

World Boccia International Boccia Rules - 2025 - 2028 – v.1.0

Международные правила бочча 2025-2028 – v.1.0

English Rules to be used at all World Boccia sanctioned events

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



WorldBoccia



Boccia

Russia

Управление версиями документов

Любые изменения, внесенные в этот свод правил, будут указаны ниже. Пожалуйста, обратитесь к номеру версии на титульном листе, чтобы определить, какая это версия.

Версия	Внесенные изменения	Кем	Дата
	•		

Область применения

Настоящие Международные правила World Boccia определяют, как следует играть в Бочча. Эти правила применяются ко всем турнирам, проводимым под эгидой World Boccia. Санкционированный турнир, проводимый под эгидой World Boccia - это мероприятие, признанное частью системы соревнований World Boccia. В дополнение к этим Международным правилам игры в бочча, в санкционированном соревновании должны применяться следующие Правила игры World Boccia:

- Правила классификации World Boccia
- Антидопинговые Правила World Boccia
- Правила соревнований и ранжирования World Boccia

Пожалуйста, ознакомьтесь с настоящими правилами наряду с правилами, представленными в этом документе, чтобы понять, что требуется для участия в турнире, санкционированном Международной Федерацией Бочча. World Boccia и принимающий организационный комитет могут публиковать разъяснения правил в Техническом руководстве для турнира по согласованию с Техническим делегатом World Boccia на турнире. Разъяснение правил должно описывать только конкретное применение правила для данного турнира и не должно изменять значение правила.

World Boccia признает, что могут возникнуть ситуации, которые не были охвачены правилами, определенные в этом документе. Любые обстоятельства, требующие внесения изменений в правила до начала турнира, должны быть подняты до начала турнира и подтверждены на Техническом совещании Главным судьей и Техническим делегатом для всех участников соревнований. Любые обстоятельства, требующие принятия решения во время турнира, будут приниматься после консультации с Главным судьей и Техническим делегатом, которые будут принимать окончательное решение. Об этих обстоятельствах необходимо немедленно сообщить в Международную Федерацию Бочча (World Boccia).

Международные правила бочча World Boccia могут быть адаптированы странами - членами World Boccia для турниров национального уровня или любых других соревнований, которые не являются частью Системы соревнований World Boccia.

Дух игры

Этика и дух игры схожи с теннисом. Участие зрителей приветствуется и поощряется. Однако зрителям, в том числе членам команды, не участвующим в соревнованиях, рекомендуется соблюдать тишину во время выполнения спортсменом броска мяча. Зрителей могут попросить удалиться из-за неприемлемого поведения.

Переводы

Для пользователей, желающих перевести правила на другие языки, доступна редактируемая версия правил. Напишите по электронной почте admin@worldboccia.com если вы хотите получить этот документ. World Boccia приложит все усилия для публикации переведенных документов. Однако, во избежание сомнений, именно версия на английском языке является ОФИЦИАЛЬНОЙ для разрешения всех спорных ситуаций.

Фотосъемка

Фотосъемка со вспышкой запрещена. Видеосъемка матчей разрешена. Однако штативы и камеры можно использовать в Зоне Соревнований (FOP) только с разрешения Главного судьи или Технического делегата.

Содержание

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Определения	5
2. Виды программы	6
3. Организация турнира	7
4. Оборудование	8
5. Мячи для Бочча.....	10

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

6. Разминка	12
7. Колрум	13
8. Проверка мячей перед игрой	14

НА КОРТЕ

9. Роли и обязанности	15
10. Игра	17
11. Подготовка к последующим Эндам	23
12. Прерванный Энд	23
13. Тай-брейк	24
14. Послематчевая проверка мячей	24
15. Общение	25

НАРУШЕНИЯ И СПОРЫ

16. Нарушения	26
17. Спорные ситуации (споры)	30
18. Официальные жесты/знаки Судьи (судей)	31

ТАЙМ-АУТЫ

19. Медицинский тайм-аут	33
20. Технический тайм-аут	33

Схема корта для Бочча (рекомендации по оклейке)	34
---	----

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Определения

Классификация	Назначение спортсменов в соответствии с Классификационными правилами World Boccia.
Вид программы (дивизион)	Один из нескольких видов программы соревнований, в зависимости от классификации.
НОС	Организационный комитет принимающей стороны.
HR, AHR, TD, ATD	Главный судья, Заместитель Главного судьи, Технический делегат, Заместитель Технического делегата.
Тренер	Член команды, принимающий участие в матче в качестве тренера. Тренер должен сидеть рядом с табло.
Сторона	В индивидуальных соревнованиях Сторона состоит из одного (1) Спортсмена. В Парном зачете Сторона состоит из двух (2) Спортсменов. В Командах (Тройках) Сторона состоит из трёх (3) Спортсменов. Спортивные ассистенты, Рамп-операторы и тренеры являются дополнительными членами Стороны.
Спортивный Ассистент	(SA/CA) Ассистент для Спортсменов BC1 или игроков BC4 играющих ногой в соответствии с правилами Спортивных Ассистентов.
Рамп-оператор	(RO/PO) Помогает Спортсмену BC3 в соответствии с правилами для Рамп-операторов. Признан Международным Паралимпийским комитетом (IPC/МПК) в качестве Спортсмена.
Мяч	Один из красных или синих мячей или Джек-бол (ст. 4.7) (ст. 5)
Джек	Белый мяч-цель
Соревновательные мячи	Мячи от Лицензированного производителя мячей, предоставленные Организационным комитетом для использования во время Турнира.
Бросок	Термин, используемый для запуска мяча на игровую площадку. Это включает в себя бросание, удар ногой или выпуск мяча при использовании вспомогательного устройства.
Несыгранные мячи	(BNP) Мячи, которые не сыграны Стороной во время Энда. Несыгранные мячи становятся мячами вне игры ("Dead Balls" – «мёртвые мячи»)
Мяч вне игры (Dead Ball - «Мертвый мяч»)	Цветной мяч, брошенный или выброшенный за пределы поля; мяч, удаленный Судьей после нарушения; или мяч, который не был разыгран из-за истечения времени или из-за того, что Спортсмен решил не разыгрывать его (не бросать).
Штрафной мяч (Penalty Ball)	Мяч, разыгранный в конце Энда, назначенный Судьей для наказания другой Стороны за указанное нарушение.
Двусторонний мах	Четкое перемещение (движение) рампы не менее чем на 20 см влево и на 20 см вправо.
«Освободить путь»	Все вещи Стороны должны находиться в своем бросковом боксе, чтобы они не мешали противнику. Рамп-оператор должен переместить свое оборудование (снаряжение) так, чтобы оно не мешало сопернику и не было повреждено при его перемещении. Спортсмен может быть позади своего броскового бокса.
Подготовка к броску	Для Спортсменов BC3: всё, вплоть до момента, когда мяч выпущен. Для других классов: всё, вплоть до момента, когда Спортсмен начинает выполнять удар (бросок).



Выполнение удара (броска)	Только BC1, BC2 и BC4: всё, что делает Спортсмен с момента, когда мяч оказывается в руке(ах), ноге или в игровой позиции, до момента, когда мяч будет выпущен.
Выпуск мяча	Тот момент, когда мяч приводится в движение, либо выпуском его из руки /ноги, либо толкая его поинтером, либо ударом по нему ногой.
Оборудование, снаряжение	Инвалидные коляски, рампы, перчатки, шины, толкатели и любые другие вспомогательные устройства.
Инвалидная коляска	Инвалидная коляска, скутер, детская кроватка... Для участия в соревнованиях Спортсмен ДОЛЖЕН использовать инвалидную коляску.
Устройство для Теста с прокатом мяча	Тестовая рампа по стандарту World Boccia, используемая для проверки того, катятся ли мячи.
Шаблон для проверки окружности мячей	Шаблон по стандарту World Boccia с двумя специальными отверстиями, используемый для подтверждения окружности мячей.
Весы для взвешивания	Весы с точностью до 0,01 г, используемые для взвешивания мячей.
Зона разминки	Специально отведенное место для разминки Спортсменов перед входом в Комнату ожидания (Колрум).
Комната ожидания (Колрум)	Место для регистрации перед каждым матчем.
Игровое поле, Зона соревнований	(FOR) Область, в которой расположены все корты. Сюда входят станции хронометража (таймеры).
Корт	Площадка, ограниченная границами (линиями). Включает в себя бросковые боксы.
Игровая зона	Корт за вычетом бросковых боксов.
Бросковый бокс	Один из шести размеченных и пронумерованных боксов, из которых играют Спортсмены.
Линия броска	Линия на корте, из-за которой Спортсмены выпускают (бросают) мяч.
V-линия	Линия, которую должен полностью пересечь Джек, чтобы быть в игре.
Крест	Отметка в центре игровой площадки.
Квадрат-мишень	Квадрат (мишень) размером 35 см x 35 см на кресте для штрафных мячей.
Турнир	Всё соревнование или Соревнования, включая проверку оборудования. Турнир может включать более одного соревнования.
Соревнование	Все индивидуальные матчи являются одним соревнованием. Все командные и парные матчи являются одним соревнованием.
Матч	Одна игра между двумя Сторонами (Командами).
Энд	Одна часть (отрезок) матча, когда все мячи были разыграны двумя Сторонами.
Прерванный Энд	Когда мячи перемещаются не в обычном порядке игры, случайно или намеренно.
Возобновленный (перезапущенный) Энд	Прерванный энд, в котором ситуация была нарушена слишком сильно, чтобы можно было ее восстановить, или счёт до прерывания неизвестен, поэтому энд необходимо начать заново.
Нарушение	Действие, совершенное Спортсменом, Спортивным ассистентом, Рамп-Оператором, Стороной или Тренером, которое противоречит правилам игры и влечет за собой наложение штрафа.
Желтая карточка	Желтая карточка размером примерно 7 см x 10 см, показанная Судьей для вынесения предупреждения.
Красная карточка	Красная карточка размером примерно 7 см x 10 см, показанная Судьей для вынесения дисквалификации.

2. Виды соревнований

В системе соревнований World Boccia существует три вида соревнований:

2.1 Индивидуальные (личные)

Существует восемь индивидуальных соревнований среди мужчин (male) и женщин (female) в каждой из признанных классификаций (классов) (BC1, BC2, BC3 и BC4). Для участия в соревнованиях Спортсмены должны быть отнесены к соответствующему спортивному классу.

В индивидуальных соревнованиях матч состоит из четырех (4) эндов. Каждый Спортсмен начинает два энда, поочередно бросая Джек. У каждого Спортсмена есть шесть (6) цветных мячей, и он должен войти в Комнату ожидания (Колрум) не более чем с 6 красными и 6 синими мячами, а также с 1 мячом-Джеком. Сторона, играющая красными мячами, займет 3 (третий) бросковый бокс, а Сторона, играющая синими мячами, займет 4 (четвёртый) бросковый бокс.

У Спортсменов BC1 и игроков BC4, играющих ногой есть Спортивный Ассистент, который помогает им на корте. У Спортсменов BC3 есть Рамп-оператор, который помогает им на корте. Кроме того, во всех классах каждую Сторону на корт может сопровождать по одному Тренеру. Тренер должен сидеть в специально отведенном месте в конце корта (рядом с табло).

2.2 Пары

Есть два парных турнира: Пара BC3 и Пара BC4. Для участия в соревнованиях Спортсмены должны быть отнесены к соответствующему спортивному классу. Каждая Пара должна сыграть в матче с одним Спортсменом мужского пола и одной Спортсменкой женского пола.

В парных соревнованиях BC3 и BC4 матч состоит из четырех (4) эндов. Каждый Спортсмен начинает один энд, контролируя передачу Джека в порядке нумерации от второго игрового бокса до пятого. Спортсмены играют тремя (3) цветными мячами каждый и должны войти в Комнату ожидания (Колрум) не более чем с 3 красными и 3 синими мячами, плюс по 1 Джек-болу для каждой Пары. Сторона, играющая красными мячами, займет 2 и 4 бросковые боксы, а Сторона, играющая синими мячами, займет бросковые боксы 3 и 5. Спортсмены играют весь матч в том бросковом боксе, в котором они начинают матч.

В Паре BC3 каждому Спортсмену помогает Рамп-оператор, который должен соблюдать Правила Рамп-оператора. Одну Пару на корт может сопровождать один Тренер. Во время Энда Тренер должен находиться в специально отведенном месте в конце корта (рядом с табло).

Замена в каждой Паре допускается только на определенных юношеских международных соревнованиях.

2.3 Команда

Для классов BC1 и BC2 проводится одно командное соревнование. Спортсмены должны быть классифицированы как Спортсмены BC1 или BC2. Команда должна играть в матче с тремя Спортсменами и должна состоять, по крайней мере, из одного Спортсмена-мужчины, одной Спортсменки-женщины и одного Спортсмена BC1.

В командный соревновании матч состоит из 6 (шести) эндов. Каждый Спортсмен начинает один энд, бросая Джек, в порядке нумерации бросковых боксов от первого (1) до шестого (6). У каждого Спортсмена есть по 2 (два) цветных мяча, и он должен войти в Комнату ожидания (Колрум) не более чем с 2 красными и 2 синими мячами на Спортсмена, плюс по 1 Джек-болу для каждой Команды. Сторона, играющая красными мячами, займет бросковые боксы 1, 3 и 5, а Сторона, играющая

синими мячами, займет бросковые боксы 2, 4 и 6. Спортсмены играют весь матч в том бросковом боксе, в котором они начинают матч.

Каждой Команде разрешается иметь одного Спортивного Ассистента. Одну Команду на корте может сопровождать один Тренер. Во время Энда Тренер должен находиться в специально отведенном месте в конце корта.

Замены для каждой команды будут разрешены только на определенных молодежных международных соревнованиях.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ ТУРНИРА

3.1 Корт

Поверхность должна быть ровной и гладкой (например, полированный бетон, дерево, натуральный или синтетический каучук). Поверхность должна быть чистой. Запрещается использовать какие-либо вещества, которые могут повредить игровую поверхность. Размеры площадки (корта) составляют 12,5 м x 6 м, а зона для бросков разделена на шесть бросковых боксов. Все размеры границ площадки измеряются с внутренней стороны соответствующей линии. Линии, разделяющие бросковые боксы, и линии, обозначающие крест, отмеряются (размечаются) тонкой карандашной линией, и лентой, равномерно распределенной по обе стороны от этой отметки. Линия броска и V-образная линия должны быть расположены внутри зоны, недействительной для Джек-бола (см.: Схема площадки для игры бочча в конце настоящего Свода правил).

Все разметки на корте должны быть шириной от 1,9 до 7 см и должны быть легко различимы. Для разметки линий можно использовать клейкую ленту. Широкая лента шириной 4-7 см будет использоваться для обозначения внешних границ, линии броска и V-образной линии. Узкая лента шириной 1,9-2,6 см должна использоваться для обозначения линий, разделяющих бросковые боксы, бокс-мишень для штрафного броска и креста. Внутренний размер мишени (для штрафного броска) составляет 35 см x 35 см. На внешней стороне квадратной мишени размером 35 см должна быть наклеена узкая лента.

3.2 Табло

Табло должно быть размещено таким образом, чтобы все Спортсмены, участвующие в матче, могли его четко видеть.

3.3 Оборудование для определения времени

Хронометражное оборудование (таймеры) должно быть электронным.

3.4 Индикатор красного/синего цвета

Индикатор представляет собой цветную ракетку, с помощью которой Судья показывает, какая Команда (красная или синяя) играет следующей. Судья использует индикатор и свои пальцы, чтобы показать счет в конце каждого Энда и в конце матча.

3.5 Измерительные приборы

Для измерения расстояний на корте Судьи используют такие приспособления, как рулетки, калиперы, щупы, фонарик.

4. ОБОРУДОВАНИЕ (СНАРЯЖЕНИЕ)

Все устройства для тестирования, необходимые для проведения турнира, должны быть одобрены Техническим делегатом World Boccia и/или Главным судьей каждого санкционированного соревнования.

В начале турнира необходимо провести проверку оборудования (экипировки) на наличие следующих приспособлений:

- Инвалидных колясок
- Рамп
- Толкателей
- Перчаток
- Шин
- Устройств связи

Главный судья и/или назначенный им специалист проводят проверку в назначенное Техническим делегатом время. Это должно быть сделано до начала соревнований. На каждое проверенное и одобренное оборудование (снаряжение) будет проставлена официальная печать или наклейка, включая наклейку на каждую секцию ramпы. Перчатки, шины или другие подобные приспособления, которые Спортсмен использует на корте, должны иметь документальное подтверждение от Классификатора, которое необходимо предъявить при проверке оборудования (снаряжения) и в Комнате ожидания (Колруме). Классификационный документ действителен в течение срока, указанного в нем. (Классификация может быть постоянной или временной)

Спортсмены (включая PO/CA), использующие устройства связи на игровой площадке (FOP), должны иметь разрешение на использование этих устройств при проверке снаряжения и должны получить официальную печать/наклейку. Устройство связи будет одобрено только в том случае, если это необходимо для того, чтобы Спортсмен мог общаться с Судьей, давать указания своему помощнику в рамках разрешенных правил, для общения на корте или если это требуется для перемещения его инвалидной коляски (*ссылка: 15.9*).

Запросы на подтверждение (сертификацию) каких-либо предметов после проверки оборудования не принимаются, за исключением чрезвычайных обстоятельств (например, замена инвалидной коляски во время матча) с разрешения Главного судьи.

Оборудование (экипировка) подлежит выборочной проверке в любое время во время турнира по собственному усмотрению Судьи на корте или (заместителя) Главного судьи. Если будет установлено, что оборудование, используемое на корте, не соответствует требованиям, Спортсмену будет предъявлена желтая карточка (*ссылка: 16.9.5*). После этого Сторона может взять технический тайм-аут для ремонта или замены оборудования в соответствии с правилом **20.1**. Если Спортсмен не в состоянии починить или заменить снаряжение в течение отведенного времени, оно больше не может использоваться в этом матче.

4.1 Вспомогательные устройства

Вспомогательные устройства, такие как **рампы**, используемые Спортсменами в классе BC3, подлежат утверждению при проверке оборудования на каждом турнире. **Перчатки** и/или **шины**, используемые любым Спортсменом на его бросковой руке, должны иметь документально подтвержденное разрешение от Классификации, которое должно быть предъявлено при Проверке оборудования и в Колруме.

4.1.1 Рампа, положенная на бок, должна вписываться в площадь размером 2,5 x 1 м (бросковый бокс). Эта область является трехмерной; ни одна часть ramпы не должна нависать над внутренней стороной какой-либо линии. Основание и все выступы ramпы должны быть максимально выдвинуты во время измерения. Это относится к любым устройствам, которые удерживают мяч на месте за пределами ramпы. Рампа не должна выходить за пределы максимально возможных размеров бокса, в противном случае это нарушение правил. Метки или линии, указывающие на максимально допустимое удлинение какой-либо части ramпы или держателя мяча, не допускается.

4.1.2 Во избежание повреждения, только член Команды должен обращаться с ramпой во время проверки оборудования. После получения разрешения на Проверке оборудования Судья наносит на все одобренное оборудование штамп или наклейку, предоставленные Оргкомитетом соревнований.

4.1.3 Рампа не должна содержать каких-либо механических устройств, которые могли бы способствовать движению, ускорению или замедлению мяча или ориентации ramпы (например, лазеры, уровни, тормоза, прицельные приспособления, оптические прицелы и т.д.). Такие механические устройства запрещены в Комнате ожидания (Колруме) или в Зоне соревнований. Как только Спортсмен отпускает мяч, ничто не должно каким-либо образом препятствовать ему. Приподнятый верх ramпы не допускается. Нельзя использовать стационарные или временные приспособления на ramпе для прицеливания /наведения на цель (визирования) и ориентации ramпы. Сюда входят обручи, кольца и держатели (кронштейны). Высота (диаметр) любой боковой рейки или другого выступа не должна превышать высоту (диаметр) мяча. Торцевая/верхняя рейка не должна превышать высоту боковых реек.

4.1.4 При выпуске мяча ramпа не должна нависать над какой-либо частью линии броска. (Представьте себе линию как сплошную стену, к которой нельзя прикоснуться или через которую нельзя проникнуть.)

4.1.5 Нет никаких ограничений на длину толкателя, используемого Спортсменом для выпуска мяча с ramпы. Толкатель должен находиться в непосредственном контакте со Спортсменом (голова, рот, рука, нога и т.д.). Толкатель должен иметь прямой контакт с мячом и Спортсменом только при выпуске мяча. Запрещается прикреплять толкатели к инвалидной коляске, ramпе или любой другой поверхности (за исключением Спортсмена) во время выпуска мяча (*ссылка: 16.5.2*). Выпуск мяча должен быть вызван действием Спортсмена, использующего толкатель. Спортсмен может самостоятельно передвигать свою инвалидную коляску, находясь в контакте с мячом, чтобы выпустить мяч. Поднимать или опускать держатель мяча запрещено. Шнурки, ленты, полосы ткани и т.д. не являются толкателями.

4.1.6 После того, как Судья предъявит Джек, и перед тем, как выпустить Джек, Спортсмен, выполняющий бросок, должен четко повернуть свою ramпу как минимум на 20 см влево и на 20 см вправо - в дальнейшем это называется «двухсторонний мах» (*см.: 16.5.7*). (Это гарантирует, что Рамп-оператор не сможет помочь при выполнении первого броска, пока Судья занят другими делами.) На ramпе не должно быть никаких специальных меток или каких-либо приспособлений, указывающих начальное положение ramпы для двустороннего маха (например, метрическая шкала и отметки на стойке не допускается).

На тай-брейке, как в индивидуальной, так и в парной игре, каждый Спортсмен должен сделать двусторонний мах перед тем, как выпустить свой первый мяч (для Пар это одновременный мах), но

только после того, как Судья укажет, что настала его очередь (**правило: 13.5**). Двусторонний мах также необходимо сделать перед броском любого штрафного мяча.

Спортсмены, у которых остались мячи, должны переориентировать рампу перед тем, как выпустить свой мяч, сделав двухсторонний мах, когда они или их товарищ по команде возвращаются с игровой площадки (для Пар это одновременный мах - оба Спортсмена ДОЛЖНЫ повернуть рампу перед выпуском мяча). Если у Спортсмена не осталось мячей, ему/ей не нужно делать этот мах (**ссылка: 16.5.7**).

Не требуется поворачивать рампу между другими бросками.

4.1.7 Спортсмен может использовать более одного толкателя (поинтера) во время матча. Все вспомогательные устройства должны находиться (оставаться) в бросковом боксе Спортсмена до конца матча, или быть надежно закреплены на инвалидной коляске Спортсмена. Если Спортсмен желает использовать какие-либо предметы (бутылки, одежду, трости (костыли), флаги ...) или другое оборудование (толкатель, рампа или удлинитель рампы...) во время Энда, эти предметы должны находиться на полу внутри броскового бокса Спортсмена или надежно закреплены на инвалидной коляске Спортсмена в начале этого Энда. Если во время Энда из броскового бокса Спортсмена извлекается какой-либо предмет, Судья выносит решение в соответствии с **правилом 16.7.1**.

4.1.8 Если оборудование Спортсмена ломается во время матча, Судья остановит часы, и соответствующей Стороне будет предоставлен десятиминутный (10) технический тайм-аут для ремонта или замены оборудования. В парном матче Спортсмен может использовать рампу вместе со своим товарищем по команде, если это необходимо. Рампа также может быть заменена между Эндами. На любой заменяемой рампе должен быть штамп/наклейка, подтверждающая участие в соревнованиях. Главный судья должен быть уведомлен о любой такой замене. Замены могут быть произведены вне игрового поля (за пределами) (FOP) (**ссылка: 20**) У Стороны может быть только один технический тайм-аут за матч.

4.1.9 Если мяч (мячи) или оборудование Спортсмена повреждены из-за (непреднамеренного) действия противоположной Стороны, и Спортсмен, следовательно, не может продолжать функционально использовать снаряжение, этот соперник проигрывает матч (**ссылка: 16.12.1**). Если, по мнению Судьи, повреждение было нанесено намеренно, применяется **правило 16.11**.

4.2 Инвалидные коляски

4.2.1 Для участия в соревнованиях участники должны быть в инвалидных колясках. Также могут использоваться скутеры или детские кровати (при наличии документального подтверждения от Классификации). Для Спортсменов ВСЗ нет ограничений по высоте сиденья, при условии, что они остаются в сидячем положении при выпуске мяча. Для всех остальных Спортсменов максимальная высота сиденья составляет 66 см от пола до нижней точки соприкосновения ягодиц Спортсмена с подушкой сиденья. (**ссылка: 16.7.6**)

4.2.2 Если инвалидная коляска сломается во время матча, время должно быть остановлено, и Стороне будет предоставлен один десятиминутный (10) технический тайм-аут на матч для ремонта или замены. Если инвалидная коляска не подлежит ремонту, Спортсмен может заменить сломанную инвалидную коляску на другую или должен продолжить игру на сломанной инвалидной коляске. Инвалидная коляска также может быть заменена между Эндами. Если запасная инвалидная коляска не была проверена при проверке оборудования перед турниром, она может

быть проверена на корте. Любые мячи, которыми Спортсмен не может играть, становятся мертвыми мячами (мячами вне игры - Dead balls).

4.2.3 В случае возникновения спора, связанного с инвалидной коляской, решение принимает (Заместитель) Главный судья совместно с Техническим делегатом. Их решение является окончательным.

4.3 Приспособления для инвалидных колясок

4.3.1 Спортсменам разрешается использовать опоры для осанки на своих спортивных инвалидных колясках с целью стабилизации положения тела. Эти опоры могут включать тазовые ремни, нагрудные ремни или жгуты, ремни для лодыжек, держатели головы, ремни для ног, опоры для грудной клетки и другие. Этот вид поддержки должен быть рассмотрен, одобрен и задокументирован в процессе классификации.

4.3.2 Спортивное инвалидное кресло не может быть оснащено никаким устройством, которое контролировало бы или направляло верхнюю/нижнюю конечность (UL (Upper Limb)/LL (Lower Limb)), чтобы дать Спортсмену несправедливое преимущество при забросе мяча в игровую зону (например, внешняя направляющая, помогающая определить направление броска/толчка/сброса). Любое такое устройство должно быть снято, чтобы инвалидная коляска могла участвовать в соревнованиях.

5. МЯЧИ ДЛЯ БОЧЧА

В соревнованиях, проводимых под эгидой World Boccia, каждый Спортсмен или Сторона может использовать свой собственный комплект мячей для игры в бочча. Комплект мячей для игры в бочча состоит из шести красных мячей, шести синих мячей и одного белого мяча-Джека. В Колрум разрешается принести только один полный комплект мячей для каждой Стороны. В индивидуальных соревнованиях каждый Спортсмен может использовать свой собственный Джек. В Командных и Парных соревнованиях каждая Сторона должна использовать только один Джек. Если Спортсмен или сторона не приносят свои мячи в Колрум, им будут предоставлены соревновательные мячи.

Чтобы мяч для бочча считался законным (легальным), он должен соответствовать следующим критериям:

5.1 Конструкция

Любой мяч, используемый на соревнованиях World Boccia, должен быть от лицензированного производителя. Мяч должен быть маркирован официальным логотипом производителя и официальным лицензированным логотипом World Boccia.

Мяч должен весить 275 г. +/-12 г, а его окружность должна составлять 270 мм +/-8 мм.

Мячи должны быть определенного цвета - красного, синего или белого, и каждый цвет должен соответствовать приемлемой (допустимой) цветовой гамме World Boccia, предоставленной производителями.

Мяч должен быть сферической формы и изготовлен из панелей одинакового размера. Все панели должны быть равномерно сшиты друг с другом, чтобы придать им сферическую форму. Все панели должны быть изготовлены из материала одинакового типа.

Мяч должен быть изготовлен из материалов с низким коэффициентом удлинения и растяжения, включая винил, полиуретановую ткань, кожу, синтетическую кожу, замшу или другие аналогичные материалы.

Мяч должен быть наполнен гранулами или шариками одинакового размера, изготовленными из полиэтилена или другого подобного пластика, или из натуральных инертных материалов. Материалы должны быть непроводящими, немагнитными и немагнитными.

Мячи, на которые не была выдана лицензия до 1 января каждого года, должны быть выпущены в продажу производителем только после завершения последнего крупного или квалификационного турнира (см. раздел 1.3 Руководства по соревнованиям и ранжированию) в этом календарном году.

5.2 Состояние

Мяч должен быть в хорошем состоянии. "В хорошем состоянии" означает пригодный для использования по назначению, удовлетворительного качества, без повреждений и соответствующий любому согласованному стандарту. Логотип производителя и логотип World Boccia должны быть видны и узнаваемы.

Мяч не должен быть испорчен и будет считаться испорченным, если он отличается от оригинального мяча, представленного лицензированным производителем, за исключением случаев, когда разница может быть объяснена нормальным износом или приемлемой подготовкой к игре. Все, что изменяет свойства поверхности или наполнения мяча, которые можно увидеть или пощупать, будет считаться вмешательством.

Нормальный износ - это ожидаемое ухудшение состояния мяча при обычном использовании, например, при многократном катании по корту. Например, износ может быть обусловлен стилем броска или хватом, используемым Спортсменом, или тем, что мяч взаимодействует с определенной точкой рампы или толкателя (поинтера), например, круговой рисунок на мяче в соответствии со стрелкой/маркером. Приемлемая подготовка к игре - это допустимое поддержание мяча в хорошем состоянии, например, поддержание веса и желаемой мягкости мяча. Например, мяч может быть размягчен или для сохранения веса в нем могут быть использованы те же гранулы или шарики, которые использовались изначально.

На поверхности мяча не должно быть видимых проколов или порезов. В мяче не должно быть отверстий в углах (вершинах) панелей по сравнению с оригинальным мячом, а также чрезмерного расслоения. Расслоение означает, что часть панели расслаивается на слои. Длина любого отдельного участка отслоения должна быть менее 1 см. Общая длина всех участков отслоения не должна превышать 2 см.

На поверхности мяча не должно быть наклеек, отличительных знаков или переводов. Мяч может быть помечен ручкой или маркером с целью идентификации мяча (например, цифрами или буквами) и/или с целью определения того, как следует использовать мяч (например, точкой или стрелкой). Оригинальный цвет панели должен быть узнаваем по любой нанесенной на нее маркировке. На шве или поперек него не должно быть никаких обозначений, чтобы шов можно было увидеть и осмотреть. Не должно быть никаких обозначений поверх одобренного производителя или логотипа World Boccia.

На поверхность мяча не должны быть нанесены какие-либо вещества. На поверхности мяча не должно быть потертостей, которые не являются результатом обычного использования мяча. На мяче не должно быть видимых потертостей или каких-либо участков трения, шлифовки или

соскабливания, которые приводят к существенным различиям в текстуре мяча. По длине одного или нескольких швов не должно быть потертостей.

На мяче не должно быть порванных или отсутствующих ниток, а также не должно быть более двух стежков, которые были бы прошиты заново. Строчка должна быть такой же, как у оригинального производителя, и должна быть одинаковой по всей длине мяча.

5.3 Конфискованные мячи

Если мяч не прошел предматчевую или послематчевую проверку, он будет конфискован. Как только мяч будет конфискован, после проверки Главным судьей/Заместителем Главного судьи, Международный судья (IR) (Комиссар) подтвердит, есть ли подозрение на подделку мяча или нет. Только при наличии подозрений комиссия из трех человек проверит конфискованный мяч. Комиссия должна состоять как минимум из двух человек: Главного судьи, помощника главного судьи, Технического делегата или ассистента Технического делегата. Третьим участником может быть Международный судья, который не принимал участия в принятии первоначального решения. Эта комиссия будет сформирована сразу после принятия решения о конфискации мяча. Если первоначальное решение о конфискации мяча было принято в Колруме, комиссия должна просмотреть мяч во время матча и принять решение до окончания матча. Если первоначальное решение о конфискации мяча принимается в конце матча, комиссия должна рассмотреть мяч до подтверждения результата матча.

Комиссия проведет дополнительные тесты, чтобы определить, был ли мяч подделан или это всего лишь "поврежденный мяч". Комиссия оценит мяч и может использовать два дополнительных теста, чтобы определить, был ли мяч поврежден:

- Испытание иглой/зондом
- Испытание на трение
- Тест на обнаружение металла

Если после того, как комиссия рассмотрит мяч, будет решено, что он **не был** подделан, то мяч будет храниться до конца турнира, а затем возвращен Спортсмену.

Если после того, как комиссия рассмотрит мяч, будет решено, что он **был** подделан, то комиссия выдаст красную карточку, и Спортсмен будет дисквалифицирован с турнира. В соответствии с Кодексом этики World Boccia о Спортсмене также будет сообщено в Комиссию по этике World Boccia. Поврежденный(ые) мяч (мячи), будет сохранен World Boccia в качестве доказательства для Комиссии по этике World Boccia. Пожалуйста, ознакомьтесь с Кодексом этики World Boccia для получения дополнительной информации о работе Комиссии по этике.

ПРЕДМАТЧЕВАЯ ПОДГОТОВКА

6. Разминка

6.1 Перед началом каждого матча Спортсменам будет предоставлено время для разминки в специально отведенной Зоне для разминки. В течение запланированного времени соревнований Зоной для разминки могут пользоваться только те участники, которые будут участвовать в следующем запланированном матче. Спортсмены и обслуживающий персонал (Тренер, Спортивный Ассистент, Рамп-оператор) могут входить в Зону разминки и проходить на отведенную им площадку для разминки только в назначенное время. **(Ссылка 16.9.1)**

6.1.1 Временные рамки разминки: для всех дивизионов Зона разминки откроется за 95 минут до

запланированного времени начала матча и закроется за 40 минут до его начала. Когда Колрум закрывается на последние матчи дня, Спортсмены, которые не играли в течение дня, могут воспользоваться Зоной разминки для тренировки в течение 60 минут. Технический делегат может скорректировать это время, чтобы обеспечить достаточный доступ к Зоне разминки и соответствовать расписанию соревнований. Участники будут проинформированы о любых изменениях в обычном расписании.

6.2 В Зону разминки Спортсменов может сопровождать максимальное количество человек в следующем составе: **(Ссылка 16.9.1)**

- BC1: 1 Тренер плюс 1 Спортивный Ассистент
- BC2: 1 Тренер плюс 1 Спортивный Ассистент
- BC3: 1 Тренер, плюс 1 Рамп-оператор
- BC4: 1 Тренер, плюс 1 Спортивный Ассистент
- Пара BC3: 1 Тренер, плюс 1 Рамп-оператор на Спортсмена
- Пара BC4: 1 Тренер, плюс 1 Спортивный Ассистент
- Команда (BC1/2): 1 Тренер плюс 1 Спортивный Ассистент

6.3 По необходимости в Зону разминки могут входить один переводчик и один физиотерапевт/массажист из каждой страны. Эти лица не могут помогать в проведении тренировки.

7. Колрум

7.1 Официальные часы будут расположены на видном месте у входа в Колрум.

7.2 Спортсменов могут сопровождать в Колрум максимальное количество человек, в следующем составе:

- BC1: 1 Тренер, плюс 1 Спортивный Ассистент
- BC2: 1 Тренер
- BC3: 1 Тренер, плюс 1 Рамп-оператор
- BC4: 1 Тренер (плюс 1 Спортивный Ассистент, если Спортсмен играет ногой)
- Пара BC3: 1 Тренер, плюс 1 Рамп-оператор на каждого Спортсмена.
- Пара BC4: 1 Тренер (плюс 1 Спортивный Ассистент, если Спортсмен играет ногой)
- Команда (BC1/2): 1 Тренер, плюс 1 Спортивный Ассистент.

7.3 Перед входом в Колрум каждый Спортсмен и Рамп-оператор должны предъявить свои игровые номера и аккредитации. Тренеры должны предъявить свою аккредитацию. Номер участника должен быть хорошо виден спереди и может быть прикреплен к участнику или инвалидной коляске. Рамп-операторы, должны носить на спине игровой номер, соответствующий Спортсмену, которому они помогают. Несоблюдение этого требования приведет к отказу во входе в Колрум.

7.4 Регистрация на все матчи производится у стола регистрации, который находится у входа в Колрум. Сторона, не явившаяся в Колрум вовремя, проигрывает матч.

7.4.1 Во всех дивизионах все Спортсмены должны быть зарегистрированы за тридцать пять (35) - двадцать (20) минут до запланированного времени начала матча, в котором они должны принять участие.

7.4.2 Каждая Сторона (индивидуальная, Команда или Пара, включая любого Спортивного Ассистента/Рамп-оператора и Тренера) должна зарегистрироваться вместе, и принести с собой все свое снаряжение и мячи. Каждая Сторона должна принести в Колрум только те предметы, которые необходимы для участия в соревнованиях. Исключение может быть сделано для Тренеров, которые находятся на корте во время стыковых матчей и не могут вовремя зарегистрироваться у входа в Колрум на следующий матч.

7.5 После регистрации находящиеся в Комнате ожидания Спортсмены, Тренеры и обслуживающий персонал (CA/PO), уже не могут ее покинуть. Если они это сделают, им не будет разрешено повторно войти в нее, и они не будут принимать дальнейшего участия в текущем матче (**правило 7.12 является исключением**) Любые другие исключения будут рассмотрены (Заместителем) Главным судьей и/или Техническим делегатом.

7.6 Все Стороны должны оставаться в Колруме в обозначенной для них зоне корта сразу после регистрации. Если Спортсмену нужно играть подряд следующий матч, Тренер/ТА или менеджер команды может, с разрешения Технического делегата, зарегистрировать Спортсмена для участия в следующей игре. Это включает в себя игры плей-офф, когда у Спортсмена нет достаточного времени для регистрации в Комнате ожидания из-за его прохода в следующую стадию соревнований.

7.7 В назначенное время двери Комнаты ожидания (Колрума) будут закрыты, и никакие другие лица, оборудование или мячи уже не допускаются в нее, и не могут участвовать в матче (исключения могут быть рассмотрены Главным судьей или назначенным им лицом).

7.8 Судьи на каждый матч входят в Колрум для подготовки к матчу не позднее, чем закроются двери Комнаты ожидания.

7.9 Спортсменов могут попросить предъявить Судье свои игровые номера, аккредитации и документ, удостоверяющий личность.

7.10 Все снаряжение будет проверено в Комнате ожидания, чтобы убедиться, что оно получило официальную маркировку (наклейку) для использования во время турнира. Любое оборудование, не прошедшее проверку, не может быть использовано на корте и Сторона получает желтую карточку.

7.11 Подбрасывание монеты - при помощи подбрасывания монеты Судья проводит жеребьевку в Комнате ожидания. Выигравшая Сторона выбирает, играть ли ей красными или синими мячами. Сторонам разрешается аккуратно осмотреть (с осторожностью и под наблюдением Судьи) мячи противоположной Стороны после подбрасывания монеты и перед проверкой мяча.

7.12 Если во время работы Комнаты ожидания происходит задержка в расписании, Главный судья или назначенное им лицо может удовлетворить просьбу о посещении туалета в соответствии со следующими рекомендациями:

- другая Сторона этого матча должна быть проинформирована об этом;
- административный сотрудник должен сопровождать Спортсмена;
- Спортсмен должен вернуться в Колрум в течение десяти (10) минут; несвоевременное возвращение приведет к проигрышу матча.

7.13 **Правило 7.12** не будет применяться, если задержка произошла по вине Организационного

Комитета. Если матчи будут отложены, Оргкомитет как можно скорее уведомит об этом всех менеджеров (руководителей) команд в письменной форме, и Технический делегат пересмотрит расписание.

7.14 Переводчики могут входить в Комнату ожидания или в Зону соревнований (FOP) только по просьбе Судьи. Переводчик должен находиться в специально отведенном месте, чтобы иметь право войти в Комнату ожидания или Зону соревнований (FOP).

8. Проверка мячей перед игрой

Каждый Спортсмен или Команда должны предъявить свои мячи в Колруме для проверки (тестирования) перед каждым матчем. Тесты подтвердят, что каждый мяч соответствует критериям, которые определяют конструкцию и состояние разрешенного (легального) мяча для игры в бочча.

После подбрасывания монеты будет проведено тестирование каждого из семи (7) мячей, которые каждая Сторона будет использовать во время игры (например, Джек-бол плюс шесть цветных мячей) для каждого корта. Тесты, которые будут проведены в Колруме, следующие:

- Тест на прокат
- Визуальная проверка мяча
- Проверка окружности
- Проверка веса
- Процедуру проведения этих тестов можно найти в Руководстве по процедурам Судьи

Если мяч или несколько мячей, который не пройдет какой-либо из этих тестов, будет конфискован у Спортсмена, то Спортсмен получит желтую карточку. Красный или синий мяч, прошедший проверку (и проваливший тест), заменен не будет. Не прошедший тест Джек будет заменен на соревновательный Джек-бол, выбранный Спортсменом из имеющихся соревновательных мячей (Джек-болов).

Спортсмен или Команда будут играть любыми оставшимися мячами, прошедшими все проверки в Комнате ожидания. Если у одного Спортсмена во время одной и той же проверки будет отклонено более одного мяча, нарушение повлечет за собой только одну желтую карточку; но за каждый конфискованный мяч Спортсмен будет играть на один мяч меньше (Прим. - будет играть оставшимся количеством мячей).

Спортсмены, Спортивные Ассистенты/Рамп-операторы и Тренеры могут наблюдать за проверкой мяча. Если мяч не проходит тест, повторная проверка не проводится, если только Судья не выполнил правильную процедуру проверки.

В Командном и Парном дивизионах все Спортсмены, Рамп-операторы и Спортивные Ассистенты одной Стороны считаются единым целым. Если какой-либо элемент не прошел проверку, Сторона получает желтую карточку.

Если один или несколько мячей будут конфискованы во время проверки, Команда/Пара может выбрать, кто из Спортсменов будет играть меньшим количеством мячей (**ссылка: 16.9.3**). После завершения проверки в Колруме Судья будет удерживать мячи до тех пор, пока, пока обе Стороны не выйдут на корт, и распределит их после того, как все кофры для мячей будут сложены у табло.

НА КОРТЕ

9. Роли и обязанности

9.1 Спортсмен

Спортсмен - это лицо, которое контролирует выпуск мяча. Он/она должен запускать мяч без посторонней помощи, без какого-либо физического контакта с кем-либо во время выполнения броска.

9.1.1 Обязанность капитана

9.1.1.1 В Командных или Парных соревнованиях каждую Сторону в каждом матче возглавляет капитан. Капитан должен быть четко узнаваем (идентифицируемым), например, по букве “С” или капитанской повязке на рукаве. Капитан будет выступать в качестве руководителя Команды/Пары и возьмет на себя следующие обязанности:

9.1.1.2 Представлять Команду/Пару на жеребьевке перед матчем, и принимать решение о том, играть красными или синими мячами и разминаться ли первым или последним.

9.1.1.3 Представлять Команду/Пару на новой жеребьевке перед тай-брейком и решать, кто начнет тай-брейк.

9.1.1.4 Объявить технический или медицинский тайм-аут. Тренер, Спортивный Ассистент или Рамп-оператор также может объявить технический или медицинский тайм-аут.

9.1.1.5 Признать (подтвердить) решение Судьи в процессе подсчета очков (ведения счета).

9.1.1.6 Проконсультироваться с Судьей в случае срыва матча или возникновения спорной ситуации.

9.1.1.7 Подписание протокола игры или назначение кого-либо для подписи от своего имени. Подписывающий должен поставить свою подпись. При использовании электронного протокола Спортсмен может подтвердить свое согласие, нажав “ОК” самостоятельно, или дать согласие хронометристу (счетоводу) или Судье нажать “ОК” от его/ее имени.

9.1.1.8 Разрешение споров. Согласно **Правилу 17.1**, именно Капитан/Спортсмен должен обратиться за разъяснениями. Тренер или Спортивный Ассистент/Рамп-оператор может также обратиться к Судье, с разрешения Судьи, во время спора. Если необходим перевод, переводчик также может присутствовать в соответствии с **Правилами 15.7 и 15.8**.

9.2 Ассистенты спортсмена

9.2.1 Рамп-оператор

Оператор ramпы является признанным Спортсменом и должен соблюдать правила, применяемым к Спортсменам, за исключением случаев, когда это касается Классификации. В этом Своде правил Рамп-операторы должны следовать правилам, установленным для Рамп-операторов. Когда в данном Своде правил упоминается “Спортсмен”, это относится к человеку (людям), бросающему мяч. Оператор ramпы должен соблюдать Политику World Boccia в отношении национальности (гражданства) участников соревнований. РО может помогать только одному Спортсмену. РО

должен быть одним и тем же человеком на протяжении всего соревнования, если только он не станет недоступен. В случае его отсутствия, РО может быть заменен. Чтобы замена была разрешена, необходимо уведомить информационную службу (секретариат) соревнований до открытия кортов для разминки в данном матче. (Ассистент) Технический делегат должен немедленно уведомить соперника о замене немедленно, как только откроются разминочные корты. Если Рамп-оператор становится недоступен во время разминки, в Комнате ожидания или на игровой площадке (FOR), то Рамп-оператор должен быть осмотрен медицинским персоналом, назначенным на место проведения (на FOR следует объявить медицинский тайм-аут). Если медицинский персонал подтвердит, что РО не может продолжать матч, он может быть заменен в течение тайм-аута или между Эндами. Любой Рамп-оператор, выходящий на замену, должен иметь лицензию РО ВСЗ и пройти антидопинговую подготовку.

Рамп-операторы помогают Спортсменам ВСЗ, управляя рампой в соответствии с указаниями Спортсмена. Операторы рампы должны находиться внутри бросковых боксов своих Спортсменов и не должны смотреть в игровую зону во время Эндов (*ссылка: 16.6.2*). Исключение может быть сделано для экранов в местах, где игра транслируется в прямом эфире для удобства зрителей и где Рамп-оператор может иметь возможность видеть экран и, таким образом, косвенно заглядывать в игровую зону. Окончательное решение по этим вопросам принимает Технический делегат (TD) после консультаций с Организационным комитетом соревнований (НОС).

Рамп-операторы выполняют такие задачи, как:

- Установка рампы в нужное положение – по указанию Спортсмена;
- Регулировка или стабилизация Коляски Спортсмена – по указанию Спортсмена;
- Регулировка положения Спортсмена – по указанию самого Спортсмена;
- Перекачивание (подготовка) и/или передача мяча Спортсмену – по указанию Спортсмена;
- Выполнение рутинных действий до или после выпуска мяча;
- Сбор мячей после каждого Энда – после того, как Судья поднимет Джек или штрафной мяч и скажет: “Одна минута!”
- Ретрансляция разговоров между Спортсменом и Судьей – с одобрения Судьи

Когда мяч выпускается, Рамп-оператор (*см. 16.5.4*):

- не должен иметь прямого физического контакта со Спортсменом (ни в коем случае не прикасаться к нему);
- не должен помогать Спортсмену, толкая или регулируя инвалидную коляску;
- не должен касаться толкателя (пойнтера) (*см.: 16.5.3*)

9.2.2 Спортивный ассистент

Спортсменам ВС1 и Игрокам ВС4, играющим ногой, разрешается иметь Спортивного Ассистента. Спортивный Ассистент Спортсменов ВС1 и ВС4, играющих ногой, должен находиться за собственным бросковым боксом и может входить в бросковый бокс по указанию своего Спортсмена. Спортивные Ассистенты выполняют те же задачи, что и Рамп-операторы, за исключением установки рампы.

Когда Спортсмен начинает выполнять бросок, Спортивному Ассистенту не разрешается вступать в прямой физический контакт со Спортсменом (ни в коем случае не прикасаться к Спортсмену, *ссылка: 16.5.3*); и не разрешается помогать Спортсмену, толкая или регулируя инвалидную коляску.

9.2.3 Тренер

Одному Тренеру с каждой Стороны разрешается входить в Зону разминки, Колрум и Зону соревнований (FOR) в каждом виде программы (**см.: 6.2, 7.2**). Во время Энда Тренер должен сидеть в специально отведенном месте рядом с табло (счётчиком) в зоне для Тренера. Тренером может быть любой зарегистрированный участник из той же страны (региона), что и сопровождаемый Спортсмен.

10. Игра

10.1 Разминка на корте

Перед началом матча игроки могут размяться, разыграв 6 цветных мячей и Джек в течение 2 минут. В индивидуальных соревнованиях эта разминка проводится обеими Сторонами одновременно. В Командных и Парных соревнованиях разминки проводятся отдельно.

10.1.1 Процедура разминки в индивидуальном соревновании: Пройдите из Комнаты ожидания на назначенный корт в Зоне проведения соревнований (FOR), выйдя на корт, обе Стороны займут свои места в отведенных для них бросковых боксах. Судья объявляет о начале 2-минутной разминки, в течение которой Стороны могут бросать все свои мячи, включая Джек. Обе Стороны могут разыгрывать мячи во время разминки на обеих сторонах площадки. Ожидается, что обе Стороны будут действовать согласованно, чтобы предоставить друг другу пространство для игры этими мячами. Если Судья определит, что одна из Сторон ведет себя некорректно (например, постоянно блокирует линию соперника для выполнения определенного броска), Спортсмену будет назначен штрафной мяч (пенальти) (**ссылка: 16.6.10**).

Разминка заканчивается, когда обе Стороны (Команды) разыграют все свои мячи или по истечении 2 минут (в зависимости от того, что наступит раньше).

10.1.2 Порядок проведения разминки в Командных и Парных соревнованиях: пройдите из Комнаты ожидания на назначенный корт в Зоне проведения соревнований (FOR), как только вы окажетесь на корте, Стороны, которые разминаются первыми, займут свои места в отведенных для них бросковых боксах. Судья объявит о начале 2-минутной разминки, в течение которой Сторона может бросить все свои мячи, включая Джек. Спортсмены выходят через заднюю часть своих бросковых боксов, а другая Сторона входит для отдельной разминки. Когда одна Сторона разминается, другая Сторона должна ждать за своим собственным бросковым боксом.

Каждая разминка заканчивается, когда одна из Сторон разыграет все свои мячи или когда истечет 2 минуты для этой Стороны (в зависимости от того, что наступит раньше).

10.2 Время на Энд

10.2.1 У каждой Стороны имеется лимит времени в каждом периоде/Энде, который контролируется Судьей-хронометристом. Время Энда составляет:

- ВС1: 4:30 минут на каждого Спортсмена в Энде
- ВС2: 3:30 минут на каждого Спортсмена в Энде
- ВС3: 6:00 минут на Спортсмена в Энде
- ВС4: 3:30 минут на Спортсмена в Энде
- Команды: 5:00 минут на Команду в Энде
- Пара ВС3: 7:00 минут на Пару в Энде

- Пара BC4: 4:00 минуты на Пару в Энде

10.2.2 Бросок Джека засчитывается как часть времени, отведенного одной из Сторон.

10.2.3 Отсчет времени для одной из Сторон начинается, когда Судья указывает хронометристу, какая Сторона должна играть, включая Джек.

10.2.4 Время Стороны останавливается в тот момент, когда сыгранный мяч останавливается (становится неподвижным) в пределах корта или пересекает его границы.

10.2.5 Если какая-либо Сторона не выпустила мяч по истечении установленного лимита времени, этот мяч и другие оставшиеся мячи этой Стороны становятся недействительными и должны быть помещены в отведенную для этого зону (контейнер для мячей вне игры). В случае с игроками BC3 мяч считается выпущенным, как только он начал скатываться по рампе.

10.2.6 Если какая-либо Сторона выпустит мяч после истечения установленного лимита времени, Судья остановит мяч и удалит его с площадки до того, как он нарушит ход игры. Если мяч заденет другие мячи, Энд будет прерван (*см.: 12*).

10.2.7 Лимит времени для пенальти (штрафных мячей) составляет 1 (одну) минуту за каждое нарушение (1 мяч) на всех этапах игры во всех видах программы соревнований.

10.2.8 Во время каждого Энда на табло будет отображаться оставшееся время для обеих Сторон.

10.2.9 Если в ходе Энда время было выставлено неправильно, Судья скорректирует хронометраж, чтобы компенсировать ошибку.

10.2.10 Во время спорных моментов или путаницы Судья должен остановить время. Если в ходе периода необходимо прерваться для перевода, то время должно быть остановлено. По возможности переводчик не должен быть представителем той же команды/страны, что и Спортсмен (*ссылка: 15.7*).

10.2.11 Хронометрист должен громко и чётко объявить, когда оставшееся время будет равно “1 минуте”, “30 секундам”, “10 секундам”; и “Время”, когда время истекло. В течение «одной минуты» между периодами (Эндами) хронометрист должен объявить «15 секунд!» и «Время!». Судья должен повторить команду, чтобы Стороны (Спортсмены) услышали и точно знали, что это прозвучало для их площадки.

10.3 Броски мячей

При выпуске любого мяча (Джек-бола, красного или синего) всё снаряжение, мячи и другие принадлежности Спортсмена должны быть в своем собственном бросковом боксе. В классе BC3 Рамп-оператор также должен находиться внутри броскового бокса, когда мяч выпускается.

10.3.1 В момент броска (когда мяч выпускается), Спортсмен должен как минимум одной ягодицей соприкоснуться с сиденьем инвалидной коляски. Спортсмены, которые могут играть только лежа на животе, должны соприкоснуться животом со стулом для метания (*ссылка: 16.7.3*). Такие Спортсмены должны иметь документальное подтверждение классификации для этого метода.

10.3.2 Если выпущенный мяч срикошетил от бросившего его игрока, или от соперника, или от его/ее снаряжения и пересек линию броска, то он находится в игре.

10.3.3 Мяч после броска, толчка/удара ногой или выхода из нижней части рампы, может прокатиться по боксу бросавшего игрока (либо по воздуху, либо по полу) или по бросковому боксу противоположной Стороны, прежде чем пересечь линию броска и попасть в игровую зону корта.

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

10.4 Розыгрыш Джек-бола

10.4.1 Сторона, играющая красными мячами, всегда начинает первый Энд и все последующие Энды с нечетными номерами (3, 5). Сторона, играющая синими, всегда начинает Энды с четными номерами (2, 4, 6).

10.4.2 Спортсмен может бросить Джек только после того, как Судья укажет, что настала очередь этой Стороны играть. Спортсмены ВСЗ должны выполнить двусторонний мах перед тем, как выпустить Джек.

10.4.3 Джек должен остановиться в допустимой для него зоне.

10.5 Нарушения при броске Джек-бола

10.5.1 Джек-бол считается брошенным с нарушением, если:

- выпущенный Джек останавливается в недопустимой для него зоне;
- он выходит за пределы корта;
- игрок, бросающий Джек совершает нарушение. За это будет назначено соответствующее наказание в соответствии с **правилами 16.1-16.11**

10.5.2 Если при броске Джека произошло нарушение, то игрок, который должен бросать Джек в следующем Энде бросит Джек. Если в последнем Энде будет зафиксирован фол при выпуске Джека, то бросать Джек-бол будет Спортсмен, бросавший его в первом Энде. Бросок Джек-бола будет последовательно передаваться игрокам до тех пор, пока не попадет зону на корте, действительную для Джека (Джек будет сыгранным).

10.5.3 Если при выбросе Джека произошли нарушения, в следующем Энде (в последовательном порядке) его будет бросать Спортсмен, который должен его бросать, если бы нарушения не произошли.

10.6 Бросок на корт первого цветного мяча

10.6.1 Спортсмен, который успешно выбросил Джек, также бросает первый цветной мяч (**см. 16.5.6**). Если между броском Джек-бола и первым цветным мячом возникает длительная задержка (например, из-за неисправности часов), Спортсмен может попросить снова бросить Джек перед броском первого цветного мяча. Время будет восстановлено до времени начала Энда.

10.6.2 Если цветной мяч выброшен за пределы корта или изъят в результате нарушения, эта Сторона будет продолжать бросать до тех пор, пока мяч не остановится в засчитываемой зоне корта или пока не будут выброшены все мячи. В Командах и Парах любой игрок Стороны, указанной Судьей играть, может бросить второй цветной мяч в игровую зону.

10.7 Розыгрыш оставшихся мячей

10.7.1 Стороной, бросающей следующей, будет та, у которой мяч находится дальше от Джек-бола,

если только она не выбросила все свои мячи. Если она их выбросила, то следующей бросать будет другая Сторона. Эта процедура будет продолжаться до тех пор, пока обеими Сторонами не будут выброшены все мячи. Сторона должна «Освободить путь» всегда, когда очередь броска переходит к сопернику. В классе BC3 скамейки и снаряжение (включая рампу и кресло для РО) должны быть «убраны с дороги».

10.7.2 Если Спортсмен решает не бросать оставшиеся мячи, он может сказать Судье, что он закончил бросать во время этого Энда. В этом случае время будет остановлено, а оставшиеся мячи будут объявлены мячами вне игры.

10.8 «Освободить путь»

Все Спортсмены должны отойти «В сторону», чтобы дать соперникам свободный доступ к игровой площадке. «Посторониться» необходимо быстро. В дивизионе BC3 Рамп-операторы и оборудование (включая рампу и кресло РО) должны быть «убраны с дороги». Если какая-либо Сторона не предпримет сознательных или преднамеренных усилий, чтобы «Освободить путь», она будет устно предупреждена, и Судья при необходимости скорректирует время соперника. Если это произойдет во второй раз или подряд, Судья зафиксирует нарушение в соответствии с **правилом 16.6**. Это решение должно быть принято в соответствии с собственным пониманием ситуации Судьей, и его решение будет окончательным. Затем противоположная Сторона будет играть в соответствии с **пунктом 10.7**. Если Судья сочтет, что Спортсмен мешает или отвлекает своего соперника, намеренно не уходя «с дороги», может быть назначен штрафной мяч + желтая карточка в соответствии с **правилом 16.8.1**.

10.9 Перемещение на корте

10.9.1 Сторона не может готовиться к своему следующему броску, двигать инвалидную коляску или жёлоб, крутить (катать) мяч, когда идёт время противоположной Стороны (до того, как Судья покажет цвет бросающей Стороны, игрокам разрешается взять в руки мяч, не играя им; например, красным разрешается взять мяч в руку или положить на колени, пока Судья не показал, что пришло время синим бросать; однако красным не разрешается брать мяч после того, как Судья показал, что синие могут играть). (**см.: 16.6.3**). Передвижение и подготовка к броску разрешены во время «Мертвого времени» или «Судейского времени». Когда Судья показывает цветной индикатор, играющая Сторона занимает позицию в своем бросковом боксе, в то время как другая Сторона перемещается или остается полностью за пределами своего собственного броскового бокса.

10.9.2 Как только Судья указал Спортсмену, какая Сторона бросает, игрок(и) этой Стороны занимают позицию в своем бросковом боксе и могут свободно входить в игровую зону (**ссылка: 16.6.1**). Спортсменам разрешается прицеливать рампу из своего или любого пустого броскового бокса. Спортсмены, РО и СА не могут заходить (заезжать) в боксы соперников во время подготовки к следующему броску или для прицеливания рампы. СА и РО НЕ МОГУТ заходить в игровую зону во время Энда при подготовке к броску.

10.9.3 Спортсмены могут заходить за свои бросковые боксы, или оставаться за ними, чтобы подготовиться к броску. В течение этого времени по крайней мере одно колесо должно оставаться внутри собственного броскового бокса Спортсмена.

10.9.4 Для входа в игровую зону Спортсмены BC3 могут использовать проход за боксами. Если они хотят попасть на игровую площадку в Парном матче BC3, они должны сделать это, не проходя позади своего товарища по команде.

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

10.9.5 Если какому-либо Спортсмену требуется помощь, чтобы выйти на корт, он может попросить Судью или судейскую бригаду (лайнсмена) оказать ему помощь.

10.9.6 В Командном или Парном матче, когда Спортсмен выпускает мяч, у партнеров по команде, возвращающихся с игрового поля, должно быть по крайней мере одно колесо в бросковом боксе, либо в их собственном, либо в соседнем. Невыполнение этого требования влечет за собой изъятие + 1 штрафной мяч.

10.9.7 Рутинные (обычные) действия до или после выпуска мяча разрешены без специального запроса (обращения) к Спортивному Ассистенту или Рамп-оператору.

10.9.8 Ни одному члену Команды не разрешается покидать площадку во время матча без разрешения Судьи. Даже если это происходит между Эндами или во время медицинского или технического тайм-аута, этот человек не может не вернуться на матч. Если Спортсмен или Рамп-оператор покинет корт без разрешения, это приведет к штрафу (*см. пункты 16.9.4; 16.12.3*).

10.10 Мячи за пределами корта (аут)

10.10.1 Любой мяч будет считаться за пределами корта, если он касается или пересекает внешние границы корта. Если мяч касается линии и поддерживает другой мяч, мяч, находящийся на линии, будет удален (он убирается наружу одним движением перпендикулярно к линии, сохраняя контакт с полом). Если поддерживаемый мяч упадет и коснется линии, то этот мяч также окажется за пределами поля и будет удален. С каждым мячом поступают в соответствии с **п. 10.10.3** для цветных мячей или **п. 10.11.1** для Джек бола. Мяч, который касается внешней границы или пересекает ее, а затем снова попадает в игровую зону, считается вышедшим за пределы поля и становится мячом вне игры.

10.10.2 Мяч, который был брошен и не попал в игровое поле, за исключением случая, предусмотренного **правилом 10.14**, будет считаться находящимся за пределами поля (вне корта).

10.10.3 Любой цветной мяч, который выбрасывается или выбивается за пределы корта, становится мячом вне игры и помещается в специально отведенную зону. Судья является единственным арбитром, решающим, находится ли мяч за пределами поля.

Мячи вне игры должны быть помещены в специально отведенное место - контейнер для мячей вне игры или непосредственно за пределами границы корта примерно в 1 м от мячей в игровой зоне. Это позволяет Спортсменам свободно перемещаться по корту вокруг мячей и четко видеть мячи в игре.

10.11 Джек выбит за пределы корта

10.11.1 Если во время матча Джек-бол выбивается за пределы игровой площадки или попадает в зону, недействительную для Джека, он помещается на Крест.

10.11.2 Если это невозможно, из-за того, что мяч уже стоит на кресте, Джек будет помещен как можно ближе перед крестом по центру между боковыми линиями («перед крестом» означает зону между крестом и линией броска).

10.11.3 После того, как Джек будет поставлен на крест, в соответствии с **правилом 10.7.1** определяется Сторона, которая будет играть следующей.

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

10.12 Мячи, сыгранные одновременно

Если одной из Сторон одновременно брошено более одного мяча, когда была ее очередь играть, одновременно сыгранные мячи изымаются и становятся мячами вне игры (**см. 16.5.9**).

10.13 Равноудаленные мячи

В случае, если у обеих Команд мячи равноудалены от Джека и счет этих равноудаленных мячей равен (1:1; 2:2), следующей бросать будет та Сторона, которая бросала последней. Затем Стороны совершают броски поочередно до тех пор, пока не исчезнет равноудаленная ситуация с равным счетом или пока одна из Сторон не разыграет все свои мячи. Если мячи находятся на равном расстоянии, но счёт равноудаленных мячей не равен (например, 2:1), то играть будет Сторона с меньшим количеством равноудаленных мячей. Затем игра продолжается в обычном порядке.

10.14 Выроненный мяч

Если одна из Сторон роняет мяч, он может быть переигран. Мячи, которые попадают в игровую зону, являются "мячами в игре". Мячи, которые остаются на линии броска или за ней, даже в боксе соперника или за бросковым боксом, считаются выроненными и могут быть переиграны. Количество раз, когда мяч может быть переигран, не ограничено. Если мяч был выронен, отсчет времени будет продолжаться до тех пор, пока мяч не будет успешно разыгран.

- До тех пор, пока мяч не будет полностью захвачен Спортсменом (например, когда берет мяч из любого места, где он хранится, или когда Ассистент передает мяч Спортсмену, или когда кладет мяч на рампу), любой выпавший мяч, является явно случайно упавшим и не имеет отношения к броску. Мяч возвращается Спортсмену, независимо от того, куда он приземлился.
- После того, как Спортсмен взял мяч в руки и приступил к подготовке и/или выполнению броска, если мяч затем был выпущен (выронен), он возвращается Спортсмену только в том случае, если он не попал в игровую зону.

10.15 Завершение Энда

10.15.1 После того, как будут разыграны все мячи и не было назначено пенальти (штрафных бросков), Судья подтвердит счет (капитанам) каждой из сторон, а затем устно объявит счет (**ссылка: 10.16**), а затем объявит об окончании периода: «Энд окончен». (Если рефери необходимо выполнить измерение для определения счета, он/она пригласит Спортсменов/Капитанов на игровую площадку. В это время Рамп-операторы могут повернуться, чтобы понаблюдать за измерением. После измерения Спортсмены возвращаются к своим бросковым боксам; Судья объявляет счет и объявляет «Энд окончен»). По окончании матча Судья объявляет «Матч завершен», а также объявляет и указывает окончательный счет.

10.15.2 Если назначены штрафные мячи, то после подтверждения счета Энда Спортсменами/Капитанами и разрешения Рамп-операторам ненадолго повернуться, чтобы увидеть мячи, игровая площадка будет очищена Судьей (линейный Судья может помочь). Сторона,

получившая штрафной мяч, выберет любой один (1) из мячей своего цвета, который будет бросать в штрафную площадку (квадрат-мишень). Судья устно объявит подсчитанный счет (**ссылка: 10.16**), а затем объявит: “Энд закончен”. Это сигнал для Рамп-операторов о том, что в данный момент они могут повернуться лицом к игровой площадке. Общий счет Энда указывается в протоколе матча.

10.15.3 В финальном Энде игры, если не все мячи были сыграны, но победитель очевиден, наказания (штрафа) не последует, если Спортивный Ассистент, Рамп-оператор или Тренер, находящиеся на площадке, одобрительно кричат/аплодируют. Это также относится к штрафным броскам.

10.15.4 Спортивные Ассистенты, Рамп-операторы и Тренеры могут входить в игровую зону только с разрешения (указания) Судьи (**ссылка: 16.6.9**). В конце Энда, когда Судья объявляет: “Одна минута!” и высоко поднимает Джек или цветной мяч, это сигнал для СА, РО и Тренера что они могут войти в игровую зону.

10.16 Подсчет очков. Счёт

10.16.1 Подсчет очков производится Судьей после того, как обе Стороны разыграют все мячи. Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек-болу, получает по одному очку за каждый мяч, который находится ближе к Джек болу, чем мяч соперника, который находится ближе всего к Джек-болу.

10.16.2 Если два или более мяча разного цвета равноудалены от Джек бола и нет никаких других мячей ближе, то каждая Сторона получает по одному очку за каждый мяч.

10.16.3 Очки за штрафные мячи, если таковые имеются, добавляются к счету и записываются, если они заработаны. За каждый штрафной мяч, который попадает в штрафную зону (квадрат), начисляется одно (1) очко.

10.16.4 По окончании каждого Энда Судья должен убедиться, что счет правильно отражен на табло.

10.16.5 Если по окончании матча счет равный (включая все штрафные броски), играется тай-брейк. Очки, заработанные на тай-брейке, не будут учитываться при подсчете очков одной из Сторон в этом матче, а только определяют победителя.

10.16.6 Судья может позвать Капитанов (или Спортсменов, в индивидуальных дисциплинах) на корт, если необходимо произвести измерение или решение принимается в конце Энда.

10.16.7 Если одна из Сторон проигрывает матч по каким-либо (техническим) причинам, то победа присуждается другой Стороне со счётом 6:0, или с наибольшей разницей очков в группе или раунде плей-офф. Сторона, проигравшая в матче, наберет ноль очков. Если обе Стороны наказаны (дисквалифицированы), они обе проигрывают матч со счётом 0:6 или с наибольшей разницей очков в группе или раунде плей-офф. Счёт для каждой из Сторон счёт будет записан как «поражение 0 – (?)».

Если обе Стороны проигрывают матч, Технический делегат и Главный судья примут решение о соответствующих мерах.

11. Подготовка к следующим Эндам во всех видах программы (дивизионах)

Судья позволяет максимум одну минуту на перерыв между Эндами. Одна минута начинается, когда Судья поднимает Джек с пола и объявляет “Одна минута”. Спортивные Ассистенты, Рамп-операторы и/или Тренеры несут ответственность за сбор мячей к началу следующего Энда. Официальные лица (судьи) могут оказать помощь, если их об этом попросят.

Через 45 секунд судья объявит “15 секунд!”, возьмет Джек той Стороны, чья очередь начинать Энд и перейдет к линии броска. Через одну минуту Судья объявит “Время!”. Все действия противоположной Стороны должны прекратиться, когда Судья подаст Джек Спортсмену, который должен играть. Судья произносит команду “Джек!”. Если другая Сторона не готова, она должна подождать, пока Судья не объявит ее очередь играть, после чего она может завершить свою подготовку. **(ссылка 16.6.3)**

Когда Судья объявляет «Время!», Спортсмены которым предстоит играть, должны быть в своих бросковых боксах, Спортивные Ассистенты, РО и Тренеры должны находиться в отведённых для них местах. Спортсмены-соперники должны находиться за своим бросковым боксом, “готовые к игре”, когда изменится цвет ракетки. Все предметы, необходимые для игры в Энде, должны находиться в собственном боксе для бросков или быть надежно закреплены на инвалидной коляске (например, мячи и удлинители рамп). Штраф: штрафной мяч за задержку матча **(ссылка: 16.6.7)**.

Любые мячи, которых не будет в бросковых боксах Спортсменов (или расположенных в инвалидной коляске) в начале Энда, будут считаться “Мячами вне игры”, если они были забыты на Игровой площадке или в зоне/контейнере для мячей вне игры. Если они находятся в другом бросковом боксе или за боксом, их можно забрать, но считается, что произошла задержка матча (наказание: штрафной мяч, **ссылка: 16.6.7**). Если Сторона решает играть без них, нарушения нет.

12. Прерванный Энд

12.1 Энд прерывается, когда мячи были сдвинуты в результате контакта Спортсмена, Судьи или мячом, брошенным с нарушением, который Судья не смог остановить.

12.2 Энд может быть прерван из-за действий Судьи (например, Судья ударил по мячу или показал неправильный цвет) или ошибки или действия Стороны. Судья проконсультируется с обеими Сторонами и Судьей на линии, чтобы избежать принятия каких-либо несправедливых решений, и вернет «потревоженные» мячи в прежнее положение (Судья всегда будет стараться восстановить ситуацию до изменения, даже если мячи не находятся точно на своей прежней позиции). Если Судья не знает, каков был счет, или не может вернуть на место сдвинутые мячи, то Энд должен быть начат заново. Окончательное решение принимает Судья. Судья может просмотреть записи с верхней камеры, если таковая имеется **(12.4)**. Просмотр записи с камеры осуществляется по усмотрению Главного судьи.

Энд будет перезапущен в том состоянии, в котором был вызван сбой - убранные мячи с обеих Сторон останутся вне игры; если Джек был сдвинут, он будет переброшен Спортсменом, который начинал Энд.

Если Судья показывает неправильный цвет и разыгрывается мяч этого цвета, мяч возвращается и время восстанавливается. Если другие мячи будут сдвинуты и, Судья не сможет правильно восстановить положение мячей, это считается прерванным Эндом и Энд начинается заново.

12.3 Если прерванный Энд необходимо начать заново, но были назначены штрафные мячи, то

они будут разыграны по завершении перезапущенного периода. Если Спортсмену или Стороне, по вине которой был прерван Энд, ранее присудили штрафной мяч (мячи) в этом Энде, то им не будет разрешено разыгрывать эти штрафные мячи. Если переигровка была вызвана мячом, сыгранным с нарушением правил, этот мяч и все изъятые мячи с нарушившей Стороны останутся в зоне "мертвого мяча" (вне игры) при переигровке Энда.

12.4 На крупных соревнованиях (Чемпионатах мира и Паралимпийских играх) на каждом корте будут использоваться верхние камеры, позволяющие Судье быстро и точно восстанавливать мячи в их прежнее положение.

13. Тай-брейк

13.1 Тай-брейк представляет собой дополнительный Энд.

13.2 Спортсмены остаются в своих бросковых боксах.

13.3 Если счет остается равным по окончании всех сыгранных в матче Эндов (и после того, как были разыграны все штрафные мячи), Судья проводит подбрасывание монеты, прежде чем объявить "Одну минуту". Сторона, которая не делала выбор при подбрасывании монеты в Колруме, сделает ставку на тай-брейк. Победитель этого подбрасывания монеты решает, какая Сторона первой будет бросать цветной мяч. Затем Судья поднимет Джек (или штрафной мяч) с пола игровой площадки и даст команду "Одна минута!".

13.4 По команде "Время!", по истечении одной минуты между Эндами, Судья ставит на крест Джек-бол Стороны, которая играет первой.

13.5 Тай-брейк играется как обычный энд. В индивидуальной дисциплине ВСЗ, прежде чем выпустить свой первый цветной мяч (как красный, так и синий), каждый Спортсмен должен сделать двусторонний мах. В Паре ВСЗ, все игроки Сторон (как красные, так и синие, в свою очередь), должны одновременно сделать двусторонний мах после того, как Судья подаст сигнал их Стороне к игре, и до того, как они выпустят свой первый мяч (*см. пункты 4.1.6, 16.5.7 - изъятие сыгранного мяча*).

13.6 Если возникает ситуация, описанная в *правиле 10.16.2*, и каждая из Сторон получает равное количество очков на тай-брейке, очки записываются и разыгрывается второй тай-брейк. В этом случае противоположная Сторона начинает Тай-брейк со своим Джеком на кресте. Эта процедура продолжается (право «первого броска» переходит от одной Стороны к другой) до тех пор, пока не будет определен победитель.

13.7 World Boccia рассматривает использование нейтрального Джек-бола для тай-брейков. Это правило не будет введено в действие в начале 2025 года, но может измениться в течение 2025-2028 годов.

14. Послематчевая проверка мяча

В конце каждого матча Судья проводит процедуру проверки мяча для любого из семи (7) мячей, использованных Стороной во время матча. Судья завершит проверку мяча до того, как мячи будут возвращены Спортсмену или собраны его помощником. Процедура послематчевой проверки мяча определена в Руководстве по судейским процедурам.

Если мяч не прошел процедуру проверки, выполненную Судьей матча, то Главный судья или помощник Главного судьи проверит и верифицирует результат процедуры проверки мяча. Если будет подтверждено, что мяч (и) не прошел проверку, то мяч(и) будет конфискован, а результат матча будет засчитан как поражение для этой Стороны.

Спортсмены, СА/РО и Тренеры могут наблюдать за проверкой мяча. Если мяч не проходит проверку, повторная проверка не проводится, если только Судья не выполнил правильную процедуру проверки.

15. Общение

15.1 Во время Энда не должно быть никакой связи/общения. между Спортсменом, Рамп-оператором, Спортивным Ассистентом или Тренером.

Исключениями являются:

- Когда Спортсмен просит своего Спортивного Ассистента или Рамп-оператора выполнить определенные действия, такие как изменение положения инвалидной коляски или перемещение вспомогательного устройства, ramпы, перекачивание мяча или передача мяча игроку. Некоторые обычные действия разрешены без специального обращения к Спортивному Ассистенту/Рамп-оператору.
- Тренеры, СА/РО могут поздравлять или подбадривать Спортсменов со своей Стороны после броска и в перерывах между Эндами.

Спортсмены и СА/РО, находящиеся на корте, не должны получать никаких сообщений (электронных, голосовых, сигнальных) из-за пределов корта во время Энда.

15.2 В Командной и Парной дисциплинах во время Энда Спортсмены могут общаться со своими партнёрами по команде, которые находятся на корте только после того, как Судья укажет, что настала их очередь играть. Во время Энда, когда ни одна из Сторон не была указана для броска «ничейное время» (например: во время измерения Судьей; неисправность часов (корректировка времени), и т.п.) Спортсмены с обеих Сторон могут спокойно, тихо разговаривать, но общение должно прекратиться, как только Судья указал, какая Сторона будет играть.

15.3 В перерывах между периодами игроки могут общаться между собой, своими СА/РО и Тренером/ТА. Общение должно прекратиться, как только Судья будет готов начать матч. Рефери не будет задерживать игру из-за продолжительных разговоров.

15.4 Спортсмен может попросить другого игрока или РО подвинуться, если он/она мешают выполнению броска, но не может попросить их выйти из своего броскового бокса. Во время матча Рамп-оператор должен следить за тем, чтобы его снаряжение не мешало, чтобы соперник мог легко нанести свой удар, не причинив ущерба никакому имуществу, которое находится на пути. Во избежание повреждений, РО не должен перемещать оборудование соперника. Во время матча Рамп-оператор должен убрать свой желоб, насадки/вещи с пути соперника, чтобы позволить нанести удар без помех.

15.5 Любой игрок может обратиться к Судье в свое время (время Стороны). СА/РО могут транслировать сообщения для Спортсмена и Судьи только с разрешения Судьи.

15.6 После того, как Судья укажет, какая Сторона будет играть, любой Спортсмен этой Стороны может запросить счёт или произвести измерение. Судья не отвечает на запросы о расположении

мяча (например, мяч какой соперника ближе?). Спортсмены могут выйти в игровую зону, чтобы самим увидеть, как расположены мячи.

15.7 Если во время игры на корте возникает необходимость присутствия переводчика, Главный судья (HR) имеет все полномочия выбора подходящего переводчика. В первую очередь Главный судья выбирает либо среди волонтеров соревнований, либо среди Судей, не задействованных в настоящее время в других матчах, или выбрать переводчика, который находится в специально отведенной зоне.

15.8 Переводчики не сидят в игровой Зоне (FOP). Они должны находиться в специально отведенном для них месте. Матч не будет задержан, если в случае необходимости, переводчика не будет рядом с кортами.

15.9 Любое устройство связи, взятое Спортсменом с собой в Зону соревнований (на FOP) (включая РО/СА), должно быть одобрено во время проверки оборудования и иметь действительную наклейку от Главного судьи (HR) или назначенного лица. Любое неправильное использование будет расцениваться как неуместное общение и повлечет за собой желтую карточку и штраф в один мяч, который будет сыгран после того, как будут разыграны все мячи Энда, или во время следующего Энда, если это происходит между Эндами (*см.: 4; 16.8.2*).

Тренерам разрешается использовать планшеты и смартфоны для ведения записей. Такие устройства должны быть настроены на режим, например, "режим полета", при котором невозможно каким-либо образом взаимодействовать со Спортсменами на корте. Судьи имеют право в любое время во время матча проверить устройство Тренера, чтобы убедиться, что оно не находится в режиме связи.

15.10 Тренеры, которые не находятся на игровой площадке (FOP), а также другие зрители могут подбадривать и/или давать краткие тренерские указания в течение одной минуты между Эндами. Это включает краткие устные инструкции и/или жесты. Не должно быть никаких диалогов между Спортсменами, находящимися на корте, и теми, кто не входит в игровую Зону. Любая форма коучинга (наставлений) во время Энда запрещена.

Члены команды (Спортсмены, Тренеры и/или любой другой персонал), которые не соблюдают это правило, могут лишиться своей аккредитации и доступа на площадку на время проведения турнира. Обычные зрители, которые не соблюдают это правило, могут быть удалены с места проведения соревнований (трибуны). Любой Судья, заподозривший нарушение **правила 15.10**, должен уведомить об этом (ассистента) Главного судью, который вынесет решение после консультации с Техническим делегатом, за которым остается окончательное решение.

НАРУШЕНИЯ И СПОРЫ

16. Нарушения

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

- Изъятие мяча;
- Один штрафной мяч;
- Один штрафной мяч плюс изъятие мяча;
- Один штрафной мяч плюс желтая карточка;
- Желтая карточка;
- Штраф (Техническое поражение);
- Красная карточка (дисквалификация)

Все нарушения фиксируются в протоколе

Сторона (индивидуально, Команда или Пара) и ее СА/РО считаются как единое целое – любые желтые или красные карточки, полученные СА/РО, также присуждаются их Спортсмену/Команде/Паре. И наоборот, желтые и красные карточки, присужденные Спортсмену, также распространяются на их СА/РО.

Тренер считается единым целым. Полученная Тренером желтая или красная карточка не относится к Стороне.

16.1 Изъятие (удаление мяча с корта)

16.1.1 Изъятие - это удаление мяча с корта. Изъятый мяч будет помещен в специально отведенное место: на пол или в контейнер для мячей вне игры.

16.1.2 Изъятие может быть назначено только за нарушение, которое происходит во время броска (выпуска) мяча.

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

16.1.4 Если рефери не сможет остановить мяч до того, как он заденет другие мячи, то Энд будет считаться прерванным (**Правило: 12.1 – 12.4**).

16.2 Штрафной мяч (Пенальти)

16.2.1 Штрафной мяч (пенальти) – это присуждение одного дополнительного мяча противоположной Стороне. Этот мяч будет разыгран после того, как в периоде (Энде) будут сыграны все мячи. Судья подводит итог Энда, а Судья-хронометрист записывает счёт; все мячи убираются с игровой площадки, а Сторона, получившая штрафной мяч, выберет любой один (1) из своих цветных мячей, который будет брошен в штрафную зону (квадрат-мишень). Судья покажет Стороне цветной индикатор и объявит: «Одна минута!». У игрока есть 1 минута, на выполнение штрафного броска. Если этот мяч останавливается внутри квадрата-мишени (35x35 см), не касаясь внешних линий обозначения данной зоны, Сторона, разыгравшая штрафной мяч, получит одно дополнительное очко. В случае штрафного броска часы (таймер) ставят на 1 минуту.

16.2.2 Если во время Энда одна из Сторон сделала более одного нарушения, может быть назначено более одного штрафного мяча. Каждый штрафной мяч разыгрывается отдельно. Сыгранный мяч убирается с игровой площадки и записывается в протокол (если он засчитан), и Сторона снова выбирает из всех своих цветных мячей тот, которым будет бросать следующий штрафной.

16.2.3 Нарушения, совершённые обеими Сторонами, не отменяют друг друга. Каждая из Сторон попытается заработать свои штрафные очки. Первый штрафной мяч будет разыгран той Стороной, которая первой получила право на штрафной мяч, далее Стороны будут поочередно разыгрывать оставшиеся штрафные мячи.

16.2.4 Если нарушение, которое приводит к назначению штрафного мяча, совершено во время розыгрыша штрафного мяча, судья присуждает штрафной мяч противоположной Стороне.

16.3 Желтая карточка

16.3.1 При совершении нарушения, указанного в **пункте 16.9** Правил, будет показана желтая

карточка, и Судья отметит это нарушение в протоколе матча.

16.3.2 Если Спортсмен зарабатывает две (2) желтые карточки во время соревнования, он отстраняется от участия в текущем матче. Матч (индивидуальный или Тройки/Пары) считается проигранным в виде штрафа (**ссылка: 10.16.7**).

За вторую желтую карточку и за каждую последующую желтую карточку, полученную игроком, он/она будет отстранен от участия в оставшейся части текущего матча, но имеет право сыграть в оставшихся матчах соревнования.

16.4 Красная карточка (дисквалификация)

16.4.1 В случае дисквалификации Спортсмена, Тренера, Рамп-оператора или Спортивного Ассистента, будет показана красная карточка, которая будет отмечена в протоколе матча. Красная карточка всегда означает немедленную дисквалификацию с соревнований (**ссылка: 16.11.4**).

16.4.2 Если Спортсмен и/или его РО/СА дисквалифицируются, Сторона проигрывает матч (**ссылка: 10.16.7**).

16.4.3 Дисквалифицированный участник может быть восстановлен для участия в будущих соревнованиях на том же турнире по усмотрению Главного судьи и Технического делегата. Если красная карточка была присуждена за манипулирование мячом (фальсификацию), то этот участник не может быть восстановлен на том же турнире. (**ссылка: 5.3**)

16.5 Следующие действия приведут к изъятию сыгранного мяча (ссылка: 16.1):

16.5.1 Если мяч был выпущен до того, как Судья указал, какая Сторона должна играть.

16.5.2 Если в матче ВС3 игрок не сам выпустил мяч. Спортсмен должен иметь прямой физический контакт с мячом в момент его выпуска. Прямой физический контакт включает в себя использование вспомогательного устройства, прикрепленного непосредственно к голове, рту, руке или ноге Спортсмена (**см.: 4.1.5**)

16.5.3 Если СА/РО касается Спортсмена, или толкает/тянет инвалидную коляску во время выполнения броска или выпуска мяча (**см.: 9.2.1; 9.2.2**).

16.5.4 Если Рамп-оператор и Спортсмен одновременно выпускают мяч.

16.5.5 Если цветной мяч брошен до Джека. (Спортсмен, который должен бросать Джек-бол по-прежнему обязан бросать Джек, **согласно ст. 10.4**)

16.5.6 Если первый цветной мяч брошен не тем Спортсменом, который бросил Джек (**ссылка: 10.6.1**).

16.5.7 Если Игрок ВС3 не сделал двусторонний мах после того, как ему был предъявлен Джек и до того, как он выбросит Джек бол; или перед выполнением штрафного броска; или перед первым броском этой Стороны на тай-брейке (**ссылка: 4.1.6**).

16.5.8 Если Спортсмен ВС3 (в индивидуальной или Парной играх) не сделал двусторонний мах, когда он или товарищ по команде возвращаются с игровой площадки, перед тем как выпустить свой мяч. (Для Пар это одновременный двусторонний мах) (**ссылка: 4.1.6**).

16.5.9 Если какая-либо Сторона одновременно бросает более одного мяча (*ссылка: 10.12*).

16.6 Следующие действия приведут к присуждению штрафного мяча (Пенальти) (ссылка: 16.2):

16.6.1 Если Спортсмен входит в игровую Зону до того, как Судья показал его цвет (*ссылка: 10.9.2*).

16.6.2 Если Рамп-оператор поворачивается в сторону игровой площадки во время Энда, чтобы посмотреть игру, до того, как будут разыграны все мячи обеих Сторон (*ссылка: 9.2.1*).

16.6.3 Если Спортсмен и/или Спортивный Ассистент/Рамп-оператор готовит свой следующий бросок, ориентируя инвалидную коляску и/или рампу или катая мяч во время отведенное противоборствующей Стороне (*см.: 10.9.1*)

16.6.4 Если Спортивный Ассистент/Рамп-оператор передвигает инвалидную коляску, рампу или поинтер, или передает мяч Спортсмену без указания игрока (*см.: 9.2.1; 9.2.2*).

16.6.5 Если Спортсмен/СА/РО не находится "в стороне" (не «Освободил путь») и уже был устно предупрежден один раз за то, что не «Освободил путь» в том же матче (*правила 10.8 и 10.7.1*).

16.6.6 Случайное касание мяча на площадке до окончания игры.

16.6.7 Необоснованная задержка матча.

16.6.8 Несогласие с решением Судьи.

16.6.9 Спортивный Ассистент, Рамп-оператор или Тренер входит в игровую зону без разрешения Судей (*ссылка: 10.15.4*).

16.6.10 Неподобающее поведение во время разминки.

16.7 Следующие действия приведут к изъятию сыгранного мяча и присуждению штрафного мяча (Пенальти) (см. пункты 16.1 / 16.2):

16.7.1 Выпуск Джека или цветного мяча, когда Спортивный Ассистент, Рамп-оператор, Спортсмен или любое из их снаряжения, мячи или вещи касаются разметки корта или части поверхности корта, не являющейся боксом игрока. СА игрока ВС1 может находиться за бросковым боксом своего Спортсмена. Для игроков ВС3 и их Рамп-операторов это включает те случаи, когда мяч все еще находится на рампе (*ссылка:10.3*).

16.7.2 Выпуск Джек-бола или цветного мяча, когда рампа нависает над любой частью линии броска (*ссылка: 4.1.4*).

16.7.3 Выпуск мяча без контакта по крайней мере одной ягодицы (или живота, согласно классификации) с сиденьем инвалидной коляски (отсутствие контакта вообще) (*ссылка: 10.3.1*).

16.7.4 Выпуск мяча, когда мяч касается части корта, находящейся за пределами бокса игрока (*ссылка: 10.3*).

16.7.5 Во время выпуска мяча Рамп-оператор смотрит в игровую зону (*ссылка: 9.2.1*).

16.7.6 Выпуск мяча, когда сиденье инвалидной коляски Спортсмена превышает максимально допустимую высоту – 66 см. Правило касается классов BC1, BC2 и BC4 (**см. 4.2.1**).

16.7.7 В Парной или Командной дисциплинах, выпуск мяча в то время, когда партнёр по команде ещё не вернулся в свой игровой бокс (**см.: 10.9.6**). Если у не бросающего игрока хотя бы одно колесо инвалидной коляски находится внутри своего бокса, считается, что он находится в своём бросковом боксе.

16.7.8 Подготовка к броску, а затем выпуск мяча, когда было время играть другой Стороне (**ссылка: 16.6.3**).

16.8 Следующие действия приведут к назначению пенальти и желтой карточке (см. пункты 16.2, 16.3):

16.8.1 Любое вмешательство/преднамеренное действие с целью отвлечь внимание соперника или нарушить его концентрацию или игровые действия.

16.8.2 Если, по мнению Судьи, между Спортсменом/Спортсменами, их СА, РО и/или Тренерами имеется неуместное общение. (**ссылки: 17.1-17.3**).

16.9 Спортсмен, Спортивный ассистент, Рамп-оператор и/или Тренер, совершивший любое из следующих нарушений, получит желтую карточку (ссылка: 16.3):

16.9.1 Спортсмен или Сторона входит в Зону разминки не в свою очередь; или с игроком в Зоне разминки или в Комнате ожидания находится больше персонала, чем разрешено (**см.: 6.1, 6.2, 7.2**). В этом случае Спортсмен или Сторона (в Парных или Командных матчах) получит жёлтую карточку.

16.9.2 Спортсмен, Пара или Команда, принешие в Комнату ожидания (Call Room) больше мячей, чем это разрешено Правилами (**см.: 2.1, 2.2, 2.3**). Лишние мячи будут конфискованы и удержаны до конца соревнования. Сторона, принесящая дополнительные мячи, может выбрать, какие мячи подлежат конфискации.

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

16.9.3 Спортсмен получит жёлтую карточку, если его мяч(и) не соответствует критериям во время предматчевой проверки мячей (**см.: 8 и 14**). Весь процесс проверки мячей - это одно событие. Если Спортсмен принесет слишком много мячей и потеряет один из них во время одного из тестов, он/она получит ОДНУ желтую карточку, а НЕ две. У входа в Колрум будет вывешено уведомление с перечнем не прошедших проверку мячей, неисправного оборудования (снаряжения) и всех желтых карточек.

Если Спортсмен приносит слишком много мячей, и один или несколько оставшихся мячей не проходят проверку во время проверки мячей - в том же матче – это считается одной проверкой мяча, и будет предъявлена только одна желтая карточка.

16.9.4 Тренер или Спортивный Ассистент, покидающий Зону корта во время матча без разрешения Судьи, даже если это происходит между Эндами или во время медицинского или технического тайм-аута, не имеет права вернуться на матч.

16.9.5 Использование во время соревнований оборудования (снаряжения), которое не соответствует критериям. (Если во время проверки снаряжения перед турниром будет обнаружено, что снаряжение не соответствует требованиям, оно может быть адаптировано в соответствии с требованиями и на нее может быть нанесена официальная печать/наклейка.) (*ссылка 4 последний абзац; 4.1.3; 4.1.5*)

16.10 Вторая желтая карточка (см.: 16.3)

16.10.1 Вторая желтая карточка означает получение второго предупреждения во время того же соревнования (т.е. ранее была показана желтая карточка за любое нарушение, указанное в *правиле 16.9*).

16.10.2 Вторая жёлтая карточка в Зоне разминки или Комнате ожидания предъявленная Спортсмену и/или Спортивному Ассистенту/Рамп-оператору во время того же соревнования, приведет к отстранению от участия в текущем матче. Сторона проигрывает матч своему сопернику в виде штрафа (*ссылка: 10.16.7*).

Вторая желтая карточка, показанная Тренеру/Ассистенту Тренера, не позволит ему/ей войти в игровую Зону (FOP) этого матча.

16.10.3 Вторая желтая карточка, показанная на корте во время матча, приведет к отстранению Стороны от участия в матче и может привести к штрафу (*ссылка: 10.16.7*). Если это Тренер, то он(а) вынужден(ы) покинуть площадку (FOP), но матч может быть продолжен.

16.11 Любой член команды, Спортсмен, Спортивный Ассистент, Рамп-оператор и/или Тренер, совершивший любое из следующих нарушений, получит красную карточку и немедленную дисквалификацию (ссылка: 16.4):

16.11.1 Демонстрация неспортивного поведения на игровом поле или за его пределами, например: попытка обмануть Судью, соревнование с подделанным мячом (мячами), намеренный срыв Энда и/или действия, наносящие ущерб противоположной Стороне или персоналу соревнований.

16.11.2 Агрессивное (грубое) поведение.

16.11.3 Использование оскорбительных или нецензурных выражений, или жестов.

16.11.4 Красная карточка в любой момент приведет к немедленной дисквалификации с соревнований. Результаты предыдущих матчей во время соревнований будут аннулированы, и Спортсмен или Сторона не получит право на дальнейшее участие или рейтинговые очки за участие в соревнованиях (*ссылка: 16.4.1*).

16.12 Штраф (Forfeit) – Техническое поражение в матче

Следующие действия приведут к штрафу (поражению в матче):

16.12.1 Повреждение мячей или снаряжения соперника (не преднамеренно) (*ссылка: 4.1.9*).

16.12.2 Неудачная проверка мяча после матча (*Ссылка: 14*).

16.12.3 Спортсмен/РО покидает площадку (корт) (*Ссылка: 10.9.8*).

СПОРЫ

17. Порядок разъяснений и разрешения споров

17.1 Во время матча Стороне может показаться, что Судья пропустил какое-либо событие или принял неверное решение, которое влияет на результат матча. В это время Спортсмен/Капитан этой Стороны может обратить внимание Судьи на эту ситуацию и потребовать разъяснений. Время должно быть остановлено (*ссылка: 10.2.10*).

17.2 Во время матча Спортсмен/Капитан может запросить решение у Главного судьи (HR), решение которого является окончательным, и матч продолжается. Дальнейшие протесты не принимаются. Если используются верхние камеры наблюдения, Главный судья (HR) может использовать такие доказательства при принятии решения. Никакие другие видеоматериалы (прямая трансляция, командная камера и т.д.) не будут приняты в качестве доказательства в любом споре.

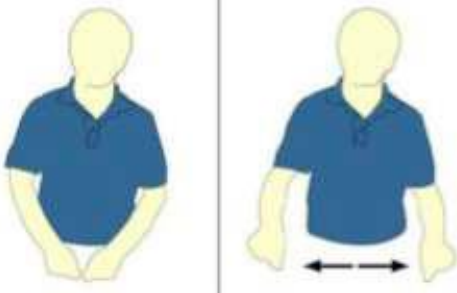
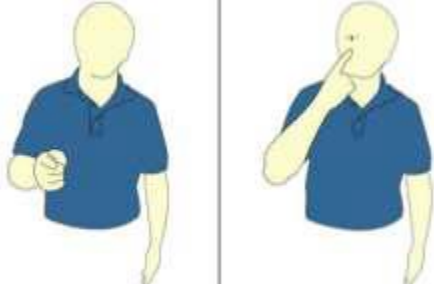
18. Официальные жесты/сигналы

Жесты были разработаны для того, чтобы помочь Судьям и Спортсменам разобраться в определенных ситуациях. Спортсмены не могут протестовать, если Судья забывает использовать определенный жест.

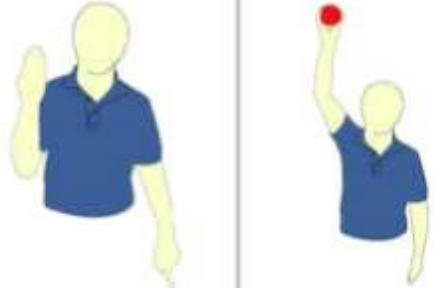
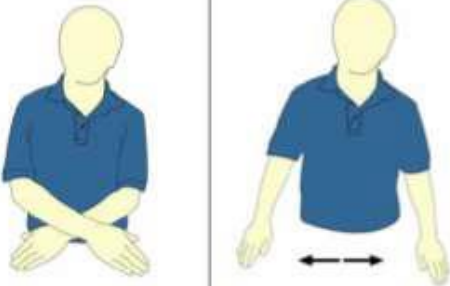
Жесты Судьи

Ситуация	Описание жеста	Жест
Показать, что необходимо бросить разминочные мячи или Джек: - Правило 10.1 - Правило 10.4.2	Имитируя рукой бросок, скажите: «Начать разминку» или «Джек».	
Показать, что необходимо бросать цветной мяч: - Правило 10.6 - Правило 10.7	Покажите индикатор в соответствии с цветом, Стороны, которая должна бросать.	
Равноудалённые мячи Правило 10.13	Держите индикатор боком к ладони, как показано на рисунке, так, чтобы край указывал на Спортсменов. Переверните индикатор, чтобы показать, какая Сторона должна бросать (как указано выше)	



Технический или медицинский тайм-аут: - Правило 19 - Правило 20	Поставьте ладонь одной руки на пальцы другой руки, образуя букву Т, при этом анонсируя, какая Сторона берёт тайм-аут (технический или медицинский для – имя спортсмена/команда /страна/цвет мячей).	
Стоп - Правило 10.7.2 - Правило 17.1 - Правило 10.2.10	Покажите поднятую ладонь руки 10.7.2 Указать судье-хронометристу “Остановить время” или Указать Сторонам “Подождать”	
Замена: Только на юношеских турнирах	Вращайте одну руку вокруг другой.	
Измерение - Правило 3.5 - Правило 10.16.6	Соедините две руки, а затем разведите их в стороны, как будто вы используете рулетку.	
Судья спрашивает, хочет ли Спортсмен(ы) выйти в игровую зону посмотреть: Правило 10.16.6	Укажите на спортсмена, а затем на глаз Судьи.	
Неуместное общение: - Правило 16.8.2 - Правило 15	Укажите на рот и покачайте указательным пальцем другой руки.	



Выход мяча за границы корта (мяч вне игры): - Правило 10.7.2 - Правило 10.10.3 - Правило 10.11	Укажите на мяч и поднимите вертикально предплечье, повернув ладонь к себе и скажите: «Аут» или «Вне игры». Затем поднимите мяч, который покинул корт.	
Изъятие: Правило 16.1	Укажите на мяч и поднимите предплечье согнутой рукой, прежде чем поднять мяч (везде, где это возможно).	
1 штрафной мяч: Правило 16.2	Поднимите 1 палец.	
Желтая карточка: - Правило 16.3 Вторая жёлтая карточка и запрет на участие в текущем матче - Правило 16.10	Покажите желтую карточку за нарушение. Показать желтую карточку за второе нарушение (закончить матч, для всех турниров)	
Красная карточка: (Дисквалификация) - Правило 16.4 - Правило 16.11	Покажите красную карточку.	
Завершение энда/конец матча: Правило 10.15	Скрестите вытянутые руки и разведите их в стороны. Скажите: «Энд окончен» или «Матч окончен».	

Счёт: • Правило 3.4 • Правило 10.16	Поместите пальцы на соответствующий цвет на цветовом индикаторе, чтобы показать результат. И скажите счёт.	
---	---	---

Счёт

Примеры отображения счёта			
			
3 очка красным	7 очков красным	10 очков красным	12 очков красным

Судья на линии

Ситуация	Описание жеста	Жест
Необходимо привлечь внимание судьи	Поднимите руку	

ТАЙМ-АУТЫ

19. Медицинский тайм-аут

19.1 Если Спортсмену или СА/РО становится плохо во время матча (это должна быть серьезная ситуация), любой Спортсмен может попросить медицинский тайм-аут, если это необходимо. Матч может быть прерван на медицинский тайм-аут на десять (10) минут, в течение которых Судья должен остановить хронометраж матча. В дисциплине BC3 во время 10-минутного медицинского тайм-аута Рамп-операторы не могут смотреть в игровую зону.

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

19.3 Любой Спортсмен, СА или РО, который взял медицинский тайм-аут, как можно скорее должен быть осмотрен медицинским персоналом, назначенным на место проведения турнира. Медицинский персонал соответствующей Команды также может быть приглашен на площадку для оказания помощи. При необходимости медицинскому персоналу может быть оказана помощь в общении со Спортсменом или СА/РО. Медицинский тайм-аут начинается немедленно после подачи соответствующего сигнала, но обратный отсчет времени не начнется до тех пор, пока медик не

прибудет на корт.

19.4 Во всех видах программы, если Спортсмен не может продолжить игру, эта Сторона проигрывает матч.

19.5 Когда медицинский тайм-аут требуется для Спортивного Ассистента/Рамп-оператора, и СА/РО не может продолжить участие в матче после тайм-аута, если у Спортсмена остались мячи, но он не может разыграть их без посторонней помощи, они становятся мячами вне игры.

19.6 Если Спортсмен продолжает запрашивать медицинские тайм-ауты в последующих матчах, Технический делегат (TD), проконсультировавшись с медицинским персоналом и представителем страны (региона) этого Спортсмена, примет решение о том, следует ли отстранить этого Спортсмена от участия в оставшейся части соревнований.

В личном зачете (индивидуальной дисциплине), если Спортсмен снялся с оставшейся части соревнований, во всех последующих матчах, в которых он мог бы принять участие, ему будет засчитано поражение со счетом 0:6 или с наибольшей разницей в очках в любом матче в этой группе или серии плей-офф.

20. Технический тайм-аут

20.1 Один раз за матч, в случае поломки какого-либо снаряжения/оборудования, время должно быть остановлено, и Спортсмену будет предоставлен десятиминутный (10) технический тайм-аут для ремонта или замены снаряжения. В Парном матче Спортсмен может поделиться рампой со своим товарищем по Команде, если это необходимо. Запасная рампа или инвалидная коляска могут быть заменены между Эндами (об этом должен быть уведомлен Главный судья). Инструменты для ремонта и запчасти, включая запасную рампу или запасную инвалидную коляску, могут быть доставлены из-за пределов Зоны соревнований (FOP). Официальное лицо (Линейный судья, Судья-хронометрист, Судья...) должно сопровождать персонал, выполняющий ремонт.

20.2 Если оборудование не может быть отремонтировано (или заменено между периодами), Спортсмен должен продолжать играть со сломанным оборудованием. Если Спортсмен не в состоянии продолжать, все оставшиеся у него мячи становятся мячами вне игры.