

BISFed Международные Правила Бочча

2017 – v.1

Перевела: Юлия Гревцева



BISFed

Boccia International Sports Federation



BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Введение

Бочча

Правила, представленные ниже, относятся к игре бочча.

Правила применяются ко всем международным соревнованиям, проходящим под эгидой BISFed (Международной Федерации Бочча). К таким соревнованиям относятся Открытые Соревнования, Региональные Соревнования, Региональные и Мировые Чемпионаты, а также Паралимпийские Игры.

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

Дух Игры

Этика и дух игры схожи с теннисом. Приветствуется участие публики, однако, в момент совершения броска зрителей, включая членов команды, не принимающих участие в игре, просят соблюдать тишину.

Переводы

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

Фотосъёмка

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

Испытательный срок для нововведённых Правил Бочча

Изменения в Правилах Бочча, включённые в данную версию, будут испытываться во время всех соревнований, которые пройдут под эгидой BISFed в 2017 году. Комитет по правилам приветствует комментарии по поводу нововведений и будет исследовать эффективность правил в конце 2017 года. Комментарии отправлять на адрес admin@bisfed.com.

Все комментарии членов федерации ценны и могут быть использованы для дальнейших изменений. Через несколько месяцев, когда правила будут достаточно испытаны, то есть по окончании 3-4 соревнований, пожалуйста, присылайте свои комментарии. Мы просим помочь в улучшении правил и отправлять Ваши позитивные мысли, а также высказывать любые сомнения.

Содержание

1. Определения	4
2. Пригодность к игре	5
3. Дисциплины.....	5
3.5 Обязанности капитана	7
4. Проверка оборудования и мячей.....	8
5. Вспомогательные устройства	10
6. Коляски	11
7. Процедура разминки.....	11
8. Комната ожидания	11
9. Случайная проверка	13
10. Игра	14
10.8 Подготовка к следующему эндю	15
11. Счет.....	17
12. Прерванный период	18
13. Тай-брейк	18
14. Перемещение на корте.....	19
15. Штрафы	20
16. Общение.....	24
17. Время на каждый период.....	25
18. Процедура разъяснений и протестов	26
19. Медицинский тайм-аут.....	28
Приложения	29
Приложение 1 – Официальные жесты	30
Приложение 2 – Протесты	35
Приложение 3 – Чертёж корта	41
Приложение 4 – Словарь терминов	43

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

1. Определения

Классификация	Процесс классификации спортсмена в соответствии с Правилами Классификации BISFed.
ДЦП	Детский Церебральный Паралич
Дисциплина	Один из уровней соревнований, зависящий от классификации.
Мяч	Один из красных или синих мячей или Джек (ст.4.7)
Джек	Белый мяч-мишень
Мяч вне игры (дэд бол)	Красный или синий мяч, вышедший за границы корта после броска; мяч, удаленный с корта судьей после нарушения, мяч, брошенный после того, как время стороны истекло, или мяч, который атлет отказался бросать.
Штрафной мяч	Дополнительный мяч, который бросают в конце Периода (Энда), если судья наказал оппонента штрафным броском за какое-либо нарушение правил.
Не брошенные мячи	Мячи, которые сторона решила не бросать.
Трафарет	Пластина, используемая для подтверждения окружности мячей.
Шкала измерения веса	Используется для измерения веса мячей с погрешностью в 0.01г
Комната ожидания	Место регистрации перед матчем
ЗПИ	Зона Проведения Игр. Область, где находятся все корты. Она также включает в себя место, где находятся счётчики.
Корт	Игровая площадка, обозначенная линиями и включающая бросковые боксы.
Зона игры	Корт, не считая бросковых боксов.
Бросковый бокс	Один из шести отмеченных и пронумерованных боксов, из которых бросают спортсмены.
Бросковая линия	Линия на корте, из-за которой спортсмены бросают мячи.
V-линия	Линия, которую должен пересечь Джек, чтобы игра состоялась
Крест	Отметка в центре Зоны игры для Джека, когда тот выставляют во время тай-брейка, а также когда Джек выходит за внешние линии корта или заходит в зону, недействительную для Джека после того, как был брошен 1-ый цветной мяч.
Зона штрафного броска	Квадрат размером 25см x 25см, расположенный на кресте и предназначенный для штрафных бросков.
Матч	Соревнование между двумя сторонами, включающее определенное количество периодов игры (эндов)
Период (энд)	Отрезок матча, когда двумя сторонами разыграны Джек и все остальные мячи.
Прерванный период (энд)	Когда нарушается нормальный порядок чередования бросков либо случайно, либо намеренно
Нарушение	Любое действие игрока, стороны, заменяющего, спортивного ассистента или тренера, которое противоречит правилам игры
Жёлтая карточка	Карточка желтого цвета. Размеры 7см x 10 см. Судья показывает желтую карточку во время предупреждения.
Красная карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика красного цвета. Размеры 7смx10 см. Судья показывает красную карточку во время удаления.
Вспомогательные устройства (оборудование)	Жёлоб, перчатки, медицинские шины и другое оборудование, например, поинтеры.
ОКС	Организационный Комитет Соревнований
СА, ГС, АГС, ТД, АТД	Спортивный ассистент, Главный Судья, Ассистент Главного Судьи, Технический Делегат, Ассистент Технического Делегата
Сторона	В индивидуальной дисциплине сторона определяется одним (1) игроком, в командной или парной бочка сторону определяют соответственно три (3) или два (2)

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

	игрока. Заменяющие игроки, спортивные ассистенты и тренеры в случае, когда им это позволено, тоже являются частью «стороны».
СА	Спортивный ассистент, помогающий спортсмену в соответствии с правилами спортивного ассистента.
Замена	Заменяющий спортсмен одной стороны.
Бросок	Термин, используемый для описания броска мяча. Это может быть бросок, удар или просто высвобождение мяча при использовании вспомогательного средства
Зона разминки	Обозначенная зона для разминки перед заходом в Комнату ожидания.

2. Пригодность к игре

2.1 Правила пригодности к игре четко расписаны в правилах классификации BISFed. В Руководстве содержится описание классификационного профиля, процесс классификации, переклассификации и протестов. Для деталей классификации обратитесь к секции 4 «Классификации и спортивных профилей» Классификационных правил BISFED, опубликованных на сайте.

2.2 Всем спортсменам должно исполниться 15 лет до 1 января того года, в котором они хотят выступать на международных соревнованиях. К международным соревнованиям относятся, но не ограничиваются только ими Региональные Чемпионаты, Чемпионаты Мира, другие соревнования, проходящие под эгидой BISFED и Паралимпийские Игры.

3. Дисциплины

Общие положения

В игре 7 дисциплин. Каждая дисциплина предполагает участие спортсменов любого пола. Это следующие дисциплины.

3.1 Индивидуальные дисциплины

- Индивидуальная BC1
- Индивидуальная BC2
- Индивидуальная BC3
- Индивидуальная BC4

В индивидуальных дисциплинах матч состоит из 4 эндов. Каждый спортсмен начинает 2 энда, то есть бросает Джек в двух эндах из четырёх. У каждого спортсмена 6 цветных мячей. Сторона, играющая красными мячами, занимает третий игровой бокс, а сторона, играющая синими мячами, занимает четвёртый игровой бокс. В Комнату ожидания спортсмен имеет право принести 6 красных мячей, 6 синих мячей и 1 Джек.

3.2 Парные дисциплины

- Пары – для игроков, классифицированных как BC3;
- Пары – для игроков, классифицированных как BC4.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Пара ВС3

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальной дисциплине ВС3. Пара ВС3 может включать одного заменяющего игрока. Исключения могут быть только с разрешения BISFed, и его решение является окончательным. Пара ВС3 должна включать на корте как минимум одного игрока с ДЦП. У каждого игрока есть спортивный ассистент, который следует правилам для спортивных ассистентов (ст. 3.6).

Пара ВС4

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальной дисциплине ВС4. Пара ВС4 может включать заменяющего игрока. Исключения только с разрешения BISFed, и его решение является окончательным. Спортсмены, играющие ногой, могут иметь спортивного ассистента, который следует правилам для спортивных ассистентов (ст. 3.6).

В парных дисциплинах ВС3 и ВС4 матч состоит из 4 эндов, каждый спортсмен начинает энд, то есть бросает Джек, данное право передаётся в порядке нумерации от второго игрового бокса до пятого. У каждого спортсмена 3 цветных мяча. Сторона, играющая красными мячами, занимает второй и четвёртый игровые боксы, а сторона, играющая синими мячами, занимает третий и пятый игровые боксы

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

3.2.2 Мячи заменяющих игроков будут помещены в специальное место рядом с судьёй на счётчике.

3.3 Командная дисциплина

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальных дисциплинах ВС1 или ВС2. Команда должна проводить матч, всё время имея не менее одного игрока ВС1 на корте. Каждой команде разрешено иметь одного спортивного ассистента, который следует правилам для спортивных ассистентов (ст. 3.6). Каждая команда может включать не более двух заменяющих игроков. Если в команде два заменяющих, то она должна включать двух игроков ВС1.

Матч состоит из 6 эндов. Каждый спортсмен начинает один энд, то есть бросает Джек, данное право передаётся в порядке нумерации от первого игрового бокса до шестого. У каждого спортсмена 2 цветных мяча. Сторона, играющая красными мячами, занимает первый, третий и пятый игровые боксы, а сторона, играющая синими мячами, занимает второй, четвёртый и шестой игровые боксы.

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

3.3.2 Мячи заменяющих игроков будут помещены в специальное место рядом с судьёй на счётчике.

3.4 Время между эндами во время игр Пар и Команд

Между эндами нет тайм аутов.

Судья разрешает максимум 1 минуту между эндами. 1 минута начинается, когда Судья берёт Джек и говорит «Одна минута». Тренеры могут собрать мячи своих игроков, подойти и поговорить на корте со своими игроками. Тренеры попросить Спортивных ассистентов, Судью или Судью на линии помочь

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

собрать мячи. По прошествии 50 секунд Судья скажет «10 секунд!». По прошествии 1 минуты Судья скажет «Время!» и даст Джек спортсмену, который должен бросать его. Другая сторона должна прекратить все действия, Судья скажет «Джек в корт, пожалуйста!». Если другая сторона не готова, ей придётся подождать, пока судья не покажет, что настала её очередь бросать мяч, только тогда она сможет закончить приготовления. Спортсмены должны быть в своих боксах, а тренеры должны находиться в отведённой им зоне к моменту, когда Судья скажет «Время!», в противном случае они получат жёлтую карточку за задержку матча (ст. 15.8.1).

3.5 Обязанности капитана

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

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

3.5.3 Решать, какой член команды должен бросать мячи во время игры, включая штрафные мячи.

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

3.5.5 Признавать решения судьи в процессе ведения счета.

3.5.6 Консультироваться с судьей в ситуациях прерванного периода или спора.

3.5.7 Подписывать протокол или назначать кого-то сделать это. Подписывающий человек должен написать своё собственное имя.

3.5.8 Подавать протест. Тренер и менеджер команды также имеют на это право.

3.6 Правила о спортивных ассистентах

Спортсменам класса BC1, BC3 и BC4, играющим ногой, разрешено иметь спортивного ассистента. Спортивный ассистент спортсменов класса BC1 и BC4, играющих ногой, располагаться за боксом своего спортсмена. Ассистента спортсмена класса BC3 находятся в боксе своего спортсмена.

Спортивные ассистенты выполняют следующие задачи:

- Регулирование и стабилизация коляски спортсмена - исключительно по просьбе спортсмена.
- Регулирование положения спортсмена - исключительно по просьбе спортсмена.
- Подготовка и/или передача мяча спортсмену - исключительно по просьбе спортсмена.
- Регулирование желоба (BC3) - исключительно по просьбе спортсмена.
- Действия до и после броска.
- Сбор мячей с корта в конце каждого энда - по просьбе судьи.

Спортивному ассистенту не разрешается иметь прямой физический контакт со спортсменом во время броска, помогать атлету, подталкивая или регулируя коляску или поинтер. Также не разрешены небрежные прикосновения к спортсмену.

3.7 Тренер

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Одному тренеру для каждой дисциплины позволяется находиться в зоне разминки и Call Room для каждой игры.

Тренеру разрешено находиться на корте только во время игр пар и команд. Во время индивидуальных игр тренер не может находиться в ЗПИ.

4. Проверка оборудования и мячей

Любое оборудование, требующееся для проведения соревнований, должно быть предоставлено Организационным Комитетом и одобрено Главным Техническим Делегатом BISFed.

Проверка мячей и оборудования должна проходить до начала соревнований. Главный судья и/или назначенный им человек проведёт проверку желобов и мячей во время, отведённое Главным Техническим Делегатом. В идеале, проверка должна проходить за 48 часов до начала соревнований. Мячи, не прошедшие проверку, будут удержаны до окончания соревнований. Перчатки, шины и другие приспособления, используемые спортсменами на корте, должны быть одобрены Классификаторами и должны быть принесены на поверку оборудования. **Мячи, которые предоставляет Организационный Комитет, также должны пройти проверку.**

4.1 Корт

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

Размеры корта – 12.5м x 6м с шестью игровыми боксами. Все измерения внешних линий производятся внутри измеряемых линий. Линии, разделяющие игровые боксы и обозначающие крест, измеряются с помощью тонкой линии, проведённой карандашом, с лентой едва выходящей за данные отметки. Линия броска и V-линия должны быть помещены внутри зоны, недействительной для Джек-бола (смотрите Приложение 3 – Разметка корта).

Все отметки на корте должны быть такого размера – **от 1.9см до 7см в ширину**, также они должны быть легко различимы. Клейкая лента может использоваться для разметки линий. Толстая лента, шириной 4см – 7см, используется для обозначения боковых линий, бросковой линии и V-линии. Тонкая лента, **шириной от 1.9см до 2.6см**, используется для внутренних линий, линий, разделяющих игровые боксы, зону штрафного броска и крест. **Внутренний размер зоны штрафного броска – 25см x 25 см.** Тонкая лента должна быть наклеена снаружи квадрата зоны штрафного броска.

4.2 Табло для счёта

Табло для счёта должно располагаться в таком месте, откуда бы его могли видеть спортсмены, участвующие в игре.

4.3 Счётчики времени

Когда это возможно, счётчики времени должны быть электронными.

4.4 Мячи вне игры

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Мяч для игры в бочча, который оказался вне игры, должен быть помещён в специальный контейнер или за боковую линию, как минимум в 1м от игровой зоны, так, чтобы каждый из соревнующихся мог видеть, сколько мячей находится вне игры.

4.5 Индикатор цвета

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

4.6 Измерительные приборы

Шаблоны для измерения окружности мячей, ленты, калиперы, «щупы», фонарик и т.д. используются для измерения на корте.

4.7 Мячи для игры в бочча

Комплект мячей для игры в бочча состоит из шести красных, шести синих и одного Джека. Мячи, используемые на соревнованиях должны подходить под критерии, которые утвердили в BISFed (ст. 4.7.1, 4.7.2).

Каждый спортсмен и команда могут использовать свои собственные цветные мячи. Если проходит индивидуальная игра, спортсмен может использовать свой собственный Джек, в командной или парной игре используется только один Джек.

Мячи, предоставляемые Организационным Комитетом, могут использоваться только теми спортсменами, которые не принесли свои мячи в call room, или те, чьи мячи не прошли случайную проверку.

4.7.1 Критерии мячей

Вес 275 г +/- 12 г.

Длина окружности: 270 мм +/- 8 мм.

На мяче не должно быть никаких товарных знаков.

Мячи должны быть яркой окраски (красного, синего и белого цвета), в хорошем состоянии, без видимых царапин. Не разрешены никакие наклейки на мячах. Главный Судья и Главный Технический Делегат принимают финальное решение.

4.7.2 Проверка мячей

4.7.2.1 Вес каждого мяча проверяется взвешивающим устройством с точностью до 0.01грамм.

4.7.2.2 Окружность мяча проверяется с использованием жёсткого шаблона толщиной 7-7.5мм, в котором имеются два отверстия: первое отверстие с длинной окружности 262мм (малое) и второе 278мм (большое). Процедура проверки такова:

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

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

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

4.7.2.2.3 Каждый мяч будет проверен стандартным для BISFed тестом с прокатом мяча. Когда мяч отпускают, он должен прокатиться под влиянием силы тяжести по алюминиевой рампе длиной 290 мм с наклоном в 25 градусов к горизонтали. Каждый мяч должен прокатиться как минимум 175 мм по алюминиевой пластине (100мм в ширину) в конце рампы. Тест будет считаться пройденным, если мяч прокатится по пластине и докатится до её конца. Каждый мяч тестируется трижды, тест не будет считаться пройденным, если мяч не докатится о конца пластины в один из трёх разов. Мяч, который упадёт с пластины, будет считаться как не прошедший тестирование.

4.7.2.3 Главный судья может назначить дополнительную внеочередную проверку по пунктам правил 4.7.2.1 и 4.7.2.2.3 в Комнате ожидания перед любым матчем.

4.7.2.4 Каждый мяч, не прошедший проверку (ст. 4.7.2.1 – 4.7.2.3), изымается и остаётся у главного судьи до конца соревнований. Такие мячи не могут быть использованы на соревнованиях.

5. Вспомогательные устройства

Такие вспомогательные устройства, как желоба и поинтеры, используемые спортсменами ВСЗ, должны быть одобрены на Проверке оборудования на каждом соревновании. Перчатки и шины должны быть одобрены классификаторами и принесены на Проверку оборудования.

5.1 Желоб, положенный на бок, должен уместиться в пределах площадки размером 2,5 м x1 м. Желоба, включая расширители и основу, во время замеров должны быть полностью расправлены.

5.2. Вспомогательные устройства не должны содержать механических приспособлений, которые могли бы способствовать толканию **или** замедлению движения мяча, ориентации на скате с желоба (лазеры, уровни, тормоза, оптические устройства и пр.). Такие приспособления не разрешены для использования ни в Комнате ожидания, ни на корте. Как только мяч высвобождается игроком, ничто не должно мешать на его пути.

5.3 Во время того, как выпускается мяч, жёлоб не должен нависать над бросковой линией.

5.4 Нет ограничений по длине поинтеров, находящихся во рту, на голове или в руке.

5.5 В начале каждого энда жёлоб нужно двигать по крайней мере на 20 см влево и на 20 см вправо **сразу после** того, как судья покажет цвет, обозначающий, чья очередь бросать Джек, 15.2.2. То же самое необходимо сделать перед броском штрафных мячей.

5.6 Во время матча игрок может использовать более одного вспомогательного устройства. Игрок может произвести замену устройства только после указания судьи, что его очередь бросать. Все вспомогательные устройства должны находиться в боксе игрока, иначе судья накажет игрока по правилу 15.5.1 и 15.5.5.

5.8 Если желоб ломается во время периода в индивидуальной или парной игре, время должно быть остановлено и игроку будет дано десять (10) минут на ремонт желоба. В парных играх игрок может поделиться своим желобом с товарищем по команде. Подменяющий желоб должен быть заменен

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

между периодами (Главный судья должен быть об этом уведомлен).

5.8 Спортсмены, которым необходимы перчатки и/или шины, должны иметь документальное подтверждение от Классификаторов.

6. Коляски

6.1 Коляски для соревнований должны быть максимально приближены к обычному стандарту. Разрешается использование скутеров. Нет запрета на высоту сиденья для игроков класса BC3. Для остальных классов ограничение составляет 66 см от земли до самой нижней части, в которой таз спортсмена соприкасается с сиденьем.

6.2 Если коляска ломается во время матча, время должно быть остановлено и спортсмену будет дано десять (10) минут для удаления неисправностей. Даже если коляску починить не удаётся, спортсмен обязан продолжить игру или проиграть матч по правилу 11.8.

6.3 В случае спора решение принимается Главным судьей совместно с назначенным Главным техническим делегатом. Их решение является окончательным.

7. Процедура разминки

7.1 Перед началом каждого матча игроки могут размяться в специально отведенной Зоне разминки. Зона разминки должна использоваться до игры исключительно теми спортсменами, которые участвуют в матчах, время которых запланировано Организационным комитетом. Спортсмены, тренеры и ассистенты (и один переводчик на страну) могут в отведенное им время войти в Зону разминки и проследовать к выделенному им разминочному корту.

7.2 Игроки могут сопровождаться в Зону разминки следующим максимальным составом:

BC1 – 1 тренер, 1 спортивный ассистент;

BC2 – 1 тренер; 1 спортивный ассистент;

BC3 – 1 тренер, 1 спортивный ассистент;

BC4 – 1 тренер; 1 спортивный ассистент;

Пары BC3 – 1 тренер, 1 спортивный ассистент для каждого спортсмена;

Пары BC4 – 1 тренер; 1 спортивный ассистент;

Команды (BC1/2) – 1 тренер, 1 спортивный ассистент.

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

8. Комната ожидания

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

8.2 Игроки могут сопровождаться в Комнату ожидания следующим максимальным составом:

BC1 – 1 тренер, 1 спортивный ассистент;

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

BC2 – 1 тренер;
BC3 – 1 тренер, 1 спортивный ассистент;
BC4 – 1 тренер, (1 спортивный ассистент, если спортсмен играет ногой);
Пары BC3 – 1 тренер, 1 спортивный ассистент для каждого спортсмена;
Пары BC4 – 1 тренер; (1 спортивный ассистент, если спортсмен играет ногой);
Команды (BC1/2) – 1 тренер, 1 спортивный ассистент.

8.3 Перед входом в Комнату ожидания игроки, спортивные ассистенты и тренеры должны показать аккредитации. У игроков номера должны быть прикреплены на грудь или ногу, у ассистентов – на спину.

8.4 Регистрация производится у стола Комнаты ожидания, который находится перед входом в Комнату ожидания. Сторона, не появившаяся в Комнате ожидания, проигрывает матч.

8.4.1 В индивидуальных соревнованиях все игроки должны быть зарегистрированы за тридцать (30) – пятнадцать (15) минут до назначенного старта определенной игры.

8.4.2 В парных и командных соревнованиях все игроки должны быть зарегистрированы за сорок пять (45) – двадцать (20) минут до назначенного старта определенной игры.

8.4.3 Каждая сторона (индивидуальная, командная или парная игры) должна регистрироваться у входа в комнату ожидания всем составом одновременно, включая тренера и спортивных ассистентов, а также всё необходимое оборудование.

8.5 Зарегистрированные спортсмены, тренеры и спортивные ассистенты, находящиеся в Комнате ожидания, уже не могут ее покинуть. Если они это сделают, то не пропускаются в Комнату повторно и не допускаются к участию в матче (исключение 9.16). Другие исключения могут быть сделаны по решению Главного судьи или Технического делегата.

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

8.7 В определенное время двери Комнаты ожидания закрываются, и никакой человек или снаряжение уже не допускаются в нее после регистрации, правило 9.4. (Исключения могут быть сделаны по решению Главного судьи или Технического делегата.)

8.8 Судьи входят в Комнату ожидания для подготовки матча не позже, чем закрываются двери в комнату ожидания.

8.9 Спортсменов могут попросить показать их игровые номера и аккредитации.

8.10 Проверка спортивного снаряжения (мячи и подтвердительные маркировки на колясках, вспомогательные устройства (желоба) и т.д.) и жеребьевка (ст. 11.2) должны проводиться в Комнате ожидания. Любое оборудование, не прошедшее проверку, не может быть использовано на корте, только если недочет не был сразу исправлен.

8.11 ЖЕРЕБЬЁВКА – судья проводит жеребьевку, чтобы решить, какая сторона будет играть красными, а

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

какая синими мячами. Сторонам разрешено осмотреть мячи соперника до или после жеребьёвки, включая Джек.

8.12 Мячи, предоставляемые Организационным Комитетом, могут быть использованы только теми спортсменами, которые не принесли свои мячи в Комнату ожидания, или теми, чьи мячи не прошли случайную проверку.

8.13 Если есть задержка матча, когда проходит Комната ожидания, и кто-то просится в туалет, Главный Судья или Главных Технический Делегат могут удовлетворить просьбу, только если соблюдаются следующие пункты:

- другая сторона должна быть проинформирована об этом;
- если спортсмен находится в Комнате ожидания, то член команды должен сопровождать его;
- атлет должен вернуться в Комнату ожидания до того. Как всех поведут к выходам на корты; наказание за невозврат в Комнату ожидания в установленное время – проигрыш игры.

8.14 Правило 8.4 не применяется, если задержка происходит по вне Организационного комитета. Если матчи задерживаются по любой причине Организационный комитет извещает всех менеджеров команд в письменной форме, также должно быть пересмотрено время.

8.15 Переводчики могут войти в Комнату ожидания только по просьбе судьи. Переводчик должен находиться возле комнаты ожидания вплоть до начала игр, чтобы при необходимости быстро попасть в комнату ожидания.

9. Случайная проверка

9.1 Оборудование в любой момент соревнований может быть подвергнуто проверке, если Главный Судья сочтёт это нужным.

9.2 Мячи, не удовлетворяющие критериям (4.7.1, 4.7.2), конфискуются до конца последнего дня соревнований. Судья записывает в протокол информацию о конфискованных мячах. Игрокам на это время будет разрешено заменить мяч(и) на официальные мячи соревнований. После матча эти официальные мячи соревнований должны быть возвращены судье. Если спортсмен приносит большое количество мячей в Комнату ожидания, лишние мячи изымаются до конца соревнований.

9.3 Если во время выборочной проверки выясняется, что мяч(и) не соответствуют критериям, то согласно правилу 15.8.3 стороне выносится предупреждение (жёлтая карточка). Если у спортсмена более одного мяча не прошли проверку, он всё равно получает только одно предупреждение.

9.4 Если при второй случайной проверке выясняется, что инвентарь игрока (жёлоб, мячи, перчатки, шины и т.д.) не соответствуют критериям, то в соответствии с правилом 15.9.2 и 15.9.4 такой спортсмен дисквалифицируется.

9.5 Если мяч(и) у спортсмена забирают, он может попросить выдать ему мячи определённой жёсткости (твёрдые, средние, мягкие) если таковые имеются. Мячи будут предоставлены по возможности.

9.6 Игроки и тренеры могут наблюдать за проведением выборочной проверки. Если что-то случается, то судья должен позвать для повторной проверки Главного судью. Случайная проверка проводится либо в

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Комнате ожидания, либо на корте.

9.7 В командных и парных играх необходимо определить где чье оборудование, чтобы точно знать кто получит предупреждение, в случае если оборудование не пойдёт проверку.

10. Игра

Подготовка к матчу формально начинается с комнаты ожидания.

10.1 Разминка на корте

Игроки располагаются в соответствующих зонах. Каждая сторона по команде судьи может начать бросать свои мячи для разминки, включая Джек. Игрок/сторона может бросить до семи (7) мячей для разминки в течение двух (2) мин. Заменяющим игрокам не разрешается бросать мячи для разминки.

10.2 Бросок Джека

Во время броска любого мяча всё оборудование и одежда должны быть в пределах бокса. В случае ВСЗ данное правило включает и спортивных ассистентов.

10.2.1 Сторона, играющая красными мячами, всегда начинает первый период.

10.2.2 Игрок может бросить Джек только после того, как Судья покажет ему его цвет.

10.2.3 Игрок должен бросить Джек бол в соответствующую зону корта.

10.3 Нарушения при броске Джека

10.3.1 Джек считается брошенным с нарушением, если:

- останавливается в зоне, которая не засчитывается для Джека;
- Джек выбрасывается за пределы корта;
- нарушение совершено игроком, бросающим Джек бол. За это будет дано определённое наказание, предусмотренное правилами 15.1 – 16.9.

10.3.2 Если при броске Джек бола произошли нарушения, то мяч бросает игрок, который должен бросать Джек бол в следующем периоде. Если при броске Джек бола нарушения произошли в финальном периоде, он будет брошен игроком, выбрасывающим его в первом периоде. Джек последовательно передается игрокам, пока не попадёт зону, где Джек будет засчитан сыгранным.

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

10.4 Бросок на корт первого мяча

10.4.1 Игрок, который бросает Джек бол, также бросает первый цветной мяч.

10.4.2 Если мяч выброшен за пределы корта или изъят в результате нарушения, эта сторона продолжает бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи. В парах

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

и командах любой игрок со стороны, намеревающейся произвести бросок, может бросить на корт второй (2-й) мяч. Это решение принимает капитан.

10.5 Бросок первого мяча соперника

10.5.1 Затем бросок производит противоположная сторона.

10.5.2 Если мяч выброшен за пределы корта или изъят в результате нарушения, эта сторона будет продолжать бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не будут выброшены все мячи. В парах и командах может бросать любой игрок.

10.6 Бросок оставшихся мячей

10.6.1 Стороной, бросающей следующей, будет та, у которой мяч находится дальше от Джек бола, если только она не выбросила все свои мячи. Если она их выбросила, то следующей бросать будет другая сторона. Эта процедура будет продолжаться до тех пор, пока обеими сторонами не будут выброшены все мячи.

10.6.2 Если спортсмен решит не бросать оставшиеся мячи, он может сказать судье, что он закончил бросать и оставшиеся мячи будут объявлены, как мячи вне игры. **Не брошенные мячи должны быть записаны в протоколе.**

10.7 Завершение энда

10.7.1 После того как все мячи были брошены, включая любые штрафные мячи сторон, судья объявляет счет. Затем судья устно объявляет о конце периода. (В это время спортивным ассистентам игроков ВСЗ разрешается повернуться лицом к корту) (ст. 12).

10.7.2 Если есть необходимость бросать штрафные мячи, то после анонса счёта сторонам судья освобождает игровую зону (линейный судья может помочь). Сторона, получившая право штрафного броска, выбирает 1 из своих цветных мячей, которым будет совершён бросок в зону штрафного броска. Судья анонсирует счёт и потом скажет, что энд закончен (в это время ассистенты ВСЗ могут повернуться к игровой зоне). Общий счёт записывается в протокол.

10.7.3 В последнем энде игры на вылет если не все мячи были брошены, но победитель очевиден, наказания в следствие поддержки со стороны тренера или ассистента не последует.

10.7.4 Спортивные ассистенты и тренеры могут выходить на корт только с разрешения судьи.

10.8 Подготовка к следующему энду

Игроки, их спортивные ассистенты и технический персонал возвращают мячи для начала следующего периода. Судья разрешает максимум 1 минуту между эндами. 1 минута начинается, когда Судья берёт Джек и говорит «Одна минута». Тренеры могут собрать мячи своих игроков, подойти и поговорить на корте со своими игроками. Тренеры попросить Спортивных ассистентов, Судью или Сью на линии помочь собрать мячи. По прошествии 50 секунд Судья скажет «10 секунд!». По прошествии 1 минуты Судья скажет «Время!» и даст Джек спортсмену, который должен бросать его. Другая сторона должна прекратить все действия, Судья скажет «Джек в корт, пожалуйста!». Если другая сторона не готова, ей придётся подождать, пока судья не покажет, что настала её очередь бросать мяч, только тогда она

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

сможет закончить приготовления.

10.9 Бросок мячей

10.9.1 В момент броска хотя бы одно полупопие спортсмена должно прикасаться к коляске/скутеру. У спортсменов, которые могут играть только на животе, живот должен соприкасаться с коляской. У таких спортсменов должно быть разрешение от Классификаторов.

10.9.2 Если мяч брошен и срикошетил от бросившего его игрока, соперника или снаряжения, он все еще находится в игре. Если мяч в игре катится сам, ни с чем не соприкасаясь, он останется на корте в этой позиции.

10.9.3 После того, как мяч бросили, ударили ногой или мяч выкатился из желоба (не важно по полу или по воздуху), он может прокатиться по части игровой зоны/бокса игрока или по части игровой зоны/бокса соперника перед тем, как пересечь линию броска.

10.10 Мячи вне корта

10.10.1 Любой мяч будет считаться вне корта, если он коснулся или пересек линии границы. Если мяч (Джек или цветной) касается линии и поддерживает другой мяч, он убирается одним движением перпендикулярно к линии. Если мяч, который поддерживал убранный мяч падает и касается линии, он считается вне игры и убирается с поля. С каждым мячом поступают согласно пунктам 10.11.4 или 10.12.1.

10.10.2 Мяч, который касается или **пересекает боковую** линию, и затем повторно входит в корт, считается вне корта.

10.10.3 Мяч, который брошен и не вошел на корт, кроме случая, оговоренного в ст. 11.16, считается вне корта.

10.10.4 Любой цветной мяч, который брошен из корта, становится мячом вне игры и помещается в контейнер для мячей вне игры. Окончательное решение в таких ситуациях выносит судья.

10.11 Джек, выбитый из корта

10.11.1 Если Джек во время матча выбит из корта, он помещается на Крест.

10.11.2 Если это невозможно, потому что мяч уже стоит на кресте, то Джек будет размещен перед крестом, как можно ближе («перед крестом» означает зону между линией броска и восстановленным крестом) и на равном расстоянии от боковых линий.

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

10.11.4 Если на корте, после того, как Джек был выставлен на крест, нет никаких цветных мячей, бросает сторона, выбившая Джек.

10.12 Равноудаленные мячи

В случае если у обеих команд мячи равноудалены от Джека, бросок совершает та сторона, которая

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

бросала последней. Затем стороны совершают броски поочередно, пока один из мячей не оказывается ближе к Джеку, или пока одна из команд не выбросит все мячи. Затем игра продолжается в обычном порядке. Когда брошенный мяч становится так, что снова создаётся ситуация равноудалённых мячей, та же сторона бросает дальше.

10.13 Мячи, брошенные одновременно

Если одной из сторон одновременно выброшено более одного мяча, когда было их время бросать, оба мяча изымаются и становятся мячами вне игры.

10.14 Выроненный мяч

Если игрок случайно роняет мяч, судья может разрешить ему переиграть этот мяч. Судья должен определить, был ли мяч выронен в результате непроизвольного действия или это был бросок. Решение принимается только судьей. Количество перебросов не ограничено. Время в таких случаях не останавливается.

10.15 Судейские ошибки

Если в результате судейской ошибки бросок совершает не та команда, мяч(и) возвращаются к бросающему игроку. В этом случае время должно быть откорректировано. Если какие-то мячи были сдвинуты, период прерывается (ст.16.3.4 и 13).

10.16 Замены

10.16.1 В парных дисциплинах BC3 и парных дисциплинах BC4 в ходе игры разрешается произвести замену одного игрока (ст. 3.2).

10.16.2 В командных дисциплинах каждой стороне в ходе игры разрешается произвести замену максимум двух игроков, если у них есть два игрока на замену (ст. 3.3).

10.16.3 Замены производятся между периодами, и судья должен быть о них уведомлен. Если капитан был заменён, то другой член команды должен стать капитаном. Игрок на замене должен занять бокс именно того игрока, которого он заменяет.

10.16.4 Замены не должны задерживать матч. Если игрок был заменен, его нельзя снова ввести в игру.

10.17 Расположение заменяющих игроков и тренеров

Тренеры и заменяющие игроки должны располагаться в специально отведенной зоне в конце корта. Обозначение этой зоны определяется Организационным комитетом и зависит от разметки корта в целом.

11. Счет

11.1 Счет объявляется судьей после того, как все мячи, включая штрафные, брошены обеими сторонами. **Очки, заработанные штрафными бросками, должны быть добавлены к общему счёту до его записи.**

11.2 Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек болу, получает одно очко за каждый мяч, который

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

ближе к Джек болу, чем ближайший к нему мяч соперника.

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

11.4 После завершения каждого периода судья должен убедиться, что счет правильно отражен в протоколах и на табло. Игроки/капитаны ответственны за точность счета.

11.5 При завершении периодов очки, полученные сторонами, суммируются, и команда с наибольшим количеством очков считается победителем.

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

11.7 Если счет равный, назначается тай-брейк. Очки, заработанные в тай-брейке, не суммируются с общими очками, а только определяют победителя.

11.8 Если сторона проигрывает матч по каким-либо техническим причинам, другая сторона выигрывает матч со счётом 6 – 0 или с наибольшей разницей счёта по группе или в раунде на вылет. Дисквалифицированная сторона получает 0. Если обе стороны дисквалифицированы, они обе проигрывают матч со счётом 6 – 0 или с наибольшей разницей счёта по группе или в раунде на вылет.

Если обе стороны проигрывают матч, Главный судья и Технический делегат решают, что делать дальше.

12. Прерванный период

12.1 Период считается прерванным, если мячи были подвинуты спортсменом, судьёй или мячом, брошенным с нарушением, который судья не смог остановить.

12.2 Если период прерван из-за ошибки судьи или его действий, то судья консультируется с судьёй на линии, и мячи возвращаются в прежнее положение. (Судья всегда пытается уважать предыдущий счет, даже если мячи не находятся точно на своей предыдущей позиции.) **Если судья не знает предыдущий счёт, период должен быть переигрован.** Окончательное решение принимается судьёй.

12.3 Если период прерван в результате ошибки или действия стороны, судья будет действовать в соответствии со ст. 12.2, но во избежание принятия несправедливых решений может проконсультироваться с командой, лишенной преимущества.

12.4 Если период прерывается и назначаются штрафные мячи, то они разыгрываются по завершении прерванного периода. Если игрок или сторона, вызвавшие прерывание периода, были награждены штрафными мячами, то они их уже не могут разыгрывать.

12.5 На Паралимпийских Играх, местный организационный комитет обязан обеспечить соревнования надпольными видеокамерами, **чтобы мячи можно было вернуть на их точную позицию и чтобы судья мог принять быстрое решение по поводу того, как энд был прерван и какое действие предпринять, чтобы не затягивать игру.**

13. Тай-брейк

13.1 Тай-брейк составляет один дополнительный период.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

13.2 Все игроки остаются в своих **бросковых** боксах.

13.3 Начинают с жеребьёвки. Победитель жеребьёвки решает, какая сторона будет бросать первый цветной мяч. Используется Джек той стороны, которая бросает первой. **Во время или после жеребьёвки Спортивные ассистенты не могут смотреть на корт (ст. 15.4.2).**

13.4 Джек ставится на крест.

13.5 Период играется как обычный энд.

13.6 Если возникает ситуация, описанная в ст. 10.12, и каждая сторона получает равные очки, то очки записываются и разыгрывается второй тай-брейк. В этом случае период начинает другая сторона. Процедура продолжается, право «первого броска» переходит от одной стороны к другой, пока не определится победитель.

13.7 Когда появляется необходимость играть тай-брейк, чтобы определить позиции сторон в подгруппе, стороны встречаются в Комнате ожидания и судья:

- Проводит жеребьёвку (подбрасывание монеты), чтобы определить какая из сторон играет синими или красными мячами.
- Ещё один раз проводит жеребьёвку (подбрасывание монеты), чтобы определить, кто начинает играть первым.
- Используется Джек бол той стороны, которая будет бросать первой, и Джек ставится на крест.
- Период играется как обычный.
- Если каждая сторона получает равные очки, то очки записываются и разыгрывается второй тай-брейк. В этом случае период начинает другая сторона, используя свой Джек.
- Процедура продолжается пока не определится победитель, а право «первого броска» переходит от одной стороны к другой.

14. Перемещение на корте

14.1 Сторона не может готовиться к следующему броску, прицеливать жёлоб или коляску или крутить мяч во время того, как идёт время противоположной стороны. **До того, как судья покажет цвет**, игрокам разрешается взять в руки мяч, не играя им, то есть красным разрешено взять мяч и положить мяч в руку или на колени, пока судья не показал, что пришло время синим играть; однако красным не разрешается брать мяч, когда судья показал, что синие могут играть.

14.2 После того как судья указал, какая сторона бросает, любой игрок этой стороны может **зайти в игровую зону и в любой свободный бокс**. Спортсмены не могут заезжать в боксы оппонентов во время подготовки к броску или для того, чтобы нацелить жёлоб.

14.3 Спортсмены не могут заезжать за боксы, чтобы прицелиться или для разговора с членами своей команды. За боксами могут проходить только спортивные ассистенты ВСЗ, чтобы зайти в игровую зону. Они должны зайти в игровую зону, не проходя за членами своей команды.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

14.4 Спортсмены должны сбить прицел у жёлоба после того, как они или член их команды вернётся из игровой зоны (ст. 15.7.10).

14.5 Если игрок для выхода на корт нуждается в помощи, он может попросить о ней судей.

14.6 В парных и командных играх, если один игрок бросает мяч, а какой-либо игрок из его команды не вернулся в свой игровой бокс, судья назначит 1 штрафной бросок и заберёт брошенный мяч (ст. 15.5.9).

15.4 Рутинные действия разрешены спортивным ассистентам без особого разрешения до или после броска.

15. Штрафы

В случае нарушений существуют три различные формы штрафа:

- 1 штрафной бросок;
- Изъятие мяча;
- Предупреждение и дисквалификация;
- Одновременно может произойти больше одного нарушения.

15.1 1 штрафной бросок

15.1.1 **1 штрафной бросок** - вознаграждение противостоящей стороны одним дополнительным мячом. Бросок производится, когда все остальные мячи сыграны. Судья записывает счёт, все мячи убираются из игровой зоны, стороны, награждённая штрафным броском, выбирает любой из своих мячей, который бросит в зону штрафного броска. Судья скажет: «Время», и у игрока будет 1 минута, чтобы произвести штрафной бросок. Если мяч останавливается в зоне штрафного броска и не задевает линии обозначения данной зоны, стороны, бросившая мяч, награждается дополнительным очком. Судья складывает предыдущий счёт со счётом после штрафного броска и записывает счёт в протокол. Если производится штрафной бросок, часы ставят на таймер с одной минутой после того, как оставшееся время будет записано в протокол.

15.1.2 Если сторона награждается более, чем 1 мячом для штрафного броска, каждый мяч бросается отдельно. Брошенный мяч убирается из игровой зоны, счёт записывается, и сторона снова выбирает из всех 6 своих цветных мячей тот, которым будет бросать следующий штрафной.

15.1.3 Нарушения совершённые обеими сторонами не отменяют друг друга. Каждая сторона будет совершать штрафные броски. Первой бросает та сторона, которая первой получила право штрафного броска, далее стороны меняются на каждый бросок, если таковых будет несколько.

15.1.4 Если нарушение, которое приводит к наказанию штрафным мячом, совершено во время броска штрафного мяча, то судья даст «право броска 1 штрафного мяча» противоположной стороне.

15.2 Изъятие

15.2.1 Изъятие - это удаление с корта мяча, который был брошен, когда было совершено нарушение. Мяч помещается в контейнер для мячей вне игры.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

15.2.2 Изъятие может назначаться только за нарушения, происходящие во время акта броска.

15.2.3 Если совершено нарушение, за которое назначается изъятие мяча, судья всегда пытается остановить мяч, пока он не задел остальные.

15.2.4 Если судья не смог остановить мяч до того, как он задел остальные мячи, то период считается прерванным (ст. 12.1 – 12.4).

15.3 Предупреждение и дисквалификация

15.3.1 Когда игроку выносится предупреждение (показывается желтая карточка), судья отмечает это в протоколе.

15.3.2 Когда игрок, тренер или спортивный ассистент дисквалифицируется, ему показывается красная карточка, красная карточка всегда означает пропуск хотя бы одного матча.

15.3.3 Если игрок дисквалифицируется в индивидуальных или парных соревнованиях, сторона проигрывает матч (ст. 11.8).

15.3.4 Если игрок дисквалифицируется в командных соревнованиях, то матч продолжается с двумя оставшимися игроками. Любые не брошенные мячи дисквалифицированного игрока помещаются в контейнер для мячей вне игры. В любых последующих периодах сторона продолжает играть с четырьмя мячами. Если дисквалифицируется капитан, его роль принимает другой игрок команды. Если дисквалифицируется второй игрок команды, сторона проигрывает матч (ст. 12.8).

15.3.5 Дисквалифицированный игрок может быть восстановлен для последующих матчей данного турнира **по усмотрению Главного судьи.**

15.3.6 Если игрок дисквалифицирован за неспортивное поведение, назначается жюри, в которое входят Главный судья и два судьи международной категории, не вовлеченные в судейство матча и не представляющие страну игрока. Это жюри решает, может ли игрок продолжить турнир в следующих матчах (ст. 16.4.7).

15.3.7 В случае повторной дисквалификации Главный судья или Техническим делегат должны принять соответствующие меры.

15.4 Следующие действия приведут к назначению 1 штрафного броска (см. ст. 15.1):

15.4.1 Спортсмен покинул свою зону броска до того, как судья показал его цвет.

15.4.2 В случае, если спортивный ассистент в индивидуальной дисциплине BC3 или в парной дисциплине BC3 в ходе периода поворачивается в сторону игровой зоны.

15.4.3 Если, по мнению судьи, имеется неуместное общение между игроками, их спортивными ассистентами и/или тренерами (ст. 16.1, 16.2).

15.4.4 Если игрок готовит свой следующий бросок, поворачивает коляску или желоб или катает мяч во время броска соперника (ст. 14.1).

15.4.5 Если спортивный ассистент передвигает коляску, желоб или поинтер без предварительного

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

согласования с игроком.

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

15.5.1 Высвобождение цветного мяча или Джека в то время, когда спортивный ассистент, игрок, его снаряжение или одежда касается разметки игровой площадки или части поверхности корта, не являющейся боксом игрока. Для игроков ВС3 это включает те случаи, когда мяч все еще на желобе.

15.5.2 жёлоб игрока класса ВС3 не был подвинут как минимум на 20 см влево и как минимум на 20 см вправо ПОСЛЕ того, как судья даст Джек игроку и до того, как Джек будет выпущен.

15.5.3 Бросок мяча в то время, когда жёлоб зависает над линией броска.

15.5.4 Бросок мяча в тот момент, когда хотя бы одна из ягодиц игрока (или живота, зависит от классификации) не находится в соприкосновении с сиденьем коляски.

15.5.5 Бросок мяча тогда, когда он касается части корта, находящейся за пределами бокса игрока (ст. 10.2).

15.5.6 Бросок мяча в то время, когда спортивный ассистент ВС3 смотрит в игровую зону (ст. 3.6).

15.5.7 Бросок мяча, когда сиденье коляски выше максимальной величины – 66см. Правило касается классов ВС1, ВС2 и ВС4.

15.5.8 Спортивный ассистент игроков имеет прямой физический контакт со спортсменом или его поинтером во время броска, включая ситуации, когда толкается или притягивается коляска, чтобы помочь игроку толкнуть мяч. Спортивному ассистенту запрещаются даже повседневные прикосновения к игроку во время его броска.

15.5.9 В парных или командных дисциплинах бросок мяча, когда партнёр по команде ещё не вернулся в свой игровой бокс.

15.5.10 Подготовка к броску, а затем бросок мяча, когда было время бросать другой стороне (ст. 15.4.4).

15.6 Следующие действия приведут к назначению 1 штрафного броска и предупреждению – жёлтой карточке (см. ст. 16.2/16.4):

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

15.6.2 Преднамеренный срыв периода.

15.7 Следующие действия приведут изъятию мяча (см. ст. 16.3):

15.7.1 Бросок мяча до подачи судьей сигнала.

15.7.2 Если после того, когда мяч был высвобожден, он останавливается в желобе.

15.7.3 Если спортивный ассистент ВС3 останавливает мяч в желобе по любой причине.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

15.7.4 Если мяч высвободил не сам игрок ВСЗ. Спортсмен должен иметь прямой физический контакт с мячом во время его высвобождения. Прямой физический контакт также включает в себя использование любого оборудования, прикреплённого напрямую к голове, руке или рту игрока

15.7.5 Если спортивный ассистент трогает игрока, когда тот выпускает мяч (ст. 3.6).

15.7.6 Если спортивный ассистент и игрок высвободили мяч одновременно.

15.7.7 Если цветной мяч брошен до Джека.

15.7.8 Если сторона не бросила мяч до окончания времени (ст. 18.5)

15.7.9 Если первый цветной мяч был брошен не тем же спортсменом, бросавшем Джек (см. 11.5.1).

15.7.10 Если спортсмен не сбросил прицел у жёлоба (не повернул его как минимум на 20 см влево и как минимум на 20 см вправо), когда он или члены его команды вернулись из игровой зоны (ст. 14.4).

15.8 Следующие действия приведут к предупреждению – жёлтой карточке (см. ст. 15.3):

15.8.1 Беспочинная задержка матча.

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

15.8.3 Если во время выборочной проверки оказывается, что мяч(и) не соответствует критериям (ст. 4.7.1 – 4.7.4, 9.2). Предупреждение будет вывешено перед входом в Комнату ожидания, оно будет касаться мячей и оборудования, не прошедших проверку.

15.8.4 Спортсмен приносит мячей больше, чем разрешено в комнату ожидания (ст. 7.1/7.2.1/7.3.1/9.7). Лишние мячи будут конфискованы и удержаны до конца соревнований.

15.8.5 В парных и командных играх предупреждение получает спортсмен, взявший больше мячей, чем разрешено. Если не могут определить виновного, предупреждение получает капитан.

15.8.6 Если спортсмен, спортивный ассистент, тренер покидают корт во время матча без позволения судьи, даже если это происходит между периодами или во время тайм-аута; такой человек не может вернуться на матч.

15.8.7 Если в зоне разминки или в Комнате ожидания будет находиться персонала больше, чем разрешено, спортсмен (капитан – в случае парных или командных игр) получает жёлтую карточку (ст. 7.2, 8.2).

15.8.8 Спортивный ассистент или тренер заходит в игровую зону без разрешения судьи (ст. 10.7.4).

15.8.9 Игрок, спортивный ассистент или тренер, которые набрали 3 жёлтые карточки за одни соревнования получают дисквалификацию на один матч.

15.9 Следующие действия приведут к дисквалификации – красной карточке (см. ст.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

16.4):

15.9.1 При любом неспортивном поведении игрока, спортивного ассистента или тренера по отношению к судье или сопернику показывается красная карточка, которая ведёт к немедленной дисквалификации (ст. 15.3.2).

15.9.2 Если оборудование во второй раз не проходит проверку в Комнате ожидания или во время случайной проверки (ст.9).

15.9.3 Красная карточка всегда означает отстранение как минимум от одного матча. Если это происходит в финале или это последний матч стороны в соревнованиях, сторона дисквалифицируется.

15.9.4 Если второе предупреждение даётся во время одного матча, сначала спортсмену будет показана жёлтая, а затем и красная карточка, это означает, что спортсмен дисквалифицируется (ст. 16.4.2). Судья записывает дисквалификацию в протоколе.

Вторая жёлтая карточка на одном турнире, заработанная в Комнате ожидания и/или в зоне разминки, означает красную карточку; за каждую последующую заработанную жёлтую карточку, если спортсмен вернулся после дисквалификации, также даётся красная карточка (ст. 16.4.6, 16.4.7). Объяснение: вторая жёлтая карточка означает красную карточку, следовательно, спортсмен не будет участвовать в матче / третья жёлтая карточка будет означать красную карточку, следовательно, спортсмен не будет участвовать в матче / и так далее.

16. Общение

16.1 Во время периода запрещено общение между игроком, спортивным ассистентом, тренером и запасными игроками.

Исключения:

- Когда игрок просит своего спортивного ассистента выполнить определенные действия, такие, как изменение положения кресла или вспомогательного устройства, передвижение мяча или передача его игроку. Некоторые рутинные действия могут совершаться без обращения к спортивному ассистенту.
- Тренеры, спортивные ассистенты и запасные игроки могут поздравлять или поощрять игрока после выполнения броска и между периодами.
- Общение между тренерами, заменяющими игроками и их заменяющим спортивными ассистентами ВСЗ разрешено, но только если игрок на поле не слышит их. Если по мнению судьи спортсмен на поле слышит их общение, судья фиксирует это как непопозволенное общение и назначает 1 штрафной мяч (ст. 15.4.3).

16.2 В парных и командных соревнованиях в ходе периода игроки не могут общаться друг с другом кроме тех моментов, когда судья даёт сигнал, что сейчас их очередь бросать.

16.3 Спортсмен не может инструктировать спортивного ассистента своего партнёра. Каждый спортсмен должен общаться только со своим спортивным ассистентом.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

16.4 Игроки могут общаться друг с другом, своими спортивными ассистентами и тренером между периодами. Общение прекращается, как только судья готов начать период. Судья не задерживает игру из-за продолжительных разговоров.

16.5 Игрок может попросить другого игрока подвинуться, если он/она мешают выполнению броска, но не может попросить их покинуть бокс.

16.6 Любой игрок, не только капитан, может, в своё время обращаться к судье.

16.7 Как только судья указал, какая из сторон кидает, спортсмены данной стороны могут попросить сказать счёт или попросить произвести замеры. Судья не отвечает на вопросы о расположении мячей (какой из мячей соперника ближе?). Спортсмены могут выйти в игровую зону, чтобы убедиться в расположении мячей.

16.8 Если во время игры возникает необходимость в присутствии переводчика, Главный судья назначит его. В первую очередь Главный судья выбирает среди волонтеров соревнований или среди не задействованных в других играх судей. Если подходящих переводчиков нет, главный судья может выбрать человека из персонала команды страны спортсмена.

16.9 Переводчики не сидят на игровом поле. Матч не будет задержан, если в нужное время переводчика не будет рядом с кортами.

16.10 Любой смартфон, принесённый на корты должен быть одобрен Главным судьёй или Главным техническим делегатом. В противном случае, это будет засчитано, как непопозволенное общение и будет назначен 1 штрафной мяч.

Тренерам разрешено использовать планшеты или смартфоны для записей. Атлеты или их спортивные ассистенты, находящиеся на корте не могут получать каких-либо указаний от тренеров или запасных игроков. Любое нарушение данного правила будет расценено как непопозволенное общение и будет наказано 1 штрафным мячом.

17. Время на каждый период

17.1 У каждой стороны в каждом периоде имеется лимит времени, который контролируется хранителем времени (хронометристом/судьёй на счётчике). Лимиты таковы:

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

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

17.2 Бросок Джека считается частью времени стороны.

17.3 Время стороны начинается с того момента, когда судья указывает хронометристу, какая сторона играет, включая Джек.

17.4 Время стороны останавливается тогда, когда брошенный мяч останавливается или пересекает границы корта.

17.5 Если сторона по истечении лимита времени не бросила мяч, то он и все остающиеся мячи этой стороны считаются недействительными и должны быть помещены в контейнер для мячей вне игры. В случае с игроками ВСЗ мяч считается высвобожденным, как только он начинает катиться вниз по жёлобу.

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

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

17.8 Во время каждого периода на табло показывается оставшееся время обеих сторон. По завершении каждого периода в протоколе отмечается время, использованное обеими сторонами.

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

17.10 Судья должен остановить время в случаях споров и беспорядка. Если в ходе периода необходимо остановиться для перевода, время должно быть остановлено. Если возможно, переводчик не должен быть из той же команды, что и игрок (ст. 16.8).

17.11 Хронометрист должен громко и чётко объявлять, когда оставшееся равно «1 минуте», «30 секундам», «10 секундам» и «время», когда время вышло.

18. Процедура разъяснений и протестов

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

18.2 Во время матча игрок/капитан может запросить мнение Главного судьи, которое является окончательным.

18.2.1 В соответствии с правилами 18.1 и 18.2, игроки во время матча **могут привлечь** внимание судьи к ситуации, с которой они не согласны, и попросить разъяснения. Они могут запросить мнение Главного судьи, если хотят перейти к ст. 18.3.

18.3 После окончания игры соревнующиеся стороны должны подписать протокол. Если сторона хочет опротестовать решение или действие или считает, что судья не действовал в соответствии с правилами, то протокол не должен быть подписан.

18.4 Судья отмечает время завершения игры (после регистрации результата в протоколе). Официальный

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

протест должен быть подан в течение 30 мин после окончания игры. Если письменный протест не получен, то результат остается прежним.

18.5 Заполненная форма протеста должна быть вручена Секретариату соревнований игроком, капитаном или менеджером команды и сопровождаться суммой в 150 фунтов стерлингов. Форма протеста должна детализировать обстоятельства и содержать причину протеста, включая издержки из правил. Главный судья или назначенное лицо быстро созывают Жюри для принятия решения по протесту. В Жюри должны входить:

- Главный судья или ассистент Главного судьи;
- 2 судьи международной категории, не задействованные в игре и не представляющие страны команд, вовлеченных в протест

18.5.1 Как только Жюри сформировано, оно перед вынесением окончательного решения должно проконсультироваться с судьей матча. Жюри заседает в закрытом помещении. Все обсуждения относительно протеста должны оставаться конфиденциальными.

18.5.2 Как только Жюри принимает решение, оно должно быть представлено в письменной форме игроку/капитану протестующей команды и её соперникам.

18.6 Если нужно опротестовать решение Жюри, то это делается после заполнения следующей формы протеста. Если это возможно, должны быть заслушаны обе стороны. После получения этого протеста Технический делегат или его представитель как можно скорее созывает Апелляционное жюри, которое состоит из:

- Технического делегата;
- 2 судей международной категории, не задействованных в рассмотрении предыдущего протеста и не являющихся представителями стран, вовлеченных в протест.

18.6.1 Решение Апелляционного жюри является окончательным.

18.7 Каждая вовлеченная в протест сторона может попросить пересмотреть решение Жюри. В таком случае она должна представить протест, сопровождаемый суммой в 150 фунтов стерлингов. Протест должен быть представлен в течение тридцати (30) минут после получения решения Жюри. Жюри или назначенное лицо отмечают время получения соответствующим лицом (менеджером или тренером) решения и подписания протокола. Все обсуждения относительно протеста должны оставаться конфиденциальными.

18.8 Если решение по протесту требует переигрывания матча, то он будет переигран, начиная с периода, в котором произошла ситуация, вызвавшая протест.

18.9 Если причина протеста известна до начала матча, протест **должен быть заявлен до начала игры и предоставлен в течение 30 минут после окончания матча.**

18.10 Если причина протеста выявляется в Комнате ожидания, Главный судья или Технический делегат должны быть уведомлены о намерении подать протест.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

19. Медицинский тайм-аут

19.1 Если игроку во время периода становится плохо (серьёзная ситуация), он при необходимости может попросить медицинский тайм-аут. Игра будет остановлена на десять (10) минут для оказания медицинской помощи. Время игры должно быть остановлено. В дисциплине BC3 по время 10-минутного тайм-аута спортивные ассистенты не могут смотреть на корт.

19.2 Спортсмен или спортивный ассистент может получить один медицинский тайм-аут за игру.

19.3. Каждый спортсмен, попросивший медицинский тайм-аут, должен быть как можно скорее осмотрен на поле врачом, приписанным к соревнованиям.

19.4. В индивидуальных соревнованиях, если игрок не в состоянии продолжать игру, матч считается проигранным (ст. 11.8).

19.5. В командных соревнованиях, если игрок не в состоянии продолжить игру, период должен закончиться без его броска (бросков). Замена может быть произведена только между периодами (ст. 10.16.3).

19.6. В парах BC3 и BC4 если спортсмен не может продолжать игру в связи с болезнью, период доигрывается без его оставшегося мяча (мячей). Если у оставшегося на поле игрока остались мячи, он(она) добрасывает мячи используя общее оставшееся время. В парах BC3 если из-за болезни поле покинул игрок с ДЦП, а у пары нет игрока с ДЦП, который мог бы играть в следующем энде, матч продолжаться не может. Замена может быть произведена только между эндами (ст. 10.16). Если нет заменяющего игрока с ДЦП, паре будет засчитано поражение (ст. 11.8), только если игрок не может продолжать матч в последнем энде, матч не будет проигран. Если же ситуация происходит во время последнего энда и необходимо играть тай-брейк, но не будет заменяющего игрока с ДЦП, паре будет засчитано поражение.

19.7. Если в парных соревнованиях медицинская проблема возникает у спортивного ассистента, игроки до конца энда могут поделить одним спортивным ассистентом. Замена спортивного ассистента должна проводиться в перерыве между периодами. Если замены нет, спортсмены должны будут работать с одним ассистентом до конца игры. В индивидуальных играх, если у спортсмена остались мячи, но он не может самостоятельно ими играть, мячи изымаются и считаются вне игры.

19.8. В командных играх, если игрок, который должен был следующим бросать Джек, дисквалифицируется или покидает поле по болезни, и для него нет замены, Джек будет бросать спортсмен, который должен был кидать его в следующем периоде.

19.9 В командных соревнованиях, если спортсмен не может участвовать в последующих играх (только по медицинским причинам) и нет заменяющих игроков, команда сможет продолжать соревноваться с двумя (2) игроками, используя только четыре (4) мяча. Если игру не может продолжить игрок BC1 и нет заменяющего BC1, матч продолжается без игрока BC1.

19.10 Если спортсмен продолжает просить о медицинском тайм-ауте в последующих матчах, технический делегат консультируется с врачом и представителем команды спортсмена о возможности спортсмена продолжать участие в соревнованиях. В индивидуальных соревнованиях, если спортсмен отстранён от игр, во всех матчах, которые он не будет играть, ему запишут поражение с наибольшей разницей очков среди игр в подгруппе или среди игр в серии плей-офф.



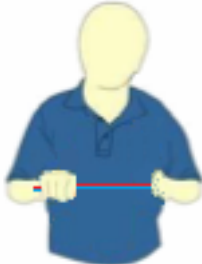

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Приложения


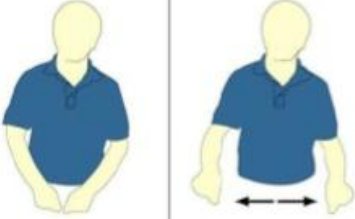
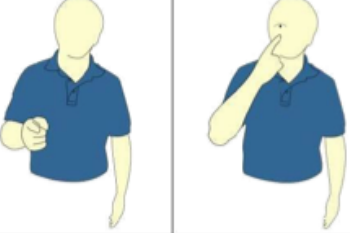
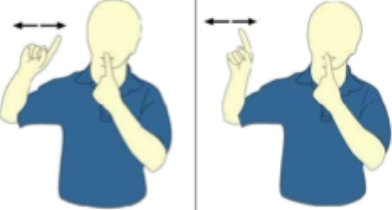
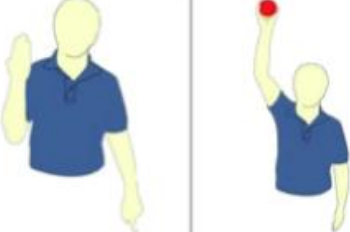
BISFed признает, что могут возникать определенные ситуации, не прописанные в данных Правилах. Такие ситуации будут разрешаться по мере возникновения и при консультации с Техническим делегатом и/или Главным судьей

В приложениях 1, 2 и 3 содержится описание жестов, используемых судьями, объяснение процедуры протестов и приводится схема корта. Жесты были разработаны для того, чтобы оказать помощь как судьям, так и игрокам в понимании определенных ситуаций. Игроки не могут протестовать, если судья забывает использовать определенный жест.




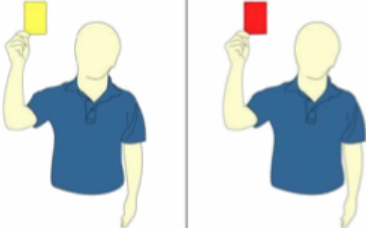
Приложение 1 – Официальные жесты Судьи

Ситуация	Описание жеста	Жест
<p>Показать, что необходимо бросить разминочные мячи или Джек:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.2 • Правило 10.3 	<p>Имитируя рукой бросок, скажите «Начать разминку», или «Джек».</p>	
<p>Показать, что необходимо бросать цветной мяч:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.5 • Правило 10.6 • Правило 10.7 	<p>Покажите индикатор цвета в соответствии с цветом, стороны, которая должна бросать.</p>	
<p>Равноудалённые мячи</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.13 	<p>Удерживайте индикатор сбоку от ладони с краю, показывая спортсменам. Переверните индикатор, чтобы показать, кто должен бросать (как показано выше).</p>	
<p>Технический или медицинский тайм-аут:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 5.6 • Правило 6.2 • Правило 19 	<p>Поставьте ладонь одной руки на пальцы другой руки, образуя букву Т, при этом анонсируя, какая сторона берёт тайм-аут (технический или медицинский тайм-аута для – имя спортсмена/команда/страна/цвет мячей.</p>	


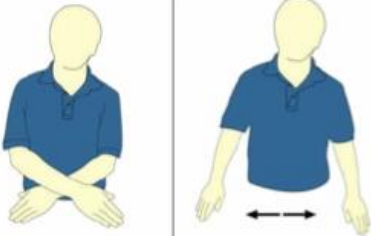

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

<p>Замена:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.17 	<p>Вращайте одно предплечье вокруг другого.</p>	
<p>Измерение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 4.6 • Правило 11.6 	<p>Соедините две руки, а затем разведите их, будто вы используете сантиметр.</p>	
<p>Судья спрашивает, хочет ли спортсмен выйти в игровую зону посмотреть:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 11.6 	<p>Укажите на спортсмена а затем на глаз.</p>	
<p>Некорректное общение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.4.3 • Правило 16 	<p>Покажите на рот и покачайте указательным пальцем другой руки.</p>	
<p>Мяч вне игры/ :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.7.2 • Правило 10.11 • Правило 10.12 	<p>Укажите на мяч и поднимите вертикально предплечье, повернув ладонь к себе и скажите «Аут» или «Вне игры». Затем поднимите мяч.</p>	





BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

<p>Изъятие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.2 	<p>Укажите на мяч и поднимите предплечье и вогнутую руку до того, как поднять мяч (когда это возможно).</p>	
<p>1 штрафной мяч:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.4 	<p>Поднимите 1 палец.</p>	
<p>Предупреждение:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.8 	<p>Покажите жёлтую карточку за нарушение.</p>	
<p>Второе предупреждение и последующая дисквалификация:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.9.4 	<p>Покажите жёлтую карточку за второе нарушение и затем красную.</p>	

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)


<p>Дисквалификация:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 15.9 	<p>Покажите красную карточку.</p>	
<p>Конец энда/матча:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 10.8 	<p>Скрестите вытянутые руки и разведите их. Произнесите «Энд окончен» или «Матч окончен».</p>	
<p>Счёт:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Правило 4.5 • Правило 11 	<p>Положите пальцы на соответствующий цвет индикатора и скажите счёт.</p>	

Счёт

Score Examples			
			
3 очка красным	7 очков красным	10 очков синим	12 очков красным

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

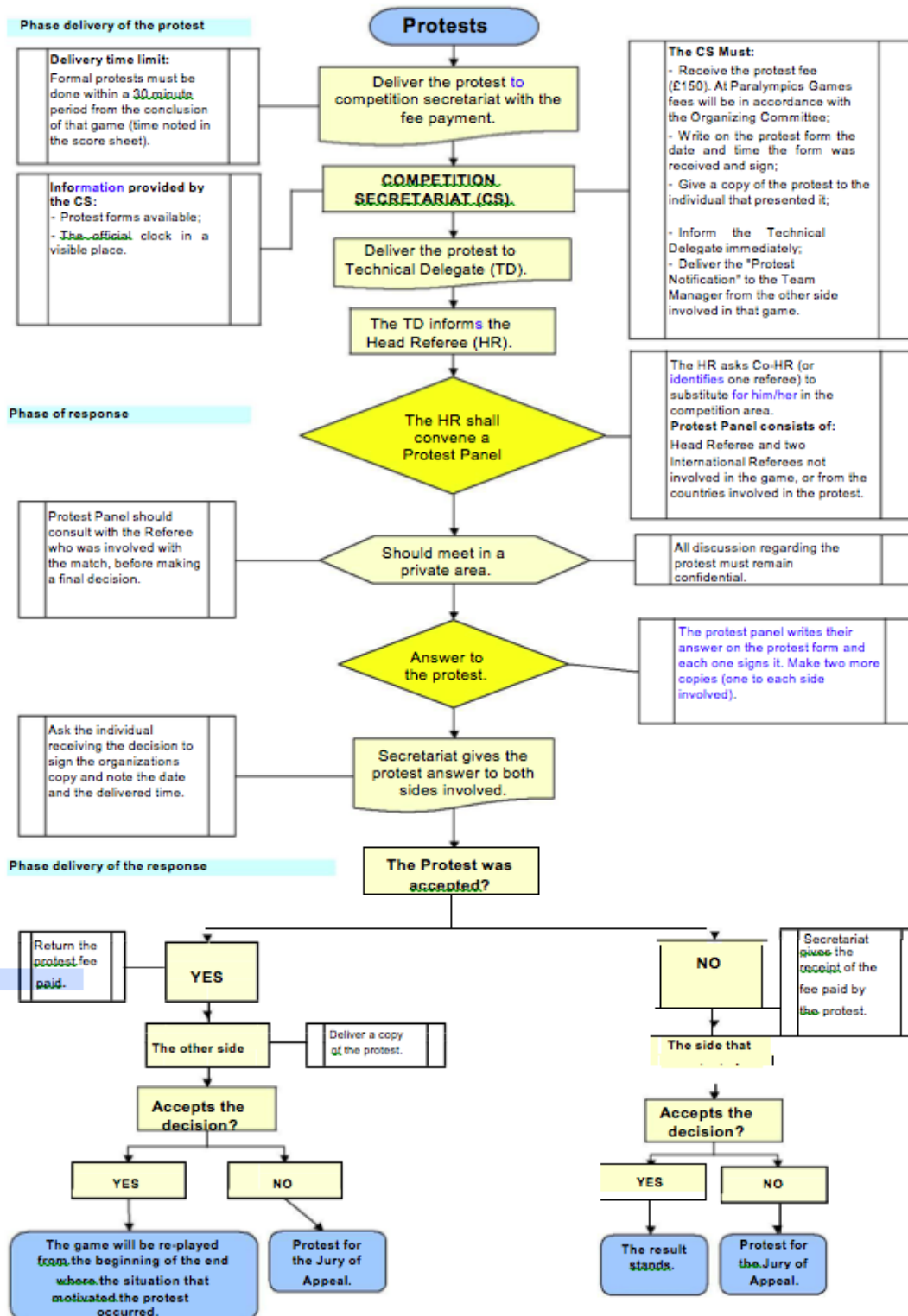
Судья на линии

Ситуация	Описание жеста	Жест
Необходимо обратить внимание судьи.	Поднимите руку	

Графический дизайнер: Francisca Sottomayor

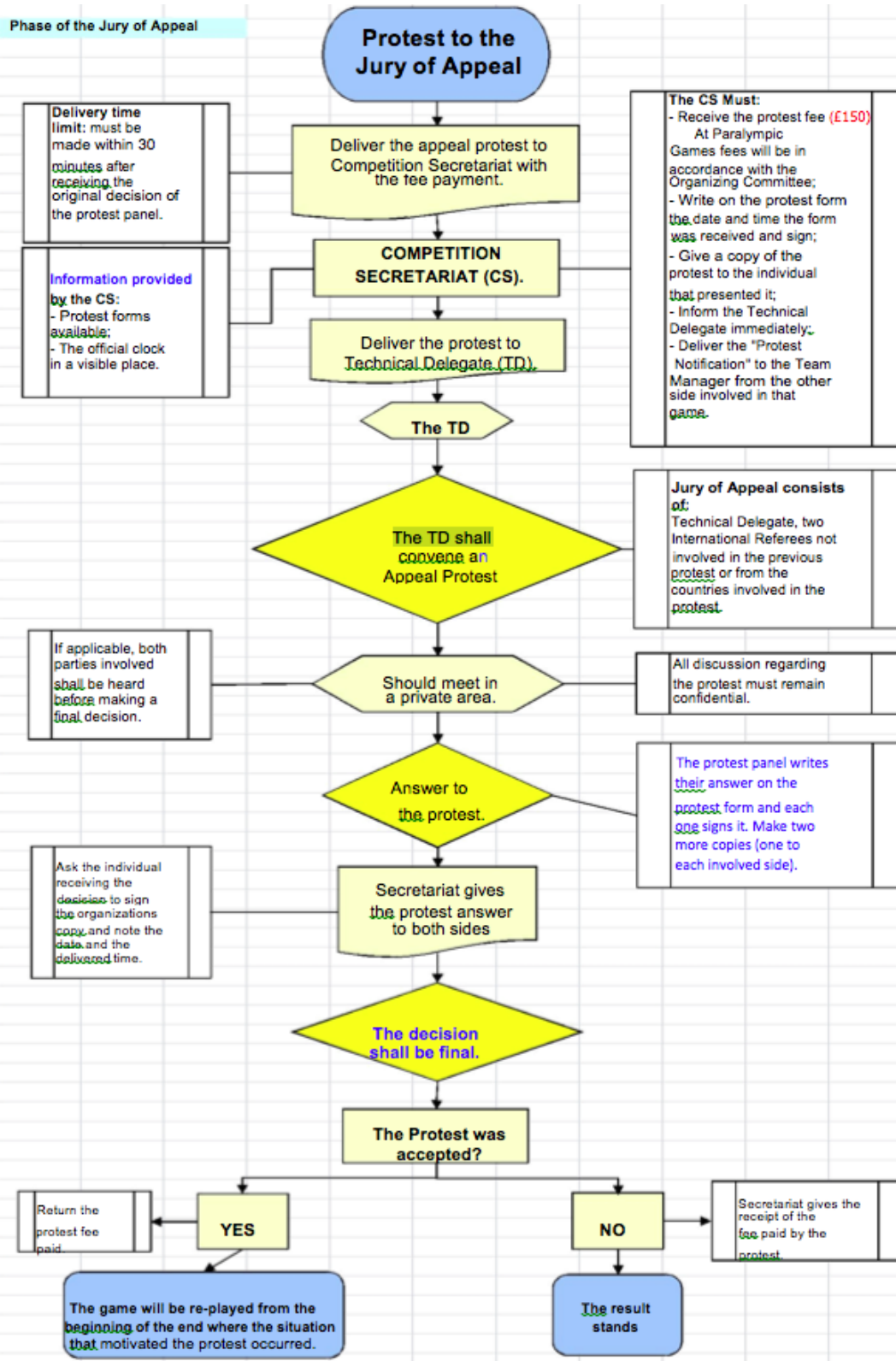
BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Приложение 2 – Протесты Protest procedure



Protest to the Jury of Appeal

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)



Protest Guidelines

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

- If one side wants to present a protest outside the time limit (30 minutes), the secretariat should inform them that the time limit has expired. If a side insists that the protest be accepted, the secretariat will not accept it;
- Photographs and/or video recordings will not be accepted to support the protest presented;
- Replay the match, because of a protest: The Referee flips a coin and the winning side chooses whether to play red or blue. If a side had been awarded penalty balls, they will not be able to play those balls.
- Replay from the beginning of the end where the situation that motivated the protest occurred, because of a protest decision: The athletes remain in the same Boxes and will use the same coloured balls. Violations that were awarded in an end that is being replayed because of the decision of the Protest Committee are no longer valid, unless it was a written warning or a disqualification.
- If the reason for the protest is correct but not sufficient for a repetition of that match (For example, a procedural mistake in the Call Room), the protest fee will not be returned.
- All protest fees not returned because of the decision of the Protest Committee or the Jury of Appeals will be kept by the BISFed.

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Protest Notification

This notification is to inform the Team Manager from _____ (name of country), that the match played between _____ and _____ (name of athletes or countries) on ___/___/___ (insert date), at _____ (time of match) in division _____, has been protested by _____ (name) from _____ (Country).

Brief explanation of the protest:

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

Delivered by: _____

Received by: _____

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Protest Form (1/2)

(Details of person submitting this form)

NAME: _____ (Country): _____

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

(Details of the protested match)

EVENT: _____ SPORT: **Boccia**

MATCH no. _____ COURT no. _____ POOL / ½ Final...): _____

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

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

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

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

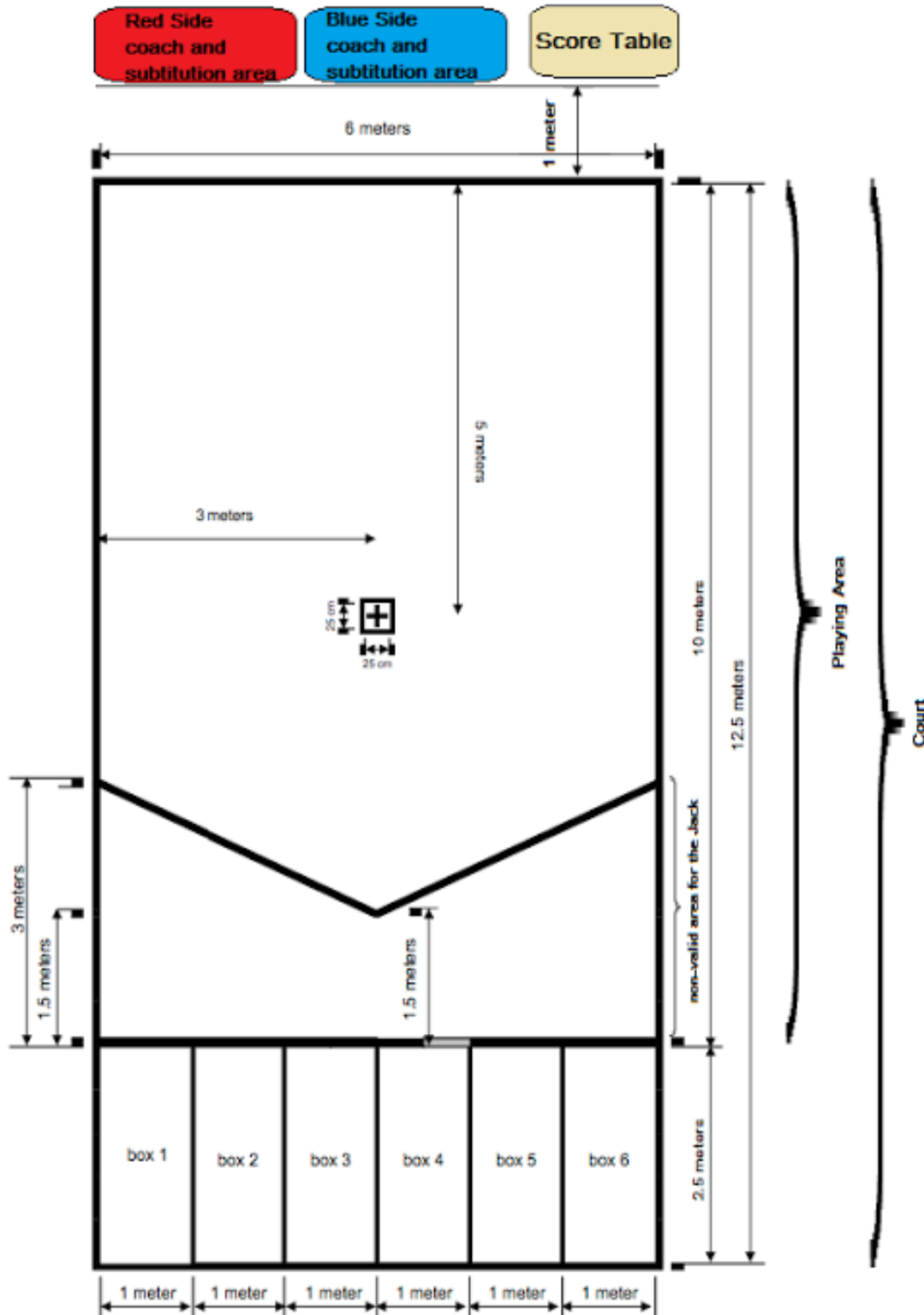
(Reserved to Sport Secretariat)

DATE AND TIME RECEIVED: ____/____/____ : ____:

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

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Приложение 3 – чертёж корта



BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Гид по измерениям

Широкая лента для внешних линий, бросковых линий и V-линии

Тонкая лента для разделителей бросковых боксов, креста и зоны штрафного броска 25см x 25см box

Линия 6 метров: изнутри боковой линии

Линии 12.5 м (боковые): изнутри передней линии и изнутри задней линии

10 метров: изнутри передней линии до конца задней линии

5 метров: изнутри передней линии до центра креста

3 метра: изнутри боковой линии о центра креста

3 метра: изнутри задней части бросковой линии до передней части V-линии

1.5 метра: от задней части бросковой линии до передней вершины V-линии

2.5 метра: изнутри задней линии до внутренней стороны (которая также является задней) бросковой линии

1 метр боксов: одинаково распределить по обе стороны отметок

BISFed International Boccia Rules – 2017 (v.1)

Приложение 4 – Словарь терминов

Аббревиатура	Описание
BISFed	Международная Федерация Бочча
ДЦП	Детский Церебральный Паралич
СС	Секретариат Соревнований
ЗПИ	Зона Проведения Игр
ОКС	Организационный Комитет Соревнований
ГС	Главный Судья
МПК	Международный Паралимпийский Комитет
ТД	Технический Делегат
СА	Спортивный Ассистент