

Правила БОЧЧА

Введение

Правила игры применяются на всех Российских соревнованиях, проводимых под эгидой Всероссийской Федерации спорта лиц с поражением опорно-двигательного аппарата. Региональные организации могут вносить свои пояснения, которые тем не менее не меняют смысла.

Этика и дух игры схожи с теми, которые существуют в теннисе. Приветствуется и поощряется участие зрителей. Тем не менее, болельщики, включая членов команды, не участвующих в соревновании, не должны мешать бросающему мяч игроку.

1. Определения

Джэк бол	Белый мяч-мишень
Мяч	Красный или синий мячи
Сторона	В индивидуальной бочча сторона определяется одним (1) игроком, в командной или парной бочча сторону определяют соответственно три (3) или два (2) игрока
Корт	Игровая площадка, обозначенная линиями и включающая игровые зоны
Матч	Соревнование между двумя сторонами, включающее определенное количество периодов игры (эндов)
Период (энд)	Отрезок матча, когда двумя сторонами разыграны Джэк бол и все мячи
Вспомогательное устройство	Термин, используемый для описания средства, используемого игроками класса ВСЗ, например, пандус или желоб
Нарушение	Любое действие игрока, стороны, заменяющего, спортивного ассистента или тренера, которое противоречит правилам игры
Бросок	Термин, используемый для описания метания мяча. Это может быть бросок, удар или просто высвобождение мяча при использовании вспомогательного средства
Мяч вне игры (дэд бол)	Мяч, вышедший за границы корта после броска; мяч, удаленный с корта судьей после нарушения, или мяч, брошенный после того, как время стороны истекло
Прерванный	Когда нарушается нормальный порядок чередования

Период (энд)	бросков либо случайно, либо намеренно
V-линия	Линия, которую должен пересечь Джек бол, чтобы игра состоялась
Желтая карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика желтого цвета. Размеры 7x10 см. Судья показывает желтую карточку во время предупреждения
Красная карточка	Сделана из твердой бумаги или пластика красного цвета. Размеры 7x10 см. Судья показывает красную карточку во время удаления

2. Экипировка и приспособления

Перед соревнованиями весь инвентарь должен пройти проверку. Она проводится Главным судьей или его уполномоченными во время, назначенное Техническим делегатом. В идеале она должна проводиться за 48 часов до начала игры. Инвентарь включает в себя: мячи, коляски, вспомогательные устройства (пандусы/желоба), устройства для головы, рук или рта и прочее.

По усмотрению Главного судьи любой инвентарь может быть проверен во время соревнований. И если в результате проверки выясняется, что мячи не соответствуют критериям, то игрок или сторона получает предупреждение (10.4), а эти мячи должны находиться у организационного комитета до окончания последнего дня соревнования. Замечание будет отмечено в протоколе, а у входа в комнату ожидания будет повешено объявление.

2.1. Мячи для бочча

В набор мячей для бочча входят 6 красных, 6 синих и один белый мяч. Мячи для бочча, используемые в санкционированных соревнованиях, должны соответствовать критериям СВС.

2.1.1. Критерии мячей

Вес 275 г +/- 12 г.

Длина окружности: 270 мм +/- 8 мм.

На мяче не должно быть никаких товарных знаков.

2.1.2. Мячи должны быть яркой окраски (красного, синего и белого цвета), в хорошем состоянии, без видимых царапин. Не разрешены никакие наклейки на мячах. Поцарапанные мячи не принимаются.

2.2. Измеряющее устройство

Судейская коллегия должна обеспечить линейных судей, Технического делегата каждого санкционированного соревнования измеряющим устройством.

2.3. Табло

Табло должно находиться в таком месте, чтобы все участники соревнований и зрители могли его видеть.

2.4. Таймер

По возможности таймер должен быть электронным.

2.5. Контейнер для Джэк бола

Он должен позволять игрокам наблюдать, сколько мячей находится в контейнере, который располагается на видном для всех месте.

2.6. Красный/Синий цветной индикатор

Аналогичен ракетке в настольном теннисе, что позволяет игрокам четко видеть, какая сторона должна делать бросок.

2.7. Корт:

2.7.1. Поверхность корта должна быть ровной и гладкой, как, например, деревянный или покрытый плитками пол спортивного зала. Поверхность должна быть чистой.

2.7.2. Размеры корта: 12,5 м x 6 м (см. приложение 3 – Схема корта).

2.7.3. Вся разметка на корте должна быть от 2 см до 5 см шириной и заметна. Для разметки линий должна использоваться липкая лента. Лента (4–5 см) используется для разметки внешних границ, линий броска и V-линий. Лента (2 см) используется для разметки внутренних линий, например, линия, разделяющая зону игры и крест. Размеры креста: 25 см, при этом используется лента (2 см).

2.7.4. Зона броска делится на 6 участков/боксов.

2.7.5. Зона между линией броска и V-линией означает ту зону, где Джэк бол, в случае попадания, не засчитывается. Лента для V-линии помещается на стороне линии, которая указывает зону «вне игры».

2.7.6. Крест отмечает восстановленное положение Джэк бола, а также положение Джэк бола в случае тайбрейка (дополнительной игры).

2.7.7. Все измерения внешних линий проводятся с внутренней стороны соответствующих линий. Внутренние линии измеряются от средней тонкой линии, проведенной вдоль ленты в самой ее середине. Передняя линия зоны броска располагается на расстоянии 2,5 м от внешней линии (см. приложение 3 – Схема корта для бочча).

3. Пригодность к игре

Правила пригодности к игре четко расписаны на официальном сайте Международной Федерации бочча BISFed. В Руководстве содержится описание классификационного профиля, процесс классификации, реклассификации и протестов.

4. Дисциплины

4.1. Общие положения

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

Индивидуальная ВС1;

Индивидуальная ВС2;

Индивидуальная ВС3;

Индивидуальная ВС4;

Пары – для игроков, классифицированных как ВС3;

Пары – для игроков, классифицированных как ВС4.

Командная игра – для игроков, классифицированных как ВС1 и ВС2.

4.2. Индивидуальная ВС1

Проводится с участием игроков, классифицированных по системе BISFed как CP1 или CP2 (играют ногой). Игрокам может помочь один спортивный ассистент, который должен располагаться в определенном месте зоны игры. Спортивный ассистент выполняет такие задачи, как:

- поправлять или устанавливать коляску игрока;
- передавать мяч игроку;
- катить мяч.

4.3. Индивидуальная ВС2

Проводится с участием игроков, классифицированных по системе BISFed как CP2(U). Для этих игроков не предполагается помощь спортивного ассистента. Они могут лишь попросить судью помочь принести мяч с корта или выйти на корт.

4.4. Индивидуальная ВС3 (игроки используют вспомогательные средства)

Проводится игроками с очень серьезными нарушениями опорно-двигательного аппарата во всех четырех конечностях церебрального или нецеребрального характера. Игроки не могут самостоятельно передвигать коляску и зависят от ассистента или передвигаются на коляске с электроуправлением. У этих спортсменов нет устойчивого захвата или способности высвободить мяч. Они могут выполнять движения рукой, но не могут достаточно размахнуться для хорошего броска мяча в корт. Каждый игрок имеет право на спортивного ассистента, который должен оставаться в зоне игрока, находиться спиной к корту, лицо повернуто в противоположную сторону от игрового корта (11.1.3/13.1).

4.5. Индивидуальная ВС4

Проводится игроками с серьезными нарушениями опорно-двигательного аппарата во всех четырех конечностях с плохим контролем владения мышцами тела нецеребрального или церебрального характера. Игрок должен продемонстрировать достаточную ловкость во владении и выбросе мяча в поле. Должен быть замечен недостаточный контроль над плавностью, быстротой движений и синхронизацией. Игроки не имеют права на помощь спортивных ассистентов. Они могут только попросить судью в установленное время поднять упавший мяч или выйти на корт.

4.6. Парная ВС3

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальной ВС3. Пара ВС3 должна включать заменяющего игрока. Исключения только с разрешения СВС, и его решение является окончательным.

Пара ВС3 должна включать на корте как минимум одного игрока с ДЦП.

Каждый игрок имеет право на спортивного ассистента, как указано в правилах для индивидуальных игр. Правила игры в данном разделе такие же, как и для командных соревнований, за исключением соответствующего порядка зон/боксов 2–5.

4.7. Парная ВС4

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальных ВС4. Пара ВС4 должна включать заменяющего игрока. Исключения только с разрешения СВС, и его решение является окончательным. Правила игры в данном разделе такие же, как и в командных соревнованиях, за исключением соответствующего порядка зон/боксов 2–5.

4.8. Командная игра

Спортсмены должны классифицироваться как пригодные для участия в индивидуальных ВС1 или ВС2. Команда должна включать не менее одного игрока ВС1. Каждой команде разрешено иметь одного (1) спортивного ассистента, который следует правилам, изложенным в разделе индивидуальных соревнований класса ВС. Каждая команда должна начинать матч с тремя игроками на корте. Разрешено иметь одного или двоих заменяющих. Если в команде два заменяющих, то она должна включать двоих игроков ВС1.

4.9. Тренер

Зону разминки и комнату ожидания разрешается посещать только одному тренеру по соответствующей дисциплине.

5. Формат матча

5.1. Индивидуальные дисциплины

В индивидуальных дисциплинах матч состоит из четырех (4) периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает два периода. Контроль Джек бола попеременно переходит от игрока к игроку. Каждый игрок получает шесть (6) цветных мячей. Сторона, бросающая красные мячи, занимает зону игры/бокс 3, а сторона, бросающая синие мячи, занимает игровую зону/бокс 4. При входе в комнату ожидания каждый игрок может принести с собой 6 красных мячей, 6 синих и один Джек бол.

5.2. Парные дисциплины

В парных соревнованиях матч состоит из четырех (4) периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает один период. Контроль Джек бола переходит по порядку от бокса 2 до бокса 5. Каждый игрок получает по три мяча. Сторона, бросающая красные мячи, занимает боксы 2 и 4, а сторона, бросающая синие мячи, занимает игровые боксы 3 и 5.

5.2.1. Количество мячей в парных дисциплинах

Максимум 3 на игрока и один Джек бол на пару. Все остальные мячи комплекта и мячи, используемые резервом, находятся в условленной зоне.

5.2.2. При входе в комнату ожидания каждый игрок пары может иметь с собой 3 красных мяча, 3 синих мяча и один Джек бол на пару.

5.3. Командные дисциплины

В командной игре матч состоит из шести (6) периодов, за исключением случаев тай-брейка. Каждый игрок начинает один период. Контроль Джек бола переходит по порядку от 1-й игровой зоны к 6-й. Каждый игрок получает два мяча. Сторона, бросающая красные мячи, занимает боксы 1, 3 и 5. Сторона, бросающая синие мячи, занимает боксы 2, 4 и 6.

5.3.1. Количество мячей в командных дисциплинах

Максимум два на игрока и один Джек бол на команду. Все остальные мячи комплекта и мячи, используемые резервом, находятся в условленной зоне.

5.3.2. При входе в комнату ожидания каждый член команды (включая заменяющих игроков) может иметь с собой 2 красных мяча, 2 синих и один Джек бол на команду.

6. Игра

Подготовка к матчу формально начинается с комнаты ожидания. Игра начинается с презентации Джек бола игроку на старте первого периода.

6.1. Время старта

Обеим сторонам назначается стартовое время. Игроки (ст. 19.1), в соответствии с дисциплиной, должны прибыть в комнату ожидания за 15 мин до стартового времени или когда предписывается Организационным комитетом в Руководстве по проведению определенных соревнований. Официальное устройство измерения времени устанавливается вне комнаты ожидания, в хорошо просматриваемом месте. В установленное время двери комнаты ожидания закрываются, и никакой человек не может войти в нее после регистрации. Никакой инвентарь тоже не может быть внесен в нее после регистрации. Та сторона, которая приносит свои мячи в комнату ожидания, должна пользоваться этими мячами во время матча. (Исключения могут быть приняты только по усмотрению Главного судьи или Технического делегата.) Сторона, которая не присутствует на старте, считается проигравшей (10.4.6).

6.2. Мячи для бочча

6.2.1. Каждый игрок или сторона могут иметь свои собственные цветные мячи. В индивидуальных дисциплинах каждый игрок может использовать свой Джек бол. В парах или командах каждая сторона может использовать один Джек бол.

6.2.2. Местный организационный комитет каждого соревнования должен предоставить комплекты мячей для бочча, соответствующие критериям, изложенным в разделе 2.1 этих Правил, и, если это возможно, по два комплекта на корт.

6.2.3. Сторона имеет право тестировать мячи, включая Джек бол, до матча, до и после жеребьевки.

6.3. Жеребьевка

Судья бросает монетку, и выигравшая сторона выбирает, играть ли ей красными или синими мячами.

6.4. Мячи для разминки

Игроки располагаются в соответствующих зонах. Каждая сторона по команде судьи может начать бросать свои мячи для разминки. Игрок/сторона может бросить до шести (6) мячей для разминки в течение двух (2) мин. Но они могут бросать Джек бол. Заменяющим игрокам не разрешается бросать мячи для разминки.

6.5. Бросок Джек бола

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

6.5.2. Судья вручает Джек бол соответствующему игроку и устно объявляет начало периода.

6.5.3. Игрок должен бросить Джек бол в соответствующую зону корта.

6.6. Нарушения при броске Джек бола

6.6.1. Джек бол считается брошенным с нарушением, если

- он не пересекает V-линию;
- пересекает V-линию, а затем возвращается в зону, которая не засчитывается;
- выбрасывается за пределы корта;
- нарушение совершено игроком, бросающим Джек бол.

6.6.2. 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 попадает на корт.

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

6.7. Бросок на корт первого мяча

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

6.7.2. Если мяч выброшен за пределы корта или возвращен в результате нарушения, эта сторона продолжает бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи. В парах и командах любой игрок со стороны, намеревающейся произвести бросок, может бросить на корт второй (2-й) мяч. Это решение принимает капитан.

6.8. Бросок первого мяча соперника

6.8.1. Затем бросок производит противоположная сторона.

6.8.2. Если мяч выброшен за пределы корта или возвращен в результате нарушения, эта сторона будет продолжать бросать, пока мяч не приземлится в засчитываемой зоне корта или пока не брошены все мячи. В парах и командах может бросать любой игрок, назначенный капитаном.

6.9. Бросок оставшихся мячей

6.9.1. 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.

6.9.2. Процедура, описанная в 6.9.1, будет продолжаться до тех пор, пока обеими сторонами не брошены все мячи.

6.10. Завершение периода

После того как все мячи были брошены, включая любые штрафные мячи сторон, судья объявляет счет (ст. 7). Затем судья устно объявляет о конце периода. Прежде чем убрать любые мячи с корта, судья должен позволить спортивным ассистентам игроков ВСЗ повернуться лицом к корту.

Если спортивный ассистент игрока ВСЗ поворачивается лицом к корту, выходит на корт или общается с игроком после того, как все мячи были брошены, включая штрафные мячи любой из сторон, он/она должны быть дружески предупреждены о неправомерности таких действий. Если игрок/сторона после этого попросит судью о замерах, судья не будет их производить.

6.11. Подготовка к следующему периоду

Игроки, их спортивные ассистенты и технический персонал возвращают мячи для начала следующего периода. После этого начинается следующий период (ст. 6.5.2).

6.12. Бросок мячей

6.12.1. Никакой Джек бол или цветной мяч не может быть брошен до стартового сигнала судьи или указания, какой из цветных мячей должен быть брошен.

6.12.2. В момент броска мячей игрок, спортивный ассистент, инвалидная коляска и любое снаряжение, принесенное в бокс, не должны касаться маркировки корта или любой его поверхности, не относящейся к игровой зоне/ боксу игрока.

6.12.3. Когда мяч высвобожден, по крайней мере одна ягодица игрока должна находиться в контакте с сиденьем кресла.

6.12.4. Когда мяч высвобожден, он не должен касаться никакой части корта, которая находится за пределами зоны броска игрока. 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.

6.13. Мячи вне корта

6.13.1. Любой мяч, включая Джек бол, будет считаться вне корта, если он коснулся или пересек линии границы.

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

6.13.3. Мяч, который брошен и не вошел на корт, кроме случая, оговоренного в ст. 6.17, считается вне корта.

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

6.14. Джек Бол, выбитый из корта

6.14.1. Если Джек бол во время матча выбит из корта, он снова помещается на «Восстановленный крест Джек бола».

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

6.14.3. Когда Джек бол заменяется, сторона, совершающая бросок, определяется согласно ст. 6.9.1.

6.14.4. Если на корте, после того, как Джек бол был восстановлен, нет никаких цветных мячей, будет бросать сторона, выбившая Джек бол (ст. 6.15).

6.15. Равноудаленные мячи

В случае если у обеих команд шары равноудалены от Джека бола, бросок совершает та команда, которая бросала последней. Затем стороны совершают броски поочередно, пока один из мячей не оказывается ближе к Джеку болу, или пока одна из команд не выбросит все мячи. Затем игра продолжается в обычном порядке.

6.16. Мячи, брошенные одновременно

Если одной из сторон одновременно выброшено более одного мяча, то они оба остаются на корте. Если судья считает, что было намерение получить преимущество, поскольку время игры истекает, то удаляются оба мяча.

6.17. Выроненный мяч

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

6.18. 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.12).

6.19. Замены

В ВС3 и парных ВС4 в ходе игры разрешается произвести замену одного игрока (ст. 4.6). В командных дисциплинах каждой стороне в ходе игры разрешается произвести замену двух игроков. Замены производятся между периодами, и судья должен быть о них уведомлен. Замены не должны задерживать матч. Если игрок был заменен, его нельзя снова ввести в игру (ст. 4.8).

6.20. 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.

7. Счет

7.1. Счет объявляется судьей после того, как все мячи, включая штрафные, брошены обеими сторонами.

7.2. Сторона, чей мяч находится ближе всего к Джек болу, получает одно очко за каждый мяч, который ближе к Джек болу, чем ближайший к нему мяч соперника.

7.3. 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.

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

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

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

7.7. Если счет равен, назначается тай-брейк. Очки, заработанные в тайбрейке, не суммируются с общими очками, а только определяют победителя.

8. Тай-брейк

8.1. Тай-брейк составляет один дополнительный период.

8.2. Все игроки остаются в своих боксах.

8.3. Начинает игру та сторона, которая выигрывает жеребьевку (подбрасывание монеты). Используется Джек бол той стороны, которая выиграла жеребьевку.

8.4. Джек бол помещается в «Восстановленный крест Джек бола».

8.5. Период играется как обычный.

8.6. Если возникает ситуация, описанная в ст. 7.3, и каждая сторона получает равные очки, то очки записываются и разыгрывается второй тайбрейк. В этом случае период начинает другая сторона. Процесс продолжается, право «первого броска» переходит от одной стороны к другой, пока не определится победитель.

9. Перемещение на корте

9.1. Необходимо получить разрешение судьи прежде, чем совершать любое перемещение из игровой зоны, за исключением пересечения линии броска для подготовки коляски к следующему броску.

9.2. Игроки на протяжении всей игры должны оставаться в своем боксе. Однако можно попросить разрешение судьи покинуть бокс в следующих ситуациях:

9.2.1. После того как судья указал, какая сторона бросает, любой игрок этой стороны может покинуть бокс и выйти на корт для того, чтобы ознакомиться с положением мячей.

9.2.2. В случаях спора или замешательства (таймер должен быть остановлен).

9.2.3. Выигрыш при завершении периода.

9.3. Игроки ВСЗ не могут входить в другие боксы при подготовке следующего броска или установке пандуса/желоба (ст. 9.1/9.2). Если это происходит, судья просит игрока вернуться в свой бокс.

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

10. Штрафы

10.1. Общие положения

В случае нарушений существуют три различные формы штрафа:

- пенальти;
- сокращение;
- предупреждение и дисквалификация.

10.2. Пенальти

10.2.1. Пенальти – вознаграждение противостоящей стороны двумя дополнительными мячами. Броски производятся в конце периода.

10.2.2. Используются мячи вне игры стороны, награжденной штрафными бросками. Если мячей вне игры недостаточно, то используются мячи стороны, которая дальше от Джек бола.

10.2.3. Если есть больше одного мяча для штрафного броска, то сторона выбирает, какой мяч бросать.

10.2.4. Если в качестве штрафных используются мячи игры, судья должен отметить счет прежде, чем удалить мячи. После того как штрафные мячи брошены, к счету добавляются любые дополнительные очки. Если в процессе броска штрафных мячей игрок должен изменить положение мячей так, чтобы мячи соперника находились ближе к Джек болу, тогда судья должен произвести подсчет от новой позиции.

10.2.5. Если в течение периода происходит больше одного нарушения, то два штрафных мяча, сопровождающие каждое нарушение, бросаются отдельно. Поэтому два штрафных мяча (за первое нарушение) восстанавливаются, затем играют, потом два штрафных мяча (за второе нарушение) восстанавливаются и играют, и так далее.

10.2.6. Нарушения, совершенные обеими сторонами, отменяют друг друга. Например, если в ходе периода красная сторона совершила два нарушения, а у синей стороны есть только одно нарушение, тогда синяя сторона получает мячи только за одно нарушение.

10.2.7. Если нарушение, которое приводит к наказанию штрафными мячами, совершено во время бросания штрафных мячей, то судья действует в следующей последовательности:

10.2.7.1. отменяет одну серию штрафных мячей той стороне, которая должна была получить более одной серии штрафных мячей, или

10.2.7.2. назначает штрафные мячи противоположной стороне.

10.3. Сокращение

10.3.1. Сокращение влечет удаление с корта мяча, который был брошен, когда было совершено нарушение. Мяч помещается в контейнер для мячей вне игры.

10.3.2. Пенальти сокращения может назначаться только за нарушения, происходящие во время акта броска.

10.3.3. Если совершено нарушение, за которое будет назначено сокращение, судья будет всегда пытаться остановить мяч, пока он не задел остальные.

10.3.4. Если судья не смог остановить мяч до того, как он задел остальные мячи, то период считается прерванным (ст. 12).

10.3.5. Нарушение, которое приводит к сокращению, происходит в момент высвобождения мяча.

10.4. Предупреждение и дисквалификация

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

10.4.2. Если выносится второе предупреждение (игроку показывается желтая и затем – красная карточки), игрок считается дисквалифицированным (10.4.6). Судья отмечает это в протоколе.

10.4.3. Если игрок дисквалифицируется за неспортивное поведение, судья показывает красную карточку и отмечает это в протоколе.

10.4.4. Если игрок дисквалифицируется в индивидуальных или парных соревнованиях, сторона проигрывает матч (10.4.8).

10.4.5. 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 (10.4.8).

10.4.6. Дисквалифицированный игрок может быть восстановлен для последующих матчей данного турнира.

10.4.7. 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 (10.4.9).

10.4.8. Если сторона проигрывает матч в результате нарушений, противоположная сторона выигрывает матч со счетом 6:0, если она не получила больше шести очков. Если она получила больше, то засчитывается этот счет. Дисквалифицированная сторона получает «ноль очков».

10.4.9. В случае повторной дисквалификации Организационный комитет консультируется с назначенным Техническим делегатом и применяет соответствующие санкции.

11. Нарушения

11.1. К назначению штрафных очков приводят следующие действия (ст. 10.2):

11.1.1. Не спросить разрешение перед тем, как покинуть свою зону броска (ст. 9.1).

11.1.2. В случае если спортивный ассистент в индивидуальной или парной ВСЗ в ходе периода повернулся в сторону площадки.

11.1.3. Если, по мнению судьи, имеется неуместное общение между игроками, их спортивными ассистентами или тренерами (ст. 13.1).

11.1.4. Если игрок готовит свой следующий бросок, поворачивает коляску или желоб или катит мяч во время броска соперника. (Если игрок подобрал мяч, и он находится в его/ее руках или на коленях, и при этом игрок не катит его, то это допустимо. Если, например, судья подает синим сигнал, чтобы они начинали, а красные подбирают мяч, то это недопустимо. Если красные подбирают мяч до того, как судья дает сигнал к броску синим, и помещают его в руки или на колени, то это допустимо.)

11.1.5. Если спортивный ассистент передвигает коляску, желоб или катит мяч без предварительного согласования с игроком.

11.2. К назначению штрафных мячей и отмене броска приводят следующие действия (ст. 10.2/10.3):

11.2.1. Высвобождение мяча в то время, когда спортивный ассистент, игрок или их снаряжение касается разметки игровой площадки или части поверхности корта, не являющейся боксом игрока (ст. 6.12.2). Для игроков ВСЗ это включает те случаи, когда мяч все еще на желобе.

11.2.2. Неудачная попытка перемещения вспомогательного устройства налево или направо, чтобы изменить плоскость предыдущего броска.

11.2.3. Высвобождение мяча в то время, когда вспомогательное средство зависает над линией броска.

11.2.4. Высвобождение мяча в тот момент, когда ни одна из ягодиц игрока не находится в соприкосновении с сиденьем инвалидного кресла.

11.2.5. Высвобождение мяча тогда, когда он касается части корта, находящейся за пределами бокса игрока.

11.2.6. Высвобождение мяча в то время, когда спортивный ассистент ВСЗ смотрит на площадку.

11.3. К назначению штрафных мячей и вынесению предупреждения – желтой карточки, приводят следующие действия (ст. 10.2/10.4):

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

11.3.2. Преднамеренный срыв периода.

11.4. К отмене броска приводят следующие действия (ст. 10.3):

11.4.1. Бросок мяча до подачи судьей сигнала. Если это Джек бол, то бросок аннулируется.

11.4.2. Бросок мяча в то время, когда очередь бросать сопернику, кроме тех случаев, когда это происходит по ошибке судьи.

11.4.3. Если после того, когда мяч был высвобожден, он останавливается в желобе, то такой мяч будет отменен.

11.4.4. Если спортивный ассистент ВСЗ останавливает мяч в желобе по любой причине, то такой бросок будет отменен.

11.4.5. Если мяч высвободил не сам игрок ВСЗ (ст. 16.3).

11.4.6. Если спортивный ассистент и игрок высвободили мяч одновременно.

11.4.7. Если цветной мяч брошен до Джек бола (ст. 11.4.1).

11.5. К получению стороной предупреждения – желтой карточки, могут привести следующие действия (ст. 10.4):

11.5.1. Беспричинная задержка матча.

11.5.2. Если игрок не соглашается с решением судьи или грубо себя ведет по отношению к сопернику или персоналу.

11.5.3. Нарушения, совершенные между периодами. (Например, когда игрок покидает корт между периодами или во время тайм-аута.)

11.5.4. Если во время выборочной проверки оказывается, что мяч(и) не соответствует критериям (ст. 2).

11.6. К дисквалификации стороны – получению ею красной карточки, могут привести следующие действия (ст. 10.4):

11.6.1. При любом красная карточка и игрок немедленно дисквалифицируется (с. 10.4.5).

11.7. Если нарушение произошло во время броска Джек бола, то он аннулируется (ст. 6.6).

12. Прерванный период

12.1. Если период прерван из-за ошибки судьи или его действия, то судья консультируется с судьей 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, по мнению судьи, мячи нельзя вернуть в прежнее положение, период будет начат заново. Окончательное решение принимается судьей.

12.2. Если период прерван в результате ошибки или действия стороны, судья будет действовать в соответствии со ст. 12.1, но во избежание принятия несправедливых решений может проконсультироваться с командой, лишенной преимущества.

12.3. 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.

13. Общение

13.1. 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.

- Тренеры могут поздравить или поощрить игрока после выполнения броска и между периодами.

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

13.3. 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. Капитан/игрок не оставляет свой бокс между периодами, если это не случай замены, тайм-аут или разрешение судьи (ст. 6.19/13.4).

13.4. Во время командных и парных соревнований стороне разрешается брать один тайм-аут. Тайм-аут назначается либо тренером, либо капитаном команды между периодами. Продолжительность тайм-аута – две минуты. Во время этого перерыва игроки могут покинуть свои боксы, но затем должны в них вернуться. Если обе стороны вернулись в свои боксы, тайм-аут считается законченным. Во время тайм-аута игроки не могут покинуть корт без разрешения судьи. Если по какой-либо причине они покидают корт, им выносится предупреждение (желтая карточка), которое записывается в протокол (ст. 11.5.3).

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

13.6. Любой игрок, не только капитан, может, в свое время, обращаться к судье.

14. Время

14.1. У каждой стороны в каждом периоде имеется лимит времени, который контролируется хранителем времени (хронометристом).

14.2. Продвижение Джек бола не считается частью времени стороны.

14.3. Время стороны начинается с того момента, когда судья указывает хронометристу, какая сторона играет.

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

14.5. 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 желобу.

14.6. 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.

14.7. Лимиты времени не относятся к штрафным мячам.

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

14.9. Если в ходе периода время вычислено неправильно, судья переустанавливает время, чтобы компенсировать ошибку.

14.10. 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.

14.11. Должны применяться следующие лимиты времени:

BC1 – 5 минут/игрок/период;

BC2, BC4 – 5 минут/игрок/период;

BC3 – 6 минут/игрок/период;

Пары BC3 – 8 минут/пара/период;

Пары BC4 – 6 минут/пара/период;

Команда – 6 минут/команда/период.

14.12. Хронометрист должен громко и четко объявить, когда до конца игры остается 1 мин, 30 с, 10 с и окончание времени игры. Продолжительность тайм-аута – 2 минуты.

15. Критерии для вспомогательных устройств

15.1. Вспомогательные устройства должны находиться в пределах площадки размером 2,5x1м. Желоба, включая расширители и основу, во время замеров должны быть полностью расправлены.

15.2. Вспомогательные устройства не должны содержать механических приспособлений, которые могли бы способствовать толканию, убыстрению, замедлению движения мяча, ориентации на скате с желоба (лазеры, уровни, тормоза, оптические устройства и пр.). Как только мяч высвобождается игроком, ничто не должно мешать на его пути.

15.3. У игрока должен быть прямой физический контакт с мячом до его высвобождения на корт. Прямой физический контакт, также включает использование вспомогательных средств, расположенных на голове, во рту или на руке игрока. Максимальная длина таких устройств – 50 см. Если устройство прикреплено к голове или рту игрока, то оно измеряется от лба или рта. Если устройство прикрепляется к руке игрока, то измерения производятся от середины плеча. Одновременное высвобождение мяча спортивным ассистентом и игроком не разрешается. Если это происходит, то бросок не засчитывается.

15.4. Между бросками вспомогательное устройство должно быть смещено налево и направо. Если желоб прикреплен к основе и не может быть с нее сдвинут, то вся конструкция, включая основу, сдвигается налево и направо.

15.5. 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 (ст. 11.2.1).

15.6. Во время каждого периода судья, линейный судья восстанавливают мячи для игроков, пользующихся вспомогательными устройствами, чтобы предотвратить поворот спортивного ассистента лицом к площадке.

15.7. Во время высвобождения мяча вспомогательное устройство не должно висеть над передней линией броска.

15.8. 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 соревнованиях игрок может поделиться своим желобом с товарищем по команде. Подменяющий желоб должен быть заменен между периодами (Главный судья должен быть об этом уведомлен).

16. Процедура разьяснений и протестов

16.1. Если во время матча одна из сторон считает, что судья не заметил ошибку или принял неверное решение, то игрок-капитан этой стороны может привлечь внимание судьи к ситуации и попросить разьяснений. Время должно быть остановлено.

16.2. Во время матча игрок-капитан может запросить мнение Главного судьи, которое является окончательным.

16.2.1. В соответствии с правилами 16.1 и 16.2 игроки во время матча должны привлечь внимание судьи к ситуации, с которой они не согласны и попросить разьяснения. Они также могут запросить мнение Главного судьи, если хотят перейти к ст. 16.3.

16.3. 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.

16.4. Технический персонал отмечает время завершения игры (после регистрации результата в протоколе). Официальный протест должен быть подан в течение 30 мин после окончания игры. Если письменный протест не получен, то результат остается прежним.

16.5. Заполненная форма протеста должна быть вручена Секретариату соревнования игроком-капитаном или менеджером команды и сопровождаться суммой в 150 евро. Форма протеста должна детализировать обстоятельства и содержать причину протеста. Главный судья или назначенное лицо быстро созывают Жюри для принятия решения по протесту. В Жюри должны входить:

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

16.5.1. 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.

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

16.6. 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:

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

16.6.1. Решение Апелляционного жюри является окончательным.

16.7. Каждая вовлеченная в протест сторона может попросить пересмотреть решение Жюри. В таком случае она должна представить протест, сопровождаемый суммой в 150 евро. 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.

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

16.9. Если причина протеста известна до начала матча, протест должен быть предоставлен до начала игры. Главный судья, Технический делегат должен быть уведомлен о намерении подачи протеста.

17. Коляски

17.1. Коляски для соревнований должны быть максимально приближены к обычному стандарту; однако разрешаются изменения, сделанные для использования коляски в повседневной жизни. Разрешается использование скутеров.

17.2. Максимальная высота сиденья, включая подушку или прокладку, должна быть 66 см от пола до самой высокой точки, где бедра или ягодицы игрока соприкасаются с подушкой.

17.3. В случае спора решение принимается Главным судьей совместно с назначенным Техническим делегатом. Любое решение является окончательным.

18. Обязанности капитана

18.1. В командных или парных соревнованиях каждая сторона возглавляется капитаном. Капитан должен быть представлен судье. Капитан

будет действовать как руководитель команды и выполнять следующие обязанности:

18.1.1. Представлять команду или пару на жеребьевке и определении цвета мячей.

18.1.2. Решать, какой член команды должен бросать во время матча.

18.1.3. Решать, какой член команды должен бросать штрафные мячи.

18.1.4. Назначать тайм-аут.

18.1.5. Признавать решения судьи в процессе ведения счета.

18.1.6. Консультироваться с судьей в ситуациях прерванного периода или спора.

18.1.7. Подписывать протокол или назначать кого-то сделать это.

18.1.8. Подавать протест.

18.1.9. Капитан представляет команду, но каждый игрок имеет право задавать судье вопросы и просить разрешения выйти на корт.

19. Процедура разминки

19.1. 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.

19.2. Игроки могут сопровождаться в Зону разминки следующим максимальным составом: ВС1 – 1 тренер, 1 ассистент; ВС2 – 1 тренер; ВС3 – 1 тренер, 1 ассистент; ВС4 – 1 тренер; Пары ВС3 – 1 тренер, 1 ассистент для каждого спортсмена; Пары ВС4 – 1 тренер; Команды (ВС1/2) – 1 тренер, 1 ассистент.

19.3. Если это необходимо, в Зону разминки может войти один переводчик от страны.

20. Комната ожидания

20.1. Официальный таймер помещается вне Комнаты ожидания и его время синхронизировано с таймером на корте.

20.2. Перед тем как войти в Комнату ожидания, каждый игрок должен убедиться, что его номер и аккредитационная карточка хорошо видны. Тренеры и спортивные ассистенты также должны удостовериться, что их аккредитационные карточки хорошо видны. Результатом несоблюдения этого правила может быть отказ в пропуске в Комнату ожидания.

20.3. Регистрация производится у стола Комнаты ожидания. Все игроки должны быть зарегистрированы за тридцать (30) – пятнадцать (15) минут до назначенного старта определенной игры.

20.4. Тренер может зарегистрировать игрока только при условии, что тот находится в Комнате ожидания. Все стороны должны находиться в Комнате ожидания и ждать своего матча в отведенном для этого месте.

20.5. Если задержка вызвана Принимающей организацией, то применяется правило 6.1. Если по каким-либо причинам матчи задерживаются, Организационный комитет должен уведомить об этом как можно скорее всех менеджеров команд.

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

20.7. Переводчики могут войти в Комнату ожидания только по просьбе судьи.

20.8. Игроки могут сопровождаться в Комнату ожидания следующим максимальным составом:

BC1 – 1 тренер, 1 ассистент;

BC2 – 1 тренер;

BC3 – 1 тренер, 1 ассистент;

BC4 – 1 тренер;

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

Пары BC4 – 1 тренер;

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

20.9. Судьи входят в Комнату ожидания для подготовки матча за 15 мин до начала запланированного времени игры.

20.10. Спортсменов могут попросить показать судье номер участника и аккредитационную карточку для того, чтобы подтвердить полученную информацию.

20.11. 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. (Исключения могут быть сделаны по решению Главного судьи или Технического делегата.)

20.12. Проверка спортивного снаряжения и жеребьевка (ст. 6.3) могут проводиться в Комнате ожидания.

20.12.1. Выборочная проверка:

20.12.1.1. Мячи, не удовлетворяющие критериям, конфискуются до конца последнего дня соревнований. Игрокам на это время будет разрешено заменить мяч(и) на официальные мячи соревнований. После матча эти официальные мячи соревнований должны быть возвращены судье.

20.12.1.2. Если во время выборочной проверки выясняется, что мяч(и) не соответствуют критериям, то согласно правила 10.4.1 стороне выносятся предупреждение.

20.12.1.3. Если при повторной проверке выясняется, что мяч(и) игрока не соответствуют критериям, то в соответствии с правилом 10.4.2 такой спортсмен дисквалифицируется.

20.12.1.4. Игроки и тренеры могут наблюдать за проведением выборочной проверки. Если что-то случается, то судья должен позвать для повторной проверки Главного судью.

20.13. Количество мячей, которые разрешено вносить в Комнату ожидания

20.13.1. В индивидуальных соревнованиях каждый игрок может принести в Комнату ожидания 6 красных мячей, 6 синих мячей и 1 Джек бол (ст. 5.1).

20.13.2. Каждый игрок пары (включая заменяющих) может принести в Комнату ожидания 3 красных мяча, 3 синих и 1 Джек бол на пару (ст. 5.2.1).

20.13.3. Каждый член команды (включая заменяющих) может принести в Комнату ожидания 2 красных мяча, 2 синих и 1 Джек бол на команду (ст. 5.3.1).

20.14. Официальные мячи соревнования могут использоваться только теми игроками, которые не приносят свои мячи в Комнату ожидания, или теми, чьи мячи при выборочной проверке не соответствуют критериям.

21. Специфические ситуации

21.1. Если игроку во время периода становится плохо (серьезная ситуация), можно прервать матч максимально на десять (10) минут для оказания медицинской помощи. Время игры должно быть остановлено.

21.2. В индивидуальных соревнованиях, если игрок не в состоянии продолжать игру, матч считается проигранным (ст. 10.4.7).

21.3. В парах ВСЗ во время десятиминутного лимита времени спортивные ассистенты не могут поворачиваться лицом к корту. Игроку должен помочь медицинский персонал. Помощь в общении в таких ситуациях может быть оказана спортивным ассистентом игрока.

21.4. 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. 6.19 и 10.4.5). Если игрок, который должен произвести бросок Джек бола, дисквалифицируется или плохо себя чувствует и не в состоянии продолжить, то бросок Джек бола производится игроком, который должен был бы его бросать в следующем периоде.

21.5. В парных соревнованиях если игрок не в состоянии продолжить игру, период должен закончиться без его броска (бросков). Если у товарища по команде все еще есть мячи, то он может бросить их в свое время. Замена должна быть произведена только между периодами (ст. 6.19). Если запасного игрока нет, то матч считается проигранным (10.4.6).


21.6. Если в парных соревнованиях медицинская проблема возникает у спортивного ассистента, игроки до конца периода могут поделиться одним спортивным ассистентом. Замена спортивного ассистента должна проводиться в перерыве между периодами.



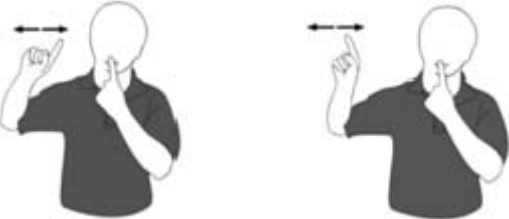
СВС признает, что могут возникать определенные ситуации, не прописанные в данных Правилах. Такие ситуации будут разрешаться по мере возникновения и при консультации с Техническим делегатом и/или Главным судьей.

Официальные жесты судей, игроков, примеры счета

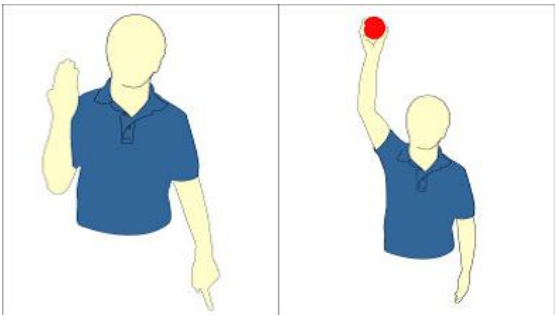





Официальные жесты, сигналы судей

Ситуация для сигнала	Описание жестов	Выполняемые судьями жесты
<p>Бросок Джека или разминка с мячами Правило: 6.4 6.5</p>	<p>Движение рукой для сигнала к броску</p>	
<p>Бросок цветного мяча Правило: 6.7 6.8 6.9</p>	<p>Показ цветного индикатора, соответствующего цвету играющей стороны</p>	





<p>Тайм-аут Правило: 13.4</p>	<p>Ладонь руки над вертикально поднятыми пальцами другой образует букву «Т» и словесное пояснение, какая сторона его попросила (имя игрока, команды, страна, цвет мяча)</p>	
<p>Замена Правило: 6.19</p>	<p>Вращение одной руки вокруг другой</p>	
<p>Произведение измерений</p>	<p>Соединить кулаки вместе и развести их, как бы используя рулетку</p>	
<p>Запрос о желании выйти на корт Правило: 7.6</p>	<p>Палец указывает на игрока, а затем поднимается к глазу судьи</p>	
<p>Неуместное общение Правило: 11.1.3 13</p>	<p>Пальцы одной руки показывают на рот, а другой – производят движение в стороны</p>	

Официальные жесты, знаки линейного судьи

Ситуация для сигнала	Описание жестов	Выполняемые судьями жесты
<p>Мяч вне игры Правило: 6.13</p>	<p>Указать на мяч и поднять вертикально руку ладонью к себе. Произнести «аут» или «мяч вне игры». Затем поднять удаляемый мяч</p>	
<p>Сокращение Правило: 10.3 11.2 11.4</p>	<p>Указать на мяч и поднять руку с согнутыми пальцами до того, как поднять мяч (всегда, когда возможно!)</p>	
<p>2 штрафных мяча Правило: 10.2 11.1 11.2 11.3</p>	<p>Поднять вверх руку с двумя разведенными пальцами</p>	
<p>Предупреждение Правило: 10.4 11.3</p>	<p>Показать желтую карточку предупреждения о нарушении</p>	

<p>2-е предупреждение с последующей дисквалификацией Правило: 10.4</p>	<p>Показать желтую карточку, а затем – красную</p>	
<p>Дисквалификация Правило: 10.4 11.6</p>	<p>Показать красную карточку</p>	
<p>Нарушения, отменяющие друг друга Правило: 10.2.6</p>	<p>Поднять вертикально вверх два больших пальца</p>	
<p>Завершение периода/матча Правило: 6.10</p>	<p>Скрестить перед собой выпрямленные руки, а затем развести их в стороны</p>	
<p>Счет Правило: 0</p>	<p>Поместить пальцы поверх цветного индикатора, показывая счет (например, 3 красным)</p>	

Примеры счета

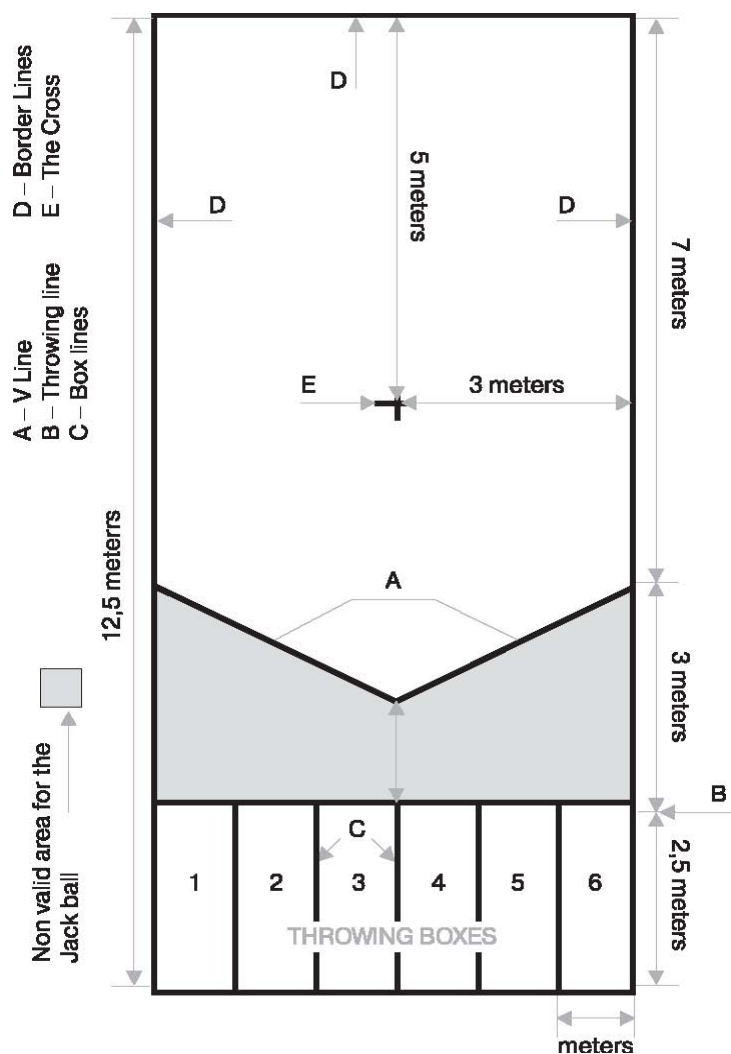
			
3 красным	7 красным	10 красным	12 красным

Привлечение внимания судьи

Поднять руку вверх



Схема корта



Условные обозначения:

Non valid area for the Jack ball – не засчитываемая для Джек бола зона

V-line – V-линия Throwing line – зона броска

Box lines – линии зоны игры/боксов

Border Lines – линии границы

The Cross – крест 12,5 meters – 12,5 м 5 meters – 5 м 3 meters – 3 м 7 meters – 7 м 2,5 meters – 2,5 м 1 meter – 1 м

Throwing boxes – боксы

Объяснение процедуры протестов (по ссылке)

/sites/default/files/prilozhenie_3_rukovodstvo_po_procedure_protesta.doc