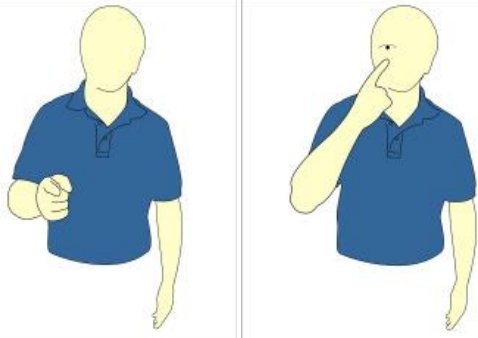
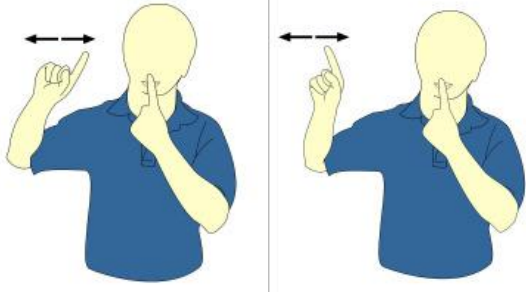
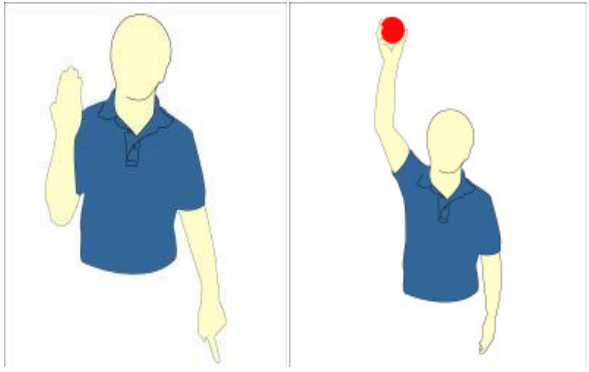
BISFed zdaje sobie sprawę z faktu, że w czasie zawodów mogą zaistnieć sytuacje, które nie zostały wymienione w powyższych przepisach. Sytuacje te należy rozwiązywać na bieżąco w konsultacji z Delegatem Technicznym i/lub z Sędzią Głównym.

(Załączniki nr 1, 2 i 3) zawierają schematy gestów Sędziego, wyjaśnienie procedur protestu i schemat boiska. Gesty Sędziego zostały opracowane w celu ułatwienia komunikacji pomiędzy Sędziami i Zawodnikami, dla ułatwienia Zawodnikom interpretacji pewnych sytuacji. Zawodnicy nie mogą złożyć protestu, jeżeli Sędzia zapomni użyć odpowiedniego gestu.

ZAŁĄCZNIK nr 1 - OFICJALNE GESTY/ZNAKI SĘDZIÓW

Oficjalne Gesty/Znaki Sędziego

Sygnalizowana sytuacja	Opis gestu	Gest jaki wykona Sędzia
Sygnał do rzutu Jackiem lub bilami w czasie Rozgrzewki Przepisy: 10.1 10.2	Ruch ręki: sygnał do rzutu ogłoszenie: „Rozpoczęcie Rozgrzewki lub Jack na Boisko „	
Sygnał do wyrzutu bili kolorowej: Przepisy: 10.5 10.6 10.7	Pokazanie koloru zgodnego z kolorem rzucającej Strony	
Bile w równej odległości: Przepis: 10.12	Trzymanie wskaźnika, krawędziami skierowanymi w kierunku zawodników. Wysunięcie krawędzi danego koloru wskazuje, która strona ma wykonać rzut	
Czas Techniczny lub Czas Medyczny Przepisy 5.7 6.2 19	Położenie dłoni nad palcami drugiej dłoni skierowanej pionowo ku górze (szkic T) i informacja ustna, która strona prosi o czas (przykład: „czas dla.. imię Zawodnika/nazwa drużyny / kraj/ kolor bil)	

Zmiana: Przepis: 10.16	Obrót przedramienia ręki wokół przedramienia drugiej reki	
Mierzenie Przepisy: 4.6 11.6	Ręce znajdują się obok siebie i zostają odsunięte od siebie, jak przy użyciu miarki	
Pytanie czy Zawodnicy chcą wejść na Boisko Przepis: 11.6	Wskazanie na Zawodników a następnie na oczy Sędziego	
Niewłaściwy sposób komunikacji Przepisy: 15.4.3 16	Wskazanie ust i ruch w bok palcem wskazującym drugą ręką	
Bila nieważna bila/bila autowa przepis: 10.6.2 10.10 10.13	Wskazanie bili i podniesienie przedramienia pionowo z otwartą dłonią ze słowami „aut” /”nieważna bila” i podniesienie bili	

Wycofanie Przepis 15.2	Wskazanie bili i podniesienie przedramienia z dłonią markującą chwyt bili - przed podniesieniem bili (jeśli jest to możliwe)	
Jeden Rzut Karny Przepis 15.2	Podniesienie 1 palca	
Ostrzeżenie Przepis: 15.8	Pokazanie Żółtej Kartki	
Drugie ostrzeżenie i w konsekwencji dyskwalifikacja Przepis: 15.9.4	Pokazanie żółtej a następnie Czerwonej Kartki	 

Dyskwalifikacja Przepis: 15.9	Pokazanie Czerwonej kartki	
Zakończenie rundy/ zakończenie meczu Przepis: 10.8	Skrzyżowanie opuszczonych rąk i odsunięcie ich na zewnątrz wraz ze słowami: ‘Koniec Rundy’ lub „Koniec Meczu”	 
Wynik Przepisy: 4.5 11	Ułożenie palców na odpowiednim kolorze sygnalizatora pokazując wynik Strony ze słowami: „ Wynik”	

Wyniki:

			
3 punkty dla czerwonych	7 punktów dla czerwonych	10 punktów dla czerwonych	12 punktów dla czerwonych

Oficjalne Gesty/Znaki Liniowego

Sytuacja sygnalizowana	Opis gestu	Gest wykonywany przez Liniowego
Zwrócenie uwagi sędziego	Podniesienie ręki	

Grafika: Francisca Sottomayor

ZAŁĄCZNIK nr 2 Protesty
ETAP APELACJI
Apelacja Protestu

Czas dostarczenia apelacji. Protest musi zostać złożony do 30 min po otrzymaniu oryginału decyzji Zespołu do spraw Protestów

Dostarczenie Apelacji do sekretariatu zawodów wraz z wpłatą

Sekretariat Zawodów musi:

- Protest CS musi:
- przyjąć wpłatę w wysokości 300, /PLN / 150€ za granicą - napisać datę, godzinę i podpis potwierdzający otrzymanie protestu

- dać kopię protestu osobie, która go zgłosiła

Informacja dostarczona przez CS:

- dostępne Formularze Apelacyjne
- dostępny, oficjalny zegar w widocznym miejscu

Sekretariat Zawodów (CS)

- natychmiast poinformować Delegata Technicznego

- dostarczyć „Zawiadomienie o Proteście” do kierownika drużyny zaangażowanej w protest.

Dostarczenie Apelacji do Delegata technicznego (TD)

TD tworzy Jury Apelacyjne

W skład Komisji Apelacyjnej wchodzi:

- delegat techniczny zawodów
- dwóch sędziów międzynarodowych niezaangażowanych w rozstrzygnięcie poprzedniego protestu

Jeśli dotyczy, obydwie strony muszą być wysłuchane przed podjęciem ostatecznej decyzji

Spotkanie o charakterze niejawnym

Cała dyskusja odnośnie protestu musi pozostać poufna

Odpowiedź na apelację

Zespół ds. Protestu drukuje odpowiedź na Protest i każdą stronę podpisuje. Drukuję dwie kopie więcej (dla każdej strony)

Prośba o osobisty podpis otrzymania kopii decyzji i zanotowanie daty i godziny otrzymania

Sekretariat daje odpowiedź obu zaangażowanym stronom

Decyzja ostateczna

Protest został zaakceptowany?

Zwrot wpłaconej kwoty

TAK

Mecz zostanie rozegrany ponownie zaczynając od początku rundy, w której miała miejsce oprotostowana sytuacja.

NIE

Sekretariat daje dowód wpłaty

Wynik pozostaje ważny

WSKAZÓWKI dot. PROTESTÓW

- Jeśli strona chce zgłosić protest poza limitem czasu (30 minut) sekretariat powinien informować, że limit czasu upłynął. Jeśli strona nalega by protest był przyjęty sekretariat go nie przyjmie;
- Zdjęcia i/lub nagrania wideo nie są uwzględniane do poparcia protestu;
- Powtórzenie meczu z powodu protestu: Sędzia rzuca monetą i strona, która wygrała wybiera kolor bil. Jeśli stronie zostały przyznane bile karne, nie będą mogły być rozegrane.
- Ponowne rozpoczęcie rundy, w której miała miejsce sytuacja, która była powodem protestu: Gracze pozostają w tych samych Polach Rzutu i używają bil tego samego koloru. W czasie rundy która jest powtarzana, kary przyznane podczas tej rundy nie są dalej ważne chyba, że były to ostrzeżenia w formie pisemnej lub dyskwalifikacja.
- Jeśli powód protestu jest właściwy, ale nie jest wystarczający aby powtórzyć mecz (na przykład, proceduralny błąd w Call Roomie), opłata protestacyjna nie zostaje zwrócona;
- Opłaty protestacyjne nie zwrócone decyzją Zespołu ds. Protestu lub Komisji Odwoławczej zostają zatrzymane przez PZBocci/BISFed.

Protest Notification

Nota protestacyjna

This notification is to inform the Team Manager from
 Zawiadomienie dla kierownika drużyny z(nazwa kraju)
(name of country), that the match played
 between and (name of players or countries)
 że mecz rozegrany pomiędzyi.....(nazwy drużyn lub
 krajów)
 on the ____/____/____ (insert date), at
 (time of match) in division, has been
 w...../...../.....(wstaw datę) –(godzina meczu)
 w kategorii.....
 protested by

 (name)
 został oprotestowany przez

 (imię, nazwisko)
 from
 (z)
 (Country)
(Kraj).
 Brief explanation of the protest:

Krótkie wyjaśnienie protestu

Delivered at: ____ h ____ m, on ____ / ____ / ____ (insert date),

Dostarczony w (wstaw datę)

Delivered by: _____

Dostarczony przez

Received by: _____

Odebrany przez

PROTEST FORM

(Details of person submitting this form)

NAME: _____ (Country): _____

STATUS (team manager, coach, athlete/captain...): _____

(Details of the protested match)

EVENT: _____ SPORT: **Boccia**

MATCH no. ____ COURT no. ____ POOL /¹ /₂ Final...): _____

SCHEDULED FOR (date and time): ____ / ____ / ____ : _____

DIVISION (Individual BC1, BC2... Pairs BC3...): _____

MATCH BETWEEN (number or name of competitor/s and Country): _____

PROTEST (detail both the circumstances and the justification, quoting rule references, for making the protest. Use other side, if necessary):

(Reserved to Sport Secretariat)

DATE AND TIME RECEIVED (date and time): /_____/_____:_____

PROTEST FEE PAID (£150 or the corresponding Host Nation currency): YES/NO

DECISION OF PRTOTEST (use other side,if necessary):

DATE AND TIME RECEIVED (date and time): /_____/_____:_____

SIGNATURE OF PROTEST COMMITTEE:

(International Referee)

(International Referee)

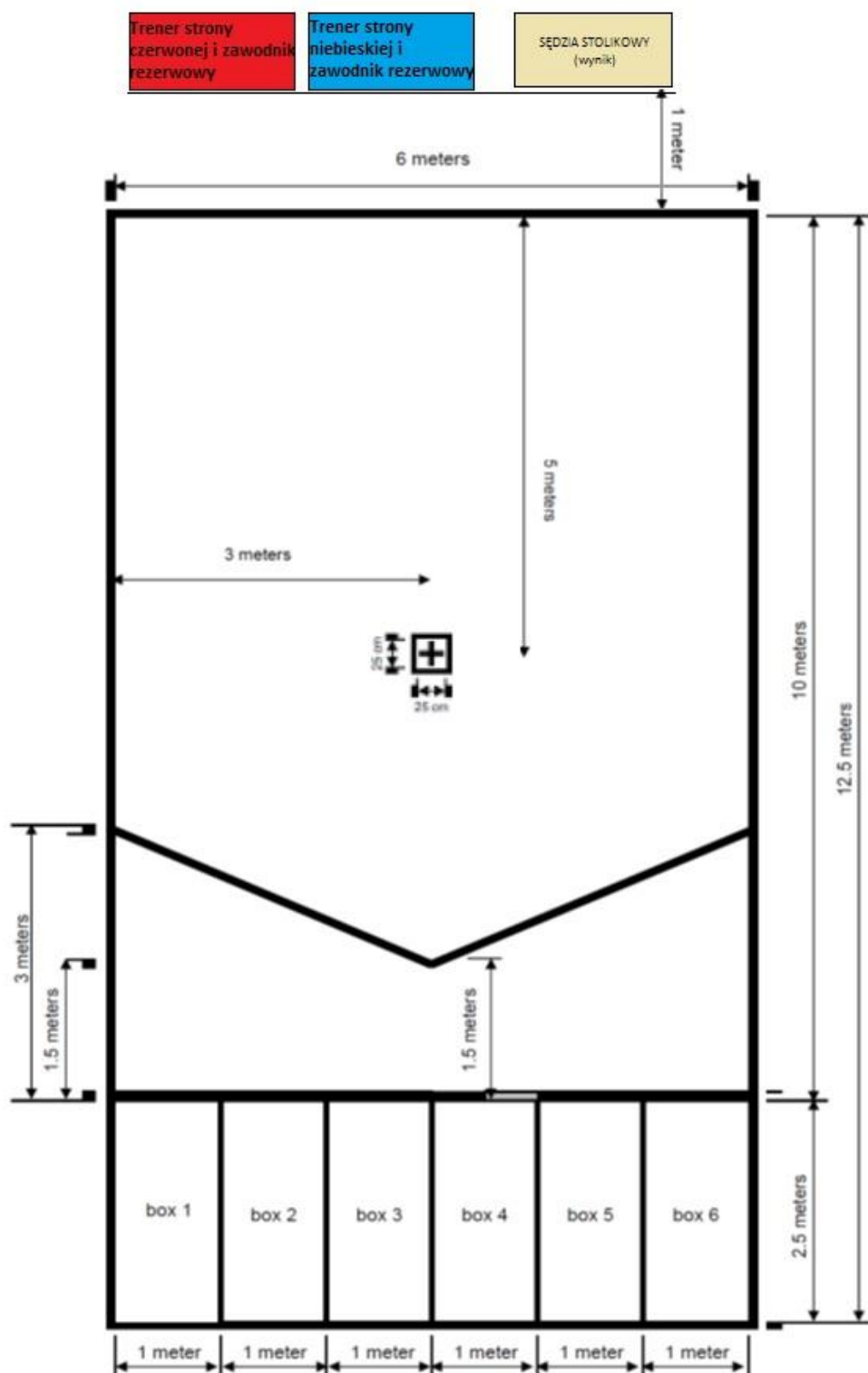
(Head Referee)

PROTEST FEE REFUNDED: YES NO

	Date and time	Signature
Protest answer received:	__/__/__:__	By: _____
Protest answer received:	__/__/__:__	BY: _____

ZAŁĄCZNIK nr 3. UKŁAD BOISKA DO GRY W BOCCIE

BOCCIA COURT LAYOUT



Opis wykonywania pomiarów w punkcie: 2.7

Szeroka taśma dla wyznaczania linii zewnętrznych, linii rzutu i linii „V”

Wąska taśma dla wyznaczania linii oddzielających pola rzutu - boxy oraz wyznaczania „krzyża” o wymiarach 25 cm x 25 cm

6 metrów – mierzone od wewnętrznych krawędzi linii bocznych

12,5 m metrów - mierzone od wewnętrznej krawędzi linii górnej boiska do wewnętrznej krawędzi linii dolnej boiska

10 metrów: mierzone od wewnętrznej krawędzi linii górnej boiska do wewnętrznej krawędzi linii rzutu

5 metrów - mierzone od wewnętrznej krawędzi linii górnej boiska do środka „krzyża”

3 metry - mierzone od wewnętrznej krawędzi linii bocznej do środka „krzyża”

3 metry - do wewnętrznej krawędzi linii rzutu do górnej krawędzi linii „V” (w miejscu stykania się z linią boczną)

1,5 metra - od wewnętrznej krawędzi linii rzutu do wnętrza wierzchołka linii „V”

2,5 metra - od wewnętrznej krawędzi linii tylnej do wewnętrznej krawędzi linii rzutu

1 metr - wyznaczanie pól rzutu o szerokości 1 metra: taśmę umieszcza się równomiernie po obydwu stronach osi dzielących boisko na 6 pól i wyznaczanych cienkim pisakiem

Załącznik nr 4 SŁOWNIK SKRÓTÓW

Skrót	Opis
BISFed	Boccia International Sports Federation
CP	Cerebral Palsy
CS	Competition Secretariat
e.g.	Latin exempli gratia means for example
FOP	Field of Play
HOC	Host Organizing Committee
HR	Head Referee
i.e.	Latin id Est – means In other words
IPC	International Paralympic Committee
TD	Technical Delegate
PZBocci	Polski Związek Bocci

BOCCIA ZOSTAŁA WPROWADZONA W POLSCE PRZEZ
STOWARZYSZENIE „START” w POZNANIU w 1992 roku



Od 2013 do czerwca 2015 dyscyplina była zarządzana przez:



Od 15 czerwca 2015 roku dyscyplina jest zarządzana przez Polski Związek Bocci
posiadający status polskiego związku sportowego
działającego zgodnie z Ustawą o Sporcie:



Związek jest członkiem:

