International Referee Procedures Manual **(Updated for Rules 2021 - 2024 v.1.1)**	Руководство по международным процедурам судейства (Обновлено для Правил 2021 - 2024 v.1.1)
TABLE OF CONTENTS 1. Introduction 2. Translations 3. Ball and Equipment Check Procedures 4. Ball Roll Test 5. Ball Circumference Test 6. Ball Weight Test 7. Ramp Check 8. Pointer Check 9. Communication Devices Check 10. Wheelchair Check 11. Gloves and Splints Check 12. Call Room Procedures 13. On Court Procedures 14. Entering Field of Play 15. When on Court 16. On Court Warp-up 17. Starting An End 18. During An End 19. Finishing An End When NO Penalty Ball Has Been Awarded 20. Finishing An End When a Penalty Ball Has Been Awarded 21. Between Ends 22. Referee Position when on Court 23. Starting An End 24. During An End 25. Measuring Procedures 26. How To Make Measurements 27. Using Calipers	ОГЛАВЛЕНИЕ 1. Введение 2. Переводы 3. Процедуры проверки мяча и оборудования 4. Испытание Roll-Test 5. Тест окружности мяча 6. Тест на вес мяча 7. Проверка рампы 8. Проверка указателя 9. Проверка устройств связи 10. Проверка инвалидной коляски 11. Проверка перчаток и шин 12. Процедуры в корте 13. О судебных процедурах 14. Выход на игровое поле 15. Когда на корте 16. Разминка на корте 17. Начало энда 18. Во время энда 19. Завершение энда, когда НИКАКОЙ штрафной мяч не был присужден 20. Завершение энда после присуждения штрафного мяча 21. Между эндами 22. Положение рефери на корте 23. Начало энда 24. Во время энда 25. Процедуры измерения 26. Как сделать измерения 27. Использование каллипером 28. Использование рулетки 29. Использование щупа

28. Using A Tape Measure 29. Using A Spark Plug Feeler Gauge 30. Using A Flashlight/Torch 31. To Determine If a Ball Is Out of Bounds 32. Scoring 33. Tie-Break 34. Ending a Match 35. Appendix 1: Officials Gestures/Signs	30. Использование фонарика 31. Как определить, находится ли мяч за пределами поля 32. Подсчет очков 33. Тай-брейк 34. Завершение матча 35. Приложение 1: Жесты/знаки официальных лиц
INTRODUCTION The International Referee Procedures Manual was produced by the BISFed Referee Committee and the Referee Trainers with the aim of improving the levels of skill, knowledge and consistency of refereeing among International Referees (IRs). IRs must use and follow the procedures contained in this Manual. It is an expectation for Referees to read this manual before attending a BISFed tournament. This International Referees Procedures Manual is in accordance with the BISFed 2021 2024 v.1.1 Rules. These Rules will have future updates which may affect Referee procedures. **At competitions, Head Referees will inform IRs if there are any further rule updates which affect Procedures, and / or if a Covid Protocol is being followed.** BISFed is committed to reduce barriers and promote inclusion of referees with disabilities and is aware that some referees may not be able to physically carry out some of these procedures. A working group is developing guidelines re: the assistance that referees with a disability (RWD) may need (e.g. in the Call Room, when on court), who can provide this assistance, and how. In the interim, referees with disabilities can continue to work with individual HOC's, Head Referees and Technical delegates to confirm the adaptations and assistance they need on an individual basis.	ВВЕДЕНИЕ Руководство по процедурам международных судей было подготовлено судейским комитетом BISFed и тренерами судей с целью повышения уровня навыков, знаний и согласованности судейства среди международных судей (МС). НП должны использовать и соблюдать процедуры, содержащиеся в данном Руководстве. Ожидается, что судьи прочитают это руководство перед посещением турнира BISFed. Настоящее Руководство по процедурам для международных судей соответствует Правилам BISFed 2021–2024 v.1.1. Эти Правила будут иметь будущие обновления, которые могут повлиять на процедуры судей. На соревнованиях главные судьи будут информировать МС о любых дальнейших обновлениях правил, влияющих на процедуры, и/или соблюдается ли протокол Covid. BISFed стремится уменьшить барьеры и способствовать включению судей с инвалидностью и осознает, что некоторые судьи могут быть не в состоянии физически выполнять некоторые из этих процедур. Рабочая группа разрабатывает рекомендации, касающиеся: помощи, которая может понадобиться судьям с ограниченными возможностями (RWD) (например, в комнате ожидания, на корте), кто может оказывать эту помощь и как. Тем временем судьи с ограниченными возможностями могут продолжать работать с отдельными судьями, главными судьями и техническими делегатами, чтобы подтвердить адаптацию и помощь, в которой они нуждаются на индивидуальной основе.
TRANSLATIONS	ПЕРЕВОДЫ

An editable version of the rules is available for members wishing to translate the rules into other languages. Email: admin@bisfed.com if you would like to receive this document. BISFed will endeavor to publish translated documents; however, the English version is the FINAL copy for all disputes and appeals.	Редактируемая версия правил доступна для участников, желающих перевести правила на другие языки. Электронная почта: admin@bisfed.com, если вы хотите получить этот документ. BISFed постарается публиковать переведенные документы; однако версия на английском языке является ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ копией для всех споров и апелляций.
BISFed BALL AND EQUIPMENT CHECK PROCEDURES BALL CHECKS: **Important things to consider before and during the Ball Check:** Three separate tables should be used, one for Roll Test equipment, one for the Circumference Template and one for the Scale. Throughout each stage of the ball check, each IR should examine the condition of the boccia ball looking for the BISFed License and manufacturer's logo, defined colour of balls (red, blue, and white), no visible cut marks, stickers, stitches or seams that are coming apart, or tampering of the ball. If a ball fails, *and if the athlete (or Coach/CA) doesn't feel the procedure was followed correctly,* they can call the Head Referee or designate. (Rule 9.4) The HR or designate will bring a competition ball and ask the referee to demonstrate the procedure they used. If the procedure was correct, no further action will be taken. If the procedure was incorrect, the HR or designate can re-test the ball. Balls that fail a ball check will be taken, placed in a clear plastic bag and labeled with the athlete's number and country. Written documentation should be made on the Equipment and Ball Check sheet under the athlete's name, number, and country. A larger bag should be labeled with the country's name. Place all failed balls from that country into the same bag. An Equipment Check sheet should be at each equipment station. The Head Referee and Assistant Head Referee will combine the information from all of the sheets into one master sheet that is posted in the "referee room".	BISFed ПРОЦЕДУРЫ ПРОВЕРКИ МЯЧА И ОБОРУДОВАНИЯ ПРОВЕРКА МЯЧА: Важные вещи, которые следует учитывать до и во время проверки мяча: 1. Следует использовать три отдельные таблицы: одну для оборудования для испытаний на прокатку, одну для шаблона окружности и одну для весов. 2. На каждом этапе проверки мяча каждый проверяющий должен проверять состояние мяча для бочча на наличие лицензии BISFed и логотипа производителя, определенного цвета мячей (красный, синий и белый), отсутствия видимых порезов, наклеек, швов. или швы, которые расходятся, или фальсификация мяча. Если мяч не прошел проверку, и если спортсмен (или тренер/CA) не считает, что процедура была соблюдена правильно, они могут вызвать Главного судью или назначить его. (Правило 9.4) 3. Судья или назначенное им лицо принесет мяч для соревнований и попросит судью продемонстрировать использованную им процедуру. Если процедура выполнена правильно, никаких дальнейших действий предприниматься не будет. Если процедура была неправильной, Главный Судья или назначенное лицо может повторно проверить мяч. 4. Мячи, не прошедшие проверку, будут взяты, помещены в прозрачный пластиковый пакет и промаркированы номером спортсмена и страной. Письменная документация должна быть сделана в листе проверки снаряжения и мяча под именем спортсмена, номером и страной. 5. Сумка большего размера должна быть маркирована названием страны. Поместите все неудачные шары из этой страны в один и тот же мешок. 6. Лист проверки оборудования должен находиться на каждой точке

	проверки оборудования. Главный судья и помощник главного судьи объединяют информацию со всех листов в один основной лист, который размещается в «судейской комнате».
The Ball Checkmust proceed in the following order: **Ball Roll Test** The ball roll test will be performed as specified in Rule 4.7.2.1. The actual procedure for complying with this rule will be as follows: 1. The Head Referee (or designate) should use a digital accurate level provided by BISFed in order to measure the angle of the ramp of the ball roll test devices. If this device is not available, a mobile phone application will be used. Only the referee team and the TD can verify the angle. The angle will be verified before the start of every Ball Check slot, and again only if something has happened, like moving the table or the device. 2. The Athlete/Sport Assistant/Ramp Operator or Coach/Coaching Assistant may roll the ball before placing the ball in the IRs cupped hand. Note: Once the ball is given to the IR the ball will not be rolled or shaken again. Only the referee(s) may handle the ball until all 3 tests are complete. 3. The Referee will take the ball placed in their cupped hand (the ball remains in the cupped hand it was placed, do not transfer ball to your other hand) and in a smooth and gentle way, turn your cupped hand over to place the ball on the top of the ramp with your fingers pointed down. Ensure that your finger does not block the athlete's view of the ball against the start plate at the top of the ramp. 4. The free hand DOES NOT touch the ball or the ball roll test device. 5. The Referee will open their fingers, allowing the ball to roll down the ramp by the weight of the ball. The ball must roll down the ramp, then roll along the length of the horizontal exit plate and drop off the end of it. 6. If the ball passes on the first (1st) attempt, the second (2nd) and third (3rd) attempts <u>are not</u> needed. (Rule 4.7.2.1) 7. If the ball fails the first (1st) or second (2nd) attempt of the roll test, the Referee will use <u>the same hand</u> they received the ball in to gently pick up the ball in their fingers and replace the ball at the top of the ramp, following the procedures above. NOTE: <u>Do Not</u> move the ball from one hand to the other hand before placing it at the top of the ramp.	Проверка мяча должна выполняться в следующем порядке: Испытание на **Roll Test** Испытание на прокат мяча будет проводиться в соответствии с Правилом 4.7.2.1. Фактический порядок выполнения этого правила будет следующим: 1. Главный судья (или назначенное им лицо) должен использовать точный цифровой уровень, предоставленный BISFed, для измерения угла наклона рампы устройств для проверки качения мяча. Если это устройство недоступно, будет использоваться приложение для мобильного телефона. Только судейская бригада и представители могут проверить угол. Угол будет проверяться перед началом каждого слота проверки мячей, и только в том случае, если что-то произошло, например, перемещение стола или устройства. 2. Спортсмен/помощник спортсмена/оператор рампы или тренер/помощник тренера может прокатить и округлить мяч перед тем, как передать его в сложенную чашечкой руку судьи на проверке. Примечание. Как только мяч будет передан судье, мяч больше не будет округляться или трястись. Только судья(и) может брать мяч в руки до тех пор, пока не будут завершены все 3 теста. 3. Судья берет мяч, помещенный в его сложенную ладонь (мяч остается в сложенной ладонью, в которую он был помещен, не передавайте мяч в другую руку) и плавно и мягко переворачивает сложенную ладонь, чтобы поместить мяч на вершине рампу пальцами вниз. Убедитесь, что ваш палец не загораживает спортсмену обзор мяча на стартовой пластине в верхней части рампы. 4. Свободная рука НЕ касается мяча или устройства проверки качения мяча. 5. Судья разжимает пальцы, позволяя мячу катиться по пандусу под весом мяча. Мяч должен скатиться по пандусу, затем прокатиться по длине горизонтальной выходной пластины и упасть с ее конца. 6. Если мяч проходит с первой (1-й) попытки, вторая (2-я) и третья (3-я) попытки не нужны. (Правило 4.7.2.1)

8. A maximum of three (3) attempts is allowed. If a ball does not roll down the ramp, then roll along the length of the horizontal exit plate and drop off the end for three (3) attempts it has failed. *** Refer to the Ball Roll Test procedure videos for the correct procedures which is posted on the BISFed website under “About Boccia”, “Officials”, and “Referees”. http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referee	7. Если мяч не прошел первую (1-ю) или вторую (2-ю) попытку теста на скатывание, Судья должен использовать ту же руку, которой он получил мяч, чтобы осторожно взять мяч пальцами и вернуть мяч на место сверху. рампы, следуя описанным выше процедурам. ПРИМЕЧАНИЕ. Не перекладывайте мяч из одной руки в другую, пока не поместите его на вершину Roll test 8. Допускается максимум три (3) попытки. Если мяч не скатывается по пандусу, то катите его по длине горизонтальной выходной пластины и аккуратно сбросьте на конце пластины за три (3) неудачных попытки. *** См. видео о процедурах проверки мяча, чтобы узнать о правильных процедурах, которые размещены на веб-сайте BISFed в разделах «О бочча», «Официальные лица» и «Рефери». http://www.bisfed.com/about-boccia/officials-2/referee
Ball Circumference Test The ball circumference test will be performed as specified in Rules 4.7.2.2, 4.7.2.2.1 and 4.7.2.2.2. The actual procedure for complying with this rule will be as follows: <u>Small Circumference Test:</u> The ball is placed the ball onto the **smaller** hole of the Circumference Template and is turned up to two (2) times. It must not fall through the hole two (2) out of three (3) attempts. 1. The ball will gently be picked up in the Referee’s fingers and placed on the small hole of the circumference template. The Referee should place their free hand under the small hole of the circumference template to catch the ball should it falls through the small hole. This is the first (1st) attempt. 2. The Referee will gently lift and turn the ball. This is the second (2nd) attempt. If the ball does not fall through the hole after it has been turned it has passed it does not need to be turned again. 3. If a ball passes the placement (the first (1st) attempt) but falls through the hole after being turned (the second (2nd) attempt), the Referee catches the ball, turns it, and gently replaces it on the small hole of the circumference template (a third (3rd attempt). If the ball does not fall through the hole it has passed.	Тест на окружность мяча Проверка окружности мяча проводится в соответствии с Правилами 4.7.2.2, 4.7.2.2.1 и 4.7.2.2.2. Фактический порядок выполнения этого правила будет следующим: Тест на малую окружность: Мяч помещается в меньшее отверстие шаблона окружности и переворачивается до двух (2) раз. Он не должен провалиться в отверстие при двух (2) попытках из трех (3). 1. Мяч осторожно берется пальцами рефери и помещается в маленькое отверстие шаблона окружности. Рефери должен просунуть свободную руку под маленькое отверстие шаблона окружности, чтобы поймать мяч, если он упадет через маленькое отверстие. Это первая (1-я) попытка. 2. Рефери осторожно поднимает и поворачивает мяч. Это вторая (2-я) попытка. Если мяч не падает в отверстие после того, как он был повернут, он прошел, его не нужно снова поворачивать. 3. Если мяч не попадает в лунку (первая (1-я) попытка), но проваливается в лунку после поворота (вторая (2-я) попытка), судья ловит мяч, переворачивает его и аккуратно кладет на малую лунку. шаблона окружности (третья (3-я попытка). Если мяч не проваливается в отверстие, значит, он прошел. 4. Если мяч проваливается после помещения в лунку (первая (1-я) попытка,

4. If a ball falls through after being placed on the hole (first (1st) attempt, the IR catches the ball, turns it, and gently replaces it on the small hole of the circumference template (the second (2nd) attempt. If it falls through, it has failed. If it does not fall through it is turned again (a third (3rd) attempt). To pass, the ball *must* not fall through on this third (3rd) attempt <u>Large Circumference Test:</u> 1. The Referee should place their free hand under the large hole of the circumference template to catch the ball as it falls through the large hole. 2. The ball will gently be picked up by the IRs fingers and placed on the large hole of the circumference template. 3. The ball should fall through the large hole under its own weight. 4. If the ball falls through the large hole on the first (1st) attempt, the ball passes. 5. If the ball fails the first (1st) attempt, the IR will turn the ball as she/he picks up the ball and gently replace the ball on the large hole of the template. If the ball fails the second (2nd) attempt, the Referee will repeat this procedure to allow three (3) attempts for the ball to pass the Large Hole Circumference Test. *** Videos will be added to the BISFed webpage later.	судья ловит мяч, переворачивает его и аккуратно кладет на маленькое отверстие лунки) Шаблон окружности (вторая (2-я) попытка. Если проваливается, то не удалось. Если не проваливается, переворачивается снова (третья (3-я) попытка). Для прохождения проверки мяч не должен провалиться с этой третьей (3-й) попытки. Тест на большую окружность: 1. Рефери должен просунуть свободную руку под большое отверстие шаблона окружности, чтобы поймать мяч, когда он падает через большое отверстие. 2. Мяч будет аккуратно подхвачен пальцами судьи и помещен в большое отверстие шаблона окружности. 3. Мяч должен провалиться через большое отверстие под собственным весом. 4. Если мяч проваливается в большое отверстие с первой (1-й) попытки, мяч проходит. 5. Если мяч не удался с первой (1-й) попытки, судья повернет мяч, когда он/она подберет мяч, и аккуратно поместит мяч в большое отверстие шаблона. Если мяч не проходит вторую (2-ю) попытку, рефери повторяет эту процедуру, чтобы разрешить мячу три (3) попытки пройти тест на окружность большого отверстия. *** Видео будут добавлены на веб-страницу BISFed позже.
Ball Weight Test The ball weight test will be performed as specified in Rule 4.7.2.3. The actual procedure for complying with this rule will be as follows: 1. The scale should be calibrated using the 275g weight provided by BISFed. 2. The boccia ball should be gently picked up in the referee's fingers and gently placed on the scale. 3. If the boccia ball passes the weight test (275 g. +/- 12 g.), no further action is needed. 4. If a ball is outside these weights, it has failed	Тест на вес мяча Проверка веса мяча проводится в соответствии с Правилом 4.7.2.3. Фактический порядок выполнения этого правила будет следующим: 1. Весы должны быть откалиброваны с использованием гири весом 275 г, предоставленной BISFed. 2. Мяч для бочча должен быть осторожно взят судьей пальцами и осторожно помещен на весы. 3. Если мяч для боччи проходит тест на вес (275 г +/- 12 г), дальнейшие действия не требуются. 4. Если мяч находится за пределами этих весов, он изывается.
<u>EQUIPMENT CHECKS:</u> **Assistive Devices Test (Ramp Test)**	ПРОВЕРКА ОБОРУДОВАНИЯ: Тест рампы(тест линейного изменения)

The Referee will follow the procedures as stated in Rule 5 1. The Athlete/Sport Assistant/ Coach / Coaching Assistant will fully extend all adjustable pieces (such as the base, ramp support, and attachments that fit together). 2. The Athlete/Sport Assistant/or Coach will lay the ramp on its side to see if it fits within the 2.5m x 1m box. 3. If the ramp fits inside the box but the ramp support/base can be moved upward from 0 - 90 degree angles, the ramp must be measured and fit into the box in these positions. This is to ensure there isn't an unfair advantage for an athlete to use a longer ramp. 4. The athlete must place all attachments, including any attachment that holds the ball during the release, that will fit together on the ramp for the measurement, regardless if the athlete plays with all of the attachments at the same time. ** If the athlete doesn't play with all of the extra ramp pieces attached together, then all of the pieces should not be able to fit together. (Please refer to Rule 5.1.) 5. Ramps that pass the ramp test should have a sticker placed on each piece of the ramp on the right side of the ramp (athlete's right side as they use the ramp, the IR's left side as they are standing at the bottom of the upright ramp facing the athlete). 6. Since ramps can move in complex directions, if the IR is in doubt, the IR should call the Head Referee or Assistant Head Referee for assistance. 7. A ramp that fails should be noted on the Ramp sheet. If the athlete makes adjustments to the ramp, the ramp must be measured again before it will be permitted to be used in competition. *** Videos will be added to the BISFed webpage later	Рефери должен следовать процедурам, изложенным в Правиле 5. 1. Спортсмен/Ассистент спортсмена/Тренер/Ассистент тренера полностью выдвинет все регулируемые детали (например, основание, опору рампы и приспособления, которые подходят друг к другу). 2. Спортсмен/Спортивный ассистент/или Тренер кладут рампу на бок, чтобы проверить, помещается ли он в поле размером 2,5 м х 1 м. 3. Если рампа помещается внутри поля, но опору/основание рампы можно перемещать вверх под углом от 0 до 90 градусов, необходимо измерить рампу и установить его в поле в этих положениях. Это делается для того, чтобы у спортсмена не было несправедливого преимущества в использовании более длинной рампы. 4. Спортсмен должен разместить все приспособления, включая любые приспособления, которые удерживают мяч во время выпуска мяча, которые подходят друг к другу, на рампе для измерения, независимо от того, играет ли спортсмен со всеми приспособлениями одновременно. ** Если спортсмен не играет со всеми дополнительными частями пандуса, соединенными вместе, то все части не должны стыковаться друг с другом. (Пожалуйста, обратитесь к правилу 5.1.) 5. Рампы, прошедшие тест на поле, должны иметь наклейку, размещенную на каждой части пандуса с правой стороны рампы (правая сторона спортсмена, когда он использует рампу, левая сторона судьи, когда они стоят в нижней части стойки). рампа лицом к спортсмену). 6. Поскольку рампы могут перемещаться в сложных направлениях, если у судьи есть сомнения, судьи должен обратиться за помощью к главному судье или помощнику главного судьи. 7. Не соответствие рампы следует отметить в листе рампы. Если спортсмен вносит коррективы в рампу, перед тем, как ее разрешат использовать на соревнованиях, рампу необходимо снова измерить. *** Видео будут добавлены на веб-страницу BISFed позже.
Pointers Check – Pointers also need to be checked and stickered for approval (Rule 5.4) – Any BC3 athlete who uses a Pointer to release a ball must bring it to the Equipment Check for approval – If an athlete uses more than one pointer all pointers need to be approved – If the pointer meets the Pointer check rules it is stickered in a place	Проверка Pointer □ Pointerы также должны быть проверены и наклеены для утверждения (Правило 5.4) □ Любой спортсмен BC3, который использует Pointer для выпуска мяча, должен принести его на проверку снаряжения для утверждения. □ Если спортсмен использует более одного Pointera, все Pointerы указатели

which can easily be seen by the Referee when in the Call Room	должны быть одобрены. Если Pointer соответствует правилам проверки указателя, он наклеивается в месте, которое может быть хорошо видно рефери, когда он находится в комнате ожидания.
Communication Devices Rule 4 Athletes and Coaches/CA using communication devices on the FOP must have these devices approved at Equipment Check and must receive the official stamp/sticker. Only devices that are required for approved communication are permitted _____	Устройства связи Правило 4 Спортсмены и тренеры/CA, использующие устройства связи на FOP, должны иметь эти устройства, одобренные при проверке снаряжения, и должны получить официальную печать/наклейку. Разрешены только те устройства, которые необходимы для утвержденной связи _____
Wheelchair Check Wheelchair Height: The IR will follow the procedures as stated in Rule 6.1. The buttock is the back of the hip that forms the fleshy parts on which a person sits. The IR will measure from the ground to the lowest point of where the athlete's buttock is in contact with the seat cushion. <u>This must be no higher than 66cm.</u> If the IR is unable to see where the buttock is in contact with the seat cushion due to a visual obstruction, the IR will take their measuring device and measure on the inside of the visual obstruction from the top of the cushion by the athlete's buttock to the top of visual obstruction. Measure from the floor to the top of the visual obstruction and subtract measurement from the top of the cushion to the top of the visual obstruction. (Pictures will be added at a later date.) If the athlete has a different body part in contact with the cushion other than their buttocks while playing such as their knees, belly, etc., the athlete will: a) need to present documentation from the classifiers to permit this playing position, and b) the wheelchair height will be measured from the lowest point where the body part comes in contact with the seat cushion. **NOTE: the athlete may not raise their body up on their knees when playing if they play from their knees. Please refer to the Rules 10.9.1 and 15.7.6** Remember, if the athlete's wheelchair is capable of moving up and down, the athlete's wheelchair may be measured by the IR during a match if it is thought to be too high. **NOTE: The Head Referee should note on the Equipment and Ball Check Master List if the athlete is capable of elevating their chair beyond the 66cm. The IR may ask athletes in the call room to demonstrate how their chair elevates and what chair height the athlete uses during the**	Проверка инвалидной коляски Высота инвалидной коляски: Судья на провреке будет следовать процедурам, изложенным в Правиле 6.1. 1. Ягодица – это задняя часть бедра, образующая мясистые части, на которых сидит человек. 2. высота измеряется от земли до самой нижней точки, где ягодицы спортсмена соприкасаются с подушкой сиденья. Он должен быть не выше 66 см. 3. Если судья не может увидеть, где ягодица соприкасается с подушкой сиденья из-за визуального препятствия, судья возьмет свое измерительное устройство и измерит внутреннюю часть визуального препятствия от верхней части подушки по зрению спортсмена. ягодицы к вершине зрительной обструкции. Измерьте расстояние от пола до верхней точки визуального препятствия и вычтите результат измерения от верхней части подушки до верхней точки зрительного препятствия. (Фотографии будут добавлены позже.) 4. Если во время игры у спортсмена другая часть тела, кроме ягодиц, соприкасается с подушкой, например, колени, живот и т. д., спортсмен должен: и b) высота кресла-коляски будет измеряться от самой низкой точки, где часть тела соприкасается с подушкой сиденья. ПРИМЕЧАНИЕ: спортсмен не может поднимать свое тело на колени во время игры, если он играет с колен. См. Правила 10.9.1 и 15.7.6. 5. Помните, что если инвалидная коляска спортсмена способна двигаться вверх и вниз, во время матча можно измерить инвалидную коляску спортсмена с помощью измерителя, если она будет сочтена слишком

match. Adaptations to Wheelchairs Rule 6.4 Any postural Supports and additional devices added to an athlete's wheelchair must have documented approval from Classification The referee puts a sticker on the wheelchair when it has passed the check. (It is suggested the sticker is put on the (athlete's) right hand side of the wheelchair)	высокой. ПРИМЕЧАНИЕ: Главный судья должен отметить в контрольном списке оборудования и мяча, способен ли спортсмен поднять свою коляску выше 66 см. Судья может попросить спортсменов в переговорной продемонстрировать, как поднимается их коляска и какую высоту коляски использует спортсмен во время матча. Адаптация к инвалидным коляскам Правило 6.4 Любые постуральные опоры и дополнительные устройства, добавленные к инвалидной коляске спортсмена, должны иметь документальное одобрение от Классификационного комитета. Судья наклеивает на коляску наклейку, когда она прошла проверку. (Рекомендуется наклеить наклейку на правую сторону (спортсмена) кресла-коляски)
Splints and Gloves Check An athlete who wears glove or splint on the *throwing* hand must show documented approval. NOTE ON THE EQUIPMENT CHECK SHEET THAT the athlete uses a glove / splint, or has postural support / device added to wheelchair, and has shown documented approval from classification. *** Videos will be added to the BISFed webpage later	Проверка шин и перчаток Спортсмен, который носит перчатку или шину на бросающей руке, должен предъявить документально подтвержденное разрешение. ПРИМЕЧАНИЕ В КОНТРОЛЬНОМ ЛИСТКЕ ОБОРУДОВАНИЯ, ЧТО спортсмен использует перчатку / шину или имеет постуральную поддержку / устройство, добавленное к инвалидной коляске, и продемонстрировал документальное одобрение от классификации. *** Видео будут добавлены на веб-страницу BISFed позже.
CALL ROOM PROCEDURES 1. Know what court you are assigned and who your athletes will be on your court (typically posted in the Referee Room). 2. Don't forget a coin, your personal tools (Head Referee must approve prior to the tournament), a pen and paper. The paper is used to write down your match information (date, time, court, division, athlete(s) and their athlete number(s), country) and for logbook information. 3. Be at the call room door no later than **5 minutes** before the call room closes. **BE EARLY!** 4. Greet the Call Room Manager and make sure your athletes are checked in 5.	ПРОЦЕДУРЫ Call-room 1.Узнайте, какой корт вам назначен и кто ваши спортсмены будут на вашем корте (обычно публикуется в судейской комнате). 2. Не забудьте монету, ваши личные инструменты (главный судья должен одобрить это до начала турнира), ручку и бумагу. Бумага используется для записи информации о вашем матче (дата, время, площадка, дивизион, спортсмен(ы) и номер(а) спортсмена(ов), страна), а также для информации в журнале. 3. Быть у двери комнаты переговоров не позднее, чем за 5 минут до закрытия комнаты переговоров. БУДЬ ПОРАНЬШЕ! 4. Поприветствуйте менеджера переговорной и убедитесь, что ваши

Enter the call room and locate your athletes 6. Introduce yourself to the athletes, sport assistants, ramp operators and coaches / coaching assistants (Identify if you are in need of a translator - Refer to Rule 8.15) 7. Check the number of people brought into the call room. (Refer to Rule 8.2) (N.B. Substitutes in Team and Pair Division are only allowed in Youth Games) 8. Check the bib numbers of the athletes (call them by name and country) (Refer to Rules 8.3 and 8.9) 9. Ask who the Captains are in Teams and Pairs. Note this on your paper. 10. Ask the athletes if they are ready for the coin toss (NOTE: Things to Remember #2) 11. Identify the sides of the coin – which side is heads and which side is tails 12. Coin Toss - Do the coin toss as quickly as possible Toss/spin the coin; show the result of the coin toss to both captains/athletes 13. The winner of the coin toss chooses the colour they will play 14. Indicate which colour each side will play (Note this on your paper.) 15. Check the number of Boccia balls brought into the Call Room (Refer to Rules 3.1, 3.2.1 and 3.3.1 and 9.1) Competition balls may be used by athletes that do not bring their own balls to the Call Room (Rule 8.11) If competition balls are used, leave a note with the athlete's name, number and country, and the Referee's name. *Remember to return the Competition balls when the match has ended.* If an athlete brings too many balls into the call Room issue a yellow card to that athlete and note the yellow card on your paper. 16. Allow athletes to check the other side's 17. CARRY OUT BALL CHECKS (check only the balls each side will use in that match), following the BALL CHECK procedures) If a ball fails a ball test issue the athlete with a yellow card and note this on your paper If a side's Jack fails a test, give a competition Jack for that side to use in that match (Rule 4.7) If a competition Jack is used, leave a note with the athlete's name, number and country, and the Referee's name. *Remember to return the Competition Jack when*	спортсмены зарегистрированы. 5. Войдите в переговорную и найдите своих спортсменов. 6. Представьтесь спортсменам, спортивным ассистентам, операторам рампы и тренерам/помощникам тренеров (укажите, нужен ли вам переводчик – см. Правило 8.15). 7. Проверьте количество людей, доставленных в переговорную. (См. Правило 8.2) (Примечание. Замены в командном и парном дивизионах разрешены только в юношеских играх) 8. Проверьте стартовые номера спортсменов (назовите их по имени и стране) (см. Правила 8.3 и 8.9). 9. Спросите, кто является капитаном в командах и парах. Отметьте это на своей бумаге. 10. Спросите спортсменов, готовы ли они к подбрасыванию монеты (ПРИМЕЧАНИЕ: что нужно помнить № 2) 11. Определите стороны монеты – на какой стороне решка, а на какой орел 12. Подбрасывание монеты - Подбросьте монету как можно быстрее. Подбросить/закрутить монетку; показать результат подбрасывания монеты обоим капитанам/спортсменам 13. Победитель жеребьевки выбирает цвет, которым он будет играть. 14. Укажите, какой цвет будет играть каждая сторона (Запишите это на бумаге). 15. Проверьте количество мячей для бочча, доставленных в комнату ожидания (см. правила 3.1, 3.2.1, 3.3.1 и 9.1). Мячи для соревнований могут использоваться спортсменами, которые не приносят свои мячи в комнату ожидания (Правило 8.11). Если используются мячи для соревнований, оставьте записку с именем спортсмена, номером и страной, а также именем рефери. Не забудьте вернуть мячи для соревнований по окончании матча. Если спортсмен принес слишком много мячей в Комнату вызова, выдайте этому спортсмену желтую карточку и отметьте желтую карточку на своем листе. 16. Разрешить спортсменам проверять 17. ПРОВЕДИТЕ ПРОВЕРКУ МЯЧЕЙ (проверьте только мячи, которые каждая сторона будет использовать в этом матче), следуя процедурам ПРОВЕРКИ МЯЧЕЙ) Если мяч не прошел проверку мяча, выдайте спортсмену желтую карточку

the match has ended. If coloured ball(s) fails a ball test the athlete will play with one less ball for each ball that was rejected (Rule 9.2) (For Team and Pair matches, if a failed ball cannot be correctly associated with an athlete, the Captain of the Side will be issued the yellow card and play with the fewer number of balls. Rule 9.5) 18. Check the authorization stamp on ramps (Refer to Rule 8.10), wheelchairs (BC1, BC2, and BC4), pointers, and communication devices. (You may want to check documentation from classification for gloves and splints (Rule 4), and for postural support /additions to wheelchairs (Rule 6.4). This is optional.) 19. Ask the athletes about how they will communicate with you to ask for the score and request a measurement. Establish your communication with the athlete. (Refer to Officials' gestures/signs in Rule 16, Communication) 20. Ask the athletes about routine procedures they and their Sport Assistant / Ramp Operator typically do. 21. Tell the BC3 players and their Ramp Operators that their ramps will be checked on court to see if it touches the ground. 22. Ask the athletes if they have any questions. 23. Speak with the linesperson to agree on the communication signs they should use on court and any other information on how to alert you if there is a problem. If the linesperson is not in the Call Room, speak with her/him when you arrive on court. 24. Ensure all athletes and their equipment are ready and you have enough assistance to proceed to the court. Let the Call Room Manager know if you need help getting onto court. 25. At tournaments, IRs who are not on court for the next round of matches are expected to go to the Call Room to assist with pushing athletes or carrying equipment out onto court.	и отметьте это в своем листе. Если Jack стороны не проходит тест, дайте соревновательный Jack этой стороне для использования в этом матче (Правило 4.7). Если используется соревновательный Jack, оставьте записку с именем спортсмена, номером и страной, а также именем рефери. Не забудьте вернуть Jack соревнования по окончании матча. Если цветной(ые) мяч(и) не прошел тест мяча, спортсмен будет играть на один мяч меньше за каждый мяч, который был отклонен (Правило 9.2). (В командных и парных матчах, если неудачный мяч не может быть правильно связан со спортсменом, капитану стороны выдается желтая карточка, и он играет с меньшим количеством мячей. Правило 9.5) 18. Проверьте разрешительные штампы на пандусах (см. Правило 8.10), инвалидных колясках (BC1, BC2 и BC4), указателях и устройствах связи. (Возможно, вы захотите проверить документацию по классификации перчаток и шин (Правило 4) и постуральной поддержки/дополнений к инвалидным креслам (Правило 6.4). Это необязательно.) 19. Спросите спортсменов о том, как они будут связываться с вами, чтобы запросить счет и запросить измерение. Наладьте общение со спортсменом. (См. жесты/знаки официальных лиц в Правиле 16 «Общение») 20. Спросите спортсменов о рутинных процедурах, которые обычно выполняют они и их спортивный помощник/оператор рампы. 21. Сообщите игрокам BC3 и их операторам пандусов, что их пандусы будут проверены на корте, чтобы убедиться, что они касаются земли. 22. Спросите спортсменов, есть ли у них вопросы. 23. Поговорите с линейным судьей, чтобы согласовать знаки связи, которые они должны использовать на корте, и любую другую информацию о том, как предупредить вас в случае возникновения проблемы. Если судьи на линии нет в комнате для переговоров, поговорите с ней/ним, когда вы прибудете на корт. 24. Убедитесь, что все спортсмены и их экипировка готовы, а у вас достаточно помощи, чтобы пройти на площадку. Сообщите менеджеру переговорной комнаты, если вам нужна помощь, чтобы попасть на корт. 25. На турнирах ожидается, что судья, которые не находятся на корте для следующего раунда матчей, должны идти в Комнату Совещаний, чтобы помочь с вывозом спортсменов или выносом оборудования на площадку.
THINGS TO REMEMBER – CALL ROOM	ЧТО НУЖНО ПОМНИТЬ – CALL ROOM

1. Bring anything you might personally need (have a coin, your personal tools, a pen, paper, tissues and water, etc.) 2. The athletes are permitted to examine the Boccia balls before **OR** after the coin toss. (Refer to Rule 8.12) 3. Once inside the Call Room, athletes, coaches and sports assistants <u>may not leave.</u> If they do, they cannot come back in nor participate in the match (Refer to Rule 8.5). If an athlete is playing back-to-back matches, the athlete might not come to the Call Room if she/he has to use the restroom. Their coach or Team Manager may register them for the next game (Refer to Rule 8.6). If there is a schedule delay, the Head Referee or the Technical Delegate can agree to a request to use the toilet. (Refer to Rule 8.13). If any of these situations occurs for your match, be sure to inform the Head Referee. 4. Pay attention to the athletes. Be aware of the preference of athletes who would like to talk to you versus those who prefer not to talk prior to the match. Some of the athletes don't like to talk before their match so they may concentrate. 5. Be prepared that if a Referee is delayed on court and they have back to back matches, you may be asked by the Head Referee to cover pre-match/Call Room procedures for the Referee who is running late. 6. Only authorized Communication Devices are allowed onto the FOP. **No Smart watches on the FOP**	1. Принесите все, что вам может понадобиться лично (имейте монету, ваши личные инструменты, ручку, бумагу, салфетки и воду и т. д.) 2. Спортсменам разрешается осматривать мячи для бочча до ИЛИ после подбрасывания монеты. (См. Правило 8.12) 3. Находясь в Call room, спортсмены, тренеры и спортивные помощники не могут покинуть ее. Если они это сделают, они не смогут ни вернуться, ни участвовать в матче (см. Правило 8.5). Если спортсмен играет подряд матчи, он может не приходить в комнату ожидания, если ему/ей нужно воспользоваться туалетом. Их тренер или менеджер команды может зарегистрировать их на следующую игру (см. Правило 8.6). В случае задержки в расписании Главный судья или Технический делегат могут согласиться на просьбу воспользоваться туалетом. (Ссылаться на Правило 8.13). Если во время вашего матча произойдет какая-либо из этих ситуаций, обязательно сообщите об этом главному судье. 4. Обратите внимание на спортсменов. Помните о предпочтениях спортсменов, которые хотели бы поговорить с вами, по сравнению с теми, кто предпочитает не разговаривать до матча. Некоторые спортсмены не любят разговаривать перед матчем, чтобы сконцентрироваться. 5. Будьте готовы к тому, что, если рефери задерживается на корте и у него матчи подряд, главный судья может попросить вас прикрыть предматчевые процедуры/процедуры в переговорной комнате для опаздывающего рефери. 6. Только авторизованные коммуникационные устройства разрешены на FOP. Смарт-часы на FOP отсутствуют
On Court Procedures Entering The Field of Play: 1. Lead the athletes to the court (in a single file of Referee, Red Side, Blue Side, Liner/Helper). 2. Invite them into the appropriate box (Individual, Pairs, and Teams).	О судебных процедурах Выход на игровое поле: 1. Вывести спортсменов на площадку (одной цепочкой Рефери, Сторона, играющая красным цветом, Сторона, играющая синим цветом, Судья на линии /Помощники).

	  2. Пригласите их в соответствующее поле (Индивидуальные, Парные и Командные).
When on Court: 1. Make sure coaches / CAs are positioned at the end of the court by the score table (and, for Youth Games only, any substitutes). Select your match from the computer system and make sure if any violations happened in the Call Room have been input into the system. 2. Place the unused balls of all the athletes by the score table, out of the way. (For youth events, put the balls the substitutes will play with in a place on or by the score table where they can be seen and not be confused with balls currently in play.) 3. As you walk to and from the score table, see if the court is properly clean and all the lines are in good condition. If not, inform Head Referee. 4. Remove your ID and put it on or by the score table, out of the way. The Liner should also remove their ID 5. Check to see if the bottom of each ramp touches the floor (or not) when the ramp is placed completely in the down position. This may be done by running a piece of paper under the bottom of the ramp.	На корте: 1. Удостоверьтесь, что тренеры/главные судьи находятся в конце площадки у стола для подсчета очков (и, только для Юношеских игр, любые запасные). Выберите свой матч в компьютерной системе и убедитесь, что какие-либо нарушения, произошедшие в Call room, были введены в систему. 2. Поместите непригодные мячи всех спортсменов у стола для подсчета очков, чтобы они не мешали. (Для молодежных соревнований поместите мячи, которыми будут играть запасные, в такое место на или рядом со столом для подсчета очков, где их можно будет увидеть и не спутать с мячами, находящимися в игре в данный момент.)

6. Check with the timer to prepare for the two (2) minute On Court Warm-up.	 3. Когда вы идете к столу для подсчета очков и обратно, следите за тем, чтобы корт был должным образом чистым и все ли линии были в хорошем состоянии. Если нет, сообщите главному судье. 4. Удалите свое удостоверение личности и положите его на таблицу очков или рядом с ней, чтобы она не мешала. Линейный судья также должен удалить свой идентификатор 5. Проверьте, касается ли нижняя часть каждой рампы пола (или нет), когда рампа находится полностью в нижнем положении. Это можно сделать, запустив лист бумаги под нижнюю часть рампы. 6. Сверьтесь с таймером, чтобы подготовиться к двухминутной разминке на корте.
On Court Warm-up: 1. Go to the V line and wait for the announcement: “start warm-up”. 2. Start the warm-up using the ‘Indication to propel warm-up balls’ gesture (See Officials’ gestures/signs). 3. During the warm-up: Share any appropriate information learned in the Call Room with the liner as the warm-up balls are being played (if it wasn’t shared in the call room).	Разминка на корте: 1. Перейти на V линию и дождаться объявления: «начало разминки». 2. Начните разминку, используя жест «Указание на бросок мяча для разминки» (см. жесты/знаки официальных лиц).

	3. Во время разминки: Поделитесь с линейным судьей любой соответствующей информацией, полученной в комнате для переговоров, во время игры мячами для разминки (если она не была предоставлена в Call room).
When the On Court Warm-up has ended: 1. Ensure the balls are picked up as soon as possible (by Sports assistants / Ramp Operators / liner / referee). 2. Collect the Jacks and identify the one from each side. 3. Place the unused Jack in the designated area by the score clock. 4. Check with timer to make sure the clock is correct. 5. Check with the timer and liner to make sure they are ready. 6. Stand on the cross, holding the Red/Blue Colour Indicator and the red side's Jack, to wait for the start of the match announcement. *** In the case of televising the tournament, standing on the "V" prior to the warm-up and standing on the "+" prior to starting the match may be modified by the HOC.	Когда разминка на корте закончилась: 1. Убедитесь, что мячи подобраны как можно скорее (спортивными ассистентами/операторами рампы/ линейным судьей). 2. Соберите Джеки и определите какой принадлежит какой стороне. 3. Поместите неиспользованный Джек в указанное место у счетчика очков. 4. Проверьте с помощью таймера, чтобы убедиться, что часы идут правильно. 5. Сверьтесь с таймером и линейным судьей , чтобы убедиться, что они готовы. 6. Встаньте на крест, держа красный/синий цветной индикатор и Джек красной стороны, чтобы дождаться объявления начала матча. *** В случае трансляции турнира по телевидению положение на «V» перед разминкой и положение на «+» перед началом матча может быть изменено Оргкомитетом.
Starting an End: 1. Present the Jack to the athlete then back up to a position just off the court by the "V" and the sideline near the 'invalid Jack' area * For BC3 athletes only, while you are backing up to the appropriate position, watch that the athlete who was presented the jack to swing their ramp at least 20cm to the right and 20cm to the left ("the two-way swing. Rule 5.5). If the two-way swing is not made, the Jack is fouled and retracted. 2. Make the 'Indication to Propel the Jack' gesture (See Official's gestures/signs) and say "Jack" The Red/Blue Colour Indicator is *not* shown to the athlete. 3. Show the Red/Blue Colour Indicator to the timekeeper. *****MAKE SURE TO WATCH THE BC3 ATHLETE MAKE THE TWO-WAY SWING*****	Начало Энда: 1. Предъявите Джек спортсмену, затем вернитесь на позицию рядом с площадкой у буквы «V» и боковой линии рядом с зоной «недопустимого Джека» *

	 • Только для спортсменов ВС3: когда вы отступаете в соответствующую позицию, следите за тем, чтобы спортсмен, которому представили Джек, повернул свою рампу не менее чем на 20 см вправо и на 20 см влево («двустороннее качание». Правило 5.5).). • Если двусторонний замах не выполнен, Джек считается выпущенным с нарушением и изымается. 2. Сделайте жест «Указание на движение Джека» (см. жесты/знаки официальных лиц) и скажите «Джек». • Красно-синий цветной индикатор спортсмену не показывается. 3. Покажите хронометристу красно-синий цветной индикатор. ***ОБЯЗАТЕЛЬНО ПОСМОТРИТЕ, КАК СПОРТСМЕН ВС3 СОВЕРШАЕТ ДВУСТОРОННИЙ ЗАХВАТ*** 4. Взгляните на часы, чтобы убедиться, что они идут.
During An End 1. Act naturally and not with too much authority. 2. Remember court position and do not turn your back on the athletes. 3. Respond quickly to signs given by the athlete, liner, or timer. 4. Make decisions promptly, giving explanations only when asked. □ If an athlete disagrees with the referee about a decision that is not about a measurement and request the presence of the Head Referee, stop the time and call the Head Referee (HR) or Assistant Head Referee (AHR) to settle the situation	Во время Энда 1. Действуйте естественно и не слишком авторитетно. 2. Помните о положении на корте и не поворачивайтесь спиной к спортсменам. 3. Быстро реагируйте на сигналы спортсмена, линейного судьи или секундомера. 4. Быстро принимайте решения, давая объяснения только тогда, когда вас об этом попросят.

****IMPORTANT: If the situation is over a measure during the end, the time is not stopped if athlete requests the HR or AHR are called to court to measure).**
  Keep any discussion short.
5. If the ball goes out of bounds, announce “Out” or “Dead Ball” with the specific gesture (See Officials’ gestures/signs).
  If it is close to the line, let it come to a complete stop before announcing and gesturing “Out” or “Dead Ball”, then pick it up.
6. Put any out of court balls in the dead ball container/area quickly but do not rush, and do not walk between the athletes and Jack or turn your back on the athletes
7. Use the liner as a consultant to assist with long measurement or disrupted ends, if you are in doubt or have missed something, do this quietly and with little time lost.
8. If an athlete chooses not to play any balls, tell the timer to stop the time using the ‘Stop’ gesture. The Timer will record the time and the number of balls not played (BNP) on the computer system.
  Place any balls not played in the dead ball container/area.
(If an athlete fails to retrieve a ball from the dead ball container/area prior to the start of the next end, the ball shall remain in the dead ball container/area for the remainder of that end. The athlete may retrieve their ball from the dead ball container/area at the completion of the current end for use in subsequent ends.)
	• Если спортсмен не согласен с судьей по поводу решения, не относящегося к измерению, и требует присутствия главного судьи, остановите время и вызовите главного судью (HR) или помощника главного судьи (AHR) для урегулирования ситуации
	** ВАЖНО: Если ситуация закончилась мерой в конце, время не останавливается, если спортсмен требует, чтобы HR или AHR были вызваны в суд для измерения).
	• Держите любое обсуждение кратким.
	5. Если мяч выходит за пределы поля, объявите «Аут» или «Мяч вне игры» с помощью определенного жеста (см. Жесты/знаки судей).
	• Если он находится близко к линии, дайте ему полностью остановиться, прежде чем объявлять и жестикулировать «Аут» или «Мяч вне игры», затем поднимите его.
	6. Поместите любые мячи вне корта в контейнер/зону для мячей вне игры быстро, но не торопитесь, не ходите между спортсменами и Джеком и не поворачивайтесь спиной к спортсменам.
	7. Используйте вкладыш в качестве консультанта, чтобы помочь с длинными измерениями или оборванными концами, если вы сомневаетесь или что-то упустили, сделайте это тихо и с небольшой потерей времени.
	8. Если спортсмен решает не играть ни одним мячом, скажите таймеру остановить время, используя жест «Стоп». Таймер будет записывать время и количество не сыгранных мячей (BNP) в компьютерной системе.
	• Поместите неиспользованные мячи в контейнер/зону для мертвых мячей. (Если спортсмену не удается извлечь мяч из контейнера/зоны для мячей вне игры до начала следующего энда, мяч должен оставаться в контейнере/зоне для мячей вне игрыдо конца этого энда. Спортсмен может забрать свой мяч из контейнер/области мяча вне игры по завершении текущего энда для использования в последующих эндах.)

Finishing An End When <u>NO</u> Penalty Ball Has Been Awarded 1. After all the balls have been played stand near the balls with your feet clear of the balls, announce and present the score for the end unless a measure is needed to determine the final score. 2. If a measure is needed to determine the final score, or an athlete requests a measure, invite both athletes/captains onto the playing area to see the measure. (See measuring procedures.) (Ramp Operators may turn at this time to watch the measure. Rule 10.7.1)	Завершение энда, когда НИКАКОЙ штрафной мяч не был присужден 1. После того, как все мячи сыграны, встаньте рядом с мячами, держа ноги подальше от мячей, объявите и продемонстрируйте итоговый счет, если только не требуется замера для определения окончательного счета. 2. Если для определения окончательного результата необходима замер или спортсмен запрашивает замеру пригласите обоих спортсменов/капитанов на игровую площадку, чтобы посмотреть замер. (См. процедуры измерения.)

If you are unsure of the score, or an athlete requests the Head Referee/Assistance Head Referee to measure, call for the HR/AHR to confirm the score. ****IMPORTANT: Do not tell the Head Referee what you think the score is, she/he will say the final score.** 3. Get agreement of the score from the athletes when out on the court then ensure athletes return to their boxes. 4. Announce the score of the end to the athletes loud and clear. Get agreement from the athletes/captains and then announce and gesture "End Finished". (Ramp Operators may turn to face the playing area at this time.) **** IMPORTANT: It is not necessary to position yourself on the V line when doing this. However, you may approach the V line if you feel it is appropriate (e.g. when the athletes are unable to hear the referee clearly, the Sport Assistant is obstructing the athlete's view, or if the athlete needs assistance from the referee to return to their box after a measurement, etc.** 5. Show the score to the timer and then the spectators. (See Officials' gestures/signs NOTE: <u>If one side has a zero (0) score ***do not*** show the colour for that side, only show the score of the side which has points.)</u> 6. If using the BISFed Competition Management System (BCMS), the timer will need some time to insert the results and press next end. This will bring up the one (1) minute message. Make sure this is on the screen before picking up the Jack. 7. The Referee immediately picks up the Jack, announces "One minute". (Ref., 10.7.4). *****IMPORTANT: This is the invitation for the Sport Assistants, Ramp Operators, and Coaches/ Coaching Assistants to enter the playing area.** **** IMPORTANT: ALWAYS CHECK THE COMPUTER SYSTEM FOR ACCURACY IN BETWEEN ENDS.**	(**В это время операторы рампы могут повернуться, чтобы посмотреть замер**. Правило 10.7.1) • Если вы не уверены в счете или спортсмен просит Главного судью/ Заместителя главного судьи измерить его, вызовите их для подтверждения результата. ****ВАЖНО: Не говорите главному судье, какой, по вашему мнению, счет, он/она назовет окончательный счет.** 3. Получить согласие спортсменов на счет, когда они выходят на площадку, а затем убедиться, что спортсмены возвращаются в свои боксы. 4. Громко и четко объявить спортсменам счет окончания. Получите согласие от спортсменов/капитанов, а затем объявите жестом «Конец энда». (В это время операторы рампы могут повернуться лицом к игровой площадке.) ** ВАЖНО: при этом нет необходимости располагаться на линии V. Тем не менее, вы можете приблизиться к линии V, если считаете, что это уместно (например, когда спортсмены не могут четко слышать рефери, спортивный помощник загораживает спортсмену обзор или если спортсмену требуется помощь рефери, чтобы вернуться в свою бокс). после измерения и т.д. 5. Покажите счет судье на счетчике, а затем зрителям. (См. жесты/знаки официальных лиц. ПРИМЕЧАНИЕ. Если одна из сторон имеет нулевое (0) количество очков, не указывайте цвет этой стороны, а покажите только количество очков той стороны, у которой есть очки.) 6. При использовании системы управления соревнованиями BISFed (BCMS) судье на счетчике потребуется некоторое время, чтобы ввести результаты и нажать «Далее энд». Это вызовет одно (1) минутное сообщение. Убедитесь, что это на экране, прежде чем брать домкрат. 7. Рефери немедленно берет Джек, объявляет «Одна минута». (см. 10.7.4). ***ВАЖНО: Это приглашение для спортивных помощников, операторов рампы и тренеров/помощников тренеров войти в игровую зону. ** ВАЖНО: ВСЕГДА ПРОВЕРЯЙТЕ КОМПЬЮТЕРНУЮ СИСТЕМУ НА ТОЧНОСТЬ МЕЖДУ ЭНДАМИ.
Finishing An End When a Penalty Ball Has Been Awarded: 1. Announce the current score to athletes. 2. Ensure athletes/captains agree with the score.	Завершение энда после присуждения штрафного мяча: 1. Объявить текущий счет спортсменам. 2. Убедитесь, что спортсмены/капитаны согласны со счетом.

3. Tell the timer the score, and the score is added to the system. *4. Allow the ROs to turn briefly to see the balls (Rule 10.7.2)* 5. The Referee and Liner clear the playing area and put the coloured balls (including both Jacks) in the dead ball area. If the Liner collects the balls of the side not playing the penalty, and the Jack ball on court, this will make the process quicker. 6. Take all coloured balls of the side awarded the penalty ball to the athlete. • In a team / pairs game the captain will decide who will play the penalty ball. • The athlete playing the penalty ball will select one of their coloured balls. • The Referee will hold onto this ball. 7. All unused balls are placed in the dead ball area. 8. Present the selected ball to that athlete as you step back away from the athlete to get into the position just off of the court by the 'V line' and the throwing line near the 'invalid Jack" area. • Show the Red/Blue Colour Indicator to the athlete and the timer as you say "One Minute". • Make sure a BC3 athlete makes the two-way swing, and then check the clock to make sure the time has started. • As the time ticks down, the Referee should repeat the timekeeper by saying, "30 seconds, 10 seconds, time". • If a point is scored, use the gesture to indicate the point on the Red/Blue Colour Indicator. If a point IS NOT scored, use the gesture for "Dead Ball/Ball Out". 9. If a point has been scored, the scorer will add a point to the score for that end in the computer system. 10. Stand by the cross. Announce and present the tallied score on the Red/Blue Colour Indicator to the athletes/captains. 11. Get both athletes / captains agreement 12. Once agreement is obtained, the Referee announces and gestures "End Finished". 13. Show the timer the tallied score and then spectators. 14. The IR picks up the penalty ball and announces "One minute". *****IMPORTANT: This is the invitation for the Sport Assistants, Ramp Operators, and Coaches/Coaching Assistants to enter the playing area.** (Ref. Rule 10.7.4).	3. Сообщите судье на счетчике счет, и счет будет добавлен в систему. **4. Разрешить рамп операторам ненадолго повернуться, чтобы увидеть мячи (Правило 10.7.2).** 5. Судья и линейный судья очищают игровую зону и кладут цветные мячи (включая обоих валетов) в зону для мячей вне игрыы. Если линейный судья собирает мячи стороны, не играющей в пенальти, а Джек мяч на корте, это ускорит процесс. 6. Отдать спортсмену все цветные мячи стороны, получившей штрафной мяч. • В командной/парной игре капитан решает, кто будет играть пенальти. • Спортсмен, играющий штрафным мячом, выбирает один из своих цветных мячей. • Рефери будет держать этот мяч. 7. Все неиспользованные мячи помещаются в зону для мячей вне игры. 8. Вручите выбранный мяч этому спортсмену, отступив назад от спортсмена, чтобы занять позицию рядом с кортом у «линии V» и линии броска рядом с зоной «недействительного Джека». • Покажите спортсмену красно-синий цветной индикатор и судье на счетчике, когда вы произнесете «Одна минута». • Убедитесь, что спортсмен BC3 выполняет двусторонний замах, а затем проверьте часы, чтобы убедиться, что отсчет времени начался. • По мере того, как отсчитывается время, рефери должен повторять за секундометристом, говоря: «30 секунд, 10 секунд, время». • Если набрано очко, используйте жест, чтобы указать очко на красном/синем цветовом индикаторе. Если очко НЕ ЗАСЧИТАНО, используйте жест «Мяч вне зоны/Мяч вне игры». 9. Если очко было набрано, секретарь добавит очко к счету за этот конец в компьютерной системе. 10. Встаньте у креста. Объявите и представьте спортсменам/капитанам подсчитанные баллы на красно-синем индикаторе. 11. Получите согласие обоих спортсменов/капитанов 12. После достижения согласия Судья объявляет и показывает жестом «Завершено». 13. Покажите таймеру подсчитанный счет, а затем зрителям. 14. Судья берет штрафной мяч и объявляет «Одна минута». ***** ВАЖНО: Это приглашение для спортивных помощников,**

**** IMPORTANT: ALWAYS CHECK THE COMPUTER SYSTEM FOR ACCURACY IN BETWEEN ENDS.**	**операторов рампы и тренеров/помощников тренеров войти в игровую зону. (См. правило 10.7.4).** ** ВАЖНО: ВСЕГДА ПРОВЕРЯЙТЕ КОМПЬЮТЕРНУЮ СИСТЕМУ НА ТОЧНОСТЬ МЕЖДУ ЭНДАМИ".
Between Ends: When the “one minute” between ends starts: 1. The Sports Assistants/Ramp Operators/Coaches/Coaching Assistant may go onto the court. 2. Balls are collected by Sport Assistants/Ramp Operator/Coaches/Coaching Assistants. Officials may assist if requested. **(**Note, the Referee should check the accuracy of the score prior to collecting and returning balls).** 3. Check score sheet is filled in correctly. 4. After 45 seconds the Referee announces “Fifteen (15) seconds”, picks up the Jack of the Side starting the next End and walks toward the athletes. 5. After one minute announce “Time” and immediately hand the Jack to the athlete to starting the end. ▯ When the Referee calls, “Time!” Athletes must be in their throwing boxes and Sport Assistants/Ramp Operators and Coaches/Coaching Assistants are to be in their designated areas.	Между эндами: Когда начинается «одна минута» между эндами: 1. Спортивные ассистенты/операторы рампы/тренеры/ассистенты тренера могут выходить на площадку. 2. Мячи собирают спортивные ассистенты/операторы рампы/тренеры/помощники тренеров. Чиновники могут помочь, если потребуется. (**Примечание: судья должен проверить точность подсчета очков перед тем, как собирать и возвращать мячи). 3. Проверить правильность заполнения оценочного листа. 4. Через 45 секунд рефери объявляет «Пятнадцать (15) секунд», берет Джек, начиная следующий энд, и подходит к спортсменам. 5. Через одну минуту объявить «Время» и немедленно передать джек спортсмену, начинающему энд. • Когда судья объявляет: «Время!» Спортсмены должны находиться в своих метательных боксах, а спортивные ассистенты/операторы рампы и тренеры/помощники тренеров должны находиться в отведенных для них местах.
REFEREE POSITION WHEN ON COURT **Starting an End:** 1. Present the jack then back up to a position just off of the court by the “V” and the sideline near the ‘invalid Jack’ area. 2. Invite the Jack out onto court with a sweeping motion of your arm and say “Jack”. 3. Show the Red/Blue Colour Indicator to the timer but make sure that BC3 athlete makes the two-way swing before releasing the Jack.	ПОЛОЖЕНИЕ СУДЬИ НА КОРТЕ Начало энда: 1. Поднесите джек, затем вернитесь на позицию рядом с площадкой у буквы «V» и боковой линии рядом с зоной «недопустимого джека». 2. Пригласите Джека на корт широким движением руки и скажите «Джек». 3. Покажите красный/синий цветной индикатор таймеру, но убедитесь, что спортсмен BC3 делает двусторонний замах, прежде чем отпустить рампу.
During An End 1. Position yourself near the area of play (the balls), i.e. slightly in front, and to the side, of the Jack (between the athletes and the Jack) and slightly turned	Во время энда 1. Расположитесь рядом с игровой площадкой (мячами), т.е. немного впереди и сбоку от Джека (между спортсменами и Джеком) и слегка

toward the athletes (you should not be facing the opposite sideline). Use this position so: □ You can see the athletes. □ You are not interfering with the athlete's view of the ball. □ You can retract any played ball before it causes a disrupted end. □ You are not used as a target. □ You do not interfere with the athlete's view of the clock. 2. Be stationary while the athlete is preparing to play. 3. Keep movement on court to a minimum but if you have to change position: □ Do not cross between the balls and the athletes. □ Move fast but don't run on court. 4. Always have an appropriate position in relation to ball layout and match situation. 5. The liner should find their position once the Referee is positioned on the court, on the opposite court side of the referee. *****IMPORTANT POINT TO KNOW: When calling the HR/AHR to the court, the HR/AHR will ask the referee to step away from the athletes and explain why they were called to the court. DO NOT continue to discuss the situation with the athletes while waiting for the HR/AHR. Your full attention should be on the HR/AHR. Once the HR/AHR has your input (keep your explanation brief), they will communicate with the athletes to understand their concerns/opinions. Again, the court referee should not be speaking to the athletes at this time. Once the HR/AHR believes they clearly understand the situation, they will make a final decision and inform the referee and athletes.**	повернитесь к спортсменам (вы не должны смотреть на противоположную боковую линию).). Используйте это положение так: • Вы можете увидеть спортсменов. • Вы не мешаете игроку видеть мяч. • Вы можете убрать любой сыгранный мяч до того, как он вызовет срыв энда. • Вас не используют в качестве мишени. • Вы не мешаете спортсмену смотреть на часы. 2. Будьте неподвижны, пока спортсмен готовится к игре. 3. Сведите движение на корте к минимуму, но если вам нужно сменить позицию: • Не пересекайте мячи и спортсменов. • Двигайтесь быстро, но не бегайте по корту. 4. Всегда занимайте подходящую позицию по отношению к расположению мяча и ситуации в матче. 5. Линйный судья должен занять свою позицию, как только рефери окажется на корте, на сторона площадки, противоположная судье. ***ВАЖНО ЗНАТЬ: При вызове главного судьи или его заместителя на площадку главного судьи или его заместителя попросит судью отойти от спортсменов и объяснить, почему они были вызваны на площадку. НЕ продолжайте обсуждать ситуацию со спортсменами в ожидании главного судьи или его заместителя . Все ваше внимание должно быть сосредоточено на главного судьи или его заместителя. После того, как главный судья или его заместитель получит ваше объяснение (объяснение должно быть кратким), они свяжутся со спортсменами, чтобы понять их опасения/мнения. Опять же, судья на корте не должен разговаривать со спортсменами в это время. Как только главный судья или его заместитель посчитают, что они ясно понимают ситуацию, они примут окончательное решение и проинформируют судью и спортсменов.
Measuring **Measuring Procedures** 1. Ask your liner or HR/AHR to help you make long measurements 2. Make measurements in such a way that athletes are able to see the measurement. Don't block the athlete's view.	Измерение Процедуры измерения 1. Попросите вашего линейного судью или главного судьи или его заместителя помочь вам в проведении длинных измерений. 2. Делайте измерения таким образом, чтобы спортсмены могли их видеть.

You can designate where you want the athletes to position themselves while you are making the measurement(s) so they may best see you and not disrupt any balls and yet give you the space you need in order to make the measurement. When on a camera court ensure the camera has a clear view, if possible. 3. Measure only when you as the Referee are not sure of the who is to play next or at an athlete's request (during the athlete's time) 4. Be consistent about the way of measuring (NEVER move balls during an end to measure) 5. Measure from the Jack ball to the coloured ball 6. Measure the opponent's closest non-scoring ball first and then the scoring ball(s) 7. Do not touch the balls when measuring, unless additional measurements are needed but are impossible to make due to positioning of scoring balls. **Only move scoring balls, at the end of the End only.** 8. **When removing scoring ball(s) to make the additional measurement of coloured balls:** a) first get agreement from both athletes/captains to move the balls, b) clearly tell the athletes/captains the current score before removing balls, c) lay the Red/Blue Colour Indicator on the floor with the scoring colour facing up and place the removed scoring ball(s) on it. Only remove the scoring balls that must be moved to make the measurement, do not remove all of the scoring balls. 9. When it is necessary to measure the distance between balls (at the end of an end), the Referee MUST invite both athletes/captains onto the court before measuring to avoid losing time using the official gesture/sign. 10. Measure a second (2nd) time. If the athlete asks the referee to measure a 2nd time, the referee may make a 2nd measure. If the athlete still does not agree, the Head Referee or Assistant Head Referee should be called	Не закрывайте обзор спортсмену. • Вы можете указать, где вы хотите, чтобы спортсмены располагались во время измерения (измерений), чтобы они могли лучше вас видеть и не сбивать мячи, но при этом давали вам пространство, необходимое для проведения измерения. Находясь на корте с камерами, убедитесь, что у камеры есть четкий обзор, если это возможно. 3. Измеряйте только тогда, когда вы, как судья, не уверены в том, кто будет играть следующим, или по просьбе спортсмена (**во время спортсмена**). 4. Будьте последовательны в способе измерения (НИКОГДА не перемещайте мячи в конце измерения). 5. Измерьте расстояние от Джека до цветного мяча. 6. Сначала измерьте ближайший незачетный мяч соперника, а затем зачетный(ые) мяч(и). 7. Не прикасайтесь к шарам при измерении, за исключением случаев, когда необходимы дополнительные измерения, которые невозможно произвести из-за расположения зачетных мячи. Перемещайте только засчитывающие мячи, только в конце энда. 8. При удалении зачетного(ых) мяча(ей) для проведения дополнительного измерения цветных мячей: а) сначала получить согласие обоих спортсменов/капитанов на перемещение мячей, б) четко сообщать спортсменам/капитанам текущий счет перед удалением мячей, с) положите красно-синий цветной индикатор на пол зачетным цветом вверх и поместите на него удаленные зачетные шары. Удаляйте только те зачетные мячи, которые должны быть перемещены, чтобы сделать измерение, не удаляйте все подсчет очков. 9. Когда необходимо измерить расстояние между мячами (в конце энда), Судья ДОЛЖЕН пригласить обоих спортсменов/капитанов на площадку перед измерением во избежание потери времени с использованием официального жеста/знака. 10. Измерьте второй (2-й) раз. Если спортсмен просит рефери измерить второй раз, рефери может сделать второй замер. Если спортсмен по-прежнему не согласен, следует вызвать главного судью или заместителя главного судьи.
How To Make Measurements:	Как сделать измерения:

1. Using Calipers:
 	
Be sure you know where the surrounding balls are located so you do not disrupt the balls.
BODY POSITION: The best and preferred body position is with both of your toes and knees or both shins (lower part of your legs just above your feet) and both forearms (lower part of your arms just above your hands) or the little finger side of your hands in contact with the floor. This provides a stable and secure base for you to measure.
With the approval of the HR, alternate positioning may be used.
Measure the non-scoring coloured ball you think is closest to the Jack first, then compare that measurement to the other coloured balls.
Again, always be careful not to touch/move the balls when measuring.
  Start with the calipers slightly larger than the space between the Jack and the ball being measured.
  Slowly make the calipers smaller until they will fit between the Jack and the coloured ball being measured, touching the fattest/widest/biggest part of the balls. If you make the caliper space too small, lift the calipers above the balls before you expand the calipers.
 	
2. Using A Tape Measure:
  Place the body of the tape measure at the Jack and extend the tape measure from the Jack out to the coloured ball you are measuring.
  As mentioned above, for long measurements, ask your linesperson to help. Have the linesperson take the moving end of the tape measure and place the upright piece of the end gently next to the ball being measured.
  Lock the tape measure into place.
  Slowly and gently slide the end of the tape measure away from the coloured ball first.
  Take care not to drop the tape measure to avoid hitting the balls you are trying to measure.
 	
3. Using A Spark Plug Feeler Gauge:
  Use a similar body position as mentioned above when measuring with calipers.
  First, measure the non-scoring coloured ball you think is closest to the Jack
	1. Использование калипера:
	
	Убедитесь, что вы знаете, где расположены окружающие мячи, чтобы не повредить мячи.
	ПОЛОЖЕНИЕ ТЕЛА: Наилучшее и предпочтительное положение тела — с двумя пальцами ног и коленями или обеими голенями (нижняя часть ног прямо над ступнями) и обоими предплечьями (нижняя часть рук чуть выше кистей) или со стороны мизинца. ваших рук в контакте с полом. Это обеспечивает стабильную и надежную основу для измерения.
	С одобрения главного судьи можете использоваться альтернативное размещение.
	Сначала измерьте цветной мяч, который, по вашему мнению, ближе всего к Джеку, а затем сравните его с другими цветными мячами.
	Опять же, всегда будьте осторожны, чтобы не касаться и не двигать мячи при измерении.
	• Начните с калипера немного больше, чем расстояние между джеком и измеряемым мячом.
	• Медленно уменьшайте калипер до тех пор, пока он не поместится между джеком и измеряемым цветным шаром, касаясь самой толстой/самой широкой/самой большой части шаров. Если вы делаете пространство калипера слишком маленьким, поднимите калипер над мячами, прежде чем расширять калипер.
	
	2. Использование рулетки:
	• Поместите корпус рулетки на джек и протяните рулетку от джека к цветному мячу, который вы измеряете.
	• Как упоминалось выше, для длинных замеров попросите помощи у линейного судьи. Пусть судья возьмет движущийся конец рулетки и осторожно поместит вертикальный конец конца рядом с измеряемым мячом.
	• Зафиксируйте рулетку на месте.
	• Сначала медленно и аккуратно отодвиньте конец рулетки от цветного мяча.
	• Будьте осторожны, чтобы не уронить рулетку, чтобы не ударить по мячам, которые вы пытаетесь измерить.

and then compare that measurement to the other coloured balls.
  Start with fewer feeler gauges and slowly add more as you measure until you cannot add any more feeler gauges without moving the balls.
 	
4. Using A Flashlight/Torch:
  For extremely close measurements, flashlight/torch are extremely useful.
  On these close measurements, you are looking to see if there is a void/black spot/break in the beam of light.
  You will need to find the best position to shine the light and you may need to look in several different directions (e.g. from on top, from the side, looking up under balls, etc.).
 	
5. To Determine If a Ball Is Out of Bounds: Use your flashlight/torch, or a piece of paper, or your thinnest spark plug feeler gauge:
  Never force the paper or feeler gauge into a position.
  When measuring balls that may be overhanging the out of bounds line, first check with the flashlight. If there is still doubt, have the paper or the feeler gauge parallel to the line and slowly move the paper or gauge to cover the out of bounds line until it covers and takes the place of the inside edge of the line by the valid playing field.
  If you are unable to move the paper or feeler gauge into the position of covering the line and taking the place of the inside edge of the line closest to the field of play before running into resistance, the ball is touching the line and is out of bounds.
  Please remember to never force the paper or feeler gauge because you may move the ball.
*****IMPORTANT:**
  <u>THINK BEFORE YOU MOVE BALL(S):</u> Never move balls unless <u>absolutely</u> necessary in order to make a measurement. When balls are extremely close together, you may risk bumping or moving another ball in the process of removing a ball from the scoring area. Think … "Is there another way I can make a measurement without removing a ball?"
  If you must remove a scoring ball in order to make a measurement, make sure you get both athletes'/captains' agreement <u>before</u> moving the ball. Once a ball is moved it is difficult to replace it exactly in the position it was before, so make sure you have agreement before you remove a ball.
	3. Использование щупа:
	• Используйте такое же положение тела, как указано выше, при измерении калипером.
	• Сначала измерьте цветной мяч, который, по вашему мнению, ближе всего к джеку, а затем сравните его с другими цветными мячами.
	• Начните с меньшего количества щупов и постепенно добавляйте больше по мере измерения, пока вы не сможете добавить больше щупов, не перемещая мячи.
	4. Использование фонарика:
	• Для очень близких измерений чрезвычайно полезен фонарик.
	• При этих близких измерениях вы ищете, есть ли пустота/черное пятно/разрыв в луче света.
	• Вам нужно будет найти наилучшее положение для освещения, и вам, возможно, придется смотреть в нескольких разных направлениях (например, сверху, сбоку, глядя вверх под шары и т. д.).
	5. Чтобы определить, находится ли мяч за пределами поля: используйте фонарик, лист бумаги или самый тонкий щуп:
	• Никогда не прижимайте бумагу или щуп в нужное положение.
	• При измерении мячей, которые могут выступать за линию аута, сначала проверьте их с помощью фонарика. Если все еще есть сомнения, расположите бумагу или щуп параллельно линии и медленно перемещайте бумагу или щуп, чтобы закрыть линию за пределами игровой площадки, пока она не закроет и не займет место внутреннего края линии на действительном игровом поле. .
	• Если вы не можете переместить бумагу или щуп в положение, закрывающее линию и занимающее место внутреннего края линии, ближайшего к полю, прежде чем столкнуться с сопротивлением, мяч касается линии и находится за пределами поля. границ.
	• Никогда не применяйте силу к бумаге или щупу, потому что вы можете сдвинуть мяч.
	***ВАЖНЫЙ:
	• ДУМАЙТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПЕРЕМЕЩАТЬ МЯЧ(И): Никогда не перемещайте мячи без крайней необходимости для проведения измерений. Когда мячи находятся очень близко друг к другу, вы можете столкнуться или сдвинуть другой мяч в процессе удаления мяча из зачетной зоны. Подумайте… «Есть ли другой способ провести измерение, не снимая мяч?»

Place Red/Blue Colour Indicator on the floor with the colour of the scoring ball you are removing facing up **Place the scoring ball(s) that you remove on the Red/Blue Colour Indicator.** **After agreement of the score, try to replace the balls that were moved for the spectators and Sport Assistants'/Ramp Operators' benefit.**	• Если вам необходимо убрать зачетный мяч, чтобы произвести измерение, убедитесь, что вы получили согласие обоих спортсменов/капитанов, прежде чем перемещать мяч. После перемещения мяча трудно вернуть его точно в то положение, в котором он был раньше, поэтому убедитесь, что у вас есть согласие, прежде чем удалить мяч. • Поместите красный/синий цветной индикатор на пол так, чтобы цвет зачетного мяча, который вы убираете, был обращен вверх. • Поместите удаленный(ые) зачетный(е) мяч(и) на индикатор красного/синего цвета. • После согласования счета попытайтесь заменить мячи, которые были перемещены в интересах зрителей и спортивных помощников/операторов рампы.
Scoring 1. It is not necessary to position yourself on the V line when presenting the score. However, you may approach the V line if you feel it is appropriate (e.g. when the athletes are unable to hear the referee clearly, the Sport Assistant is obstructing the athlete's view, or if the athlete needs assistance from the referee to return to their box after a measurement, etc. 2. Announce the score loudly and clearly when the athletes are in their boxes, indicating the points on the Red/Blue Colour Indicator (in front of the scoring colour) and after penalty balls are played. After announcing, the score, wait a few seconds while watching for the athletes to agree. <u>If one side has a zero (0) score ***do not*** show a score for that side, only show the score of the side which has points.</u> 3. When you get agreement from both athletes/captains, say "END FINISHED" with the gesture. 4. Make sure the score is correct on the scoreboard 5. The timer will need some time to insert the results and press next end. This will display the one (1) minute message. Make sure this is on the screen before picking up the Jack. 6. Once the message is displayed on the screen the IR immediately picks up the Jack and announces "One minute". (Ref., 10.7.4). *****IMPORTANT: This is the invitation for the Sport Assistants and Coaches to enter the playing area.**	Подсчет очков 1. Не обязательно располагаться на V-линии при подсчете очков. Тем не менее, вы можете приблизиться к линии V, если считаете, что это уместно (например, когда спортсмены не могут четко слышать судью, спортивный помощник загораживает спортсмену обзор или если спортсмену требуется помощь судьи, чтобы вернуться в свою бокс). после измерения и т.д. 2. Громко и четко объявить счет, когда спортсмены находятся в своих боксах, указывая очки на красно-синем цветном индикаторе (перед цветом подсчета очков) и после того, как будут сыграны штрафные мячи. После объявления счета подождите несколько секунд, наблюдая за согласием спортсменов. Если одна сторона имеет нулевой (0) счет, не показывайте счет для этой стороны, показывайте только счет стороны, у которой есть очки. 3. Когда вы получите согласие от обоих спортсменов/капитанов, скажите жестом «ЭНД ЗАВЕРШЕН». 4. Убедитесь, что счет правильный на табло. 5. Судье на счетчике потребуется некоторое время, чтобы вставить результаты и нажать следующий энд. Это отобразит одно (1) минутное сообщение. Убедитесь, что это на экране, прежде чем брать джек. 6. Как только сообщение отобразится на экране, судья немедленно поднимет трубку и объявит «Одна минута». (см. 10.7.4). *****ВАЖНО: Это приглашение для спортивных ассистентов и тренеров войти в игровую зону.**

Tie-Break 1. If there is a tie score at the end of regulation ends, *before a*nnouncing “One minute” approach the athletes / captains to do the coin toss for the tie-break end. 2. The Side that did NOT call the coin toss in the Call Room will call this coin toss. The Side who wins the coin toss decides which side plays the first coloured ball. 3. Now complete the End by picking up the Jack (or penalty ball) and announce “One (1) Minute”. ***IMPORTANT: This is the invitation for the Sport Assistants / Ramp Operators and Coaches / Coaching Assistants to enter the playing area 4. After 45 seconds announce “Fifteen (15) seconds”, pick up the Jack of the Side starting the Tie Break and stand by the cross 5. After one minute announce “Time” and place the Jack on the cross • When the Referee calls, “Time!” Athletes must be in their throwing boxes and Sports Assistants / Ramp Operators and Coaches/Coaching Assistants are to be in their designated areas. 6. Continue the end by indicating the colour of the athlete who is due to play If a BC3 Match make sure athletes make the two-way swing before playing their first ball after the Referee has indicated it is their turn. For BC3 Pairs this must be a simultaneous swing. (Rule 5.5) 7. If a second tie break occurs, there is one minute between ends and the Jack of the opposing side is placed on the cross. **NOTE: • When running a tie-break, follow the procedures for ‘During an End’. • When completing a tie-break, follow the procedures for “Finishing an End”.	Тай-брейк 1. Если по окончании основного времени будет ничья, перед объявлением «Одна минута» подойдите к спортсменам/капитанам для подбрасывания монеты в конце тай-брейка. 2. Сторона, НЕ объявившая подбрасывание монеты в Call room, объявляет подбрасывание монеты. Сторона, выигравшая в подбрасывании монеты, решает, какая сторона сыграет первым цветным шаром. 3. Теперь завершите энд, подняв джек (или пенальти) и объявив «Одна (1) минута». *** ВАЖНО: Это приглашение для спортивных помощников / операторов рампы и тренеров / помощников тренеров войти в игровую зону. 4. Через 45 секунд объявите «Пятнадцать (15) секунд», возьмите джек, начинающего тай-брейк, и встаньте у креста. 5. Через одну минуту объявить «Время» и поставить Джека на крест. • Когда судья объявляет: «Время!» Спортсмены должны находиться в своих боксах, а спортивные ассистенты/операторы рампы и тренеры/помощники тренеров должны находиться в отведенных для них местах. 6. Продолжите энд, указав цвет спортсмена, который должен играть. В случае матча BC3 убедитесь, что спортсмены совершают двусторонний замах до того, как сыграют свой первый мяч после того, как судья указал, что настала их очередь. Для пар BC3 это должен быть одновременный сдвиг. (Правило 5.5) 7. Если происходит второй тай-брейк, между концами есть одна минута, и валет противоположной стороны ставится на крест. **ПРИМЕЧАНИЕ: • При проведении тай-брейка следуйте процедурам «Во время окончания». • При завершении тай-брейка следуйте процедуре «Завершение игры в конце».
Ending a Match After athletes have agreed on the score for the final end, <u>announce and gesture</u> “End Finished”.	Завершение матча После того, как спортсмены согласовали счет финального энда, объявите и покажите «Энд завершен».

1. Show the timer and spectators the score for that end (see Officials' gestures/signs for examples of showing scores). 2. Show athletes and announce the final match score. When they agree, announce and gesture "Match Finished" and show the timer and spectators the final match score. If one side has a zero (0) score ***do not*** show that side's colour, only show the colour and score of the side which has points. For a match which had a tie-break, the final match score is shown by indicating the number of points each side has on the Red/Blue Colour Indicator (this will the same for both sides) then show the colour of the side who has won. 3. Following the announcement of the end of the match, the referee will gather all 14 balls (12 plus two jacks) and place them in a container (one container per side) for the compulsory ball check (Rule 10.16) ***(N.B. Compulsory Ball Check Rules and Procedures are still being discussed and this Referee procedure may not be followed at first. The Head Referee will inform Referees of the Compulsory Ball Check procedure for that competition.)*** 4. Check the computer system to make sure all scores are correct. • Make sure all violations and penalties are noted in the computer system for that match • What End the violation occurred • The violation occurred • The consequence of that violation 5. The number of balls not played in each end should be recorded. 6. Make sure the name of the timekeeper and the linesperson are in the computer system for that match. 7. Get the timer/liner to confirm. 8. Let the athlete/captain approve the score on the computer. If the Athlete/Captain in unable to physically reach the "approval button" on the keyboard, they may give permission to the referee to approve the score on their behalf. 9. Even if an Athlete or Captain does not agree to approve the score on the computer, the Referee will approve the match on the computer. 10. The Referee approves the match has ended on the system. 11. The Referee must logout of the computer system. 12. Make sure to leave all of the referee equipment provided by the HOC at the	1. Покажите секундометристу и зрителям счет для этой цели (см. Жесты/знаки официальных лиц для примеров показа очков). 2. Показать спортсменов и объявить окончательный счет матча. Когда они соглашаются, объявите и жестом «Матч окончен» и покажите судье на счетчике и зрителям окончательный счет матча. Если у одной из сторон нулевой (0) счет, не указывайте цвет этой стороны, а отображайте только цвет и счет стороны, набравшей очки. Для матча, в котором был тай-брейк, окончательный счет матча отображается путем указания количества очков каждой стороны на красном/синем цветовом индикаторе (это будет одинаково для обеих сторон), а затем показывается цвет стороны, набравшей выиграл. 3. После объявления об окончании матча судья собирает все 14 мячей (12 плюс два джека) и помещает их в контейнер (по одному контейнеру с каждой стороны) для обязательной проверки мяча (Правило 10.16) (N.B. Обязательный мяч). Правила и процедуры проверки все еще обсуждаются, и эта процедура для судей может не соблюдаться вначале. Главный судья проинформирует судей об обязательной процедуре проверки мяча для этого соревнования.) 4. Проверьте компьютерную систему, чтобы убедиться, что все оценки правильные. • Убедитесь, что все нарушения и наказания отмечены в компьютерной системе для этого матча. • Что закончилось нарушением • Произошло нарушение • Последствия этого нарушения 5. Количество не сыгранных мячей в каждом энде должно быть записано. 6. Убедитесь, что имя хронометриста и судьи на линии для этого матча есть в компьютерной системе. 7. Получить у судьи на счетчике подтверждения. 8. Пусть спортсмен/капитан утвердит счет на компьютере. Если спортсмен/капитан не может физически дотянуться до «кнопки подтверждения» на клавиатуре, он может разрешить судье утвердить результат от его имени. 9. Даже если спортсмен или капитан не соглашаются утвердить счет на компьютере, рефери утвердит матч на компьютере.

court and take your ID and any personal equipment items you brought onto the FOP with you.
13. Ensure everyone leaves the court at the same time using the predefined way.
  The correct order to leave the court: Referee, winner, other side, liner (unless the liner is needed to help push or carry equipment). ***The Referee will carry the containers with the balls.***
14. The referee will conduct the compulsory ball check in an area off the field of play but in the
view of the athletes, sports assistants/ramp operators and coaches/coach assistants.
15. Upon completion of the compulsory ball check, all balls that pass will be returned to the athletes.
  Balls that fail will be dealt with according to the failed ball procedure
(N.B. Compulsory Ball Check Rules and Procedures are still being discussed and these checks may be carried out differently than the way in these Procedures. The Head Referee will inform Referees of the Compulsory Ball Check procedure for that competition.)
16. Some Head Referees may ask you to go to the table before leaving the field of play / after the Compulsory Ball check to confirm the match on the system.
 	
*****NOTE:**
When using the BISFed CMS, it is very important that the timekeeper press the finish button before players approve the match or it will cause a problem with the finish time.
  If the athlete is physically not able to confirm the score, ask the athlete for permission to confirm the score on their behalf.
  If the Athlete does not want to sign the score sheet, that section remains unsigned. The Referee must sign/approve the score sheet and inform the HR that an athlete did not approve the score.
  The Referee must logout of the computer system before leaving the court.
	10. Рефери подтверждает завершение матча по системе.
	11. Рефери должен выйти из компьютерной системы.
	12. Не забудьте оставить на корте все судейское оборудование, предоставленное организаторами, и возьмите с собой свое удостоверение личности и все предметы личного снаряжения, которые вы взяли с собой на игру.
	13. Убедитесь, что все покидают площадку в одно и то же время заранее определенным способом.
	  Правильный порядок ухода с корта: Судья, победитель, другая сторона, судья на линии (если только судья на линии не нужен для толкания или переноски оборудования). Судья несет контейнеры с мячами.
	14. Судья проведет обязательную проверку мяча за пределами игрового поля, но на виду у спортсменов, спортивных ассистентов/операторов рампы и тренеров/помощников тренеров.
	15. По завершении обязательной проверки мячей все пропущенные мячи возвращаются спортсменам.
	  Мячи, не прошедшие проверку, будут разыграны в соответствии с процедурой мяча, не прошедшими проверку.
	(Примечание. Правила и процедуры обязательной проверки мяча все еще обсуждаются, и эти проверки могут проводиться иначе, чем в этих процедурах. Главный судья проинформирует судей о процедуре обязательной проверки мяча для данного соревнования.)
	16. Некоторые главные судьи могут попросить вас подойти к столу перед тем, как покинуть поле для игры / после обязательной проверки мяча, чтобы подтвердить матч в системе.
	***ПРИМЕЧАНИЕ:
	При использовании BISFed CMS очень важно, чтобы хронометрист нажимал кнопку финиша до того, как игроки одобрят матч, иначе это вызовет проблемы со временем финиша.
	• Если спортсмен физически не в состоянии подтвердить счет, попросите у него разрешения подтвердить счет от его имени.
	• Если спортсмен не хочет подписывать протокол, этот раздел остается неподписанным. Судя на корте должен подписать/утвердить протокол и сообщить главному судье, что спортсмен не утвердил результат.
	• Судя на корте должен выйти из компьютерной системы перед тем, как покинуть площадку.