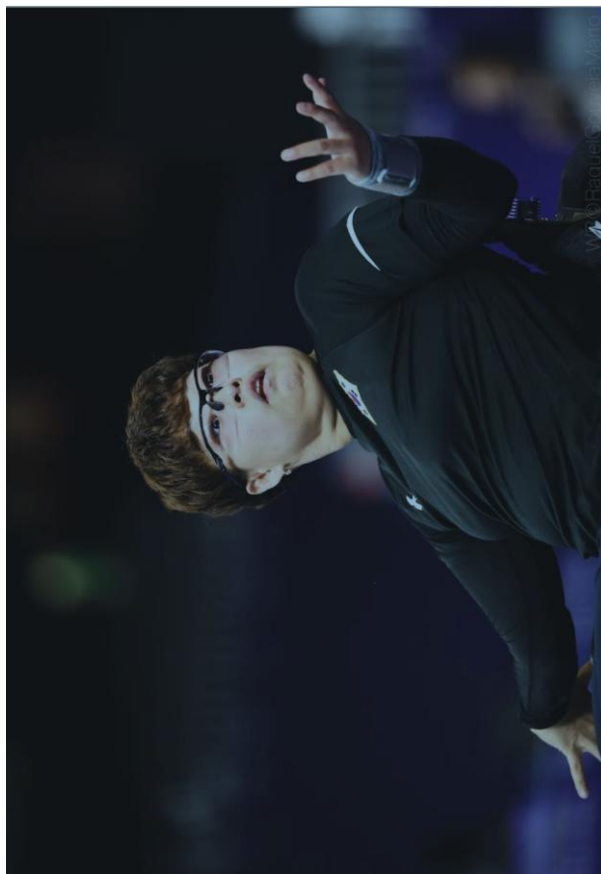


Międzynarodowe Przepisy Bocci 2025-2028 - v.1.2.1

Przepisy obowiązujące podczas wszystkich zawodów
sankcjonowanych przez World Boccia





Wersja w języku polskim
Opracowała: Beata Dobak-Urbańska

Zakres i zastosowanie

Niniejsze Międzynarodowe Zasady World Boccia określają, w jaki sposób należy uprawiać sport Bocci. Zasady te mają zastosowanie do wszystkich turniejów sankcjonowanych przez World Boccia. Turniej sankcjonowany przez World Boccia to wydarzenie uznawane za część Światowego Systemu Rozgrywek Bocci. Oprócz niniejszych Międzynarodowych Zasad Bocci, zawody sankcjonowane muszą stosować następujące zasady World Boccia:

- Zasady klasyfikacji World Boccia
- Zasady antydopingowe World Boccia
- Zasady rywalizacji i rankingów World Boccia

Prosimy o zapoznanie się z tymi przepisami wraz z zasadami przedstawionymi w niniejszym dokumencie, aby zrozumieć, co jest wymagane podczas rywalizacji w turnieju sankcjonowanym przez World Boccia. World Boccia i komitet organizacyjny mogą opublikować wyjaśnienia zasad w Przewodniku Technicznym turnieju w porozumieniu z Delegatem Technicznym World Boccia oddelegowanym na turniej. Wyjaśnienie zasad musi opisywać jedynie konkretne zastosowanie zasady dla danego turnieju i nie może zmieniać znaczenia zasady.

World Boccia uznaje, że mogą pojawić się sytuacje, które nie zostały uwzględnione w zasadach określonych w niniejszym dokumencie. Wszelkie okoliczności, które wymagają zmiany zasad przed rozpoczęciem turnieju, muszą zostać zgłoszone przed rozpoczęciem turnieju i potwierdzone na spotkaniu technicznym przez Sędziego Głównego i Delegata Technicznego dla wszystkich Zawodników.

Wszelkie okoliczności wymagające podjęcia decyzji podczas turnieju są podejmowane w porozumieniu z Sędzią Głównym i Delegatem Technicznym, którzy podejmują ostateczną decyzję. Okoliczności te muszą być niezwłocznie zgłoszone do World Boccia.

Międzynarodowe Przepisy World Boccia mogą zostać zaadaptowane przez Państwa Członkowskie World Boccia na potrzeby turniejów krajowych lub innych zawodów, które nie są częścią Światowego Systemu Rozgrywek Bocci.

Duch Gry

Etyka i duch gry są podobne do tych obowiązujących w tenisie. Udział publiczności jest mile widziany i zachęcany. Jednakże widzowie, w tym członkowie Drużyny nie biorący udziału w zawodach, są zachęcani do zachowania ciszy podczas akcji Zawodnika wyrzucającego/wypuszczającego bilę. Widzowie mogą zostać poproszeni o opuszczenie sali za niedopuszczalne zachowanie.

Tłumaczenia

Edytowalna wersja regulaminu jest dostępna dla członków, którzy chcą przetłumaczyć regulamin na inne języki. Wyślij e-mail na adres admin@worldboccia.com, jeśli chcesz otrzymać ten dokument. World Boccia dołoży wszelkich starań, aby publikować przetłumaczone dokumenty. Jednakże, w celu uniknięcia wątpliwości, wersja angielska jest OFICJALNĄ kopią dla wszystkich rozstrzygnięć sporów.

Fotografowanie

Fotografowanie z lampą błyskową jest zabronione. Dozwolone jest filmowanie meczów. Dozwolone jest filmowanie meczów. Jednak statywy i aparaty fotograficzne na FOP można umieścić wyłącznie po uzyskaniu zgody HR lub TD.

Spis treści:

PODSTAWY

1. Definicje	4
2. Rodzaje rozgrywek.....	6
3. Organizacja turnieju	7
4. Sprzęt.....	8
5. Bile do Bocci.....	10

PRZYGOTOWANIE PRZED GRĄ

6. Rozgrzewka.....	13
7. Call Room.....	13
8. Przedmeczowa kontrola bil.....	15

NA BOISKU

9. Role i obowiązki.....	16
10. Gra.....	18
11. Przygotowanie do kolejnych rund dla wszystkich kategorii.....	24
12. Runda przerwana.....	25
13. Dogrywka (Tie-break).....	25
14. Pomeczowa kontrola bil.....	26
15. Komunikacja.....	26

PRZEWINIENIA I SPORY

16. Przewinienia.....	28
17. Wyjasnienie i procedura sporów.....	33
18. Oficjalne gesty i znaki.....	34

CZAS

19. Czas medyczny.....	38
20. Czas techniczny.....	39

Układ Boiska do gry w Boccie 40

Wytyczne dotyczące wyklejania Boiska oraz pomiarów..... 41

PODSTAWY

1. Definicje

Klasyfikacja	Oznaczenie Zawodników zgodnie z Zasadami Klasyfikacji World Boccia.
Klasa/Kategoria	Jeden z rodzajów rozgrywek w zależności od klasyfikacji.
KO- HOC	Komitet Organizacyjny Gospodarza.
SG/HR, ASG/AHR, HR, AHR, TD/ATD	Sędzia Główny, Asystent Sędziego Głównego, Delegat Techniczny, Asystent Delegata Technicznego.
Trener	Członek Drużyny, który bierze udział w meczu jako Trener. Trener musi siedzieć obok tabeli wyników/stole z wynikami.
Strona	W rozgrywkach indywidualnych to jeden (1) Zawodnik, w parach to dwóch (2) Zawodników, w Drużynach to trzech (3) Zawodników. SA, RO i trenerzy są także członkami Strony.
Sportowy Asystent (SA)	Asystent dla Zawodników BC1 lub Zawodników BC4 grających nogą zgodnie z przepisami dot. Sportowych Asystentów.
Operator Rampy (OR)	OR (ang. RO) Asystują Zawodnikom BC3 zgodnie z przepisami dot. Operatorów Rampy – według Międzynarodowego Komitetu Paraolimpijskiego mają status Zawodnika.
Bila	Jedna z czerwonych lub niebieskich Bil lub Jack.
Jack	Biała bila – główny cel.
Bile Organizatora	Licencjonowane bile dostarczone przez Komitet Organizacyjny, używane podczas Zawodów.
Napędzać	Termin używany dla wyrzucenia bili na boisko i obejmuje: wyrzucenie, wykopnięcie lub wypuszczenie bili przy użyciu sprzętu wspomagającego.
Bile nie wyrzucone	To bile, których Strona nie wyrzuciła w danej rundzie – zostają uznane za bile nieważne.
Bila nieważna	Kolorowa Bila, wyrzucona lub wykopnięta poza obszar Boiska; Bila usunięta z Boiska przez sędziego w konsekwencji złamania reguł gry; Bila, która nie została wyrzucona przed upływem limitu czasu przysługującego stronie; Bila, której Zawodnik zdecydował się nie wyrzucać.
Rzut Karny	Bila rzucana na zakończenie rundy przyznana Stronie przez Sędziego w celu ukarania strony przeciwnej za naruszenie określonych przepisów.
Reset	Wyraźne przesunięcie rampy co najmniej 20 cm w lewo i co najmniej 20 cm w prawo.
Zejść z drogi - z toru rzutu	Cały sprzęt musi znajdować się w tylnej części boks. OR musi tak przemieszczać swój sprzęt, aby nie przeszkadzać przeciwnikowi i żeby nie został on uszkodzony przez rywala. Zawodnik może znajdować się poza swoim boksem.
Przygotowanie do rzutu	Dla Zawodników BC3: Wszystko do momentu wypuszczenia bili. Dla innych klas: wszystko do momentu, w którym Zawodnik zaczyna zagranie rzutu.
Zagranie rzutu	Tylko BC1, BC2 i BC4: Wszystko, co Zawodnik robi od momentu, w którym Bila znajduje się w dłoni (dłoniach), stopie lub w pozycji do gry, aż do momentu wypuszczenia bili.
Kiedy bila jest wypuszczona	Moment, w którym bila jest wprawiana w ruch poprzez wypuszczenie jej z ręki/stopy, poruszanie jej za pomocą pointera lub kopnięcia.
Sprzęt	Wózki, rampy, rękawiczki, szyny, pointery i każdy inny sprzęt wspomagający.
Wózek	Wózek, skuter; podczas rozgrywek zawodnik MUSI używać wózka inwalidzkiego.
Roll Test	Zgodna ze standardem World Boccia rampa używana do sprawdzenia czy Bile toczą się prawidłowo.
Szablon do Bil	Zgodny ze standardem World Boccia szablon z dwoma specjalnymi otworami, używany do sprawdzenia czy obwód bil spełnia wymagane kryteria.
Waga	Używana do ważenia bil z dokładnością 0,01g.
Boisko Rozgrzewkowe	Obszar wyznaczony dla Zawodników do Rozgrzewki przed wejściem do Call Room.
Call Room	Miejsce do rejestracji przed każdym meczem.
Strefa Gier (FOP)	Obszar, który obejmuje wszystkie boiska, włącznie ze stanowiskiem sędziego mierzącego czas.
Boisko	Wyznaczony liniami obszar, na którym rozgrywany jest mecz, obejmujący również pola rzutu.
Pole Gry	Boisko bez pól rzutu.
Pole Rzutu - boks	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 całkowicie musi przekroczyć Jack, aby uznany został za bilę ważną.
Krzyż	Znak w centrum pola gry.

Kwadrat Karny	Kwadrat na krzyżu o wymiarach 35 cm x 35 cm przeznaczony do wykonywania rzutów karnych.
Turniej	Całe zawody lub zawody wraz z kontrolą sprzętu. Turniej może zawierać więcej niż jeden rodzaj rozgrywek.
Zawody- Rozgrywki	Wszystkie indywidualne mecze stanowiące jedne zawody – rozgrywki (konkurencję). Wszystkie mecze drużynowe oraz rozgrywki w parach stanowią jedne zawody – rozgrywki (konkurencję).
Mecz	Jedna rozgrywka pomiędzy dwoma Stronami.
Runda	Jedna część meczu, w której wszystkie bile zostały wyrzucone przez obie strony.
Przerwana Runda	Runda uznana jest za przerwana, gdy układ bil na boisku został zakłócony (zmieniony).
Powtórzona Runda	Przerwana runda, w której nie dało się przywrócić układu bil i kontynuować gry, lub wynik przed zakłóceniem (przerwaniem) rundy jest nie znany, więc runda musi zostać powtórzona.
Przewinienie	Każde działanie Zawodnika i/lub Sportowego Asystenta, Operatora Rampy, strony, trenera, które jest niezgodne z przepisami, w wyniku którego Strona ponosi 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 udzielenia Dyskwalifikacji.

2. Rodzaje Rozgrywek

W systemie zawodów World Boccia występują trzy rodzaje rozgrywek:

2.1. Rozgrywki Indywidualne

Jest osiem rodzajów rozgrywek indywidualnych, po jednym dla mężczyzn i kobiet w każdej klasie (BC1, BC2, BC3, i BC4). Aby wziąć udział w rozgrywkach, zawodnicy muszą zostać sklasyfikowani do odpowiedniej klasy sportowej.

W rozgrywkach indywidualnych, mecz składa się z czterech (4) rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna dwie rundy z zachowaniem kolejności wyrzutów Jacka 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 nie więcej niż 6 czerwonych bil, 6 niebieskich bil i 1 Jacka.

Zawodnicy BC1 i BC4 grający nogą mogą mieć Sportowego Asystenta, do pomocy na boisku. Zawodnicy BC3 mają do pomocy Operatora Rampy. Jeden trener lub asystent trenera może towarzyszyć każdej stronie na boisku we wszystkich rodzajach rozgrywek, ale musi siedzieć obok stolika sędziowskiego w strefie przeznaczony dla trenerów.

2.2 Rozgrywki w Parach

Są dwie konkurencje dla par: Pary BC3 i Pary BC4. Zawodnicy muszą posiadać odpowiednią klasę sportową, aby rywalizować. Każda Para musi składać się z jednej kobiety i jednego mężczyzny.

W Parach BC3 i w Parach 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 rzutu nr 5). Zawodnicy grają trzema (3) kolorowymi bilami każdy. Zawodnik może wnieść do Call Roomu NIE więcej niż 3 bile czerwone i 3 bile niebieskie na Zawodnika oraz i 1 Jacka na Parę. Strona grająca czerwonymi bilami zajmuje pola rzutów 2 i 4, a strona grająca niebieskimi bilami zajmuje pola rzutów 3 i 5. Zawodnicy rozgrywają cały mecz z pola rzutu, z którego rozpoczęli mecz.

Każdemu Zawodnikowi kategorii BC3 towarzyszy Operator Rampy, który musi przestrzegać przepisów dla operatorów rampy. Jeden trener może towarzyszyć każdej Parze na Boisku. Podczas trwania rundy, musi siedzieć obok stolika sędziowskiego w strefie przeznaczony dla Trenerów.

Obecność Zawodników Rezerwowych może być dozwolona tylko na określonych międzynarodowych zawodach Młodzieżowych.

2.3 Rozgrywki Drużynowe

Istnieje jeden rodzaj rozgrywek drużynowych, jest on przeznaczony dla zawodników klasy BC1 i BC2. Zawodnicy muszą posiadać klasę BC1 lub BC2. Drużyna musi składać się z 3 Zawodników i musi mieć w składzie co najmniej jedną kobietę, jednego mężczyznę i jednego Zawodnika BC1.

W rozgrywkach drużynowych mecz składa się z sześciu (6) rund. Każdy Zawodnik rozpoczyna jedną rundę z zachowaniem kolejności wyrzucania Jacka w porządku numerycznym z pola rzutu nr 1 do pola nr 6. Każdy Zawodnik ma dwie kolorowe bile. Zawodnik może wnieść do Call Roomu NIE więcej niż 2 Bile czerwone i 2 Bile niebieskie na Zawodnika oraz i 1 Jacka na Drużynę. Strona rzucająca czerwonymi bilami zajmuje pola rzutu 1, 3 i 5, natomiast strona rzucająca niebieskimi bilami zajmuje pola rzutu 2, 4 i 6. Zawodnicy rozgrywają cały mecz z pola rzutu, z którego rozpoczęli mecz.

Każda Drużyna może mieć 1 Sportowego Asystenta. Jeden trener może towarzyszyć każdej Drużynie na Boisku, podczas trwania Rundy musi siedzieć obok stolika sędziowskiego w strefie przeznaczony dla Trenerów.

Każda Drużyna może mieć tylko jednego Sportowego Asystenta. Ponadto, jeden trener lub asystent trenera może towarzyszyć każdej drużynie na Boisku. Podczas trwania rundy, musi siedzieć w strefie przeznaczony dla Trenerów.

Obecność Zawodników Rezerwowych może być dozwolona tylko na określonych międzynarodowych zawodach Młodzieżowych.

3. Organizacja Turnieju

3.1. Boisko

Powierzchnia boiska powinna być płaska i gładka jak na przykład: wypolerowany beton, drewniana podłoga, naturalna lub syntetyczna wykładzina (guma). 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 linie krzyża 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 (patrz - układ boiska do bocci na końcu niniejszych przepisów).

Wszystkie linie Boiska powinny mieć szerokość od 1.9 cm do 7 cm i muszą być dobrze widoczne. Powinno to być taśma łatwo przylepna. Szeroka taśma, 4 - 7 cm jest używana do zewnętrznych linii granicznych, linii rzutu oraz linii „V”. Wąska 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 35 cm x 35 cm. Wąska taśma jest umieszczona na zewnątrz tego 35 centymetrowego kwadratu.

3.2. Tablica wyników

Tablica wyników powinna być umieszczona w miejscu wyraźnie widocznym dla wszystkich Zawodników rozgrywających mecz.

3.3. Sprzęt do pomiaru czasu

Pomiar czasu powinien być elektroniczny.

3.4. Sygnalizator czerwony/ niebieski

Sygnalizator podobny do rakiетки używanej w tenisie stołowym, stosowany jest przez sędziego do wskazywania, która ze stron (czerwona czy niebieska) wykonuje kolejny rzut. Sędzia używa sygnalizatora i palców, aby pokazać wynik na koniec każdej rundy i na koniec meczu.

3.5. Urządzenia pomiarowe

Do pomiaru obwodu bil używane są szablon. Do pomiarów odległości pomiędzy bilami na boisku sędzia używa przyrządów takich jak miary, suwmiarki, cyrkiel, szczerinierz i latarka.

4. Sprzęt

Wszystkie urządzenia testujące wymagane do przeprowadzenia turnieju muszą zostać zatwierdzone przez Delegata Technicznego World Boccia i/lub Sędziego Głównego na każdym sankcjonowanych zawodach.

Kontrola sprzętu musi mieć miejsce na początku turnieju. Kontroli podlega następujący sprzęt:

- Wózki inwalidzkie
- Rampy
- Pointery
- Rękawiczki
- Szyny
- Urządzenia służące do komunikacji

Sędzia Główny i/lub osoba przez niego wyznaczona przeprowadza kontrolę w czasie określonym przez Delegata Technicznego. Powinno to odbyć się przed rozpoczęciem zawodów. Sprawdzony i zatwierdzony sprzęt otrzymuje oficjalną pieczęć lub naklejkę na każdy element, w tym naklejkę na każdą część rampy. Rękawiczki, szyny lub inne podobne urządzenia, których Zawodnik używa na boisku, wymagają udokumentowanej zgody Komisji Klasyfikacyjnej. Zgodę należy przedstawić podczas kontroli sprzętu oraz w Call Roomie. Dokument klasyfikacyjny jest ważny przez okres wskazany na dokumencie. (Klasyfikacja może być stała lub tymczasowa).

Zawodnicy (w tym RO/SA) korzystający z urządzeń komunikacyjnych na polu gry muszą podczas kontroli sprzętu otrzymać oficjalną zgodę na ich używanie – i muszą posiadać oficjalną naklejkę, pieczętkę. Dozwolone są tylko niezbędne urządzenia, wykorzystywane do prawidłowej komunikacji z sędzią, asystentem lub poruszania się na wózku inwalidzkim. (p. 15.9)

Prośby o certyfikację jakichkolwiek przedmiotów po kontroli sprzętu nie będą dozwolone i uwzględniane, z wyjątkiem nadzwyczajnych okoliczności (np. wymiana wózka inwalidzkiego podczas meczu) za zgodą Sędziego Głównego.

Sprzęt podlega losowej kontroli w dowolnym momencie turnieju, według wyłącznego uznania Sędziego Głównego na boisku lub Asystenta Sędziego Głównego. Jeśli okaże się, że sprzęt na Boisku nie spełnia kryteriów, Zawodnik otrzymuje Żółtą Kartkę. (p. 16.9.5) Strona może następnie wykorzystać przerwę techniczną na naprawę lub wymianę sprzętu zgodnie z zasadą 20.1. Jeśli Zawodnik nie jest w stanie naprawić lub wymienić sprzętu w dostępnym czasie, sprzęt ten nie może być już używany w tym meczu.

4.1. Sprzęt wspomagający

Sprzęt wspomagający taki jak rampy i pointery używany przez Zawodników klasy BC3 musi zostać zatwierdzony podczas kontroli sprzętu na każdym turnieju. **Zawodnik może przynieść do zatwierdzenia więcej niż jedną (1) rampę, aby mieć zapasową na wypadek potrzeby.** Rękawiczki i/lub szyny na ręce używane do wyrzutu bili muszą posiadać dokument zatwierdzający przyznany podczas klasyfikacji, który musi zostać dostarczony na kontrolę sprzętu i do Call Roomu.

4.1.1 Rampa położona na boku musi zmieścić się w obszarze o wymiarach 2,5 m x 1 m. Obszar ten jest trójwymiarowy; żadna część rampy nie może zwiisać/wystawać poza wewnętrzną stronę jakiejkolwiek linii. Podczas pomiaru Rampy muszą mieć podstawę i wszystkie przedłużenia maksymalnie wysunięte. Obejmuje to wszelkie urządzenia, które utrzymują bilę w miejscu poza zasięgiem rampy. NIE DOPUSZCZA się możliwości wydłużenia rampy poza maksymalny limit - jest to niezgodne z przepisami. Oznaczenia lub linie wskazujące maksimum dopuszczalnego przedłużenia dowolnej części rampy lub uchwytu na bilę NIE są dozwolone.

4.1.2 Aby zapobiec uszkodzeniom, tylko Operator Rampy lub Trener lub inny członek zespołu wskazany przez zawodnika powinien obsługiwać rampę podczas kontroli sprzętu. Po zatwierdzeniu podczas kontroli sprzętu, Sędzia przykładą pieczęć lub naklejkę weryfikacyjną dostarczoną przez Komitet Organizacyjny zawodów (HOC) na cały zatwierdzony sprzęt.

4.1.3 Rampa nie może posiadać żadnego mechanicznego urządzenia wspomagającego napęd; przyspieszającego lub spowalniającego ruch bili, lub pomagającego w kierunkowym ustawieniu rampy (np. lasery, poziomicę, hamulce, urządzenia namierzające, wizjery itp.). Takie mechaniczne urządzenia są niedozwolone w Call Roomie ani na polu gry. Po wypuszczeniu bili przez Zawodnika nic nie powinno w jakikolwiek sposób jej blokować. Podnoszenie szczytu rampy jest niedozwolone. Dodatkowe akcesoria rampy umiejscowione na niej na stałe lub tymczasowo nie mogą być używane do obserwacji/celowania/kierunkowego ustawiania Rampy. Obejmuje to obręcz, pierścienie i uchwyty. Żadna krawędź boczna nie może przekraczać wysokości (średnicy) bili. Krawędź szczytu rampy nie może przekraczać wysokości krawędzi bocznych.

4.1.4 Podczas wypuszczania bili, rampa nie może przekraczać w powietrzu żadnej części linii rzutu. **W tej sytuacji rampa stanowi podstawę, a wszystko inne jest jedynie dodatkiem wykorzystywanym wyłącznie do tego konkretnego rzutu.**

4.1.5 Nie ma ograniczeń dotyczących długości pointera używanego przez zawodnika do wypuszczania bili z rampy. Pointer musi być przymocowany w taki sposób, aby pozostawać bezpośrednim kontakcie z Zawodnikiem (na głowie, w ustach, na ręce, nodze itp.). Pointer musi mieć bezpośredni kontakt z bilą i z Zawodnikiem podczas wypuszczania bili. Pointer NIE może być przymocowany do wózka, rampy lub jakiegokolwiek innej powierzchni (z wyjątkiem Zawodnika) podczas wypuszczania bili (p. 16.5.2.). Bila musi zostać wypuszczona poprzez działanie Zawodnika używającego swojej siły i pointera. Dopuszczalne jest, aby Zawodnik poruszał swoim wózkiem, całkowicie samodzielnie, podczas kontaktu z bilą w celu jej wypuszczenia. Używanie urządzeń blokujących lub zwalniających wypuszczenie bili nie jest dozwolone. Sznurki, wstążki, paski materiału itp. nie mogą być pointerami.

4.1.6 Po wręczeniu przez sędziego Jacka i przed wyrzuceniem Jacka, Zawodnik rzucający musi wyraźnie przesunąć rampę co najmniej 20 cm w lewą i 20 cm w prawą stronę (tzw. „zresetować„) (p. 16.5.7.), (gwarantuje to, że Operator Rampy, podczas gdy Sędzia jest zajęty w tym momencie, nie będzie mógł pomóc Zawodnikowi w trakcie przygotowania pierwszego rzutu.). Rampa NIE może mieć żadnych oznaczeń ani żadnych urządzeń wskazujących pozycję początkową rampy do resetu (np. pierścień/kołnierz z podziałką na kolumnie NIE jest dozwolony).

W dogrywkach, w grach indywidualnych i w parach, KAŻDY Zawodnik musi „zresetować” rampę przed wyrzuceniem pierwszej bili, (w parach reset musi być wykonywany jednocześnie), ale dopiero po wskazaniu przez sędziego tej stronie prawa do rzutu (p. 13.5). Rampa musi również zostać zresetowana przed każdym rzutem karnym.

Zawodnicy którzy posiadają bile do wyrzucenia muszą zresetować rampę przed wykonaniem swojego rzutu, kiedy oni sami lub Zawodnik z ich Pary powróci z pola gry (w Parach reset musi być wykonywany jednocześnie – obaj Zawodnicy MUSZĄ zresetować rampę przed wypuszczeniem bili). Zawodnik nie musi resetować rampy, jeżeli nie ma już żadnych bil do wyrzucenia.(p. 16.5.7).

W meczu BC3, niezależnie od sytuacji, gdy bila zostanie zwrócona z pola gry i wręczona zawodnikowi w celu ponownego zagrania, przed wypuszczeniem piłki należy zresetować rampę (patrz: 16.5.7).

Nie jest wymagana zmiana pozycji (reset) rampy pomiędzy innymi rzutami.

4.1.7 Zawodnik może użyć więcej niż jednego pointera podczas meczu. Cały sprzęt wspomagający musi pozostawać w polu rzutu Zawodnika (boksie) lub być bezpiecznie umieszczony na wózku 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 na podłodze wewnątrz pola rzutu Zawodnika (boksu) lub być bezpiecznie umieszczone na wózku Zawodnika od początku rundy. Jeżeli jakaś rzecz zostanie zabrana z pola rzutu Zawodnika (boksu) podczas rundy, Sędzia postępuje według przepisu 16.7.1.

4.1.8 Jeśli sprzęt Zawodnika ulegnie uszkodzeniu podczas meczu, to czas zostaje zatrzymany, a Zawodnikowi jednorazowo przysługuje dziesięć (10) minut Czasu Technicznego na naprawę sprzętu. W Rozgrywkach w Parach, jeśli to konieczne, Zawodnicy mogą używać tej samej Rampy. Rampa lub wózek może zostać wymieniona także pomiędzy Rundami i pod warunkiem, że będzie opatrzona pieczęcią/naklejką zatwierdzającą sprzęt. O każdej takiej zmianie musi zostać powiadomiony Sędzia Główny. Zastępczy sprzęt może pochodzić spoza Pola Gry (patrz p. 20.). Stronie przysługuje tylko jedna przerwa techniczna w trakcie meczu.

4.1.9 Jeśli bila(-e) lub sprzęt Zawodnika zostaną uszkodzone w wyniku (niezamierzonego) działania Strony przeciwnej i Zawodnik nie może w związku z tym dalej funkcjonalnie korzystać ze sprzętu, przeciwnik przegrywa mecz walkowerem (p. 16.11). Jeżeli według sędziego działanie było celowe, stosuje się przepis (p. 16.11)

4.2. Wózki inwalidzkie

4.2.1. Aby wziąć udział w zawodach, Zawodnicy muszą siedzieć na wózku. Można również używać skuterów lub łózek (z udokumentowaną zgodą komisji Klasyfikacyjnej). Nie ma ograniczeń co do wysokości siedziska dla Zawodników BC3, tak długo jak pozostają w pozycji siedzącej podczas wypuszczania Bili. Dla wszystkich pozostałych Zawodników maksymalna wysokość siedziska wynosi 66 cm od podłogi do najniższego punktu, w którym pośladek Zawodnika styka się z poduszką siedziska. (p. 16.7.3)

4.2.2. Jeśli wózek inwalidzki ulegnie uszkodzeniu podczas meczu, czas musi zostać zatrzymany, a Strona otrzyma jedną dziesięćminutową (10) przerwę techniczną na naprawę lub wymianę wózka. Jeśli wózka nie można naprawić, Zawodnik może wymienić uszkodzony wózek na inny lub musi kontynuować grę na uszkodzonym wózku. Wózek może również zostać wymieniony pomiędzy rundami. Jeśli wózek zastępczy nie został sprawdzony podczas kontroli sprzętu przed turniejem, może zostać sprawdzony na boisku. Każda bila, której Zawodnik nie może zagrać, staje się bilą nieważną.

4.2.3. W razie wątpliwości ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny/Asystent Sędziego Głównego w porozumieniu z Delegatem Technicznym. Ich decyzja jest ostateczna.

4.3. Adaptacje do wózków

4.3.1. Zawodnicy mogą używać podpór stabilizujących postawę na wózku. Dozwolone są pasy stabilizujące miednicę, pasy lub szelki na klatkę piersiową, staw skokowy, pasy na nogi/stopy, podpory klatki piersiowej. Ten rodzaj sprzętu wspierającego musi zostać zweryfikowany, zatwierdzony i udokumentowany podczas procesu Klasyfikacji.

4.3.2. ŻADNE dodatkowe urządzenie nie może być dodane do sportowego wózka, które podczas wypuszczania bili może zapewnić dodatkową stabilizację, kontrolę lub kierowanie kończyną górną/dolną umożliwiającą Zawodnikowi nieuczciwą przewagę (np. zewnętrzna prowadnica, która wspomaga kierunek rzutu/kopnięcia/wypuszczenia). Każde takie urządzenie musi zostać usunięte, aby wózek został dopuszczony do zawodów.

5. Bile do Bocci

Podczas zawodów sankcjonowanych przez World Boccia, każdy Zawodnik lub Strona może używać własnego zestawu bil do bocci. Zestaw składa się z sześciu bil czerwonych, sześciu bil niebieskich i jednej bili białej, zwanej „Jack”.

W Call Roomie dozwolony jest tylko jeden pełny zestaw bil dla każdej Strony. Podczas Rozgrywek Indywidualnych każdy Zawodnik może używać swojego własnego Jack'a. W konkurencjach Drużynowych i Parach, każda strona może używać tylko jednego Jacka.

Jeśli Zawodnik lub strona nie przyniesie własnych bil do Call Roomu, to może grać bilami zapewnionymi przez organizatora zawodów.

Aby bila do Bocci została uznana za legalną, musi spełniać następujące kryteria:

5.1. Budowa

Każda bila używana w zawodach musi pochodzić od licencjonowanego producenta. Bila musi być oznaczona oficjalnym logo producenta i oficjalnym licencjonowanym logo World Boccia.

Bila musi ważyć 275 g. +/- 12 g, a jej obwód musi wynosić 270 mm +/- 8 mm.

Bile muszą mieć określony kolor czerwony, niebieski lub biały, a każdy kolor musi mieścić się w dopuszczalnym zakresie kolorów World Boccia dostarczonym producentom.

Każda Bila musi być kulista i zbudowana z paneli o jednakowych rozmiarach. Wszystkie panele muszą być jednolicie zszyte, aby zdefiniować kulisty kształt. Wszystkie panele muszą być wykonane z tego samego rodzaju materiału.

Bila musi być wykonana z materiałów o niskiej charakterystyce wydłużania i rozciągania, tj. z winylu, tkaniny poliuretanowej, skóry, skóry syntetycznej, zamszu lub innego podobnego materiału.

Bila musi być wypełniona jednolitej wielkości granulami lub kulkami wykonanymi z polietylenu lub innego podobnego tworzywa sztucznego lub naturalnych materiałów obojętnych. Materiały muszą być nieprzewodzące, niemetaliczne i niemagnetyczne.

Typ bil, któremu nie przyznano licencji do 1 stycznia każdego roku, może być dopuszczony do sprzedaży przez producenta dopiero po zakończeniu ostatnich zawodów rangi Major (głównej) lub Qualification (kwalifikacyjnej) (p. sekcja 1.3 w Podręczniku zawodów i rankingów) w danym roku kalendarzowym.

5.2. Stan Bil

Bila musi być w dobrym stanie. W dobrym stanie oznacza nadająca się do zamierzonego celu, o zadowalającej jakości, nieuszkodzona i zgodna z określonym standardem. Logo producenta i logo World Boccia muszą być widoczne i rozpoznawalne.

Bila nie może być modyfikowana i zostanie za taką uznana, jeśli różni się od oryginalnej bili dostarczonej przez licencjonowanego producenta, z wyjątkiem sytuacji, gdy różnica jest spowodowana normalnym zużyciem lub dopuszczonym przygotowaniem do gry. Wszystko, **co zmienia właściwości powierzchni** lub **materiału wypełniającego** bilę i co **może być widoczne** lub **wyczuwalne**, będzie uznane za modyfikowanie.

Normalne zużycie to spodziewane pogorszenie stanu bili wynikające z jej typowego użytkowania, np. wielokrotnego jej rzucania, wypuszczania z rampy. Na przykład, może wystąpić zużycie wynikające ze stylu rzucania lub chwytu stosowanego przez Zawodnika, lub gdy bila wchodzi w interakcję ze stałym punktem rampy lub pointera, np. okrągły znak na bili zgodny ze strzałką/znacznikiem.

Akceptowalne przygotowanie do gry polega na utrzymaniu bili w takim stanie, aby pozostała ona w dobrej kondycji, np. utrzymanie wagi i pożądanej miękkości bili. Bila może być zmiękczone lub te same granulki lub kulki, które były pierwotnie użyte w bili, mogą zostać zastąpione w celu utrzymania jej wagi.

Powierzchnia Bili nie może mieć żadnych widocznych przebić ani nacięć. Bila nie może mieć żadnych otworów na narożnikach (wierchołkach) paneli w porównaniu z oryginalną bilą ani nadmiernego rozwarstwienia.

Rozwarstwienie oznacza, że część panelu rozdziela się na warstwy. Każdy pojedynczy obszar rozwarstwienia musi mieć

długość mniejszą niż 1 cm. Całkowita długość wszystkich obszarów rozwarstwienia nie może przekraczać 2 cm.

Powierzchnia Bili musi być wolna od naklejek, kalkomanii lub nadruków. Bila może być oznaczona długopisem lub markerem w celu jej identyfikacji (np. cyfry lub litery) i/lub w celu określenia sposobu jej użytkowania (np. kropka lub strzałka). Oryginalny kolor panelu musi być rozpoznawalny wokół każdego dodanego znaku. Na szwie lub w poprzek szwu nie mogą znajdować się żadne oznaczenia, tak aby szew był nadal widoczny i możliwy do sprawdzenia. Na logo World Boccia nie mogą znajdować się żadne oznaczenia.

Powierzchnia bili nie **może być pokryta żadnymi substancjami**. Powierzchnia bili nie może mieć żadnych otarć, które nie wynikają z normalnego użytkowania piłki. Na powierzchni bili nie mogą znajdować się żadne widoczne ślady po otarciach, szlifowaniu lub skrobaniu, które powodowałyby znaczące różnice w fakturze piłki. Nie może być żadnych przetarć wzdłuż jednego lub więcej szwów.

Bila nie może mieć zerwanych lub brakujących nitek oraz nie może mieć więcej niż dwóch szwów, które zostały ponownie zszyte. Szwy muszą być takie same jak oryginalne szwy producenta i muszą być jednolite na całej Bili.

5.3. Skonfiskowane bile

Jeśli bila nie przejdzie przedmeczowej lub pomeczowej kontroli bil, zostanie skonfiskowana. Jeśli bila zostanie skonfiskowana po sprawdzeniu z Sędzią Głównym/Asystentem Sędziego Głównego, Sędzią Boiskowy potwierdzi, czy istnieje podejrzenie, że bila była modyfikowana, czy nie. Tylko w przypadku podejrzenia, o modyfikowanie bili – trzyosobowa komisja przeprowadzi ponownie kontrolę skonfiskowanej bili. Komisja musi składać się z co najmniej dwóch wymienionych osób: Sędziego Głównego, Asystenta Sędziego Głównego, Delegata Technicznego lub Asystenta Delegata Technicznego. Trzecim członkiem może być Sędzia Międzynarodowy, który nie brał udziału w podejmowaniu pierwotnej decyzji. Komisja ta zostaje utworzona natychmiast po podjęciu decyzji o konfiskacie bili. Jeśli wstępna decyzja o konfiskacie bili została podjęta w Call Roomie, komisja musi przetestować bilę w trakcie trwania meczu i podjąć decyzję przed jego zakończeniem. Jeśli początkowa decyzja o konfiskacie bili zostaje podjęta po zakończeniu meczu, komisja musi dokonać przeglądu bili przed potwierdzeniem wyniku meczu.

Komisja zweryfikuje pierwotną decyzję o konfiskacie bili i przeprowadzi dalsze testy, aby ustalić, czy bila była zmodyfikowana, czy jest tylko "bilą nieprawidłową". Panel oceni bilę i zweryfikuje wstępną decyzję poprzez powtórzenie procedur testów przedmeczowych. Komisja może użyć trzech dodatkowych testów, aby ocenić, czy bila była modyfikowana:

- Test z użyciem igły/probówki
- Test tarcia
- Test wykrywania metalu

Jeśli po zweryfikowaniu bili przez komisję sędziowską zostanie stwierdzone, że nie była ona modyfikowana, wówczas bila zostanie zatrzymana do końca turnieju, a następnie zwrócona Zawodnikowi.

Jeśli po zweryfikowaniu bili przez komisję sędziowską zostanie stwierdzone, że bila była modyfikowana, wówczas komisja przyznaje Czerwoną Kartkę, a Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany z turnieju. Zawodnik zostanie również zgłoszony na podstawie Kodeksu Etycznego World Boccia do Komisji Etyki World Boccia. Bila(e) modyfikowana(e) zostanie(ą) zatrzymana(e) przez World Boccia jako dowód dla Komisji Etyki World Boccia. Więcej informacji na temat procesu postępowania Komisji Etyki World Boccia można znaleźć w Kodeksie Etyki World Boccia.

PRZYGOTOWANIE PRZED GRĄ

6. Rozgrzewka

6.1 Przed rozpoczęciem każdego meczu Zawodnicy mogą rozgrzewać się w wyznaczonej Strefie Rozgrzewki, przeznaczonej wyłącznie dla Zawodników którzy, według programu rozgrywek sporządzonym przez Komitet Organizacyjny zawodów (HOC) będą grali następane mecze. Zawodnicy i osoby wspierające (Trener, Sportowy Asystent, Operator Rampy) mogą wejść na wyznaczone boisko i rozpocząć rozgrzewkę tylko w wyznaczonym dla nich czasie. (patrz: 16.9.1)

6.1.1 Ramy czasowe rozgrzewki: w przypadku meczów indywidualnych strefa rozgrzewki zostanie otwarta 95 minut przed zaplanowanym czasem rozpoczęcia meczu i zostanie zamknięta 40 minut przed rozpoczęciem meczu. Po zamknięciu Call Roomu na ostatnie mecze dnia, Zawodnicy, którzy nie grali w tym dniu, mogą wykorzystać strefę rozgrzewki na 60 minutowy trening. Delegat Techniczny może rozsądnie dostosowywać te ramy czasowe, aby umożliwić Zawodnikom odpowiedni dostęp do strefy rozgrzewki i dostosowywać je do harmonogramu zawodów. Uczestnicy zostają poinformowani o wszelkich zmianach w obowiązującym harmonogramie.

6.2 Maksymalna liczba osób mogąca towarzyszyć Zawodnikom w Strefie Rozgrzewki: (p. 16.9.1)

- BC1: 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent
- BC2: 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent
- BC3: 1 Trener plus 1 Operator Rampy
- BC4: 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent
- Para BC3: 1 Trener plus 1 Operator Rampy na Zawodnika
- Para BC4: 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent
- Drużyna (BC1/2): 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent

6.3 Jeżeli to konieczne, jeden tłumacz i jeden fizjoterapeuta/masażysta na kraj mogą wejść do strefy rozgrzewki. Osoby te nie mogą asystować w treningu.

7. Call Room

7.1. Przy wejściu do Call Roomu w wyraźnie widocznym miejscu zostaje umieszczony zegar z oficjalnym czasem.

7.2. Maksymalna liczba osób mogąca towarzyszyć Zawodnikom w Call Room:

- BC1: 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent
- BC2: 1 Trener
- BC3: 1 Trener plus 1 Operator Rampy
- BC4: 1 Trener (plus jeden Asystent Sportowy jeżeli Zawodnik rzuca stopą)
- Para BC3: 1 Trener plus 1 Operator Rampy na zawodnika
- Para BC4: 1 Trener plus jeden Sportowy Asystent jeżeli zawodnik rzuca stopą)
- Drużyna (BC1/2): 1 Trener plus 1 Sportowy Asystent

7.3. Przed wejściem do Call Room każdy Zawodnik, każdy Operator Rampy musi pokazać swój BIB - numer startowy i akredytację. Trenerzy i Sportowi Asystenci muszą pokazać swoją akredytację. Numer Zawodnika musi być wyraźnie widoczny z przodu, może być on przymocowany do Zawodnika lub wózka inwalidzkiego. Operator Rampy (RO) musi nosić na plecach wyraźnie widoczny numer startowy odpowiadający Zawodnikowi, któremu asystuje widoczny na plecach. Niespełnienie tego wymogu spowoduje odmowę wstępu do Call Roomu.

Podczas rozgrywek drużynowych Sportowi Asystenci mogą nosić numer startowy dowolnego Zawodnika BC1 w tym meczu. Niespełnienie tych wymogów spowoduje odmowę wstępu do Call Roomu.

7.4. Rejestracja na wszystkie mecze dokonywana jest w biurze Call Roomu, przy wejściu. Strona która nie jest obecna w Call Roomie w wyznaczonym czasie, przegrywa mecz walkowerem.

7.4.1. We wszystkich Rozgrywkach wszyscy Zawodnicy muszą zostać zarejestrowani na trzydzieści pięć (35) do dwudziestu (20) minut przed planowanym czasem rozpoczęcia meczu, w którym mają wziąć udział.

7.4.2 Każda strona (Indywidualna, Drużyna lub Para, w tym każdy SA/RO i trener) musi zarejestrować się razem i przynieść do Call Roomu cały sprzęt w tym bile. Każda strona powinna wziąć do Call Roomu **tylko te rzeczy**, które są niezbędne do rozegrania meczu.

Wyjątek może być zrobiony dla trenerów, którzy mają mecze jeden po drugim, i nie mogą zarejestrować się na czas przy wejściu do Call Room na kolejny mecz.

7.4.3 Strona musi wejść do call room wyłącznie w strojach w odpowiednim kolorze. Musi to być podstawowy kolor stroju, chyba że strona przeciwna jest wyżej notowana w rankingu i jej podstawowy kolor stroju jest podobny. W takim przypadku strona niżej w rankingu musi założyć stroje w innym kolorze.

7.5. Po zarejestrowaniu się w Call Roomie, Zawodnicy, Trenerzy/Asystenci Trenera i Sportowi Asystenci/ Operatorzy Rampy nie mogą opuścić Call Roomu. Jeśli to zrobią, nie uzyskają pozwolenia na powtórne wejście i nie wezmą udziału w bieżącym meczu (wyjątek stanowi przepis 7.12). Wszelkie inne wyjątki będą rozpatrywane przez Sędziego Głównego i/lub Delegata Technicznego.

7.6. 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 czasie.

7.7. O określonej godzinie, wejście do Call Roomu zostaje zamknięte i żadna osoba nie może do niego wejść. Niemożna też już wnieść do Call Roomu żadnego sprzętu sportowego ani bil (wyjątki mogą być rozpatrzone przez Sędziego Głównego /lub osobę przez niego wyznaczoną).

7.8. Sędziowie każdego meczu, aby przygotować się do meczu, wchodzą do Call Roomu jako ostatni, kiedy drzwi są już zamknięte.

7.9. Sędzia może poprosić Zawodników o pokazanie swoich numerów, akredytacji i dokumentów uzyskanych podczas klasyfikacji.

7.10. Kontrola całego sprzętu sportowego odbywa się w Call Roomie (np. potwierdzenie zatwierdzonych pieczętek/naklejek na rampach, pointerach i wózkach). Sprzęt, który nie przejdzie kontroli, nie może być używany na boisku, a Zawodnik otrzymuje Żółtą Kartkę.

7.11. Rzut monetą odbywa się w Call Roomie. Sędzia rzuca monetą, a wygrywająca Strona wybiera kolor bil, którymi będzie grała: czerwony lub niebieski. Strony pod okiem sędziego mogą sprawdzać bile Strony przeciwnej, ale muszą to robić bardzo delikatnie - po rzucie monetą ale przed kontrolą bil.

7.12. Jeżeli nastąpiło opóźnienie w planie minutowym podczas, gdy trwają już procedury Call Roomu, Sędzia Główny lub osoba wyznaczona mogą wyrazić zgodę na skorzystanie z toalety zgodnie z poniższymi wytycznymi:

- Strona przeciwna danego meczu musi zostać poinformowana
- Zawodnikowi musi towarzyszyć Członek komitetu organizacyjnego zawodów.
- Zawodnik musi powrócić do Call Roomu w ciągu 10 minut; jeżeli Zawodnik nie wróci w tym czasie, przegrywa mecz walkowerem.

7.13. Przepis 7.12 nie obowiązuje jeżeli opóźnienie jest spowodowane przez Organizatorów.

W przypadku opóźnienia meczów, HOC (Organizator) powiadamia pisemnie najszybciej jak to możliwe kierowników wszystkich drużyn i Delegat Techniczny zmienia harmonogram rozgrywek.

7.14. Tłumacze mogą wejść do Call Roomu lub na pole gry tylko wtedy, gdy zostaną poproszeni przez Sędziego. Tłumacz musi być obecny w wyznaczonej strefie dla tłumaczy aby mógł wejść do Call Roomu lub na pole gry.

8. Przedmeczowa kontrola bil

Każdy Zawodnik lub strona przed każdym meczem musi przekazać swoje bile do kontroli w Call Roomie. Testy potwierdzają, czy każda bila spełnia określone wymogi.

Po rzucie monetą przeprowadza się testy dla każdej z siedmiu (7) Bil, używanych podczas gry przez każdą ze stron (Jack plus sześć bil kolorowych) na każdym boisku. Testy, które będą przeprowadzane w Call Roomie, to:

- Test toczenia
- Sprawdzenie wizualne Bili
- Test obwodu
- Test ciężaru

Procedura przeprowadzania tych testów znajduje się w Podręczniku procedur sędziowskich.

Każda bila, która nie przejdzie któregoś z tych testów w Call Roomie, zostaje „odrzucona” i skonfiskowana, a zawodnik otrzymuje Żółtą Kartkę. Bile kolorowe nie mogą zostać wymienione. Jeżeli jednak negatywna próba dotyczy Jacka, to Zawodnik dokonuje jego wymiany wybierając któregoś z Jacków Organizatora.

Zawodnik lub Strona rozgrywa mecz tylko tymi bilami, które pozytywnie przeszły wszystkie testy w Call Roomie. Jeżeli jednemu Zawodnikowi odrzucono więcej niż jedną bilę podczas tej samej kontroli, otrzymuje tylko jedną Żółtą Kartkę, ale musi grać tylko bilami, które mu pozostały (mniej o liczbę bil odrzuconych). **Aby rozegrać mecz, każda drużyna musi posiadać co najmniej trzy (3) kolorowe bile. Jeśli drużyna nie dysponuje co najmniej trzema kolorowymi bilami na początku meczu, przegrywa walkowerem (patrz: 16.12.4).**

Zawodnicy, Asystenci Sportowi/Operatorzy Ramp i Trenerzy mogą obserwować kontrolę bil. Jeżeli bila nie przejdzie testu, test nie jest powtarzany, chyba że sędzia nie zastosował się do prawidłowej procedury testu

W przypadku Drużyn i Par, wszyscy zawodnicy, operatorzy ramp i asystenci sportowi jednej strony są uważani za jeden podmiot. Jeśli dany element nie przejdzie kontroli, strona otrzymuje Żółtą Kartkę

Jeśli jedna lub więcej bil zostanie skonfiskowanych podczas kontroli Drużyna/Para może wybrać, który Zawodnik(-cy) zagra(-ją) mniejszą liczbą bil (p. 16.9.3). (Drużyna/Para może dokonać różnych wyborów na każdą rundę). Po zakończeniu kontroli w Call Roomie, sędzia zatrzymuje bile aż do przybycia obu stron na boisko, następnie po rozłożeniu toreb na stolikach sędziowskich rozdziela bile.

NA BOISKU

9. Role i obowiązki

9.1. Zawodnik

Zawodnik jest osobą, która kontroluje wypuszczenie bili. Musi on wypchnąć/wyrzucić bilę bez asysty, bez żadnego kontaktu z innymi osobami podczas wypuszczania bili.

9.1.1. Odpowiedzialność Kapitana

9.1.1.1. 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. (jeśli Kapitana nie można zidentyfikować, nie jest to naruszenie, wystarczy znaleźć sposób na zidentyfikowanie go w Call Roomie). Kapitan jest kierownikiem Drużyny, reprezentuje Stronę i jest odpowiedzialny za:

9.1.1.2. Reprezentowanie Drużyny/Pary podczas rzutu monetą i dokonanie wyboru koloru bil (czerwony lub niebieski) oraz czy wchodzi wraz ze swoją Drużyną/Parą na Rozgrzewkę jako pierwszy czy drugi.

9.1.1.3. Reprezentowanie Drużyny/Pary podczas nowego rzutu monetą przed Tie-Breakiem i decydowanie o tym, kto rozpocznie Tie-Break

9.1.1.4. Zwracanie się do Sędziego o Czas Techniczny, Czas Medyczny. Może o to zwrócić się także Trener, Asystent Trenera, Sportowy Asystent lub Operator Rampy.

9.1.1.5. Potwierdzenie decyzji Sędziego podczas podliczania punktów.

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

9.1.1.7. Podpisanie protokołu lub wyznaczenie kogoś do podpisania. Osoba podpisująca musi podpisać się swoim imieniem i nazwiskiem. Kiedy używany jest protokół w formie elektronicznej, Zawodnik może go potwierdzić, klikając “OK” lub dać pozwolenie Sędziemu Czasowemu lub Sędziemu Boiskowemu na zatwierdzenie go (kliknięcie “OK”) w jego imieniu.

9.1.1.8. Rozwiązywanie sporu. Jak określono w przepisie 17.1, Kapitan/Zawodnik jest osobą, która musi poprosić o wyjaśnienie sytuacji. Za zgodą sędziego, Trener, AT lub SA/OR mogą również rozmawiać z sędzią. Jeśli konieczne jest tłumaczenie, tłumacz może również uczestniczyć w rozmowie zgodnie z zasadami (p. 15.7 i 17.8)

9.2 Asystenci Zawodników

9.2.1 Operator Rampy

Operator Rampy jest uznawany za Zawodnika i musi przestrzegać przepisów dotyczących Zawodników, z wyjątkiem tych przepisów, które dotyczą klasyfikacji. Operatorzy Ramp muszą przestrzegać zasad dot. Operatorów Ramp. Kiedy w niniejszych przepisach jest mowa o „Zawodniku”, odnosi się to do osoby (osób) wyrzucających bile. Operator Rampy musi przestrzegać Polityki World Boccia dotyczącej narodowości Zawodników. OR może asystować tylko jednemu Zawodnikowi. OR musi być tą samą osobą przez całe zawody; chyba że OR zachoruje. Jeśli OR jest chory, może zostać zastąpiony. Aby zmiana była dozwolona, należy dostarczyć Sędziemu Głównemu dokument medyczny potwierdzający chorobę. Informacja ta musi być też dostarczona do Biura Zawodów (Competition Information Desk) tuż **przed** otwarciem Boisk Rozgrzewkowych na dany mecz.

Delegat Techniczny lub jego Asystent musi powiadomić przeciwnika o zmianie natychmiast po udostępnieniu Boisk do Rozgrzewki.

Jeśli Operator Rampy stanie się niedysponowany podczas Rozgrzewki, w Call Roomie lub na FOP, OR musi zostać zbadany przez personel medyczny przydzielony do obiektu (na FOP należy ogłosić czas medyczny). Jeśli personel medyczny potwierdzi, że RO nie jest w stanie kontynuować meczu, OR może zostać zastąpiony w czasie przerwy lub między Rundami. Każdy rezerwowany OR musi posiadać licencję Operatora Rampy BC3 i ukończone szkolenie antydopingowe.

Operatorzy Rampy asystują Zawodnikom BC3, obsługując rampę zgodnie z poleceniami Zawodnika. Operatorzy Rampy muszą znajdować się w polu rzutu Zawodników i nie mogą patrzeć na boisko podczas rundy. (p. 16.6.2)

Wyjątkiem mogą być sytuacje gdy gra jest transmitowana na żywo dla widzów i gdzie Operator Rampy może być w stanie widzieć ekran, a tym samym pośrednio zaglądać na pole gry. Ostateczną decyzję w tej sprawie podejmuje TD w porozumieniu z HOC.

Operatorzy Rampy wykonują takie zadania jak:

- pozycjonowanie rampy – na polecenie Zawodnika;
- ustawianie, stabilizowanie wózka – na polecenie Zawodnika;
- regulowanie pozycji Zawodnika - na polecenie Zawodnika;
- rolowanie i/lub podawanie bil Zawodnikowi - na polecenie Zawodnika;
- wykonywanie rutynowych czynności przed lub po rzucie;
- zbieranie bil po każdej rundzie - kiedy sędzia podniesie Jacka lub Bile Karną i ogłosi „Jedna minuta!”;
- Uczestniczenie w rozmowie między Zawodnikiem, a Sędzią – za zgodą sędziego;

Gdy Bila jest wypuszczana, Operator Rampy (p.16.5.5):

- nie może mieć bezpośredniego kontaktu fizycznego z Zawodnikiem (nie może w żaden sposób dotykać Zawodnika);
- nie może pomagać zawodnikowi, pchając lub regulując wózek;
- nie może dotykać pointera.(p.16.5.3);

9.2.2 Asystent sportowy

Zawodnicy BC1 i BC4 grający nogą mogą mieć Sportowego Asystenta – (SA). Sportowy Asystent **(nie ma obowiązku posiadania SA w FOP, jeśli zawodnik ma możliwość gry bez niego)**. Zawodników BC1 i BC4 rzucający nogą powinien być ustawiony za polem rzutu swojego Zawodnika ale może wejść w pole rzutu na jego polecenie. Sportowy Asystent wykonuje te same czynności co Operator Rampy, z wyjątkiem pozycjonowania rampy.

Gdy Zawodnik rozpoczyna rzut Sportowy Asystent nie może mieć bezpośredniego kontaktu fizycznego z Zawodnikiem (nie może dotykać Zawodnika w żaden sposób – p. 16.5.3) i nie może pomagać Zawodnikowi poprzez popychanie lub ustawianie wózka.

9.2.3 Trener

Jeden Trener na stronę może wejść do strefy Rozgrzewki, Call Roomu i FOP dla każdego rodzaju Rozgrywek (p. 6.2, 7.2). Podczas rundy, Trener musi znajdować się w wyznaczonym miejscu obok tabeli wyników w miejscu wyznaczonym dla Trenerów. Trenerem może być każdy zarejestrowany uczestnik z tego samego kraju, co Zawodnik, któremu towarzyszy.

10. Gra

10.1. Rozgrzewka na Boisku

Przed rozpoczęciem meczu strona może przeprowadzić Rozgrzewkę, zagrywając 6 kolorowych bil i Jacka w ciągu 2 minut. W rozgrywkach indywidualnych rozgrzewkę przeprowadzają obie Strony jednocześnie. W zawodach Drużynowych rozgrzewka jest przeprowadzana oddzielnie.

10.1.1 Procedura Zawodów Indywidualnych: Przejście z Call Roomu do wyznaczonego boiska na FOP, po wejściu na boisko, obie strony ustawią się w wyznaczonych boksach do rzutów. Sędzia zasygnalizuje rozpoczęcie 2-minutowej rozgrzewki, podczas której strony mogą wyrzucić wszystkie swoje bile, w tym Jacka. Obie strony mogą rozgrywać bile rozgrzewkowe po obu stronach boiska. Oczekuje się, że obie Strony będą zachowywać się w sposób kooperatywny, aby dać sobie nawzajem przestrzeń do zagrania tych bil. Jeśli Sędzia stwierdzi, że jedna ze Stron nie zachowuje się w sposób kooperatywny (np. stale blokuje linię drugiej strony w celu zagrania określonego strzału), Zawodnik otrzymuje rzut karny (p. 16.6.10)

Rozgrzewka zostaje zakończona, gdy obie strony wyrzucą wszystkie bile lub gdy upłyną 2 minuty (w zależności od tego, co nastąpi wcześniej).

10.1.2 Procedura Zawodów Drużynowych i Par: Przejście z Call Roomu na wyznaczone boisko na FOP, po wejściu na boisko, strona rozgrzewająca się jako pierwsza ustawia się w wyznaczonych boksach do rzutów. Sędzia sygnalizuje rozpoczęcie 2-minutowej rozgrzewki, podczas której Strona może wyrzucić wszystkie swoje bile, w tym Jacka, następnie Zawodnicy wychodzą poza swoje boksy i druga Strona wchodzi na swoją oddzielną rozgrzewkę. Gdy jedna ze Stron rozgrzewa się, druga strona musi czekać za swoim polem rzutów.

Rozgrzewka kończy się, gdy obie strony rozegrają wszystkie bile lub gdy upłyną 2 minuty dla każdej ze stron, (w zależności od tego, co nastąpi wcześniej).

10.2. Czas trwania rundy

10.2.1. Każdej Stronie przysługuje limit czasu na rozegranie poszczególnej rundy. Czas odmierzany jest przez sędziego czasowego. Obowiązujące limity czasu:

- BC1 – 4.30 minut /Zawodnik/Runda
- BC2 – 3.30 minuty /Zawodnik/Runda
- BC3 - 6.00 minut /Zawodnik/Runda
- BC4 – 3.30 minuty /Zawodnik/Runda
- Drużyna - 5 minut /Drużyna/Runda
- Pary BC3 - 7 minut /Para/Runda
- Pary BC4 - 4 minut /Para/Runda

Czas na jedną rundę dla wszystkich klas rzucania został skrócony (30 s dla indywidualnych BC1, BC2, BC4, 60 s dla drużyn BC1/2 i par BC4). Powinno to skutkować bardziej podobnym doświadczeniem presji czasu, w porównaniu do klasy BC3.

10.2.2. Czas wykorzystany na wyrzucenie Jacka jest wliczany do limitu czasu przysługującego Stronie.

10.2.3. Odmierzanie czasu dla Strony rozpoczyna się w momencie, w którym Sędzia Boiskowy wskaże sędziemu mierzącemu czas, która Strona ma wykonać rzut (włącznie z Jackiem).

10.2.4. Czas Strony jest liczony do momentu, aż bila, która została wyrzucona zatrzyma się na boisku lub przekroczy zewnętrzną linię boiska.

10.2.5. 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.

10.2.6. 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 przerwana. (p. 12)

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

10.2.8. Podczas każdej rundy pozostały czas dla każdej Strony jest wyświetlany na tablicy wyników, a po zakończeniu każdej rundy - zapisany w protokole.

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

10.2.10. 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/kraju, co Zawodnik. (p. 15.8)

10.2.11. Sędzia mierzący czas oznajmia głośno i wyraźnie pozostały czas zaczynając od ostatniej minuty: "1 minuta", "30 sekund", "10 sekund" oraz „ Czas” gdy minie czas przysługujący Stronie. Podczas "jednej minuty" pomiędzy rundami sędzia mierzący czas powinien oznajmić „15 sekund!" i „Czas!" Sędzia Boiskowy musi powtórzyć sygnały Sędziego Czasowego, tak aby zawodnicy wiedzieli, że ogłaszany czas odnosi się do nich.

10.3. Rzut Jack'iem

Podczas wyrzucania jakiegokolwiek bili (Jack, czerwona czy niebieska), cały sprzęt, bile i wszystkie należące do Zawodnika rzeczy muszą znajdować się wewnątrz jego Pola Rzutu (boksu). Dla Zawodników BC3 zasada ta dotyczy również Operatorów Rampy.

10.3.1. W momencie wypuszczania bili, co najmniej jeden pośladek Zawodnika musi pozostawać w kontakcie z siedzeniem wózka. Zawodnicy grający w pozycji na brzuchu, muszą mieć brzuch w kontakcie z siedziskiem, z którego rzucają. (p. 16.7.3). Zawodnicy ci muszą posiadać dokument potwierdzający zgodę na taką metodę gry - otrzymaną w procesie Klasyfikacji.

10.3.2. Jeśli Bila zostanie wyrzucona i odbije się od rzucającego Zawodnika, od innego Zawodnika, lub jego sprzętu i przekroczy linię rzutu to pozostaje w grze.

10.3.3. 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.

10.3.4. Jeśli bila potoczy się samoistnie, przez nic nie dotknięta - pozostaje na boisku w tej pozycji, w której się zatrzyma.

10.4. Zagranie Jack'iem

10.4.1 Strona grająca czerwonymi bilami zawsze rozpoczyna pierwszą rundę i każdą następną nieparzystą (3,5). Strona grająca niebieskimi bilami zawsze rozpoczyna parzyste rundy (2,4,6).

10.4.2 Zawodnik może wyrzucić Jacka tylko wtedy, gdy Sędzia wskaże jego stronie sygnał do rzutu. Zawodnicy BC3 muszą zresetować rampę przed wyrzuceniem Jacka.

10.4.3 Jack musi zatrzymać się na obszarze boiska ważnym dla Jacka.

10.5. Jack nieważny

10.5.1 Jack jest uznany za Bilę nieważną, jeśli:

- po zagraniu zatrzyma się w strefie nieważnej dla Jacka;
- zostanie wyrzucony poza granice boiska;
- Zawodnik wyrzucając Jacka złamie przepisy. W takiej sytuacji Zawodnik otrzyma właściwą karę za przewinienie (p. 16.1-16.11)

10.5.2 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 rozpoczęła 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.

10.5.3 Gdy 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, jak gdyby żaden błąd w wyrzucaniu Jacka się nie wydarzył.

10.6. Rzut pierwszej kolorowej Bili na Boisko

10.6.1. Zawodnik wyrzucający Jack'a, który zatrzymał się w obszarze ważnym dla Jacka, wyrzuca również pierwszą bilę kolorową (p. 16.5.6). Jeżeli wystąpi dłuższe opóźnienie pomiędzy wyrzuceniem Jack'a a pierwszą bilą kolorową (np. z powodu awarii sprzętu mierzącego czas), Zawodnik może poprosić o ponowne wyrzucenie Jack'a przed wyrzuceniem pierwszej bili kolorowej. Czas zostaje wtedy zresetowany do czasu rozpoczęcia rundy.

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

10.7. Rzut pozostałymi Bilami

10.7.1. Stronę, która zagra jako następna, będzie stroną, której bila jest **dalej** od Jack'a, chyba że ta strona wykorzystała już wszystkie swoje bile, wtedy gra strona przeciwna. Procedura ta będzie kontynuowana, dopóki obie strony nie wyrzucą wszystkich swoich bil. Przeciwnicy strony zagrywającej muszą "schodzić z drogi", gdy nie jest ich

kolej. W rozgrywkach BC3, OR i sprzęt (w tym rampa i krzesło OR) muszą znajdować się "poza drogą".

10.7.2. Jeżeli Zawodnik zdecyduje się nie wyrzucać pozostałych bil, może zasygnalizować Sędziemu, że nie chce zagrywać więcej bil podczas tej rundy. W takim przypadku czas zostaje zatrzymany, a pozostałe bile zostają uznane za bile nieważne (BNT). Bile nie zagrane zostaną zapisane w protokole jako bile niewyrzucone.

10.8. "Zejsz z Drogi" - z toru rzutu

10.8.1. Wszyscy zawodnicy muszą "Zejsz z drogi - toru rzutu", aby umożliwić przeciwnikom swobodny dostęp do pola gry. „Zejsz z drogi” musi być wykonane szybko. W rozgrywkach BC3 Operatorzy Rampy i sprzęt (w tym rampa i krzesło OR) muszą być "poza torem rzutu ". Jeśli strona nie podejmie świadomego lub celowego wysiłku, aby "zejść z drogi - toru rzutu ", zostanie ostrzeżona słownie, a Sędzia w razie potrzeby skoryguje czas przeciwnika. Jeśli zdarzy się to po raz drugi lub kolejny, Sędzia **przyznaje przewinienie zgodnie z zasadą 16.6**. Decyzja ta powinna zostać podjęta zgodnie z własnym zrozumieniem sytuacji przez Sędziego, którego decyzja będzie ostateczna. Strona przeciwna będzie następnie grać zgodnie z punktem 10.7. Jeśli sędzia uważa, że Zawodnik celowo opóźnia mecz, nie „schodząc z drogi – toru rzutu ", może otrzymać Rzut Karny i Żółtą Kartkę zgodnie z zasadą 16.8.1

10.9. Poruszanie się po boisku

10.9.1. 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.16.6.3. Ruch i przygotowanie są dozwolone podczas "Czasu Martwego" lub "Czasu Sędziowskiego". Gdy sędzia pokaże kolorowy wskaźnik, Strona, która ma grać, ustawia się w swoim polu rzutów, podczas gdy druga Strona przesuwa się lub pozostaje w takim miejscu, aby „zejść z Drogi”.

10.9.2. Gdy Sędzia wskaże zawodnikom, która Strona ma wykonać rzut, zawodnicy tej Strony ustawiają się w swoim polu rzutu i mogą wejść na boisko lub do każdego pustego pola rzutu. (p. 16.6.1) Zawodnicy mogą ustawiać, przygotowywać rampę w swoim lub jakimkolwiek pustym polu rzutu. Zawodnicy i SA/OR nie powinni wchodzić do pól rzutów przeciwników podczas przygotowywania kolejnego rzutu lub w celu zorientowania rampy. Podczas trwania Rundy SA/RO NIE powinni również wchodzić na obszar gry podczas przygotowania rzutu.

10.9.3. Zawodnicy mogą wychodzić lub zostać za swoim polem rzutu w celu przygotowania rzutu. W tym czasie przynajmniej jedno koło wózka musi pozostawać w polu rzutu tego Zawodnika.

10.9.4. Przestrzeń za polami rzutu może być używana tylko przez Zawodników BC3 w celu wejścia na boisko. Zawodnicy Par BC3 chcąc wejść na boisko nie mogą przechodzić za polem rzutu Zawodnika ze swojej Pary. Zawodnicy i Operatorzy Rampy łamiący te zasady poruszania się na boisku będą musieli wrócić do swojego pola rzutu i rozpocząć procedurę przygotowywania się do rzutu od początku – ich stracony czas nie zostanie przywrócony.

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

10.9.6. W meczach Drużynowych lub w Parach, jeżeli Zawodnik wyrzuci bilę, Zawodnik jego Pary/Drużyny powracający z boiska musi mieć co najmniej jedno koło w obszarze rzutu, we własnym polu rzutu lub w sąsiednim pustym polu. Za złamanie tego przepisu Sędzia wycofuje wyrzuconą bilę i przyznaje 1 Rzut Karny Stronie przeciwnej. (p.16.7.7)

10.9.7. Sportowy Asystent lub Operator Rampy mogą wykonywać rutynowe czynności przed i po rzucie bez specjalnej instrukcji Zawodnika.

10.9.8. Żaden członek Strony nie może opuścić obszaru boiska podczas trwania meczu bez zezwolenia Sędziego, nawet pomiędzy Rundami, lub podczas Czasu Medycznego lub Czasu Technicznego - ta osoba nie może już powrócić na mecz. Jeżeli Zawodnik lub Operator Rampy opuści Boisko bez zezwolenia Sędziego, Strona przegrywa mecz walkowerem (p.16.9.4;16.13.3)

10.10. Bile poza granicami boiska

10.10.1. Każda bila, zostaje uznana za bilę autową, jeżeli dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię boiska. W sytuacji, gdy bila dotyka linii i równocześnie podpira inną bilę, usuwa się ją (tę bilę na linii). Jeżeli bila, która była podparta spadnie i dotknie linii, także będzie uznana za bilę autową. Każda z tych bil będzie traktowana zgodnie z przepisami 10.10.3 w przypadku bili kolorowej lub 10.11.1. w przypadku Jacka i staje się bilą nieważną. Bila, która dotknie lub przekroczy zewnętrzną linię boiska, a następnie ponownie wejdzie na pole gry, zostaje uznana za bilę poza boiskiem i staje się bilą autową.

10.10.2. Wyrzucona bila, która nie zatrzymała się w polu gry, z wyjątkiem przypadku przepisu 10.14, uznana zostaje za bilę autową.

10.10.3. Każda kolorowa bila, która zostanie wyrzucona lub wykopnięta poza granice boiska jest uznana za nieważną i zostaje umieszczona w wyznaczonym miejscu. Sędzia jest jedyną osobą, która podejmuje ostateczną decyzję czy bila jest autowa czy nie. Bile nieważne należy umieszczać w wyznaczonym miejscu - pojemniku na nieważne bile lub tuż za linią graniczną w odległości co najmniej 1 m od bil w obszarze gry. Pozwala to Zawodnikom na całkowite manewrowanie wokół bil i wyraźną obserwację, które i ile bil pozostaje w grze.

10.11. Jack wyrzucony poza granice Boiska

10.11.1. Jeśli podczas meczu Jack zostaje wyrzucony poza pole gry lub w pole nieważne dla Jack'a, zostaje umieszczony na Krzyżu.

10.11.2. Jeżeli nie jest to możliwe, bo inna bila znajduje się już w centrum "Krzyża", należy umieścić Jack'a 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. 10.9.1. decyduje, która Strona ma prawo do rzutu.

10.11.4. Jeśli nie ma już kolorowych bil na Boisku, po tym kiedy Jack został umieszczony na "Krzyżu", Strona która wybiła Jacka poza pole gry, kontynuuje grę.

10.12. Bile wyrzucone jednocześnie

Jeśli Strona, która ma prawo do rzutu wyrzuci więcej niż jedną bilę, to wszystkie te bile zostają wycofane i uznane za bile nieważne. (p. 16.5.9)

10.13. Bile w równej odległości od Jacka

Przy ustalaniu, która strona ma grać następna, jeśli dwie lub więcej punktujących bil w różnym kolorze znajdują się w takiej samej odległości od Jacka i wynik tych bil **jest równy** (np. 1:1 ;2:2) wówczas ta Strona, która rzucała **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. Jeżeli bile znajdują się w równej odległości, ale wynik tych bil **nie jest równy** np. 2:1, Strona z **mniejszą** liczbą Bil znajdujących się w równej odległości wykonuje kolejny rzut. Dalej gra toczy się normalnym trybem.

Gdy obecne Bile są punktowane jako 2-1, wynik i sytuacja NIE są równe. Jeśli nowo zagrana bila zaburzy relację bil w równej odległości i spowodują zmianę układu, ale bile nadal pozostają w innej ale nadal równej odległości i nie wpływana to na zmianę punktacji, to ten sam kolor musi zostać wyrzucony ponownie.

10.14. Bila upuszczona

Jeżeli Zawodnik upuści Bilę przypadkowo, rzut może zostać powtórzony. Bila, która wyląduje w polu gry jest ważna i taktowana jest jako „bila w grze”. Bila, która znajdzie się przed linią rzutu, nawet w polu rzutu przeciwnika, uznana zostaje za bilę „upuszczoną” i ten rzut może zostać powtórzony. Nie ma limitu liczby ponownych rzutów. W tym przypadku odmierzenie czasu nie zostaje wstrzymane.

- Tak długo, jak bila nie zostanie w pełni chwycona przez Zawodnika (np. podczas podnoszenia bili z miejsca, w którym jest ona przechowywana, lub podczas podawania bili przez asystenta, lub podczas umieszczania bili na rampie), każda bila, która upadnie, jest ewidentnie upuszczona przez przypadek i nie jest związana z rzutem, zostaje zwrócona Zawodnikowi niezależnie od tego, gdzie wyląduje.
- Gdy Zawodnik jest w posiadaniu bili i rozpoczął już przygotowanie do rzutu i/lub jest w trakcie jego wykonywania, a bila zostanie upuszczona, zostaje zwrócona Zawodnikowi tylko wtedy, gdy nie znalazła się w polu gry.

W meczu BC3, jeśli Operator Rampy zatrzyma bilę, zanim wpadnie ona na pole gry, nie ma znaczenia, co dzieło się przed jej upuszczeniem – bila nadal pozostaje w posiadaniu tej strony i może ona wykonać ponowny rzut. Nie stanowi to przewinienia, a czas dla tej strony nadal biegnie. Przed ponownym rzutem nie jest wymagane wykonanie resetu rampy.

10.15. Zakończenie rundy

10.15.1. Jeżeli wszystkie bile zostały rozegrane i nie przyznano żadnych rzutów karnych, Sędzia potwierdza wynik z Kapitanem każdej ze Stron, a następnie werbalnie ogłasza wynik (p.10.16) i ogłasza „Koniec Rundy”. (patrz.:10.16). Jeżeli Sędzia musi dokonać pomiaru w celu ustalenia wyniku, zaprasza Zawodników/Kapitanów na Boisko. Operatorzy Rampy mogą w tym czasie odwrócić się w stronę Boiska, aby obejrzeć pomiar. Po dokonaniu pomiaru Zawodnicy wracają do swoich boksów. Sędzia ogłasza wynik i „Koniec Rundy”. Po zakończeniu meczu Sędzia ogłasza: „Koniec Mecz” i wskazuje ostateczny wynik.

10.15.2. Jeżeli do rozegrania są rzuty karne, Sędzia potwierdza wynik z Zawodnikami/Kapitanami i pozwala operatorom Ramp odwrócić się na chwilę, aby mogli zobaczyć układ bil. Sędzia następnie „oczyszcza” boisko, a sędzia liniowy może mu w tym pomóc. Strona, wykonująca rzut karny, wybiera jedną (1) ze swoich kolorowych bil, która będzie wyrzucana do kwadratu karnego. Następnie Sędzia ustnie ogłasza podliczony wynik (patrz. 11), a potem „Koniec Rundy”. Jest to sygnał dla Operatorów Rampy, że mogą odwrócić się twarzą w kierunku boiska. Całkowity wynik rundy zostaje zapisany w protokole.

10.15.3. W ostatniej rundzie meczu, jeśli nie zostały wyrzucone wszystkie bile ale zwycięzca jest oczywisty, to nie przyznaje się żadnej kary za to, że Sportowy Asystent, Operator Rampy lub Trener/Asystent Trenera będą wydawać triumfujące okrzyki na boisku. Dotyczy to również rzutów karnych.

10.15.4. Sportowi Asystenci, Operatorzy Rampy, Trenerzy mogą wejść na boisko tylko po zezwoleniu Sędziego (p. 16.6.9) na koniec rundy, kiedy sędzia ogłosi “Jedna minuta!” i podniesie Jacka lub kolorową bilę. Jest to sygnał dla Sportowych Asystentów, Operatorów Rampy, Trenerów, że mogą wejść na boisko.

10.16. Punktacja

10.16.1. Gdy obie strony wyrzucą wszystkie bile, Sędzia podlicza punkty. Strona, której bila znajduje się bliżej Jacka otrzymuje jeden punkt za tę bilę i każdą inną, która znajduje się bliżej Jack'a, niż najbliższa bila Strony przeciwnej.

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

10.16.3. Punkty z Rzutów Karnych, są dodawane do wyniku i zapisywane. Każda bila, która zatrzyma się w kwadracie karnym, otrzymuje jeden (1) punkt.

10.16.4. Po zakończeniu każdej Rundy Sędzia powinien upewnić się, że wynik jest prawidłowo zapisany w protokole i na tablicy wyników.

10.16.5. Po zakończeniu meczu dodaje się punkty z każdej Rundy i Strona, która zdobyła większą ich liczbę wygrywa mecz. Jeśli mecz zakończył się remisem, konieczna jest dogrywka (p.13). Punkty z dogrywki nie są doliczane do punktów z meczu, wskazują jedynie, która Strona wygrywa mecz.

10.16.6. Sędzia może wezwać Kapitanów (lub Zawodników w rozgrywkach Indywidualnych) jeżeli musi dokonać pomiaru lub do podjęcia ostatecznego werdyktu na zakończenie rundy.

10.16.7. Jeśli Strona przegrywa mecz walkowerem, to Strona przeciwna wygrywa ten mecz wynikiem wyższym od 6:0 lub liczbą punktów, stanowiącą największą różnicę punktów w danej grupie, lub różnicę w następnych etapach rozgrywanych w systemem pucharowym. Strona przegrywająca mecz otrzymuje 0 punktów. Jeżeli obydwie Strony przegrywają mecz walkowerem to przegrywają więcej niż 6:0 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 działania.

11. Przygotowanie do kolejnych rund dla wszystkich kategorii

Sędzia dopuszcza maksymalnie jedną minutę pomiędzy rundami. Jedna minuta rozpoczyna się, kiedy Sędzia podnosi Jack'a z podłogi i ogłasza: „Jedna Minuta”. Sportowi Asystenci, Operatorzy Rampy, Trenerzy są odpowiedzialni za zebranie i przygotowanie bil na rozpoczęcie następnej rundy. Personel pomocniczy może asystować, jeśli zostanie poproszony.

Po upływie 45 sekund Sędzia ogłasza „15 sekund!”, bierze właściwego Jack'a i podchodzi do linii rzutów. Po upływie 1 minuty sędzia ogłasza „Czas!”. Sędzia podaje Jack'a 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 zaczekać, dopóki Sędzia pokaże jej kolej do rzutu. Dopiero wtedy może zakończyć swoje przygotowania. (p. 16.6.3)

Kiedy sędzia ogłosi “Czas!” Zawodnicy, którzy mają teraz grać muszą znajdować się w swoich polach rzutu, a Sportowi Asystenci, Operatorzy Rampy i Trenerzy w wyznaczonych dla nich strefach, w przeciwnym wypadku otrzymują żółtą kartkę za opóźnianie meczu (p. 15.9.4). Zawodnicy Strony przeciwnej muszą znajdować się poza własnym polem rzutu, "gotowi do gry" jeżeli sędzia wskaże inny kolor rakiетки.

Wszystkie przedmioty wymagane do gry podczas rundy muszą znajdować się w ich własnym boksie lub być stabilnie

umieszczone na wózku (np. bile i przedłużenia rampy). Za opóźnianie meczu przyznaje się Rzut Karny.

Wszelkie bile, które nie znajdują się w boksach Zawodników (lub bezpiecznie w wózkach), na początku rundy stają się „bilami nieważnymi” jeżeli zostały przez nieuwagę na boisku lub w kontenerze. Jeżeli znajdują się w innym polu rzutu lub poza nim, mogą zostać odzyskane ale przyznaje się rzut karny za opóźnienie meczu (p.16.6.7). Jeśli strona zdecyduje się grać bez nich, żadna kara nie zostaje przyznana

12. Runda przerwana

12.1. Runda zostaje uznana za przerwaną, jeżeli bile lub bila zostały przemieszczone w wyniku kontaktu z Zawodnikiem, kontaktu z Sędzią lub przez bilę wyrzuconą z naruszeniem przepisów i której Sędzia nie zdołał zatrzymać.

12.2. Runda może zostać przerwana w wyniku działania Sędziego (np. Sędzia kopnął bilę lub wskazał niewłaściwy kolor) lub w wyniku błędu lub działania Strony. W takim wypadku 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).

Jeśli Sędzia nie pamięta poprzedniego wyniku lub nie może przywrócić poprzedniego układu bil, to Runda musi zostać powtórzona. W tej kwestii decyzja ostateczna należy do Sędziego. Sędzia może skorzystać, jeśli to możliwe z górnej kamery (p.12.4) (kontrola ta zależy od decyzji Sędziego Głównego).

Runda zostaje wznowiona na etapie, na którym została przerwana. Wycofane bile obu stron pozostają w strefie dla bil nieważnych; jeżeli Jack był wycofany, rzut Jack’iem zostaje wykonany przez Zawodnika, który wykonał ostatni rzut bez złamania przepisów.

Jeżeli sędzia pokazał niewłaściwy kolor i zawodnik wyrzucił bilę, to zagrana bila zostaje zwrócona a czas zresetowany. Jeżeli układ bil został zakłócony i Sędzia nie może przywrócić poprzedniego układu, ogłasza on przerwaną rundę i runda zostaje powtórzona.

12.3. Jeśli runda została przerwana i musi zostać powtórzona a przyznane były rzuty karne, to wykonywane są one na końcu powtórzonej rundy. Jeśli Zawodnikowi lub Stronie, która spowodowała przerwanie rundy przyznano w tej rundzie rzuty karne - Zawodnik/Strona traci te rzuty karne. Jeżeli przerwanie rundy zostało spowodowane przez bilę zagrana z naruszeniem przepisów, to ta bila i wszystkie wycofane bile Strony, która naruszyła przepisy pozostają w strefie dla bil nieważnych podczas powtórzonej rundy.

12.4. W trakcie ważnych zawodów (Mistrzostwa Świata lub Igrzyska Paralimpijskie) Komitet Organizacyjny Zawodów (HOC) musi zapewnić kamerę (z góry), co umożliwi szybkie i właściwe odtworzenie poprzedniego układu bil.

13. Dogrywka (Tie-break)

13.1 Dogrywka polega na rozegraniu dodatkowej rundy.

13.2 Zawodnicy pozostają w swoich polach rzutu.

13.3 Jeżeli po regulaminowej liczbie rund i wykonanych rzutach karnych wynik jest remisowy Sędzia przed ogłoszeniem „Jedna Minuta,„ dokonuje losowania monetą. Strona, która w Call Roomie nie wybierała strony monety,

wybiera ją teraz. Zwycięzca losowania decyduje, która Strona będzie wyrzucała kolorową Bilę jako pierwsza. Sędzia podnosi Jack'a (lub bilę karną) z Boiska i ogłasza „Jedna Minuta”.

13.4 Sędzia ogłasza „Czas!” po upływie jednej minuty i umieszcza na krzyżu Jack'a Strony, która rozpoczyna grę.

13.5 Dogrywka rozgrywana jest jak normalna runda. W indywidualnych rozgrywkach BC3, przed wyrzuceniem pierwszej kolorowej bili (zarówno czerwonej, jak i niebieskiej), każdy Zawodnik MUSI „zresetować Rampę”.

W parach BC3, WSZYSCY zawodnicy (zarówno grający bilami czerwonymi, jak i niebieskimi, w swoim czasie), MUSZĄ „zresetować rampę” po otrzymaniu od sędziego sygnału - prawa do rzutu i przed wypuszczeniem swojej pierwszej Bili (p.: 4.1.6, 16.5.7 – wycofanie wyrzuconej bili).

13.6 Jeżeli sytuacja opisana w p. 10.16.7 powtórzy się i każda ze Stron zdobędzie taką samą liczbę punktów, punkty są zapisywane i rozgrywa się kolejną dogrywkę. Tym razem druga Strona rozpoczyna rundę i jej Jack zostaje położony na krzyżu. Procedura jest kontynuowana naprzemiennie do momentu, w którym wyłoniony zostanie zwycięzca.

13.7 World Boccia rozważa wprowadzenie neutralnego Jack'a do Dogrywki. Ta zasada nie zostaje jeszcze wdrożona ale może zostać wdrożona w cyklu 2025–2028.

14. Pomeczowa kontrola bil

Po zakończeniu każdego meczu Sędzia przeprowadza kontrolę wszystkich 7 bil używanych przez Strony podczas meczu. Sędzia sprawdza bile, przed zwróceniem ich Zawodnikowi lub zebraniem ich przez Asystenta. Procedura przeprowadzenia pomeczowej kontroli bil przedstawiona jest w Podręczniku Procedur Sędziowskich.

Jeśli bila nie przejdzie pomyślnie kontroli przeprowadzonej przez Sędziego Boiskowego, Sędzia Główny lub Asystent Sędziego Głównego sprawdza i weryfikuje wynik procedury kontroli bil. Jeśli potwierdzi się, że bila(e) nie przechodzi pomyślnie kontroli, to bila(e) zostaje(a) skonfiskowana(e), a wynik meczu zostaje odnotowany jako walkower dla Strony do której należała(y) skonfiskowana(e) bila(e).

Zawodnicy, Asystenci Sportowi/Operatorzy Ramp i Trenerzy/Asystenci Trenerów mogą obserwować kontrolę bil. Jeżeli bila nie przejdzie testu, test nie jest powtarzany, chyba że Sędzia nie zastosował się do prawidłowej procedury testu.

15. Komunikacja

15.1 Podczas Rundy komunikacja pomiędzy Zawodnikiem, Sportowym Asystentem, Operatorem Rampy, Trenerem jest niedozwolona.

Wyjątkiem są sytuacje:

- Gdy Zawodnik prosi swojego Sportowego Asystenta/Operatora Rampy o wykonanie określonej czynności takiej jak zmiana pozycji wózka inwalidzkiego, przesunięci sprzętu wspomagającego, rolowanie lub podanie bili. Niektóre rutynowe działania wykonywane przez SA/RO są dozwolone bez specjalnej prośby Zawodnika.
- Gdy Trenerzy, Sportowi Asystenci/OR wyrażają gratulacje lub pochwałę dla Zawodnika po wykonaniu rzutu i pomiędzy Rundami.

Podczas rundy, Zawodnicy, Sportowi Asystenci i Operatorzy Rampy, NIE mogą w żaden sposób (np. elektronicznie, głosowo, za pomocą znaków itp.) komunikować się z osobami z zewnątrz.

15.2 W rozgrywkach w Parach i Rozgrywkach Drużynowych Podczas rundy Zawodnicy Strony mogą porozumiewać się z Zawodnikami ze swojej Drużyny którzy są na boisku w „swoim” czasie - kiedy Stronie zakomunikowano prawo do rzutu. Mogą też porozumiewać się w czasie „niczym” – kiedy Sędzia nie wskazał żadnej ze stron (np. podczas mierzenia, ustawiania czasu itp.), ale natychmiast po wskazaniu przez Sędziego koloru Strony, która powinna zagrywać muszą przerwać komunikację.

15.3 Pomiędzy Rundami Zawodnicy mogą porozumiewać się ze sobą, ze swoim Sportowym Asystentem Operatorem Rampy, Trenerem, jego Asystentem ale jedynie do momentu, gdy Sędzia ogłosi początek kolejnej Rundy. Sędzia nie pozwala na dyskusje, powodujące wydłużenie gry.

15.4 Zawodnik może poprosić innego Zawodnika lub Operatora Rampy, o przesunięcie się, jeśli znajduje się na jego torze rzutu. Nie może jednak prosić ich o wyjście całkowicie poza boks. Podczas meczu Operatorzy Rampy powinni upewnić się, że ich sprzęt znajduje się poza torem rzutu przeciwnika i nie przeszkadza w oddaniu rzutu przeciwnikowi, bez spowodowania uszkodzeń sprzętu, który znajdują się na drodze. Aby nie dopuścić do uszkodzenia, Operator Rampy nie powinien ruszać sprzętu przeciwnika. Podczas meczu Operator Rampy powinien odsunąć swoją rampę/sprzęt z toru rzutu przeciwnika, aby umożliwić mu wykonanie rzutu bez zakłóceń.

15.5 Każdy Zawodnik może rozmawiać z Sędzią w swoim czasie. Sportowi Asystenci/Operatorzy Rampy mogą przekazywać wiadomości pomiędzy Zawodnikiem, a Sędzią wyłącznie za zgodą Sędziego.

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

15.7 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 lub wybierze tłumacza z wyznaczonej strefy.

15.8 Tłumacze nie mogą siedzieć w polu gry. Tłumacze muszą siedzieć w wyznaczonej strefie dla tłumaczy. Żaden mecz nie może być opóźniony z powodu nieobecności tłumacza (kiedy jest potrzebny).

15.9 Wszelki sprzęt do komunikacji (włącznie ze smartfonami) wniesiony na pole gry musi zostać zaakceptowany i zatwierdzony przez Sędziego Głównego lub osobę wyznaczoną podczas kontroli sprzętu i otrzymać potwierdzającą naklejkę. Niezatwierdzone urządzenia nie są dozwolone na polu gry. Każde użycie takiego sprzętu uznane zostaje jako niewłaściwa komunikacja i skutkuje przyznaniem Żółtej Kartki oraz rzutu karnego Stronie. Rzut karny jest wykonywany na końcu rundy lub na początku kolejnej rundy jeśli przewinienie wystąpiło pomiędzy rundami (p. 4; 16.8.2).

Trenerzy/Asystenci Trenera mają prawo korzystać z tabletów oraz smartfonów w celu robienia notatek. (Urządzenia muszą znajdować się w trybie offline - np. „tryb samolotowy” – który uniemożliwia komunikację z Zawodnikami na boisku. Sędziowie mają prawo w dowolnym momencie podczas meczu sprawdzić urządzenie Trenera, aby się upewnić, że nie jest wykorzystywane do komunikacji).

15.10 Trenerzy, którzy nie znajdują się w polu gry, a także inni widzowie mogą motywować Zawodników i / lub udzielać krótkich instrukcji trenerskich w ciągu jednej minuty między rundami. Obejmuje to krótkie instrukcje słowne i/lub gesty. **Dopuszcza się krótką wymianę informacji między strefą FOP a osobami na trybunach, jednak nie powinno dochodzić do rozmów między zawodnikami przebywającymi na boisku a osobami spoza niej.**

Nie powinno być żadnych dialogów pomiędzy Zawodnikami w FOP i osobami spoza FOP. Jakakolwiek forma instruktażu trenerskiego w **trakcie rundy** i jest niedozwolona.

Członkowie Ekipy (Zawodnicy, Trenerzy i/lub inny personel), którzy nie zastosują się do tej zasady, mogą utracić akredytację i dostęp do obiektu na czas trwania turnieju.

Zwykli widzowie, którzy nie przestrzegają tej zasady, mogą zostać usunięci z obiektu. Każdy Sędzia, który podejrzewa naruszenie zasady 15.10, powinien powiadomić (Asystenta) Sędziego Głównego, który podejmie decyzję w porozumieniu z Delegatem Technicznym, do którego należy ostateczna decyzja.

PRZEWINIENIA I SPORY

16. Przewinienia

W przypadku naruszenia przepisów mogą nastąpić różne konsekwencje:

- Wycofanie
- Jeden rzut karny
- Jeden rzut karny plus wycofanie bili
- Jeden rzut karny plus Żółta Kartka
- Żółta Kartka
- Walkower
- Czerwona Kartka (Dyskwalifikacja)

Wszystkie przewinienia zapisywane są w protokole.

Zawodnik, Para lub Drużyna i jego (ich) Sportowy Asystent/Operator Rampy są brani pod uwagę jako jedna jednostka – jakakolwiek Żółta lub Czerwona Kartka otrzymana przez Sportowego Asystenta/Operatora Rampy odnosi się również do Zawodnika **gdy pełni on tę funkcję**.

Trener jest brany pod uwagę jako odrębna jednostka, jeżeli Trener otrzymuje Żółtą lub Czerwoną kartkę, nie dotyczy ona Zawodnika/Strony.

16.1 Wycofanie Bili

16.1.1 Wycofanie oznacza usunięcie bili z Boiska. Wycofana bila zostaje umieszczana w wyznaczonej strefie na podłodze lub w pojemniku na nieważne bile.

16.1.2 Bila może zostać wycofana tylko wtedy, jeżeli doszło do przewinienia podczas wypuszczania bili.

16.1.3 Jeśli konsekwencją złamania reguł gry byłoby wycofanie bili, Sędzia zawsze powinien starać się ją zatrzymać aby zapobiec naruszeniu istniejącego układu bil.

16.1.4 Jeśli Sędzia nie zdąży zatrzymać bili i zmieni ona istniejący układ bil na boisku, to runda będzie uznana za rundę przerwana (p. 12.1-12.4)

16.2 Rzut karny

16.2.1 Rzut Karny oznacza przyznanie jednego dodatkowego rzutu Stronie przeciwnej. Rzut zostaje wykonany na koniec rundy po wyrzuceniu wszystkich bil. Sędzia Boiskowy podlicza punkty a Sędzia Stolikowy zapisuje wynik. Wszystkie bile zostają usunięte z boiska. Strona wykonująca rzut karny, wybiera jedną (1) ze swoich kolorowych bil, którą będzie wyrzucać do kwadratu karnego.

Sędzia pokazuje odpowiedni kolor (Strony rzucającej) i ogłasza: „Jedna Minuta!”. Zawodnik ma 1 minutę, na wykonanie Rzutu Karnego. Jeśli bila zatrzymasie w wyznaczonym „Kwadracie Karnym” (35 cm pole) bez dotykania linii zewnętrznej, to Strona ta otrzymuje jeden dodatkowy punkt. 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.

16.2.2 W przypadku gdy Strona złamie przepisy więcej niż jeden raz w ciągu rundy, to Stronie przeciwnej przyznaje się adekwatną liczbę rzutów karnych. Każdy rzut wykonywany jest osobno. Wyrzucona bila zostaje usunięta z boiska i jeśli jest punktowana wynik zapisany jest w protokole. Następnie Strona rzucająca wybiera kolejną kolorową bilę i wykonuje następny rzut karny.

16.2.3 Wykroczenia popełnione przez obie Strony nie anulują się. Każda ze Stron ma możliwość uzyskania punktów za rzuty karne. Pierwszy rzut wykonywany jest przez Stronę, której przyznano rzut jako pierwszej. Następne rzuty wykonywane są naprzemiennie.

16.2.4 Jeśli dojdzie do złamania przepisów gry (za które otrzymuje się rzut karny) podczas wykonywania rzutu karnego, wówczas Sędzia przyznaje rzut karny Stronie przeciwnej.

16.3 Żółta kartka

16.3.1 W przypadku popełnienia przewinienia wymienionego w punkcie 16.9 Sędzia pokazuje Żółtą Kartkę zapisuje przewinienie w protokole. **We wszystkich rozgrywkach (indywidualnych, parowych i drużynowych) żółta kartka jest przyznawana całej drużynie (zawodnik BC1 / BC3 / BC4 /kopiący/ drużyna / para wraz z asystentem/RO .**

W rozgrywkach indywidualnych Żółta Kartka przyznana członkowi Strony jest osobista i przechodzi na członka Drużyny, nawet jeśli pełni on różne role (Zawodnik / SA / RO / Trener) podczas tych samych zawodów.

16.3.2 Jeżeli **strona** otrzyma (2) Żółte Kartki podczas zawodów, Zawodnik zostaje wykluczony z aktualnego meczu. Mecz ten zostaje przegrany walkowerem (ref.: 10.16.8).

Osoba, która otrzyma drugą Żółtą Kartkę i każdą kolejną Żółtą Kartkę - zostaje wykluczona z bieżącego meczu, ale jest uprawniona do rozgrywania pozostałych meczów podczas tych zawodów.

16.3.3 Jeżeli członek drużyny (reprezentacji biorącej udział w zawodach), niepełniący funkcji SA/(RO lub wykluczony z zawodów, otrzyma żółtą kartkę, kartka ta ma charakter osobisty i będzie brana pod uwagę w każdej sytuacji w trakcie tych samych zawodów, z wyjątkiem sytuacji, gdy pełni on funkcję SA lub RO (por. pkt 16.3.1).

16.4 Czerwona kartka (Dyskwalifikacja)

16.4.1 Kiedy Zawodnik, Trener, Sportowy Asystent lub Operator Rampy zostaje zdyskwalifikowany, otrzymuje Czerwoną Kartkę i zostaje to zapisane w protokole. Czerwona kartka zawsze oznacza natychmiastową dyskwalifikację z zawodów dla osoby, która ją otrzymała (p.: 16.11.4).

16.4.2 Jeśli Zawodnik i/lub jego Sportowy Asystent/Operator Rampy zostanie zdyskwalifikowany, Strona przegrywa mecz walkowerem (patrz: 10.16.8).

16.4.3 Zdyskwalifikowana osoba może zostać przywrócona do gry w następnych meczach podczas tego samego turnieju za zgodą Sędziego Głównego i Delegata Technicznego. Jeżeli Czerwona Kartka została przyznana za modyfikowanie bil, dana osoba **nie może zostać przywrócona** do gry na tym samym turnieju. (p: 5.3)

16.5 Sytuacja prowadząca do wycofania zagranej bili (p. 16.1):

16.5.1 Wyrzucenie Bili przed wskazaniem przez Sędziego, który kolor ma grać.

16.5.2 Jeśli 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 ramion lub nogi Zawodnika (p. 4.1.5).

16.5.3 Jeśli Asystent Sportowy/Operator Rampy dotyka Zawodnika, jego pointer lub popycha/przyciąga wózek podczas zagrania rzutu lub wypuszczania Bili. (p. 9.2.1; 9.2.2).

16.5.4 Jeśli Operator Rampy i Zawodnik wypuszczą Bilę równocześnie.

16.5.5 Jeśli Bila kolorowa została wyrzucona przed Jack'iem. (Zawodnik, który miał zagrać Jack'iem w tej Rundzie, nadal zobowiązany jest wyrzucić Jack'a jak w przepisie 10.4).

16.5.6 Jeśli pierwsza z kolorowych bil nie została wyrzucona przez Zawodnika, który wyrzucił Jack'a (p.10.6.1).

16.5.7 Jeśli zawodnik BC3 nie zresetował rampy przed wyrzuceniem Jack'a, lub rzutu karnego lub przed wykonaniem rzutu po tym, jak sędzia zwrócił bilę do ponownego zagrania (por. pkt 4.1.6).

16.5.8 Jeżeli zawodnik BC3 w rozgrywkach indywidualnych lub Parach nie zresetował rampy przed wyrzuceniem bili kiedy on lub drugi zawodnik z jego Pary powrócił z boiska. Lub przed wykonaniem pierwszego rzutu tej strony w dogrywce. Dla Par jest to równoczesny reset rampy (4.1.6)

16.5.9 Jeśli któraś ze Stron wyrzuci więcej niż jedną bilę w tym samym czasie (p.10.12).

16.6 Sytuacje prowadzące do przyznania Rzutu Karnego (p.: 16.2):

16.6.1 Jeśli Zawodnik wejdzie na boisko w nie swoim czasie. (p.: 10.9.2).

16.6.2 Jeśli Operator Rampy, odwróci się w stronę boiska podczas rozgrywanej rundy, żeby zobaczyć grę zanim wszystkie bile obu stron zostały wyrzucone (p.: 9.2.1).

16.6.3 Jeśli Zawodnik i/lub Asystent Sportowy, Operator Rampy przygotowuje następny rzut, ustawia wózek i/lub rampę, czy roluje bile w czasie Strony przeciwnej. (p.: 10.7.1).

16.6.4 Jeśli Sportowy Asystent/Operator Rampy przesunie wózek, rampę, pointer lub poda bilę Zawodnikowi nie poproszony przez Zawodnika (p. 9.2.1; 9.2.2).

16.6.5 Jeśli Zawodnik/AS/OR nie "zszedł z drogi – toru rzutu " i został już raz upomniany słownie za " NIE zejście z drogi – toru rzutu " w tym samym meczu (p. 10.7.1 i 10.8).

16.6.6 Za przypadkowe dotknięcie bili na boisku przed zakończeniem rundy.

16.6.7 Za opóźnianie meczu bez powodu.

16.6.8 Za nieakceptowanie decyzji sędziego.

16.6.9 Jeśli Sportowy Asystent, Operatorami Ramp i/lub Trener wejdzie na boisko bez pozwolenia Sędziego. (p. 10.15.4.)

16.6.10 Zachowanie wskazujące na brak współpracy w trakcie Rozgrzewki.

16.7 Sytuacje prowadzące do wycofania Bili oraz przyznania Rzutu karnego (p. 16.1/12.2):

16.7.1 wyrzucenie Jacka lub bili kolorowej, gdy Sportowy Asystent, Operator Rampy, Zawodnik, ich sprzęt, bile lub własność Zawodnika dotyka linii boiska lub części boiska innej niż pole rzutu Zawodnika. Sportowi Asystenci zawodników BC1 mogą znajdować się za polem rzutu swojego Zawodnika. Dla Zawodników BC3 i ich Operatorów Rampy obejmuje to moment, gdy bila jest nadal w rampie (p. 10.3).

16.7.2 Wypuszczenie bili, gdy rampa, przekracza jakąkolwiek część linii rzutu (także w powietrzu) (p. 4.1.4).

16.7.3 Wypuszczenie bili w pozycji, w której Zawodnik nie ma bezpośredniego kontaktu przynajmniej jednym pośladkiem (lub brzuchem, jeśli zostało to uzgodnione w procesie klasyfikacji) z siedziskiem wózka. (p.10.3.1)

16.7.4 Wypuszczenie bili, w momencie, gdy dotyka ona części boiska, znajdującej się poza polem rzutu zawodnika (p. 10.3).

16.7.5 Wypuszczenie bili, gdy Operator Rampy patrzy w kierunku boiska (p. 9.2.1).

16.7.6 Wypuszczenie bili, kiedy wysokość siedziska jest wyższa niż. 66 cm dla kategorii BC1, BC2, BC4.(p. 4.2.1)

16.7.7 wypuszczenie bili, w rozgrywkach Drużynowych lub w Parach, podczas gdy Zawodnik z drużyny/pary nie powrócił jeszcze do swojego pola rzutu (p. 10.7.5). Jeżeli nie rzucający Zawodnik co najmniej jednym kołem dotyka wnętrza swojego pola rzutu, uznaje się, że „zawodnik jest w swoim polu rzutu.”

16.7.8 Przygotowywanie i wypuszczenie bili w czasie Strony przeciwnej (p. 16.6.3).

16.8 Sytuacje prowadzące do przyznania Rzutu Karnego oraz Żółtej Kartki (p. 16.2/16.3):

16.8.1 Każde celowe działanie, które doprowadzi do rozproszenia koncentracji innego Zawodnika lub wpłynie na jego rzut.

16.8.2 Jeśli według Sędziego komunikacja między Zawodnikiem/Zawodnikami, ich Sportowymi Asystentami, Operatorami Ramp i/lub Trenerami jest niewłaściwa (p. 15.1-15.3), włącznie z komunikacją elektroniczną np. smartfon itp.

16.9 Zawodnik, Sportowy Asystent, Operator Rampy i/lub Trener, który popełni jakiegokolwiek z poniższych przewinień otrzyma Żółtą Kartkę (p. 16.3):

16.9.1 Zawodnik lub Strona, wejdzie do strefy rozgrzewki poza kolejnością lub wprowadzi do strefy rozgrzewki lub Call Roomu większą niż dozwolona liczbę osób z personelu (p. 6.2, 7.2). Skutkuje to otrzymaniem Żółtej Kartki przez Zawodnika lub Stronę w przypadku rozgrywek Drużynowych lub w Parach.

16.9.2 Zawodnik, Para lub Drużyna wniesie do Call Roomu większą niż dozwolona liczba Bil (p. 2.1, 2.2, 2.3). Dodatkowe Bile zostaną zabrane i zatrzymane do końca zawodów. Zawodnik, może wskazać, które Bile mają zostać skonfiskowane.

“Dodatkowe bile” które zostały zabrane, ale poza tym są legalne (prawidłowe), mogą zostać zwrócone na następne mecze podczas tego samego turnieju.

W Rozgrywkach Drużynowych i w Parach żółtą kartkę otrzymuje Zawodnik, który wniósł do Call Roomu większą niż dozwolona liczba bil. Jeżeli nie wiadomo który to Zawodnik, wówczas żółtą kartkę otrzymuje kapitan (p. 14).

16.9.3 Zawodnik, którego bila(e) nie spełniają kryteriów podczas przedmeczowej kontroli bil (p. 8 i 14.) Cały proces sprawdzania bil jest jednym wydarzeniem. Jeśli Zawodnik przyniesie zbyt wiele bil ORAZ jakaś bila nie przejdzie kontroli podczas jednego z testów bil, otrzyma JEDNĄ Żółtą Kartkę, a NIE dwie. Przy wejściu do Call Roomu zostanie wywieszona informacja dot. nieprawidłowych bil lub sprzętu i wszystkich Żółtych Kartek.

Jeżeli Zawodnik przyniesie za dużo bil i 1 lub więcej z pozostałych bil nie przejdzie kontroli – przed tym samym meczem – uznaje się to za jedną kontrolę bil i tylko jedna Żółta Kartka zostaje przyznana.

16.9.4 **Jeżeli ktokolwiek ze strony**, trener lub Sportowy Asystent opuści obszar boiska podczas trwania meczu bez zezwolenia Sędziego, nawet pomiędzy rundami, lub podczas czasu medycznego lub czasu technicznego - ta osoba nie może już powrócić na mecz.

16.9.5 Używanie podczas Zawodów sprzętu, który nie spełnia wymaganych kryteriów. (Jeżeli podczas kontroli sprzętu przed turniejem okaże się, że sprzęt nie spełnia wymagań, sprzęt może zostać dostosowany do wymaganych kryteriów i otrzymać oficjalną pieczętkę/naklejkę.) (p. 4 ostatni paragraf; 4.1.3; 4.1.5)

16.10. Druga Żółta Kartka (p. 16.3)

16.10.1 Otrzymanie drugiego ostrzeżenia podczas tych samych zawodów (np. otrzymanie poprzednio Żółtej Kartki za jakiegokolwiek przewinienie wymienione w pkt 16.9).

16.10.2 Otrzymanie drugiej żółtej kartki w strefie rozgrzewki lub w Call Roomie przez Zawodnika i/lub Sportowego Asystenta/Operatora Rampy podczas tych samych zawodów skutkuje dyskwalifikacją z bieżącego meczu. Strona przegrywa mecz walkowerem (p. 10.16.7).

Druga Żółta Kartka dla Trenera uniemożliwia mu wejście na teren strefy gier podczas bieżącego meczu.

16.10.3 Otrzymanie drugiej Żółtej Kartki na boisku podczas meczu skutkuje dyskwalifikacją z meczu i może skutkować przegraną walkowerem (p. 10.16.7). Jeżeli osobą zdyskwalifikowaną jest Trener, jest on zmuszony do opuszczenia strefy gier, ale Strona może kontynuować grę. Jeśli jest to druga żółta kartka dla osoby, która nie bierze udziału w zawodach, osoba ta nie będzie mogła przebywać na terenie obiektu.

16.11 Każdy członek ekipy, Zawodnik, Sportowy Asystent, Operator Rampy i/ lub Trener, który popełni jakiegokolwiek z poniższych przewinień otrzymuje Czerwoną Kartkę i zostaje natychmiast zdyskwalifikowany (p. 16.4):

16.11.1 Niesportowe zachowanie na boisku lub poza nim, takie jak: próba oszukania Sędziego, używanie bil, które były modyfikowane/manipulowane lub szkodliwe działanie na rzecz strony przeciwnej.

16.11.2 Agresywne zachowanie.

16.11.3 Używanie agresywnego, obraźliwego lub znieważającego języka lub gestów.

16.11.4 Otrzymanie **Czerwonej Kartki** w którymkolwiek momencie skutkuje natychmiastową dyskwalifikacją z zawodów. **Wyniki z wcześniejszych meczów podczas zawodów zostają unieważnione** (przegrywa się je

walkowerem), a Zawodnik lub Strona nie będzie uprawniony do otrzymania punktów za uczestnictwo lub punktów rankingowych za te zawody (p. 16.4.1).

16.12 Walkower

Następujące sytuacje prowadzą do przegrania meczu walkowerem:

16.12.1 Zniszczenie (nie celowe) bil lub sprzętu przeciwnika (p. 4.1.9).

16.12.2 Nie przejście pomeczowej kontroli bil (p. 14).

16.12.3 jeśli Zawodnik lub Operator Rampy opuści boisko (p. 10.9.8).

16.12.4 Brak co najmniej trzech (3) kolorowych bil zatwierdzonych podczas kontroli przed meczem (patrz pkt 8.)

17. Wyjaśnienie i procedura sporów



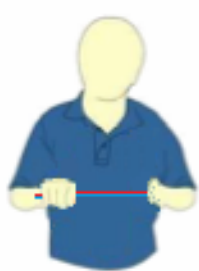

17.1 Podczas meczu Strona może odnieść wrażenie, że Sędzia przeoczył jakieś zdarzenie lub podjął błędną decyzję, która ma wpływ na wynik meczu. W tym momencie, Zawodnik/Kapitan tej Strony może zwrócić uwagę Sędziego na tę sytuację i domagać się wyjaśnień. Czas gry musi zostać zatrzymany (p. 10.2.10).



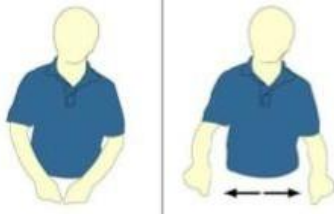


17.2 W trakcie meczu Zawodnik/Kapitan może zwrócić się do Sędziego Głównego (HR) o wydanie werdyktu dot. przepisów, który stanowi ostateczne rozstrzygnięcie sporu i mecz jest kontynuowany. **Nie można składać dalszych protestów.** Jeśli używają kamery, Sędzia główny może ich użyć przy podejmowaniu decyzji. Żaden inny sprzęt video (livestreaming, kamery itp. nie będzie akceptowany jako dowód w sporze.)

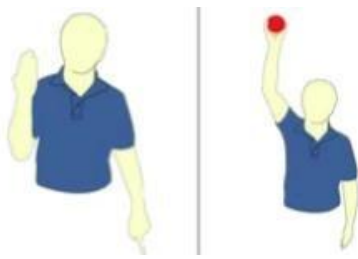



18. Oficjalne gesty i znaki




Gesty zostały opracowane, aby pomóc zarówno Sędziom, jak i Zawodnikom w zrozumieniu pewnych sytuacji. Zawodnicy nie mogą jednak protestować, jeśli Sędzia zapomni użyć określonego gestu.

Sędziowie





Sygnalizowana sytuacja	Opis gestu	Wykonywany gest
<p>Sygnal do rzutu</p> <p>Jackiem lub Bilami w czasie rozgrzewki</p> <ul style="list-style-type: none"> przepis 10.1.1 przepis 10.4.2 	<p>Ruch ręki: sygnał do rzutu ogłoszenie: „Rozpoczęcie Rozgrzewki” lub “Jack na boisko,,</p>	
<p>Sygnal do wyrzutu</p> <p>Bili kolorowej:</p> <ul style="list-style-type: none"> przepis 10.6 przepis 10.7 	<p>Pokazanie koloru zgodnego z kolorem rzucającej Strony.</p>	
<p>Bile w równej odległości:</p> <ul style="list-style-type: none"> przepis 10.13 	<p>Trzymanie sygnalizatora, krawędziami skierowanymi w kierunku Zawodników. Pokazanie koloru na sygnalizatorze zgodnego z kolorem rzucającej strony.</p>	
<p>Czas Techniczny lub Czas Medyczny</p> <ul style="list-style-type: none"> przepis 20 przepis 19 	<p>Położenie dłoni nad palcami drugiej dłoń skierowanej pionowo ku górze (kształt litery T) i informacja ustna, która strona prosi o czas (przykład: „czas dla - imię Zawodnika/nazwa drużyny /kraj/kolor bil)</p>	

<p>Stop</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 10.9.2 • przepis 17.2 • przepis 10.2.10 	<p>Pokazanie uniesionej dłoni wskazanemu sędziemu czasowemu aby zatrzymał czas lub sygnał dla strony „proszę czekać”</p>	
<p>Zmiana (jedynie podczas zawodów młodzieżowych):</p>	<p>Obrót przedramienia ręki wokół przedramienia drugiej ręki.</p>	
<p>Mierzenie</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 3.5 • przepis 10.16.6 	<p>Ręce znajdują się obok siebie zostają odsunięte od siebie, jak przy użyciu miarki.</p>	
<p>Pytanie czy Zawodnicy chcą wejść na Boisko</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 10.16.6 	<p>Wskazanie na Zawodników, a następnie na oczy Sędziego.</p>	
<p>Niewłaściwy sposób komunikacji Przepisy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 16.8.2 • 15 	<p>Wskazanie ust i ruch w bok palcem wskazującym drugiej ręki</p>	

<p>Bila nieważna/ Bila autowa</p> <p>przepisy:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10.7.2 • 10.10.3 • 10.11 	<p>Wskazanie bili i podniesienie przedramienia pionowo z otwartą dłońią ze słowami „aut” lub ”nieważna bila” I podniesienie bili</p>	
<p>Wycofanie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 16.1 	<p>Wskazanie bili i podniesienie przedramienia z dłońią markującą chwyt bili - przed podniesieniem bili (jeśli jest to możliwe)</p>	
<p>Jeden Rzut Karny</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 16.2 	<p>Podniesienie jednego palca.</p>	
<p>Żółta Kartka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 16.3 <p>Druga żółta kartka i w konsekwencji dyskwalifikacja z bieżącego meczu</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 16.10 	<p>Pokazanie żółtej kartki za naruszenie przepisu.</p> <p>Pokazanie żółtej kartki za drugie przewinienie (oznacza koniec meczu we wszystkich typach rozgrywek)</p>	

<p>Czerwona Kartka (Dyskwalifikacja)</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 16.4. • przepis 16.11.4 	<p>Pokazanie czerwonej kartki przewinienie (oznacza koniec meczu we wszystkich typach rozgrywek)</p>	
<p>Zakończenie rundy/ zakończenie meczu</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 10.15 	<p>Skrzyżowanie opuszczonych rąk i odsunięcie ich na zewnątrz wraz ze słowami: "Koniec Rundy" lub „Koniec Mecz”</p>	
<p>Wynik:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przepis 3.4 • przepis 10.16 	<p>Ułożenie palców na odpowiednie kolorze Sygnalizatora pokazując wynik strony oraz ogłoszenie słowne wyniku</p>	

Wyniki

Przykłady punktacji:			
			
<p>3 punkty dla czerwonego</p>	<p>7 punktów dla czerwonego</p>	<p>10 punktów dla czerwonego</p>	<p>12 punktów dla czerwonego</p>

Sędzia liniowy

Sygnalizowana sytuacja	Opis gestu	Wykonywany gest
Zwrócenie uwagi sędziego	Podniesienie ręki	

CZAS

19. Czas Medyczny

19.1 Jeśli Zawodnik bądź Asystent Sportowy/Operator Rampy dozna poważnej niedyspozycji zdrowotnej podczas meczu (musi to być poważna sytuacja) jeżeli jest to konieczne, może poprosić o „Czas Medyczny”. Mecz zostaje przerwany w ramach czasu medycznego na 10 minut, podczas których czas meczu musi zostać wstrzymany. W rozgrywkach BC3 podczas czasu medycznego Operator Rampy nie może patrzeć na boisko.

19.2 Zawodnik lub SA/OR może otrzymać tylko jeden czas medyczny w ciągu meczu.

19.3 Każdy Zawodnik, SA lub RO, który otrzyma czas medyczny, musi zostać jak najszybciej zbadany na boisku przez personel medyczny przydzielony do danego miejsca. Odpowiedni członek personelu medycznego Ekipy może również zostać zaproszony na boisko w celu udzielenia pomocy – decyduje o tym personel medyczny przydzielony do tego boiska. W razie potrzeby personel medyczny może być wspomagany komunikacją ze strony Zawodnika lub SA/OR. Przerwa medyczna rozpoczyna się natychmiast po jej zasygnalizowaniu, ale czas jest odliczany dopiero od momentu przybycia personelu medycznego na boisko.

19.4 W każdym rodzaju rozgrywek, jeżeli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, Strona przegrywa mecz walkowerem

19.5 Gdy czas medyczny dotyczy Asystenta Sportowego/Operatora Rampy, a SA/OR nie jest w stanie kontynuować gry po upływie czasu medycznego, jeżeli Zawodnikowi pozostały jakiekolwiek bile do wyrzucenia, ale nie może ich grać bez asysty, to stają się one bilami nieważnymi.

19.6 Jeżeli Zawodnik prosi o czas medyczny w kolejnych meczach, Delegat Techniczny po konsultacji z personelem medycznym 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 wyższy niż 6:0 lub odpowiadający wynikowi meczu z największą różnicą punktów w tej grupie lub w grupie rozgrywanej systemem pucharowym.

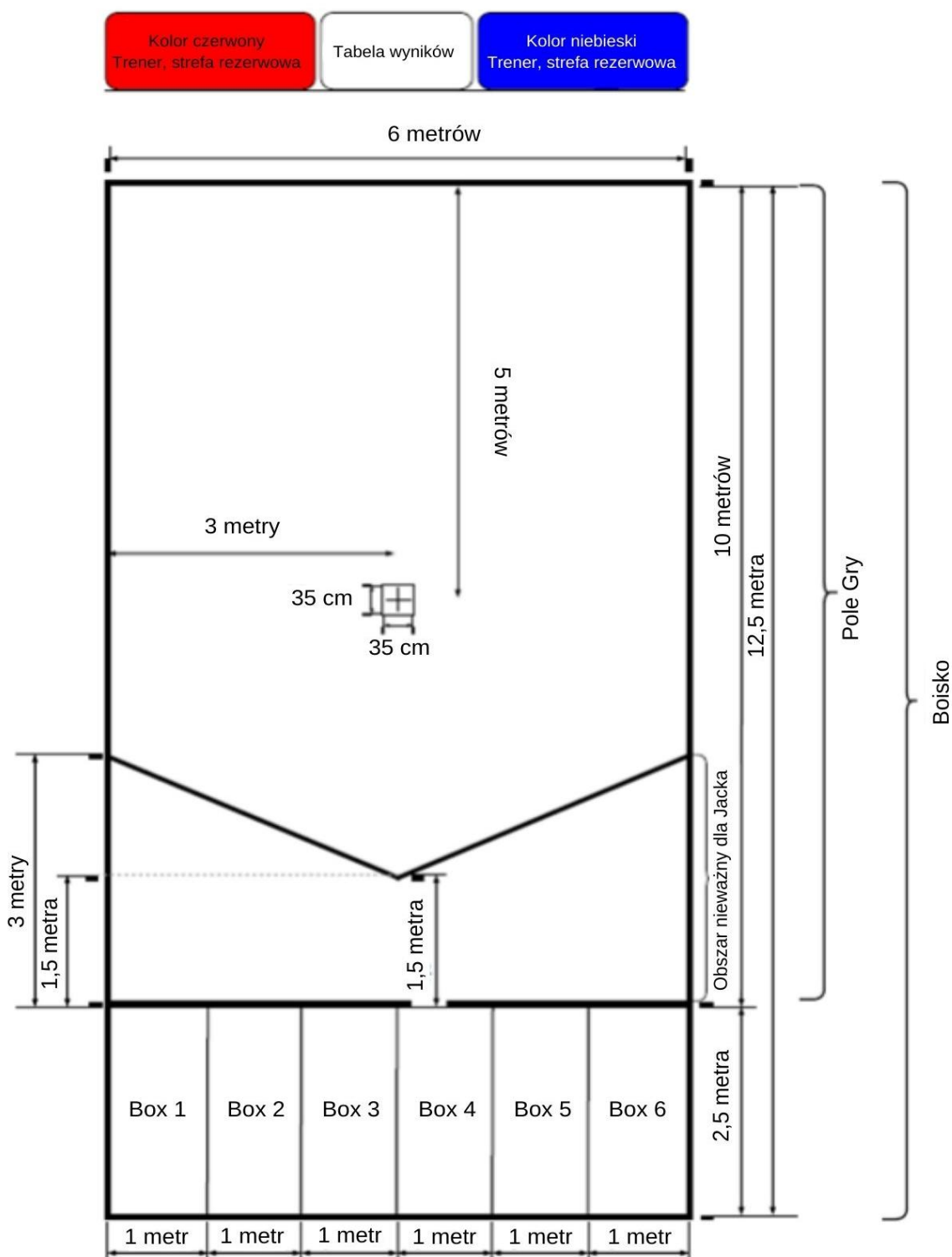
20. Czas techniczny

20.1 Jeden raz w trakcie trwania meczu, jeśli jakkolwiek sprzęt ulegnie uszkodzeniu, czas musi zostać zatrzymany, a Zawodnik otrzymuje 10 minut przerwy technicznej na naprawę lub wymianę sprzętu. W rozgrywkach Par, jeśli jest to konieczne, Zawodnik może dzielić rampę ze swoim kolegą z Drużyny. Rampa zastępcza lub zastępczy wózek może zostać wymieniony pomiędzy Rundami (Sędzia Główny musi zostać o tym poinformowany). Elementy służące do naprawy, w tym rampa zastępcza oraz zastępczy wózek mogą pochodzić spoza boiska. Osoba oficjalna (np. Sędzia Liniowy, Sędzia Czasowy, Sędzia Boiskowy) musi towarzyszyć personelowi wykonującemu naprawę.

Jeśli rampa ma zostać wprowadzona na boisko w celu zastąpienia poprzedniej, musi ona być zatwierdzona podczas kontroli sprzętu i posiadać odpowiednie naklejki na każdej części/przedłużeniu. Krzesło może zostać łatwo sprawdzone na boisku przez sędziego/HR/AHR, a naklejkę można umieścić po zakończeniu meczu. Personelowi przeprowadzającemu naprawę musi towarzyszyć sędzia (liniowy, stolikowy, sędzia główny...).

20.2 Jeśli sprzęt nie może zostać naprawiony (lub wymieniony pomiędzy rundami), Zawodnik musi kontynuować grę z uszkodzonym sprzętem. Jeśli Zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, wszystkie pozostałe bile stają się bilami nieważnymi.

Układ Boiska do gry w Boccie



*Uwaga: Umieszczenie tablicy wyników na tym schemacie ma charakter wyłącznie poglądowy. Ostateczne rozmieszczenie tablicy wyników i ekranów telewizyjnych powinno uwzględniać punkt widzenia widzów.

Wytyczne dotyczące wyklejania Boiska oraz pomiarów

- Szeroka taśma dla wyznaczania linii zewnętrznych, linii rzutu i linii „V”
- Wąska taśma dla wyznaczania linii oddzielających pola rzutu - boksy oraz wyznaczania „krzyża” i kwadratu karnego o wymiarach **35 cm x 35 cm**
- Każde ramię krzyża powinno mieć długość między 15 cm, a 25 cm
- 6-metrowe linie – mierzone od wewnętrznych krawędzi linii bocznych
- 12.5-metrowe linie boczne - od środka linii przedniej i od środka linii tylnej.
- 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 – od tylnej krawędzi linii rzutu do górnej krawędzi linii „V”
- 1,5 metra – od tylnej krawędzi linii rzutu do wnętrza wierzchołka linii „V”
- 2,5 metra - od wewnętrznej krawędzi linii tylnej do wewnętrznej, (która jest także tylną) krawędzi linii rzutu
- Linie 1-metrowe linie boksów: - wyznaczanie pól rzutu o szerokości 1 metra: taśmę umieszcza się równomiernie poobydwu stronach osi dzielących Boisko na 6 pól (i wyznaczanych cienkim pisakiem)