

ЗАТВЕРДЖУЮ

Перший заступник Міністра
молоді та спорту України

_____ **Юрій МУЗИКА**

ПРАВИЛА
спортивних змагань з бочча серед осіб з ураженнями
опорно-рухового апарату

2025 рік



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№33/4.1/25 від 11.09.2025
КЕП: Музика Ю. Л. 11.09.2025 17:35
3FAA9288358EC0030400000030601F00708CE400

Загальні положення

1. Ці Правила спортивних змагань з бочча серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з бочча серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, що проводяться на території України.

2. Правила регулюють відносини, що виникають у сфері проведення спортивних змагань в Україні, зокрема визначають вичерпний перелік вимог до осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, представників команд, суддів та організаторів, їх права та обов'язки, а також відповідальність за порушення вимог цих Правил.

3. Вимоги Правил не поширюються на проведення міжнародних спортивних змагань з бочча серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, що проводяться на території України за програмою Міжнародної спортивної федерації бочча (BISFed).

4. Ці Правила розроблено відповідно до Правил та Положень Міжнародної спортивної федерації бочча (BISFed) (<https://www.worldboccia.com/about-boccia/rules/>).

5. Спортивні змагання з бочча серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату проводяться з метою:

залучення осіб з ураженнями опорно-рухового апарату, у тому числі дітей з інвалідністю, до систематичних занять фізичною культурою і спортом як ефективного засобу реабілітації та інтеграції у суспільство;

популяризації здорового способу життя серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату;

підвищення спортивної майстерності;

виявлення найсильніших спортсменів з метою формування національних збірних команд України з видів спорту осіб з ураженнями опорно-рухового апарату з бочча для підготовки та участі в офіційних міжнародних спортивних змаганнях, у тому числі у чемпіонатах світу, Європи та Паралімпійських іграх.

6. Право внесення змін до Правил належить Українській федерації спорту інвалідів з ураженнями опорно-рухового апарату за погодженням з Національним комітетом спорту інвалідів України. Зміни вступають в дію після їх затвердження Міністерством молоді та спорту України.

7. Терміни, що вживаються в цих Правилах, наведені у Законі України «Про фізичну культуру і спорт».

8. Антидопінговий контроль у спортивних змаганнях здійснюється відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (в редакції постанови Кабінету Міністрів України від 22.11.2022 № 1300), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру, затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

9. Спортивні змагання проводяться згідно з цими Правилами та на підставі Регламенту про проведення всеукраїнських спортивних змагань серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату на відповідний рік або на підставі Положення (Регламенту) про проведення спортивних змагань з бочча серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату регіонального та місцевого рівнів.

10. Положення (Регламент) розробляється на календарний рік або на кожне окреме спортивне змагання (за потреби) та затверджується в установленому порядку не пізніше ніж за один місяць до початку його проведення.

11. Офіційними спортивними змаганнями з бочча серед осіб з ураженнями опорно-рухового апарату вважаються спортивні змагання, які включені до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань України, календарних планів фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань областей та м. Київ, а також календарних планів фізкультурно-оздоровчих, спортивних заходів та спортивних змагань регіональних, місцевих центрів з фізичної культури і спорту осіб з інвалідністю, дитячо-юнацьких спортивних шкіл для осіб з інвалідністю усіх типів на відповідний рік, видатки на організацію та проведення яких здійснюються з державного або місцевого бюджетів (далі – календарні плани).

Організація та проведення спортивних змагань

1. Характер та ранг спортивних змагань

1.1. У розділі XI Положення про Єдину спортивну класифікацію України, затвердженого наказом Міністерства молоді та спорту України від 07.12.2023 № 7512, зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 25.12.2023 за № 2240/41296, встановлено ранги спортивних змагань (від I до VI).

1.2. Відповідно до Положення про порядок організації і проведення офіційних спортивних змагань і навчально-тренувальних зборів та порядок матеріального забезпечення їх учасників, затвердженого наказом Міністерства молоді та спорту України від 09.02.2018 № 617, зареєстрованого в Міністерстві

юстиції України 03.03.2018 за № 264/31716, за характером спортивні змагання бувають:

особистими, в яких беруть участь троє і більше спортсменів у кожному виді змагань, і за результатами яких визначається тільки особиста першість;

особисто-командними, в яких підбиваються загальні підсумки особистої першості та виступів команд адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту відповідно до Положення (Регламенту) про такі змагання;

командними, в яких беруть участь окремі збірні команди адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту тощо, за результатами яких визначається лише командна першість;

кубковими за участю спортсменів, команд адміністративно-територіальних одиниць, установ, організацій, закладів фізичної культури і спорту тощо, що проводяться, як правило, в декілька етапів.

2. Види програм спортивних змагань

2.1. Спортивні змагання проводяться у видах програми:

2.1.1. Індивідуальні дисципліни – спортивні класи: BC1, BC2, BC3, BC4.

В індивідуальних змаганнях беруть участь спортсмени чоловічої та жіночої статі, які пройшли обов'язкову спортивну класифікацію у спортивних класах BC1, BC2, BC3 і BC4. Загалом проводиться вісім дисциплін: чотири серед чоловіків та чотири серед жінок.

В індивідуальних змаганнях матч складається з чотирьох ендів (енд – частина матчу, в якій усі м'ячі зіграні двома сторонами). Кожен спортсмен починає два енди з контролем джек-бола (джек-бол – білий м'яч-мішень), чергуючись між спортсменами. Кожен спортсмен має шість кольорових м'ячів і повинен входити в кімнату для викликів із не більше ніж шістьма червоними та шістьма синіми м'ячами, а також одним джек-болом. Сторона, яка грає червоними м'ячами, займає місце на корті для кидків 3, а сторона, яка грає синіми м'ячами – місце на корті для кидків 4.

Спортсмени класів BC1 і BC4, які грають ногами, мають спортивного асистента, який допомагає їм на корті. Спортсмени класу BC3 мають оператора рампи, який їм допомагає. Крім того, один тренер або один помічник тренера (СА) може супроводжувати кожну сторону в усіх дисциплінах на корті. Тренер або помічник тренера повинен сидіти у визначеній зоні у кінці корту.

2.1.2. Парні дисципліни – спортивні класи: BC3, BC4.

У парних змаганнях беруть участь спортсмени чоловічої та жіночої статі, які пройшли обов'язкову спортивну класифікацію у спортивних класах BC3 та BC4. Кожна пара складається з одного спортсмена (чоловіка) та однієї спортсменки (жінки). Загалом передбачено два види парних дисциплін: по одній для класу BC3 та BC4.

У парних змаганнях класів BC3 та BC4 матч складається з чотирьох ендів. Кожен спортсмен починає один енд під контролем джек-бола, який передається у порядку від боксу для кидка 2 до боксу для кидка 5. Кожен спортсмен грає трьома кольоровими м'ячами і повинен входити у кімнату для викликів із не більше ніж трьома червоними та трьома синіми м'ячами, а також одним джек-болом для пари. Сторона, яка грає червоними м'ячами, займає бокси для кидання 2 та 4, а сторона, яка грає синіми м'ячами – бокси 3 та 5

У парі класу BC3 кожному спортсмену допомагає оператор рампи, який повинен дотримуватися правил оператора рампи. Один тренер або один помічник тренера може супроводжувати кожну пару на корті. Під час енду тренер або помічник тренера повинен сидіти у визначеній зоні в кінці корту.

2.1.3. Командні дисципліни – спортивні класи: BC1–BC2.

У командних змаганнях беруть участь спортсмени чоловічої та жіночої статі, які пройшли обов'язкову спортивну класифікацію у класах BC1 та BC2. Кожна команда складається з трьох спортсменів і має включати принаймні одного спортсмена (чоловіка), одну спортсменку (жінку) та одного спортсмена класу BC1. Загалом передбачено один командний вид дисципліни для класів BC1–BC2.

У командних змаганнях матч складається з шести ендів. Кожен спортсмен починає один енд під контролем джек-бола, який передається у порядку від боксу для кидання 1 до боксу для кидання 6. Кожен спортсмен має по два кольорових м'ячі і повинен входити у кімнату для викликів із не більше ніж двома червоними та двома синіми м'ячами на спортсмена, а також одним джек-болом для команди. Сторона, яка грає червоними м'ячами, займає бокси для кидання 1, 3 і 5, а сторона, яка грає синіми м'ячами – бокси 2, 4 і 6.

Кожній команді дозволяється один спортивний асистент. Один тренер або один помічник тренера може супроводжувати кожну команду на корті. Під час енду тренер або помічник тренера повинен сидіти у визначеній зоні в кінці корту.

3. Порядок і терміни подання заявок на спортивні змагання

3.1. Завірені поіменні заявки на участь у всеукраїнських спортивних змаганнях приймаються лише від регіональних центрів «Інваспорт».

3.2. Технічні заявки команд або окремих спортсменів за 7 днів до початку спортивних змагань надсилаються до Організатора спортивних змагань та Організаційного комітету спортивних змагань електронною поштою.

3.3. Порядок подання заявок (попередні іменні, іменні в день приїзду, заздалегідь тощо) визначається (Положенням) Регламентом. У разі необхідності виклику включається додаткова форма заявки.

4. Придатність спортсменів

4.1. Всі учасники спортивних змагань повинні бути заявлені на участь у всеукраїнських спортивних змаганнях регіональним центром з фізичної культури і спорту осіб з інвалідністю «Інваспорт» відповідно до місця проживання (місцю знаходження) спортсмена.

4.2. Для участі в офіційних всеукраїнських, місцевих, обласних спортивних змаганнях всі спортсмени повинні мати класифікацію. Спортсмени, які вперше беруть участь у спортивних змаганнях, потребують проходження класифікації до початку спортивних змагань. Національний класифікатор з бочча присвоює спортсмену спортивний клас і статус спортивного класу. Детальна інформація стосовно процедур та вимог класифікації міститься в Інструкції з класифікації Міжнародної спортивної федерації бочча.

4.3. Для отримання права участі в офіційних всеукраїнських, місцевих, обласних спортивних змаганнях стан спортсмена повинен бути визнаний таким, що задовольняє вимогам спортивних змагань.

4.4. Класифікація спортсменів є обов'язковою складовою частиною програми спортивних змагань і проводиться класифікаційною комісією у перший день спортивних змагань для кожного учасника спортивних змагань згідно з класифікаційними правилами на основі офіційних документів Міжнародної спортивної федерації бочча (BISFed).

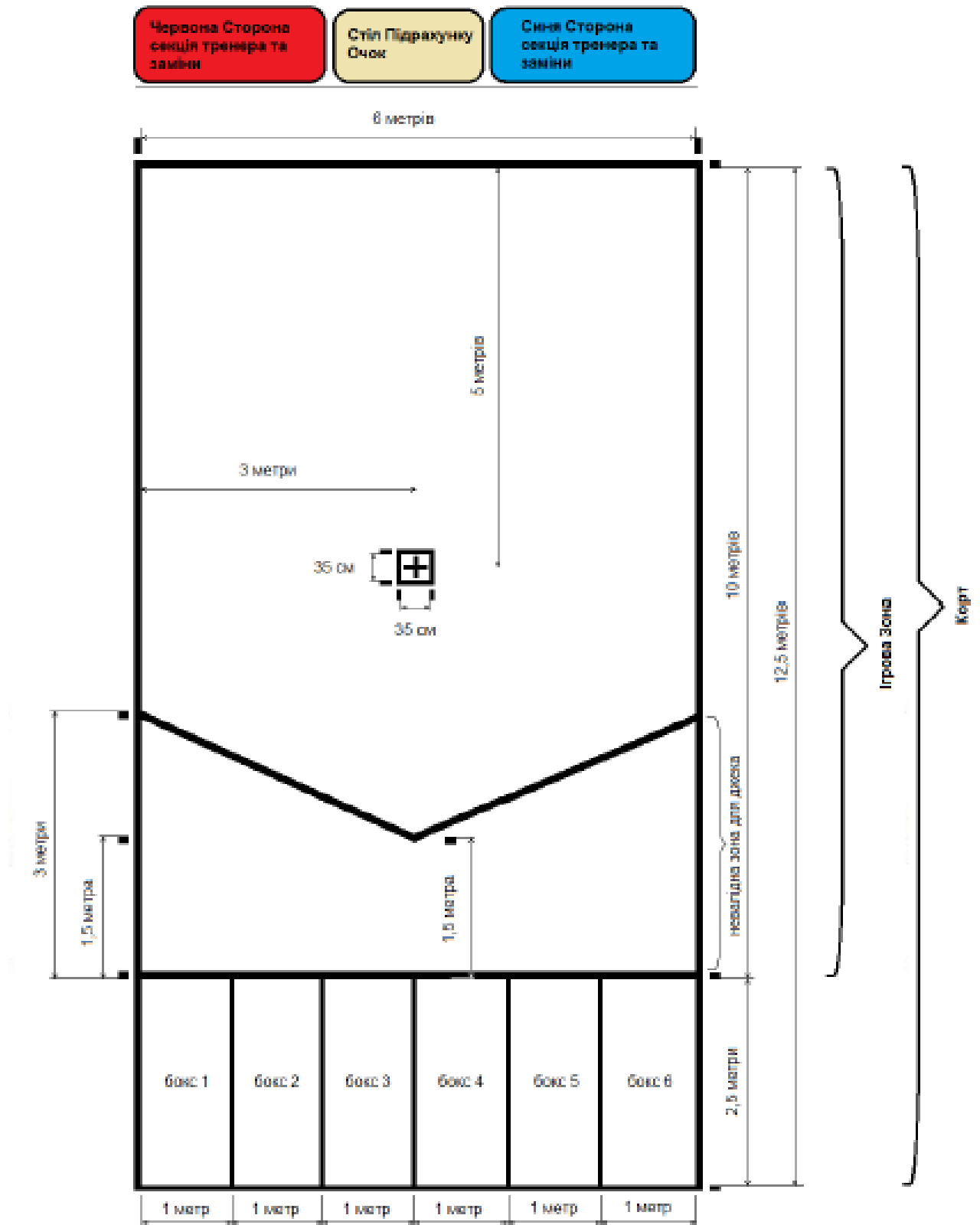
5. Критерії допуску до спортивних змагань

5.1. Критерії допуску спортсменів для кожного окремого спортивного змагання (кількість спортсменів, програма спортивних змагань тощо) повинні бути визначені в (Положенні) Регламенті про проведення спортивних змагань.

6. Корт для бочча

6.1. Поверхня корту має бути чистою, рівною та гладкою (наприклад, полірований бетон, дерево, натуральна або синтетична гума). Ніщо не може заважати ігровій поверхні (наприклад, будь-які порошки).

6.2. Розміри корту становлять 12,5 м x 6 м із зоною для кидання, поділеною на шість боксів для кидання. Усі розміри граничних ліній вимірюються всередині відповідної лінії. Лінії, що розділяють коробки для метання, і лінії для хреста вимірюються тонкою олівцевою лінією за допомогою стрічки, рівномірно розподіленої по обидва боки цієї позначки. Лінія кидка та V-лінія будуть розміщені всередині недійсної зони для джек-бола.



Мал.1. Схема корту для гри у бочча.

6.3. Усі позначки на корті мають бути від 1,9 см до 7 см у ширину та повинні бути легко помітними. Для розмітки ліній можна використовувати клейку стрічку. Широка стрічка шириною від 4 см до 7 см буде використовуватися для: зовнішніх обмежувальних ліній, лінії кидання та V-лінії. Вузьку стрічку

шириною від 1,9 см до 2,6 см слід використовувати для: ліній, що розділяють бокси для метання, бокс для мішеней і хрест. Внутрішній розмір мішені становить 35 см х 35 см. Вузька стрічка повинна бути розміщена на зовнішній стороні коробки квадратної мішені 35 см.

7. Табло

7.1. Табло має бути розміщене в місці, де всі спортсмени, які беруть участь у матчі, можуть його добре бачити.

8. Прилад для вимірювання часу

8.1. Прилад для вимірювання часу має бути електронним.

9. Червоно-синій кольоровий індикатор

9.1. Індикатор – це кольорова ракетка, яка використовується суддею, щоб показати, яка сторона (червона чи синя) йде наступною. Суддя використовує індикатор і свої пальці, щоб показати рахунок у кінці кожного енду та в кінці матчу.

10. Вимірювальні прилади

10.1. Шаблони м'яча використовуються для підтвердження діапазону окружності м'яча для бочча. Пристрої, включаючи рулетки, штангенциркулі, щупи, ліхтарик, використовуються суддями для вимірювання відстані на корті.

11. Перевірка обладнання

11.1. Усі пристрої для тестування, необхідні для проведення матчу, мають бути схвалені головним суддею кожного санкціонованого заходу.

На початку матчу необхідно перевірити таке обладнання:

- крісла колісні для спортсменів;
- рампи;
- покажчики;
- рукавички;
- шини;
- пристрої зв'язку.

11.2. Головний суддя та/або призначена ним особа проводитимуть перевірки обладнання до початку спортивних змагань. Перевірене та схвалене обладнання отримає офіційну печатку або наклейку для кожного елемента, включаючи наклейку для кожної секції рампи. Рукавички, шини чи інші подібні пристрої, які спортсмен використовує на корті, потребують схвалення від класифікатора. Спортсмени, які використовують засоби зв'язку на корті, повинні мати ці

пристрої, схвалені під час перевірки обладнання, та отримати офіційну наклейку. Комунікаційний пристрій буде схвалено лише в тому випадку, якщо це необхідно для того, щоб спортсмен міг спілкуватися з суддею, давати вказівки своєму помічнику згідно з дозволеними правилами, для спілкування на корті або якщо це необхідно для переміщення його крісла колісного.

11.3. Обладнання підлягає вибірковій перевірці в будь-який час протягом змагань на власний розсуд судді на корті або головного судді. Якщо обладнання, яке використовується на корті, виявиться невідповідним, спортсмену буде надана жовта картка. Тоді сторона може використати технічний тайм-аут, щоб виправити або замінити обладнання згідно з правилами.

11.4. Якщо спортсмен не в змозі відремонтувати або замінити обладнання протягом доступного часу, обладнання більше не можна використовувати в цьому матчі.

12. Допоміжні пристрої

12.1. Допоміжні пристрої, такі як рампи та вказівники, які використовуються спортсменами в дисципліні класу ВС3, підлягають затвердженню під час перевірки обладнання кожного матчу. Рукавички та/або шини які використовуються будь-яким спортсменом на їхній руці для кидання, повинні мати дозвіл від класифікаторів.

12.2. Рампа, якщо її покласти на бік, повинна поміщатися в площу розміром 2,5 м x 1 м. Ця область є тривимірною; жодна частина рампи не повинна звисати з внутрішньої сторони будь-якої лінії. Рампи повинні мати основу та всі подовження максимально розширені під час вимірювання. Це стосується будь-якого пристрою, який утримує м'яч на місці за межами рампи. Повинно бути неможливим для рампи розширятися більше максимально дозволеної межі, інакше це є порушення правил. Знаки або лінії, що вказують на максимально допустиме розширення будь-якої частини рампи або тримача м'яча, не допускаються.

12.3. Щоб запобігти пошкодженню, лише оператор рампи або тренер повинен обслуговувати рампу під час перевірки обладнання. Після схвалення під час перевірки спорядження суддя наклеює наклейку на все схвалене спорядження.

12.4. Рампа не може містити будь-яких механічних пристроїв, які б сприяли просуванню, прискоренню чи сповільненню м'яча або сприяли орієнтації рампи (наприклад, лазери, рівні, гальма, прицільні пристрої, приціли тощо). Такі механічні пристрої заборонені в кімнаті для викликів або на полі гри. Після того, як спортсмен кинув м'яч, ніщо не повинно перешкоджати м'ячу. Піднята верхня частина рампи не допускається. Стаціонарне або тимчасове додаткове кріплення

на рампі не може використовуватися для прицілювання, наведення та орієнтування рампи. Це включає в себе обручі, кільця і тримачі. Будь-яка бічна планка або інший виступ не повинен перевищувати висоту (діаметр) м'яча. Кінцева або верхня планка не повинна перевищувати висоту бічних рейок.

12.5. Під час штовхання м'яча рампа не може виступати над будь-якою частиною лінії кидка (уявіть лінію як суцільну стіну, якої неможливо торкнутися чи пробити).

12.6. Немає обмежень щодо довжини вказівника, який використовується спортсменом для запуску м'яча з рампи. Вказівник повинен перебувати в прямому контакті зі спортсменом (голова, рот, рука, нога тощо). Вказівники повинні мати прямий контакт з м'ячем і спортсменом тільки тоді, коли запускають м'яч. Забороняється прикріплювати до крісла колісного вказівник під час запуску. Вивільнення м'яча має бути викликане дією спортсмена, який використовує вказівник. Спортсмену дозволяється пересувати власне крісло колісне, повністю самостійно під час контакту з м'ячем, щоб запустити м'яч. Піднімання або опускання пристрою-заслінки заборонено правилами. Нитки, стрічки, смужки тканини тощо не є вказівниками. Схвалені вказівники отримують наклейки перевірки.

12.7. Після того, як суддя показує джек-бол, і перед тим, як кинути джек-бол, спортсмен, який виконує кидок, повинен чітко розмахнути рампою принаймні на 20 см ліворуч і 20 см праворуч – далі це називається «розмахом у дві сторони». (Це гарантує, що оператор рампи не зможе допомогти у вишикуванні першого удару, тоді як суддя зайнятий іншим чином). Рампа не повинен мати позначок або будь-яких пристроїв, які вказують на початкове положення рампи для двостороннього розмаху (наприклад, градуйований комір на стовпчику не допускається).

Для нічийного енду (тай-брейк енд), як в індивідуальних, так і в парних дисциплінах, кожен спортсмен повинен зробити двосторонній замах до того, як кинути свій перший м'яч (для пар це одночасний замах), але лише після того, як суддя скаже, що настала їхня черга. Рампа також повинна пройти поворот у дві сторони перед тим, як кинути будь-який штрафний м'яч.

Спортсмени, у яких залишилися м'ячі, повинні переорієнтувати рампу перед тим, як кинути свій м'яч, зробивши двосторонній розмах, коли вони або їхній товариш по команді повертаються з ігрової зони корту (для пар це одночасний замах – обидва спортсмени обов'язково розгойдуються рампою перед викидом м'яча). Якщо у спортсмена не залишилося м'ячів, йому/їй не потрібно робити цей замах.

Не обов'язково розгойдувати рампу між іншими елементами.

12.8. Спортсмен може використовувати більше одного вказівника під час матчу. Усі допоміжні пристрої повинні залишатися в боксі для кидання спортсмена протягом усього енда або бути надійно розміщені на кріслі колісному

спортсмена. Якщо спортсмен бажає використати будь-які предмети (пляшки, куртки, булавки, прапорці тощо) або інше обладнання (вказівник, рампу чи подовжувач рампи тощо) під час енду, ці предмети мають бути на підлозі в коробці для кидків спортсмена або надійно розміщені на кріслі колісному спортсмена на початку цього енду. Якщо предмет виймають із коробки для кидків спортсмена під час енду, суддя приймає рішення відповідно до цих Правил.

12.9. Якщо обладнання спортсмена ламається під час матчу, суддя зупиняє годинник, і відповідній стороні буде надано десять хвилин технічного тайм-ауту для ремонту обладнання. У парних дисциплінах спортсмен може ділитися рампою зі своїм партнером по команді, якщо це необхідно. Між ендами можна замінити рампу або крісло колісне тільки за умови, що заміна має наклеюку перевірки для змагань. Головний суддя повинен бути повідомлений про будь-яку таку заміну. Заміни повинні відбуватися за межами поля гри. Сторона може мати лише один технічний тайм-аут за матч.

12.10. Якщо м'яч(і) або обладнання спортсмена пошкоджено внаслідок (ненавмисних) дій протилежної сторони, і тому спортсмен не може продовжувати функціонально використовувати обладнання, цей суперник програє матч.

12.11. Крісла колісні.

12.11.1. Для змагання спортсмени повинні сидіти у кріслі колісному. Також можна використовувати самокати або ліжка (з схваленням на класифікації). Немає обмежень щодо висоти сидіння для спортсменів класу ВС3, якщо вони залишаються сидіти під час запуску м'яча. Для всіх інших спортсменів максимальна висота сидіння становить 66 см від підлоги до найнижчої точки, де сидниці спортсмена стикаються з подушкою сидіння.

12.11.2. Якщо крісло колісне зламалося під час матчу, час повинен бути зупинений та стороні буде надано 10 хвилин одного технічного тайм-ауту на матч для ремонту. У разі, якщо крісло колісне не підлягає ремонту, спортсмен має право замінити зламане крісло колісне на інше, попередньо схвалене, між ендами. Якщо заміна неможлива, спортсмен повинен продовжувати гру у зламаному кріслі колісному. Будь-які м'ячі, якими спортсмен через це не може зіграти, вважаються «мертвими м'ячами» (м'ячами, що більше не можуть бути використані у грі).

12.11.3. У разі суперечки щодо крісла колісного головний суддя спільно з технічним делегатом ухвалюють рішення щодо використання крісла колісного. Їхнє рішення є остаточним.

12.12. Пристосування до крісла колісного.

12.12.1. Спортсменам дозволяється використовувати позиційні опори на своєму змагальному кріслі колісному з метою підтримки стабілізації тіла. Ці опори можуть включати тазові ремені, нагрудні ремені, ремені для щиколоток,

наконечники, ремені для ніг або стоп, опори для грудей. Цей тип підтримки має бути розглянутий, затверджений під час процесу класифікації.

12.12.2. Будь-який додатковий пристрій, доданий до спеціального змагального крісла колісного спортсмена, буде розглянуто як суддями, так і класифікаторами. Жодний додатковий пристрій не може бути доданий до змагального крісла колісного, який забезпечить додаткову стабільність або контролює або спрямовує верхню або нижню кінцівку під час руху м'яча.

12.12.3. Суддя або класифікатор має повноваження попросити спортсмена видалити будь-який доданий не затверджений пристрій, який, як вважається, надає спортсмену несправедливу перевагу під час просування м'яча в ігровій зоні корту (наприклад, зовнішня направляюча, яка допомагає керувати напрямком кидка або удар ногою, відпуск).

13. М'ячі для бочча

У змаганнях кожен спортсмен або сторона може використовувати власний набір м'ячів для бочча. Набір м'ячів для бочча складається з шести червоних, шести синіх і одного білого м'яча (джек-бол). Тільки один повний набір на кожную сторону дозволяється у кімнаті для викликів. В індивідуальних дисциплінах кожен спортсмен може використовувати власний джек-бол. У командних та парних дисциплінах кожна сторона має використовувати лише один джек-бол. Якщо спортсмен або сторона не принесуть свої власні м'ячі до кімнати для викликів, їм будуть надані змагальні м'ячі.

М'яч для бочча вважається дозволеним, якщо він відповідає таким критеріям:

13.1. Конструкція.

М'яч повинен бути від ліцензованого виробника. М'яч повинен бути позначений офіційним логотипом виробника та офіційним ліцензованим логотипом Міжнародної спортивної федерації бочча (BISFed).

М'яч, який не отримав ліцензію до 1 січня поточного року, повинен бути випущений виробником на продаж після завершення останньої великої або кваліфікаційної події календарного року. М'яч має відповідати наступним технічним вимогам: вага – $275 \text{ г} \pm 12 \text{ г}$; окружність – $270 \text{ мм} \pm 8 \text{ мм}$.

М'ячі повинні мати певний червоний, синій або білий колір, і кожен колір повинен входити в допустимий діапазон кольорів Міжнародної спортивної федерації бочча (BISFed), наданий виробникам.

М'яч має бути сферичним і складатися з панелей однакового розміру. Всі панелі мають бути рівномірно зшиті разом, щоб отримати сферичну форму. Всі панелі повинні бути з одного типу матеріалу.

М'яч має бути виготовлений з матеріалів з низькими характеристиками подовження та розтягування, включаючи вініл, поліуретанову тканину, шкіру, синтетичну шкіру, замшу або інший подібний матеріал.

М'яч повинен бути наповнений гранулами або кульками однакового розміру, виготовленими з поліетилену чи іншого подібного пластику, або природних

інертних матеріалів. Матеріали мають бути непровідними, неметалевими та немагнітними.

13.2. Стан.

М'яч повинен бути у хорошому стані, що означає, що він відповідає призначенню, має задовільну якість, не має пошкоджень і відповідає будь-якому погодженому стандарту. Логотипи виробника мають бути видимими та ідентифікованими.

Якщо м'яч відрізняється від оригінального м'яча, наданого ліцензованим виробником, за винятком випадків, коли різниця може бути пояснена нормальним зносом або прийнятною підготовкою до гри, він буде вважатися несправним. Все, що змінює властивості поверхні або наповнення м'яча, що можна побачити або відчувати, буде вважатися втручанням.

Нормальний знос – це очікуване погіршення стану м'яча внаслідок типового використання м'яча, наприклад, його неодноразового кидання на корті. Наприклад, може спостерігатися зношення через стиль кидка чи хвата, який використовує спортсмен, або коли м'яч взаємодіє з узгодженою точкою рампи чи вказівника, наприклад, круговий візерунок на м'ячі на одній лінії зі стрілкою/маркером.

Прийнятною підготовкою до гри є дозволений догляд за м'ячем, щоб він залишався в хорошому стані, наприклад, збереження ваги та бажаної м'якості м'яча. Наприклад, м'яч можна пом'якшити або замінити гранули або кульки, які використовувалися в м'ячі, щоб зберегти вагу.

Поверхня м'яча не повинна мати видимих проколів або порізів. М'яч не повинен мати отворів у кутах (вершинах) панелей у порівнянні з оригінальним м'ячем або більше двох ділянок розшарування. Розшарування означає, що частина панелі розділяється на шари. Довжина будь-якої окремої ділянки розшарування повинна бути менше 1 см. Загальна довжина всіх ділянок розшарування не повинна перевищувати 2 см.

На поверхні м'яча забороняється наявність наклейок, наліпок або будь-яких малюнків. М'яч може бути позначений ручкою або маркером виключно з метою ідентифікації (наприклад, цифрами чи літерами) та/або для визначення напрямку використання (наприклад, крапка або стрілка). Оригінальний колір панелей має залишатися помітним навколо будь-якої позначки. Позначки не допускаються на шві або поперек нього, щоб шов був видимим для огляду. На поверхні, схваленій виробником, не повинно бути жодних додаткових позначок.

Поверхня м'яча не повинна мати жодних сторонніх нанесених речовин. Допустимі лише потертості, що виникли внаслідок нормального використання м'яча. Не допускаються видимі сліди тертя, шліфування або подряпини, які створюють значні відмінності у текстурі м'яча. Потертості не повинні бути присутніми вздовж одного або кількох швів.

На м'ячі не повинно бути розірваних або відсутніх ниток і не більше двох стібків, які були перешиті. Зшивка має бути такою самою, як оригінальна строчка виробника, і повинна бути рівною по всьому м'ячу.

13.3. Конфісковані м'ячі.

Якщо м'яч не проходить перед матчеву або після матчеву перевірку, м'яч буде конфісковано. Тільки якщо є підозра, комісія з трьох осіб перевірить конфіскований м'яч. Журі формується щонайменше з двох осіб у складі: головного судді та його помічника, технічного делегата або помічника технічного делегата. Третім членом може бути суддя, який не брав участі у початковому рішенні. Ця комісія буде сформована відразу після прийняття рішення про конфіскацію м'яча. Якщо перше рішення про конфіскацію м'яча приймається в кімнаті для викликів, комісія повинна переглянути м'яч під час гри та прийняти рішення до завершення матчу. Якщо перше рішення про конфіскацію м'яча приймається наприкінці матчу, комісія має переглянути м'яч до підтвердження результату матчу.

Комісія перегляне початкове рішення про конфіскацію м'яча та завершить подальші тести, щоб визначити, чи був м'яч підроблений чи це лише «несправний м'яч».

Комісія оцінить м'яч і перегляне початкове рішення, повторивши процедури перед матчевого тестування. Комісія може використовувати два додаткові тести, щоб оцінити, чи не було пошкоджено м'яч:

- тест голкою/зондом;
- тест на тертя;
- тест на виявлення металу.

Якщо після того, як комісія перегляне м'яч, буде вирішено, що його не було підроблено, тоді м'яч буде утримуватися до кінця матчу, а потім його буде повернуто спортсмену.

Якщо після того, як комісія перегляне м'яч, буде вирішено, що його підробили, тоді журі присудить червону картку, а спортсмена буде дискваліфіковано.

Підготовка перед грою

14. Розминка

Перед початком кожного матчу, спортсменам буде виділено час для розминки у визначеній зоні. Протягом запланованого часу змагань зоною розминки можуть користуватися лише учасники, які змагатимуться в наступному запланованому матчі. Спортсменам та персоналу (тренер, помічник тренера, оператор рампи) дозволяється вхід до зони розминки та використання виділеного корту для розминки лише протягом запланованого часу.

14.1. Час розминки.

Для всіх дисциплін зона розминки відкриється за 95 хвилин перед початком матчу та закриється за 40 хвилин до початку матчу. Коли кімната для викликів закривається для останніх матчів дня, спортсмени, які не грали протягом дня, можуть використовувати зону розминки для тренування протягом 60 хвилин. Технічний делегат може скорегувати цей часовий проміжок, щоб забезпечити

належний доступ до зони розминки та відповідати розкладу змагань. Про будь-які зміни в звичайному розкладі учасники будуть повідомлені.

14.2. Спортсменів може супроводжувати в зону розминки максимальна кількість людей, як зазначено нижче:

14.2.1. Індивідуальні дисципліни:

- клас BC1: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник;
- клас BC2: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник;
- клас BC3: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 оператор рампи;
- клас BC4: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник;

14.2.2. Парні дисципліни:

- клас BC3: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 оператор рампи на спортсмена;
- клас BC4: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник;

14.2.3. Командні дисципліни:

- класи (BC1/BC2): 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник.

14.3. За потреби один фізіотерапевт або масажист можуть увійти до зони розминки. Ці особи не можуть допомагати з тренуванням.

15. Кімната для викликів

15.1. Офіційний годинник буде розташований на видному місці біля входу в кімнату для викликів.

15.2. Спортсменів може супроводжувати в кімнату для викликів максимальна кількість людей, як зазначено нижче:

15.2.1. Індивідуальні дисципліни:

- клас BC1: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник;
- клас BC2: 1 тренер (або 1 помічник тренера);
- клас BC3: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 оператор рампи;
- клас BC4: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник, якщо спортсмен грає ногами;

15.2.2. Парні дисципліни:

- клас BC3: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 оператор рампи на спортсмена;
- клас BC4: 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник якщо спортсмен грає ногою;

15.2.3. Командні дисципліни:

- класи (BC1/BC2): 1 тренер (або 1 помічник тренера), плюс 1 спортивний помічник.

15.3. Перед тим, як увійти у кімнату для викликів, спортсмен, спортивний асистент, оператор рампи повинні показати свій номер учасника. Номер учасника має бути чітко видно спереду та може бути прикріплений до учасника або крісла колісного. Спортивні асистенти повинні носити номер, який відповідає номеру спортсмена, якому вони допомагають, чітко видимий на спині. Асистенти тренера повинні мати номер на грудях. У командній дисципліні асистент тренера може носити нагрудний номер будь-якого зі спортсменів класу BC1 у цьому матчі. Невиконання цієї вимоги тягне за собою відмову у допуску до кімнати для викликів.

15.4. Реєстрація на всі матчі здійснюється на стійці реєстрації біля входу до кімнати для викликів. Сторона, яка не з'явиться в кімнаті для викликів у встановлений час, вважається такою, що програла матч.

15.5. Для всіх дисциплін спортсмени зобов'язані пройти реєстрацію не пізніше ніж за 35 хвилин та не пізніше ніж за 20 хвилин до початку матчу, у якому вони беруть участь.

Кожна сторона (індивідуальна, командна або пара, включаючи будь-якого спортивного асистента, оператора рампи та тренера) повинна зареєструватися разом. Виняток може бути зроблено для тренерів, які перебувають на корті під час матчів, які йдуть один за одним, і не можуть вчасно зареєструватися біля входу в кімнату викликів для наступного матчу.

15.6. Після реєстрації та перебування у кімнаті для викликів спортсмени, тренери, помічники тренерів, спортивні асистенти, оператори рампи не можуть залишати кімнату для викликів. Якщо вони це зроблять, їм не буде дозволено повторно зайти і вони не братимуть подальшої участі в поточному матчі. Будь-які інші винятки будуть розглянуті головним суддею.

15.7. Усі сторони повинні залишатися у кімнаті для викликів у призначеній для них зоні корту одразу після реєстрації. Якщо спортсмену потрібно зіграти в іграх один за одним, тренер або помічник тренера, з дозволу головного судді, може зареєструвати спортсмена для наступної гри. Це правило поширюється також на ігри плей-офф, навіть якщо прогресування спортсмена до наступного

раунду не залишає достатньо часу для дотримання встановлених часових обмежень у кімнаті для викликів.

15.8. У призначений час двері кімнати для викликів зачиняються, після чого жодні додаткові особи не допускаються до кімнати, а також заборонено доносити обладнання чи м'ячі, які не буде використані у матчі. Винятки з цього правила можуть бути дозволені виключно головним суддею або уповноваженою ним особою.

15.9. Судді кожного матчу заходять до кімнати для викликів, щоб підготуватися до матчу, щонайпізніше, коли двері кімнати викликів зачиняються.

15.10. Спортсменів можуть попросити показати судді свої номери учасників, акредитацію та документацію про класифікацію.

15.11. Все обладнання буде перевірено в кімнаті для викликів, щоб переконатися, що обладнання було позначено офіційною наклейкою для використання під час турніру. Будь-яке спорядження, яке не пройшло перевірку, не може використовуватися на корті, і за це отримується жовта картка.

15.12. Підкидання монети.

Підкидання монети проводитиметься у кімнаті для викликів. Суддя кидає монету, а сторона-переможець вирішує грати червоними чи синіми м'ячами. Після підкидання монети сторонам дозволяється обережно оглядати (уважно та під наглядом судді) м'ячі бочка протилежної сторони.

15.13. У разі затримки у розкладі під час роботи кімнати для викликів головний суддя або особа, яка призначена ним, може погодитися на запит на користування туалетом згідно з такими правилами:

- інша сторона цього матчу повинна бути проінформована;
- представник Організаційного комітету повинен супроводжувати цього спортсмена;
- спортсмен повинен повернутися до кімнати для викликів протягом 10 хвилин. Неповернення вчасно призводить до поразки у матчі.

16. Перевірка м'яча перед матчем

16.1. Кожен спортсмен або сторона повинні надати свої м'ячі суддям у кімнаті для викликів з метою їх перевірки перед кожним матчем. Тестування підтвердять, що кожен м'яч відповідає критеріям, які визначають конструкцію та стан м'яча для бочча.

16.2. Після жеребкування буде проведено тестування для кожного із семи м'ячів, які кожна сторона використовуватиме під час матчу (наприклад, джек-бол

плюс шість кольорових м'ячів) для кожного корту. Тести, які будуть виконані у кімнаті для викликів:

- тест на кидок;
- огляд м'яча;
- тест на окружність;
- тест ваги;
- тест на виявлення металу.

16.3. Якщо один або кілька м'ячів не пройдуть один або більше з цих тестів, несправний м'яч буде конфісковано у спортсмена, а спортсмен отримає жовту картку. Несправний червоний або синій м'яч не буде замінено. Несправний джек-бол буде замінено еквівалентним змагальним джек-болом, обраним суддею.

16.4. Спортсмен або сторона гратимуть будь-якими м'ячами, що залишилися, які пройшли всі тести у кімнаті для викликів. Якщо у одного спортсмена було забраковано більше одного м'яча під час однієї перевірки, порушення призведе до отримання лише однієї жовтої картки; але спортсмен гратиме на один м'яч менше за кожен конфіскований м'яч.

16.5. Якщо м'яч(-і) спортсмена не відповідає(ють) критеріям під час перевірки м'яча для наступного матчу, цей спортсмен отримує другу жовту картку та програє матч відповідно до Правил.

16.6. Спортсмени, спортивні асистенти, оператори рампи та тренери, помічники тренерів можуть спостерігати за перевіркою м'яча. Якщо м'яч визначається несправним, спроба повторного тестування не проводиться, за виключенням випадку, якщо суддя не дотримався правильної процедури тестування.

16.7. У командних та парних дисциплінах спортсмени повинні ідентифікувати спорядження та м'ячі кожного спортсмена у кімнаті для викликів, щоб, якщо предмет не пройшов перевірку, його можна було правильно пов'язати зі спортсменом, якому він належить. Якщо володіння не визнано, капітан грає меншою кількістю м'яча(ів).

16.8. Після завершення перевірки у кімнаті для викликів суддя буде зберігати м'ячі до прибуття обох сторін на корт, і розподілятиме їх.

На корті

17. Функції та обов'язки

17.1. Спортсмен.

Спортсмен – це особа, яка контролює кидання м'яча. Він/вона повинен кидати м'яч без сторонньої допомоги, без жодного контакту з кимось під час запуску м'яча.

17.2. Відповідальність капітана.

У командних та парних дисциплінах кожному команду в кожному матчі очолює капітан. Літера «С», чітко видима для судді, повинна ідентифікувати капітана. Кожен капітан відповідає за наявність літери «С» та виконує обов'язки капітану команди або пари, беручи на себе такі завдання:

17.2.1. Представляти команду або пару під час підкидання монети та вирішувати, грати червоними чи синіми м'ячами та або хто буде йти на розминку першим й останнім.

17.2.2. Вирішувати, хто з членів команди або пари має грати під час матчу, включаючи будь-які пенальті.

17.2.3. Оголошувати технічний або медичний тайм-аут. Тренер, помічник тренера, оператор рампи або спортивний асистент також можуть оголосити технічний або медичний тайм-аут.

17.2.4. Підтверджувати рішення судді в процесі підрахунку очок.

17.2.5. Проводити консультації з суддею у ситуації зірваного енду або якщо є суперечка.

17.2.6. Підписувати протокол або призначати когось для підпису від свого імені. Особа, яка підписується, повинна поставити свій підпис на протоколі. Під час використання електронного протоколу спортсмен може підтвердити свою згоду, натиснувши клавішу «ОК» самотійно, або дати згоду секретареві або судді натиснути клавішу «ОК» від його/її імені.

17.2.7. Для вирішення суперечок капітан має запитати роз'яснення. Тренер, спортивний асистент, помічник тренера та оператор рампи також можуть розмовляти з суддею, з дозволу судді, під час суперечки.

17.3. Спортивні асистенти.

17.3.1. Оператор рампи.

Оператор рампи є визнаним спортсменом і повинен дотримуватися правил, що застосовуються до спортсменів, за винятком випадків, коли це стосується спортивної класифікації. Оператор рампи може допомагати лише одному спортсмену. Оператор рампи призначається однією особою на весь час проведення змагань, за винятком випадку його хвороби. У разі захворювання оператор рампи може бути замінений за умови надання головному судді медичного документа, що підтверджує хворобу, до відкриття кортів для розминки відповідного матчу. Суперник повинен бути негайно повідомлений про заміну оператора рампи одразу після відкриття кортів для розминки.

Оператори рампи допомагають спортсменам класу ВСЗ, керуючи рампою відповідно до вказівок спортсмена. Оператори рампи повинні бути розташовані всередині боксу для кидання своїх спортсменів і не можуть дивитися в ігрову зону корту під час ендів. Оператори рампи виконують такі завдання:

- розташування рампи – за вказівкою спортсмена;
- регулювання або стабілізація крісла колісного спортсмена – за вказівкою спортсмена;
- коригування положення спортсмена – за вказівкою спортсмена;
- катання та/або передача м'яча спортсмену – за вказівкою спортсмена;
- виконання стандартних дій до або після випуску м'яча;
- відбирання м'ячів після кожного енду – після того, як суддя підніме джек-бол або пенальті та скаже: «одна хвилинка!».

Трансляція розмов між спортсменом та суддею – за згодою судді.

Коли м'яч відпускається, оператор рампи:

- не повинен мати прямого фізичного контакту зі спортсменом (не торкатися спортсмена взагалі);
- не повинен допомагати спортсмену, штовхаючи або регулюючи крісло колісне;
- не має права торкатися вказівника.

Оператор рампи не може дивитися в ігрову зону корту під час енду.

17.3.2. Спортивний асистент.

Спортсменам класів BC1 і BC4, що грають ногами, дозволяється мати спортивного асистента. Для спортсменів класів BC1 і BC4 спортивний асистент повинен розташовуватися позаду боксу для кидання спортсмена і може входити в бокс за вказівкою свого спортсмена. Спортивні асистенти виконують ті самі завдання, що й оператор рампи, за винятком позиціонування рампи.

Коли спортсмен починає виконувати кидок, спортивному асистенту не дозволяється мати прямий фізичний контакт зі спортсменом (забороняється будь-який дотик до спортсмена), а також і не має права допомагати спортсмену, штовхаючи або регулюючи його крісло колісне.

17.3.3. Тренер.

Одному тренеру або помічнику тренера з кожної сторони дозволяється входити в зону розминки, кімнату для викликів і на корт для кожної дисципліни. Це правило включає індивідуальні дисципліни.

17.3.4. Помічник тренера.

Помічник тренера супроводжує спортсмена замість тренера та має такі ж обов'язки, як і тренер. Лише одному або іншому (тренеру або помічнику тренера) дозволяється супроводжувати спортсмена в зоні розминки, кімнаті для викликів або на полі гри. Під час енду помічник тренера (або тренер) має сидіти біля таблиці результатів у секції тренера.

Помічник тренера може бути будь-хто, хто є зареєстрованим учасником змагань з тієї ж команди, що й спортсмен, якого супроводжує.

18. Гра

18.1. Розминка на корті.

18.1.1. Перед початком матчу сторона може розім'ятися, використовуючи шість кольорових м'ячів та джек-бол протягом 2 хвилин. В індивідуальних дисциплінах розминка проводиться одночасно обома сторонами, а в командних і парних – окремо.

18.1.2. Процедура розминки у індивідуальних дисциплінах: учасникам гри необхідно пройти із кімнати викликів до призначеного корту на полі гри, опинившись на корті, обидві сторони розташовуються у призначених для них боксах. Суддя визначає початок 2-хвилинної розминки, протягом якої обидві сторони можуть кидати всі свої м'ячі, включаючи джек-бол. М'ячі для розминки можна використовувати з обох боків корту. Очікується, що обидві сторони поводитимуться взаємоповажно та співпрацюючи, надаючи одна одній достатньо простору для гри. Якщо суддя встановить, що одна зі сторін умисно заважає іншій (наприклад, постійно блокує лінію суперника для виконання удару), спортсмену може бути нараховано штрафний кидок.

18.1.3. Розминка закінчується, коли обидві сторони зіграють усіма своїми м'ячами або коли спливе 2 хвилини (залежно від того, що відбудеться раніше).

18.1.4. Процедура розминки у командних і парних дисциплінах: учасникам гри необхідно пройти до призначеного місця в ігровій зоні корту, коли на корті сторона, яка розминається першою, розташовується у своїх призначених боксах для кидання, суддя вказує початок двоххвилинної розминки, протягом якої сторона може кидати всі свої м'ячі, включаючи джек-бол. Спортсмени виходять через задню частину своїх боксів для кидання, а інша сторона входить для окремої розминки. Коли одна сторона розминається, інша сторона повинна чекати позаду свого боксу для метання.

Розминка закінчується, коли обидві сторони зіграють усіма своїми м'ячами або коли спливе 2 хвилини для кожної сторони (залежно від того, що відбудеться раніше).

18.2. Час на енд.

18.2.1. Кожна сторона матиме ліміт часу для гри в кожному енді, яка контролюється хронометристом. Час:

Індивідуальні дисципліни:

- клас ВС1: 4 хвилини 30 секунд на спортсмена на енд;
- клас ВС2: 3 хвилини 30 секунд на спортсмена на енд;
- клас ВС3: 6 хвилин на спортсмена на енд;
- клас ВС4: 3 хвилини 30 секунд на спортсмена на енд.

Парні дисципліни:

- клас ВС3: 7 хвилин на пару на енд;
- клас ВС4: 4 хвилини на пару на енд.

Командні дисципліни:

– класи (BC1/BC2): 5 хвилин на команду на енд.

Кидання джек-бола зараховується до ігрового часу, відведеного стороні.

18.2.2. Час сторони розпочинається з моменту, коли суддя подає хронометристу сигнал, яка сторона повинна виконувати хід, включно з киданням джек-бола.

18.2.3. Час сторони зупиняється в той момент, коли м'яч, у який грає, стає нерухомим у межах корту або перетинає межі корту.

18.2.4. Якщо сторона не відпустила м'яч після закінчення часу, цей м'яч та всі інші м'ячі цієї сторони стають недійсними та поміщаються у зону для мертвих м'ячів (dead-ball). Мертвим вважається будь-який кольоровий м'яч, який:

- вибитий за межі поля;
- видалений суддею після порушення правил;
- не був обраний через закінчення часу або тому, що спортсмен не встиг його використати.

Для спортсменів класу BC3 м'яч вважається відпущеним у момент, коли він почав скочуватися вниз по рампі.

18.2.5. Якщо сторона відпускає м'яч після закінчення ліміту часу, тоді суддя зупиняє м'яч і видаляє його з корту, перш ніж він заважатиме матчу. Якщо м'яч заважає іншим м'ячам, енд буде завершено.

18.2.6. Обмеження часу для виконання штрафного м'яча становить одну хвилину за кожне порушення (1 м'яч) у всіх розділах гри.

18.2.7. Під час кожного енду час, що залишився для обох сторін, буде відображатися на табло. Після завершення кожного енду час, що залишився обох сторін, буде записано в протоколі.

18.2.8. Якщо під час гри енду час розраховано неправильно, суддя скорегує час, щоб компенсувати помилку.

18.2.9. Під час суперечки або плутанини суддя повинен зупинити годинник.

18.2.10. Суддя-хронометрист повинен голосно та чітко оголосити, коли залишився час: зокрема: «1 хвилина», «30 секунд», «10 секунд»; і «час», коли час минув. Протягом «одної хвилини» між ендами хронометрист оголошує «15 секунд!» і «Час!». Суддя має повторити дзвінок, щоб сторони знали, що дзвінок призначений для їхнього поля.

18.3. Кидання джек-бола.

18.3.1. Під час кидання будь-якого м'яча (джек-бола, червоного чи синього) спортсмен повинен мати все своє обладнання, м'ячі і речі у власному ящику для кидання. Для спортсменів класу BC3 це правило також поширюється на оператора рампи.

18.3.2. Сторона, яка грає червоним, завжди починає перший енд.

18.3.3. Спортсмен може кидати джек-бол тільки після того, як суддя скомандує, що настала черга грати його стороні. Спортсмени класу BC3 повинні зробити двосторонній замах до того, як підштовхнути джек-бол.

18.3.4. Джек-бол повинен зупинитися в дійсній зоні для джек-бола.

18.4. Фол джек-бола.

18.4.1. На джек-бол буде здійснено фол, якщо:

- під час гри він зупиняється в недійсній зоні для джек-бола;
- виходить за межі;
- порушення вчинено спортсменом, який штовхає джек-бол.

18.4.2. Якщо на джек-бол чиниться фол, то право на його кидок у наступному енді зберігається за спортсменом, який мав виконувати цей кидок. Якщо фол на джек-бол відбувається в останньому енді, право кидати джек-бол переходить до спортсмена, який виконував цей кидок у першому енді. Кидання джек-бола повторюється доти, доки він не стане дійсним.

18.4.3. У разі фолу на джек-бол наступний енд буде розпочато у встановленій послідовності (джек-бол кидає спортсмен, визначений для цього енду).

18.5. Кидання першого кольорового м'яча на корт.

18.5.1. Спортсмен, який успішно кидає джек-бол, також кидає перший кольоровий м'яч. Якщо існує тривала затримка між киданням джек-бола та першим кольоровим м'ячем (наприклад, через несправність годинника), спортсмен може попросити знову кинути джек-бол до того, як кинути перший кольоровий м'яч. Час буде скинуто до часу початку енду.

18.5.2. Якщо кольоровий м'яч приземлився за межі поля або був відведений після порушення, ця сторона продовжуватиме кидок, доки м'яч не приземлиться в ігровій зоні корту або всі її м'ячі не будуть викинуті. У командній та парній дисципліні будь-який спортсмен зі сторони, яка вказана для матчу, може кидати м'яч другого кольору в ігрову зону корту.

18.6. Поштовх першого м'яча суперника.

18.6.1. Усі спортсмени повинні перебувати «поза грою», щоб надати суперникам вільний доступ до ігрової зони корту, тобто «Вихід із поля гри» має відбутися швидко. У дисципліні класу ВС3 оператор рампи та обладнання (включно з рампою та стільцем оператора рампи) повинні бути «поза грою». Якщо сторона не докладає свідомих чи навмисних зусиль, щоб «зійти з поля гри», сторона отримує усне попередження, а суддя, якщо необхідно, виправить час суперника. Якщо це станеться вдруге чи поспіль, суддя присудить порушення. Це рішення повинно бути прийнято відповідно до власного розуміння суддею ситуації, і його рішення буде остаточним. Потім протилежна сторона буде грати. Якщо суддя вважає, що спортсмен навмисно затримує матч, не перебуваючи «поза грою», може бути видана жовта картка та штрафний м'яч.

18.7. Рух на корті.

18.7.1. Сторона не може готувати свій наступний кидок, орієнтувати крісло колісне чи рампу, або котити м'яч за час протилежної сторони (до того, як буде показано колір, для спортсмена допустимо брати м'яч, не кидаючи його: (наприклад, червоним дозволено забрати свій м'яч до того, як суддя подав сигнал синім грати, і покласти м'яч їм у руку або на коліна після того, як суддя подав

сигнал синім грати. Пересування та підготовка дозволені під час «мертвого часу» або «часу судді». Коли суддя показує індикатор кольору, сторона, що має грати розміщується біля боксу для кидання, а інша сторона переміщається або залишається повністю поза межами свого боксу для кидання.

18.7.2. Після того, як суддя скомандує спортсмену, яка сторона має грати, спортсмени з цієї сторони розміщуються у своєму боксі для кидання та можуть вільно входити в ігрову зону корту або будь-який порожній бокс для кидання. Спортсменам дозволяється орієнтувати рампу від власної або будь-якої порожнього боксу для метання. Спортсмени та спортивні асистенти і оператор рампи не повинні заходити в бокси для кидання суперників під час підготовки свого наступного кидка або орієнтувати рампу. Спортивний асистент і оператор рампи також не повинні входити в ігрову зону корту під час енду, коли готуються до свого кидка.

18.7.3. Спортсмени можуть поїхати або залишитися ззаду їх боксів для кидання, щоб вирівнювати свої кидки. Протягом цього часу принаймні одне переднє колесо крісла колісного має залишатися в боксі для кидання спортсмена. Коли їм дозволено спілкуватися, спортсмени повинні перебувати безпосередньо позаду або у своєму боксі для кидання. Товариші по команді можуть спілкуватися один з одним, коли вони підходять до боксу для кидання, але не можуть зустрічатися разом за боксом для кидання. Шлях позаду боксів може використовуватися спортсменами класу ВС3 для входу в ігрову зону корту. Якщо вони хочуть увійти в ігрову зону корту для парних дисциплін класу ВС3, вони повинні зробити це, не пропускаючи позаду свого товариша по команді.

18.7.4. Спортсменам і операторам рампи, які порушують цей рух згідно з правилами корту, буде сказано залишатися у належній зоні та почати налаштування знову. Час, що минув, не відновлюється.

18.7.5. Якщо будь-якому спортсмену потрібна допомога, щоб вийти на корт, він може попросити суддю на лінії допомогти йому.

18.7.6. У командному або парному матчі, якщо спортсмен кидає м'яч, а його товариш по команді все ще повертається до свого боксу для кидання, суддя призначає один штрафний м'яч плюс відведення цього м'яча. Спортсмен, що повертається (не рухається), повинен мати принаймні одне колесо крісла колісного всередині його/її власного боксу для кидання, коли партнер по команді відпускає м'яч.

18.7.7. Звичайні дії до або після випуску м'яча дозволені без спеціального запиту до спортивного асистента або оператора рампи.

18.8. Рухливі м'ячі.

18.8.1. Коли м'яч відпущено, спортсмен повинен мати принаймні одну сидницю в контакт з сидінням крісла колісного. Спортсмени, які можуть грати лише лежачи на животі, повинні контактувати животом зі стільцем для кидання. Такі спортсмени повинні мати схвалення класифікації для цього методу.

18.8.2. Якщо м'яч зіграно і він відскакує від спортсмена, який його кинув, або від спортсмена суперника чи його/її спорядження та перетинає лінію кидка, м'яч у грі.

18.8.3. М'яч після того, як його кинули, ударили ногою або він вилетів з нижньої частини рампи, може викотитися збоку боксу спортсмена для кидання (у повітрі або на підлозі) і крізь боксу для кидань протилежної сторони, перш ніж перетнути лінію кидка і вийти в ігрову зону корта.

18.8.4. Якщо м'яч у грі котиться сам, нічого не торкаючись, він залишиться в ігровій зоні корту в новій позиції.

18.9. Гра м'ячами, що залишилися.

18.9.1. Наступною буде грати сторона, яка не має найближчого м'яча до джек-бола, якщо вона не використала всі свої м'ячі, у такому випадку гратиме інша сторона. Ця процедура триватиме, доки обидві сторони не зіграють усіма м'ячами. Суперники повинні рухатися «в сторону», коли не їхня черга. У дисципліні класу ВС3 оператор рампи та обладнання (включно з рампою та стільцем оператора рампи) повинні бути «поза шляхом». Якщо сторона не зробить свідомих чи навмисних зусиль, щоб відійти «зі шляху», сторона буде усно попереджена, а суддя, якщо необхідно, виправить час суперника.

18.9.2. Якщо це станеться вдруге чи поспіль, суддя присудить порушення. Це рішення повинно бути прийнято відповідно до власного розуміння суддею ситуації, і його рішення буде остаточним. Якщо суддя вважає, що спортсмен навмисно затримує матч, не перебуваючи «в стороні», може бути видана жовта картка.

18.9.3. Якщо спортсмен вирішує не грати м'ячами, що залишилися, він може вказати судді, що більше не бажає грати м'ячами протягом цього енду. У цьому випадку час буде призупинено, а м'ячі, що залишилися, будуть оголошені мертвими м'ячами. Незіграні м'ячі будуть записані, як BNP у протоколі.

18.10. М'ячі за межами поля.

18.10.1. Будь-який м'яч виходить за межі поля, якщо він торкається або перетинає зовнішні обмежувальні лінії. Якщо м'яч торкається лінії та підтримує інший м'яч, м'яч на лінії буде видалено. Якщо м'яч, який підтримується, падає і торкається лінії, цей м'яч також виходить за межі поля і буде видалений. З кожним м'ячем будуть діяти відповідно до правил для кольорового м'яча або для джек-бола. М'яч, який торкається зовнішньої обмежувальної лінії або перетинає її, а потім знову потрапляє в ігрову зону корту, виходить за межі поля і стає мертвим м'ячем.

18.10.2. М'яч, яким грають і який не потрапляє в ігрову зону корту буде вважатися поза межами поля.

18.10.3. Будь-який кольоровий м'яч, який штовхають або вибивають за межі ігрової зони, стає мертвим м'ячем та розміщується у визначеній зоні. Суддя є єдиним хто вирішує, чи знаходиться м'яч за межами ігрової зони корту.

18.10.4. Мертві м'ячі повинні бути розміщені у визначеній зоні – контейнері для мертвих м'ячів або безпосередньо за обмежувальною лінією на відстані щонайменше 1 м від м'ячів в ігровій зоні. Це дозволяє спортсменам повністю маневрувати навколо м'ячів і чітко бачити м'ячі в грі.

18.11. Джек-бол вибитий за межі ігрової зони.

18.11.1. Якщо джек-бол виходить за межі ігрової зони корту або потрапляє у недійсну зону для джек-бола під час матчу, його переміщують на хрест. Якщо це неможливо, тому що м'яч уже закриває хрест, джек-бол буде розміщений якомога ближче перед хрестом, при цьому м'яч буде по центру між бічними лініями (поняття «перед хрестом» відноситься до області між хрестом і лінією для кидання).

18.11.2. Коли джек-бол буде поміщений на хрест, наступна сторона буде визначена згідно з Правилем 18.9.1.

18.11.3. Якщо після заміни джек-бола на ігровій зоні немає кольорових м'ячів, гратиме сторона, яка вибила джек-бол.

18.12. М'ячі зіграно разом.

Якщо сторона грає більше ніж одним м'ячем під час своєї черги, ці м'ячі відводяться назад і вважаються мертвими.

18.13. Рівновіддалені м'ячі.

Якщо два або більше м'ячів різного кольору знаходяться на однаковій відстані від джек-бола, і рахунок цих рівновіддалених м'ячів є рівним (наприклад: 1:1; 2:2); сторона, яка кинула останній м'яч, грає знову. Черга гри змінюватиметься доти, доки рівновіддалені м'ячі не почнуть рухатися або одна зі сторін не зіграє всі свої м'ячі. Якщо м'ячі рівновіддалені, але рахунок рівновіддалених м'ячів неоднаковий (наприклад: 2:1), грає сторона з меншою кількістю рівновіддалених м'ячів. Після цього гра продовжиться у звичайному режимі. Якщо рахунок поточних м'ячів (наприклад: 2:1), рахунок і ситуація є не рівновіддаленими. Якщо останній зіграний м'яч порушує рівновіддалене розташування, але утворює інше рівновіддалене положення, м'яч того самого кольору грає знову.

18.14. Впущений м'яч.

Якщо спортсмен впустив м'яч, його можна повторно кинути. М'ячі, які потрапляють в ігрову зону корту, є «м'ячами в грі». М'ячі, які залишаються на лінії або за лінією кидання, навіть у полі для кидання суперника, «випадають» і можуть бути зіграні повторно. Немає обмежень на кількість разів, коли м'яч можна повторно кинути, і суддя є єдиним арбітром, який це вирішує. У цих випадках час не зупиняється:

- до тих пір, поки м'яч не буде повністю схоплений спортсменом (наприклад, під час підбору м'яча з будь-якого місця, де він знаходиться, або коли помічник передає його спортсмену, або під час розміщення м'яча на рампі). Це стосується будь-якого м'яча, який випадково впав і не пов'язаний із кидком. М'яч повертається спортсмену незалежно від місця падіння;

- після того, як спортсмен тримає м'яч і розпочинає підготовку та/або виконання кидка, якщо м'яч падає в цей час, він повертається спортсмену, лише за умови, що він не увійшов до ігрової зони корту.

18.15. Завершення енду.

18.15.1. Після того, як усі м'ячі зіграні та немає пенальті, суддя усно оголосить рахунок, а потім: «Енд завершено». Якщо судді потрібно виконати вимірювання, щоб визначити рахунок, він/вона запросить спортсменів або капітанів до ігрової зони корту. Оператори рампи можуть у цей час обернутися, щоб спостерігати за вимірюванням. Після вимірювання спортсмени повертаються до своїх боксів для кидання; суддя оголошує рахунок і «Енд завершено». Після завершення матчу суддя оголосить «Матч завершено», а також оголосить і остаточний рахунок.

18.15.2. Якщо потрібно розіграти штрафні м'ячі, після того, як спортсмени або капітани підтвердять кінцевий рахунок і дозволять операторам рампи коротко обернутися, щоб побачити м'ячі, ігрова зона корту буде звільнена суддею (суддя з ліній може допомогти). Сторона, якій надано штрафний м'яч, вибере будь-який один зі своїх кольорових м'ячів, який буде поставлено в бокс для кидання. Суддя усно оголосить підрахований рахунок, а потім: «Енд завершено». Це сигнал для оператора рампи, що вони можуть повернутися обличчям до ігрової зони в цей час. Загальний рахунок після завершення фіксується в протоколі.

18.15.3. У фінальному енді матчу, якщо не всі м'ячі зіграні і переможець очевидний, пенальті не буде нараховано, якщо асистент спортсмена, оператор рампи або тренер чи помічник тренера на корті підбадьорює спортсмена. Це також стосується пенальті.

18.15.4. Асистенти спортсмена, оператори рампи та тренери або помічники тренерів можуть входити в ігрову зону лише за вказівкою судді. Наприкінці енду, коли суддя оголошує: «Одна хвилина!» тримаючи джек-бол або кольоровий м'яч вгорі; це сигнал для асистентів спортсмена, операторів рампи та тренерів або помічників тренерів, що вони можуть увійти в ігрову зону корту.

18.16. Підрахунок очок.

18.16.1. Підрахунок очок проводить суддя після того, як обидві сторони зіграють усіма м'ячами. Сторона, м'яч якої ближче до джек-бола, отримає одне очко за кожен м'яч, ближчий до джек-бола, ніж найближчий до джек-бола м'яч суперника.

18.16.2. Якщо два або більше м'ячів різного кольору знаходяться на однаковій відстані від джек-бола, і немає інших м'ячів ближче, тоді кожна сторона отримає по одному балу за м'яч.

18.16.3. Штрафні очки, якщо такі є, додаються до рахунку та записуються, коли їх було зроблено. Кожен штрафний м'яч, який зупиняється в межах мішені, приносить одне очко.

18.16.4. Після завершення кожного енду суддя повинен переконатися, що рахунок правильний у протоколі та на табло. Спортсмени або капітани несуть відповідальність за те, щоб результати були точно записані.

18.16.5. Після завершення ендів очки, набрані в кожному енді, підсумовуються, і переможцем стає сторона, яка набрала більше очок.

18.16.6. Суддя може викликати капітанів (або спортсменів в індивідуальних дисциплінах) до ігрової зони у випадку необхідності проведення вимірювання чи прийняття рішення наприкінці енду.

18.16.7. Якщо рахунки рівні після того, як були зіграні енди, включаючи будь-які пенальті, грається енд нічий (енд тай-брейку). Очки, набрані в енді нічий, не будуть зараховані стороні в цьому матчі; це тільки визначить переможця.

18.16.8. Якщо сторона не з'явилась на матч, то супернику зараховується перемога з рахунком 6–0; або найбільша різниця очок у будь-якому матчі в цьому пулі або серії вибування. Сторона, яка не з'явилася на матч, отримує рахунок 0. Якщо обидві сторони не з'явилися, їм зараховується поразка з рахунком 0–6 або з найбільшою різницею очок у відповідному пулі чи серії на вибування. Для кожної сторони результат записується як «поразка 0–(?)». У випадку неявки обох сторін остаточне рішення щодо подальших дій приймає головний суддя.

18.17. Підготовка до наступних ендів для всіх дисциплін.

18.17.1. Суддя надає максимум одну хвилину між ендами. Одна хвилина починається, коли суддя піднімає джек-бол з підлоги та оголошує «Одна хвилина». Спортивні асистенти, оператори рампи, тренери та/або помічники тренерів відповідають за отримання спортсменом м'ячів для початку наступного енду. У разі потреби офіційні особи можуть допомогти спортсмену. Будь-які м'ячі, які не знаходяться в боксах спортсменів для кидання (або закріплених на їхньому кріслі колісному) на початку енду, будуть вважатися «мертвими м'ячами».

18.17.2. Через 45 секунд суддя оголошує «15 секунд!», вибирає правильний джек-бол та переходить до лінії кидання. Через одну хвилину суддя оголошує «Час!». Усі дії протилежної сторони повинні бути припинені, коли суддя віддає дже-бол спортсмену, який має грати. Суддя просить «Джек-бол!». Якщо спортсмени протилежної сторони не готові, вони повинні дочекатися, поки суддя дасть команду їх черги грати, після чого вони можуть завершити свою підготовку.

18.17.3. Коли суддя оголошує «Час!», спортсмени, яким призначено грати, повинні бути у своїх боксах для кидання; спортивні асистенти, оператори рампи, тренери та помічники тренерів мають перебувати у визначених для них зонах». Штраф: штрафний м'яч за затримку матчу.

Спортсмени протилежної команди повинні бути позаду свого боксу для кидання, готові до гри та чекати, коли колір ракетки зміниться. Усі предмети, необхідні для гри під час енду, мають бути у власному боксі для кидання або чітко розміщені на кріслі колісному (наприклад, м'ячі та розширення рампи).

18.18. Зірваний енд.

18.18.1. Енд вважається зірваним, якщо м'ячі переміщені внаслідок контакту спортсмена чи судді, або якщо був зіграний м'яч під час порушення, яке суддя не зупинив.

18.18.2. Якщо енд зірвано через дії судді (наприклад, суддя б'є м'яч ногою або показує неправильний колір), суддя, погодившись із суддею на лінії, поверне порушені м'ячі на їхнє попереднє положення (суддя завжди поважатиме

непорушений рахунок, навіть якщо м'ячі не знаходяться на своєму точному попередньому положенні). Якщо суддя не може визначити рахунок або відновити положення зірваних м'ячів, енд починається заново. Остаточне рішення приймає суддя. Енд відновлюється з того моменту, коли стався зрив; вилучені м'ячі обох сторін залишаються в зоні мертвих м'ячів. Якщо фол стався на джек-болі, його повторно кидає спортсмен, який виконував останній кидок.

18.18.3. Якщо суддя помилково вказав колір і грає м'яч цього кольору, м'яч повертається на стартову позицію, а час відновлюється. Якщо інші м'ячі були зрушені і суддя не може відновити їх правильне положення, енд вважається зірваним і починається заново.

18.18.4. Якщо енд зірвано через помилку або дії сторони, суддя повинен вжити заходів, але проконсультується з обома сторонами та суддею на лінії, щоб уникнути прийняття будь-яких несправедливих рішень. Суддя може перевіряти камеру, якщо вона доступна. Перевірка камери здійснюється на розсуд головного судді.

18.18.5. Якщо енд потрібно перезапустити і були призначені штрафні м'ячі, вони виконуються після завершення відновленого енду. Якщо спортсмен чи сторона, які спричинили зрив енду, вже отримали пенальті в цьому енді, вони втрачають право на його виконання. Якщо зрив був спричинений м'ячем, зіграним із порушенням, цей м'яч разом із усіма вилученими м'ячами порушника залишаються в зоні мертвих м'ячів для відновленого енду.

18.19. Нічия.

18.19.1. У разі нічийного результату проводиться додатковий енд. Спортсмени залишаються у своїх початкових боксах для кидання.

Якщо рахунок нічийний після основної кількості ендів у матчі (та після розіграшу будь-яких пенальті), суддя виконує підкидання монети перед тим, як оголосити «одну хвилину». Сторона, яка не зробила підкидання монети в кімнаті для викликів, робить підкидання для нічії. Переможець цього жеребкування вирішує, яка сторона зіграє першим кольоровим м'ячем. Тоді суддя дістане джек-бол (або пенальті) з підлоги ігрової зони та зробить виклик «Одна хвилина!».

18.19.2. Після команди судді «Час!», після однієї хвилини між ендами, суддя ставить джек-бол сторони, яка грає першою, на хрест. Тоді енд нічії грається як звичайний енд. В індивідуальній дисципліні класу ВС3 перед тим, як випустити свій перший кольоровий м'яч (як червоний, так і синій), кожен спортсмен повинен зробити поворот у дві сторони. У парних дисциплінах класу ВС3 усі спортсмени (як червоні, так і сині, у свій хід) повинні виконати одночасний двосторонній замах після того, як суддя подав сигнал їхній стороні грати, і до того, як відпустять свій перший м'яч – втягування зіграного м'яча).

18.19.3. Якщо енд завершується нічією, результат фіксується, і призначається наступний додатковий енд. У цьому випадку початок енда здійснює протилежна сторона, розміщуючи свій джек-бол на хресті. Процедура повторюється, при цьому право першого кидка чергується між сторонами, доки не буде визначено переможця.

18.20. Після матчева перевірка м'яча.

18.20.1. Наприкінці кожного матчу суддя проводить процедуру перевірки м'яча для кожного із семи м'ячів, які сторона використала під час матчу. Суддя завершить перевірку м'яча до того, як м'ячі будуть повернуті спортсмену або забрані його спортивним помічником.

18.20.2. Якщо м'яч не пройшов процедуру перевірки м'яча, виконану суддею матчу, тоді головний суддя або помічник головного судді перевірить і підтвердить результат процедури перевірки м'яча. Якщо буде підтверджено, що м'яч (м'ячі) не пройшов перевірку м'яча, м'яч буде конфісковано, а результат матчу буде зафіксовано як поразка.

18.20.3. Спортсмени, спортивні асистенти, оператори рампи, тренери та помічники тренерів можуть бути присутніми під час перевірки м'яча. Якщо м'яч визнано непридатним, повторне тестування не проводиться, за винятком випадків, коли суддя не дотримався встановленої процедури.

18.20.4. Для командних та парних дисциплін спортсмени повинні ідентифікувати спорядження та м'ячі кожного спортсмена, щоб на випадок, якщо предмет не пройшов перевірку, його можна було правильно пов'язати зі спортсменом, якому він належить. Якщо право власності не визнано, капітан вважатиметься власником.

Порушення та суперечки

19. Порушення

У разі порушення може бути один або декілька наслідків, а саме:

- вилучення м'яча;
- один штрафний м'яч;
- один штрафний м'яч плюс вилучення;
- один штрафний м'яч плюс жовта картка;
- жовта картка;
- поразка;
- червона картка (дискваліфікація).

Усі порушення фіксуються в протоколі.

Спортсмен і його спортивний асистент та оператор рампи вважаються єдиним цілим і будь-які жовті чи червоні картки, отримані спортивним асистентом чи оператором рампи, також присуджуються їх спортсмену. І навпаки, жовті та червоні картки, надані спортсмену, також застосовуються до його спортивного асистента та оператора рампи.

Тренер або помічник тренера вважається окремою одиницею; якщо тренер або помічник тренера отримує жовту або червону картку, вона не передається іншій стороні.

19.1. Вилучення.

19.1.1. Вилучення – це видалення м'яча з корту. Вилучений м'яч буде розміщений у призначеній зоні; на підлозі або в контейнері з мертвими м'ячами.

19.1.2. Вилучення може бути надано лише за порушення, яке сталося під час кидання м'яча.

19.1.3. Якщо було скоєно порушення, яке призвело до вилучення, суддя завжди намагатиметься зупинити м'яч до того, як він зрушить з місця інші м'ячі.

19.1.4. Якщо суддя не зупинив м'яч до того, як він зрушив інші м'ячі, енд буде вважатися зірваним ендом.

19.2. Штрафний м'яч.

19.2.1. Штрафний м'яч – це надання одного додаткового м'яча протилежній стороні. Цим м'ячем буде зіграно після того, як усі м'ячі будуть зіграні в енді. Суддя підводить підсумки, а хронометрист записує рахунок; усі м'ячі будуть видалені з ігрової зони, а сторона, якій надано штрафний м'яч, вибере будь-який один зі своїх кольорових м'ячів, який буде спрямовано до цільового поля. Суддя покаже кольоровий індикатор і промовить «Одна хвилина!». Спортсмен має одну хвилину на розігрування штрафного м'яча. Якщо цей м'яч зупиняється всередині 35 см рамки мішені, не торкаючись зовнішньої лінії, сторона, яка грає пенальті, отримує одне додаткове очко. У разі пенальті годинник буде скинуто на одну хвилину після того, як поточний час, що залишився, буде зафіксовано в протоколі.

19.2.2. Якщо під час енду сторона робить більше одного порушення, може бути присуджено більше одного штрафного м'яча. Кожен пенальті грається окремо. Зіграний м'яч видаляється та заноситься в таблицю (якщо він забивається), і сторона вибирає з усіх своїх кольорових м'ячів для пробиття будь-яких наступних пенальті.

19.2.3. Порушення обох сторін не скасовують одне одного. Кожна сторона намагається реалізувати свої штрафні м'ячі. Перший штрафний м'яч виконує сторона, яка його отримала, після чого сторони по черзі виконують усі залишені штрафні м'ячі.

19.2.4. Якщо порушення, яке призводить до присудження штрафного м'яча, відбувається під час розіграшу штрафного м'яча, суддя призначає штрафний м'яч протилежній стороні.

19.3. Жовта картка.

19.3.1. У разі скоєння порушення, переліченого в Правилі 19.9, буде показана жовта картка, і суддя зафіксує це порушення в протоколі.

19.3.2. Якщо спортсмен отримує дві жовті картки протягом змагання, спортсмена не допускають до поточного матчу. Матч програно через поразку.

19.3.3. За другу жовту картку та кожному наступну жовту картку, отриману особою, він/вона буде виключена з решти поточного матчу, але матиме право грати в будь-яких інших матчах змагання.

19.4. Червона картка (дискваліфікація).

19.4.1. Якщо спортсмена, тренера, помічника тренера, оператора рампи або спортивного асистента дискваліфіковано, буде показана червона картка, яка буде

записана в протоколі. Червона картка завжди означає негайну дискваліфікацію зі змагань.

19.4.2. Якщо спортсмена та/або його спортивного асистента або оператора рампи дискваліфіковано, сторона програє матч.

19.4.3. Дискваліфікований учасник може бути відновлений для наступних змагань на тому ж турнірі на розсуд головного судді та технічного делегата. Якщо червона картка була присуджена за підробку м'яча, то особу не можна відновити на тому ж турнірі.

19.5. Вилучення м'яча.

Наступні дії призведуть до вилучення м'яча (пункт Правил 19.1):

- якщо м'яч випущено до того, як суддя скаже, яким кольором буде грати сторона;
- якщо в матчі спортсменів класу ВС3 спортсмен не випускає м'яч він повинен мати прямий фізичний контакт із м'ячем під час кидка. Прямий контакт включає використання допоміжного пристрою, прикріпленого безпосередньо до голови, рота, руки або ноги спортсмена;
- якщо спортивний асистент або оператор рампи торкається спортсмена або штовхає чи тягне крісло колісне під час виконання кидка або випуску м'яча;
- якщо оператор рампи та спортсмен одночасно відпускають м'яч;
- якщо кольоровий м'яч кинутий раніше джек-бола (спортсмен, який має грати джек-болом, як і раніше повинен грати джек-болом);
- якщо першим кольоровим м'ячем не грав спортсмен, який кинув джек-бол;
- якщо спортсмен класу ВС3 не виконує двосторонній замах після того, як було кинуто джек-бол і перед тим, як випустити його; або перед грою в пенальті; або перед першою грою цієї сторони під час нічії;
- якщо спортсмен класу ВС3 в індивідуальних або парних дисциплінах не змінює орієнтацію рампи, роблячи двосторонній розмах, коли він або його товариш по команді повертається з ігрової зони корту, перш ніж кинути свій м'яч (для пар це одночасний замах);
- якщо будь-яка сторона грає більш ніж одним м'ячем одночасно.

19.6. Отримання штрафного м'яча

Наступні дії призведуть до отримання штрафного м'яча (пункт Правил 19.2):

- якщо спортсмен залишає бокс для кидання, коли його черга не була вказана;
- якщо оператор рампи повертається, щоб подивитися на ігрову зону або щоб побачити гру під час енду до того, як усі м'ячі з обох сторін були зіграні;
- якщо, на думку судді, між спортсменом, спортсменами, їхніми спортивними асистентами, операторами рампи, тренерами та/або помічниками тренерів є неприйнятне спілкування. Це включає в себе спілкування за допомогою технологій (смартфон, телефон тощо);

- якщо спортсмен і/або спортивний асистент, оператор рампи готує свій наступний кидок, орієнтуючи крісло колісне і/або рампу або кидаючи м'яч коли йде час суперника;
- якщо спортивний асистент, оператор рампи пересуває крісло колісне, або рампу, або вказівник, або передає м'яч спортсмену без запиту спортсмена;
- якщо спортсмен, спортивний асистент, оператор рампи не «поза грою» і вже був усно попереджений один раз за те, що не «поза грою» в тому ж матчі;
- ненавмисне торкання до м'яча на корті, коли енд ще не завершено;
- затримка матчу без причини;
- несприйняття рішень судді;
- спортивний асистент, оператор рампи або тренер заходять у зону гри без дозволу судді;
- коли немає духу співпраці у поведінці під час розминки.

19.7. Вилучення та присудження штрафного м'яча.

Наступні дії призведуть до вилучення та присудження штрафного м'яча (пункти Правил 19.1 та 19.2):

- випуск джек-бола або кольорового м'яча, коли спортивний асистент, оператор рампи, спортсмен або будь-яке їхнє обладнання, м'ячі чи речі торкаються розмітки ігрової зони корту або частини поверхні ігрової зони, яка не вважається частиною боксу спортсмена. Спортивні асистенти спортсменів класу BC1 можуть перебувати позаду свого боксу спортсмена. Для спортсменів класу BC3 та їхніх операторів рамп це стосується, коли м'яч все ще знаходиться на рампі;
- випуск джек-бола або кольорового м'яча, коли рампа нависає над будь-якою частиною лінії кидка;
- відпускання м'яча коли принаймні одна сідниця (або живіт, відповідно до класифікації) не у контакті з сидінням крісла колісного;
- відпускання м'яча, коли м'яч торкається частини ігрової зони, яка знаходиться за межами боксу для кидків спортсмена;
- відпускання м'яча, коли оператор рампи дивиться в ігрову зону корту;
- відпускання м'яча, коли висота сидіння спортсмена перевищує максимальні 66 см для класів BC1, BC2 і BC4;
- відпускання м'яча в командних або парних дисциплінах, в той час, як партнер по команді все ще повертається до свого боксу. Якщо спортсмен, який не рухається, має принаймні одне колесо, що торкається його власного боксу, він знаходиться «у» своєму боксі;
- підготовка, а потім випуск м'яча, коли настає черга грати супернику.

19.8. Призначення штрафного м'яча і жовтої картки.

Наступні дії призведуть до призначення одного штрафного м'яча і жовтої картки (пункт Правил 19.2 та 19.3):

- будь-яке втручання або відволікання іншого спортсмена таким чином, що це впливає на концентрацію або ігрові дії суперника;

– якщо на думку судді є недопустима комунікація між спортсменами/їх спортивними асистентами/операторами рампи та/або тренерами.

19.9. Отримання жовтої картки.

Спортсмен, спортивний асистент, оператор рампи та/або тренер/помічник тренера, які вчинили будь-яке з наведених нижче порушень, отримають жовту картку (пункт Правил 19.3):

– спортсмен або сторона, які входять у зону розминки поза чергою; або приведення в зону розминки або в кімнату для викликів більшої кількості персоналу, ніж дозволено. Це призведе до жовтої картки для спортсмена або капітана у випадку командних або парних дисциплін;

– якщо спортсмен, пара або команда приносять у кімнату для викликів більше дозволеної кількості м'ячів, зайві м'ячі конфісковуються та зберігаються до кінця змагання. Спортсмен може вказати, які м'ячі підлягають конфіскації.

– у командних та парних дисциплінах жовта картка надається спортсмену, який приносить більше ніж дозволену кількість м'ячів. Якщо неможливо визначити, хто цей спортсмен, жовта картка надається капітану. «Додаткові м'ячі», які були конфісковані та в іншому випадку є допустимими, можуть бути використані для наступного змагання у тому ж матчі. Якщо спортсмен приносить забагато м'ячів, і один або більше м'ячів, що залишилися, не проходять перевірку м'яча – для того самого матчу – це вважається однією перевіркою м'яча, і буде видана лише одна жовта картка;

– спортсмен отримує жовту картку, коли його м'яч (м'ячі) не відповідає критеріям під час перевірки м'яча. Весь процес перевірки м'ячів – це одна подія. Якщо спортсмен принесе забагато м'ячів і втратить м'яч під час одного з тестів м'яча, він/ вона отримає одну жовту картку, а не дві. Біля входу в кімнату для викликів буде вивішено повідомлення зі списком невдалих м'ячів, несправного обладнання та всіх жовтих карток;

– необґрунтоване спричинення затримки матчу. Рішення судді є остаточним у таких випадках:

а) не погоджуватися з рішенням судді та/або діяти таким чином, що завдає шкоди протилежній стороні або персоналу змагань;

б) залишати ігрову зону корту під час матчу без дозволу судді, навіть якщо це відбувається між ендами або під час медичного чи технічного тайм-ауту, ця особа не може повернутися до матчу;

в) спортивний асистент, оператор рампи або тренер/помічник тренера входять в ігрову зону без дозволу судді;

г) використання обладнання під час змагань, яке не відповідає критеріям обладнання (якщо під час перевірки обладнання перед турніром буде виявлено, що обладнання не відповідає вимогам, обладнання можна адаптувати для відповідності та отримати офіційну наклейку).

19.10. Друга жовта картка.

Спортсмен, спортивний асистент, оператор рампи та/або тренер/помічник тренера, який вчинить будь-яке з наступних порушень, отримає другу жовту картку та буде виключений з поточного матчу (пункт Правил 19.3):

а) отримання другого попередження під час того самого матчу (тобто раніше було показано жовту картку за будь-яке порушення);

б) друга жовта картка, отримана спортсменом, спортивним асистентом або оператором рампи в зоні розминки чи кімнаті для викликів під час того самого змагання, призводить до їх виключення з поточного матчу. Сторона вважається такою, що програла супернику через поразку;

в) друга жовта картка, отримана тренером або помічником тренера, позбавляє його/її права доступу на kort у цьому матчі;

г) друга жовта картка на корті під час матчу призведе до дискваліфікації з матчу та може призвести до поразки. Якщо картку отримав тренер/помічник тренера він/вона зобов'язані покинути kort, проте матч може продовжуватися.

19.11. Червона картка.

Будь-який член команди, спортсмен, спортивний асистент, оператор рампи та/або тренер/помічник тренера, який здійснює будь-які за наступні порушення отримають червону картку та негайну дискваліфікацію (пункт Правил 19.4)

– демонстрація неспортивної поведінки, наприклад спроба обдурити суддю, змагання з пошкодженим м'ячем; або робити несанкціоновані зауваження на полі або поза ним;

– агресивна поведінка;

– використання грубої, образливої або нецензурної лексики чи жестів.

Червона картка в будь-який момент призведе до дискваліфікації зі змагань. Результати попередніх матчів під час змагань будуть анульовані, і спортсмен або сторона не матимуть права на отримання балів за участь або рейтингових балів у змаганнях.

19.12. Поразка.

Наступні дії призведуть до поразки:

– пошкодження м'ячів або обладнання суперника (ненавмисно);

– провал перевірки м'ячів після матчу;

– вихід спортсмена або оператора рампи за межі ігрової зони.

20. Суперечки

20.1. Роз'яснення та процедура розгляду суперечок.

Під час матчу сторона може відчувати, що суддя пропустив подію або прийняв неправильне рішення, що вплине на результат матчу. У цей час спортсмен/капітан цієї сторони може звернути увагу судді на цю ситуацію та попросити роз'яснення. Час гри має бути зупинений.

Під час матчу спортсмен/капітан може вимагати рішення від головного судді, рішення якого є остаточним і матч продовжується. Подальші протести не

можуть бути подані. Якщо використовуються відеокамери, головний суддя може використовувати такі докази для прийняття рішення.

21. Спілкування на корті

21.1. Під час енду не повинно бути спілкування між спортсменами, спортивним асистентом, оператором рампи або тренером/ помічником тренера.

Винятками є:

- коли спортсмен просить свого спортивного асистента або оператора рампи виконати конкретну дію, таку як зміна положення крісла колісного, переміщення допоміжного пристрою, перекичування м'яча або передача м'яча спортсмену. Деякі звичайні дії дозволені без спеціального запиту до спортивного асистента або оператора рампи;

- тренери/помічники тренера, спортивні асистенти, оператори рампи можуть вітати або підбадьорювати спортсменів зі свого боку після кидка та між ендами.

21.2. У командних та парних дисциплінах під час енду спортсмени можуть спілкуватися зі своїми товаришами по команді, які знаходяться на корті, лише після того, як суддя повідоме, що настала їхня черга грати. Під час енду, коли жодній із сторін не було вказано грати (наприклад: під час вимірювання судді; несправність годинника), спортсмени з обох сторін можуть тихо розмовляти, але повинні припинити розмову, як тільки протилежній стороні буде вказано грати.

21.3. Спортсмен не може інструктувати спортивного асистента (команди) або оператора рампи (пара) свого товариша по команді. Кожен спортсмен може спілкуватися безпосередньо зі своїм власним спортивним асистентом/оператором рампи. Спортсмен класу ВС3 може використовувати загальний аркуш або таблицю, щоб віддавати команди своєму товаришу по команді.

21.4. Між ендами спортсмени можуть спілкуватися між собою, своїм спортивним асистентом, оператором рампи та своїм тренером/помічником тренера. Цей зв'язок має бути припинений, коли суддя буде готовий розпочати енд. Суддя не буде затримувати матч для подальшого обговорення.

21.5. Спортсмен може попросити іншого спортсмена або оператора рампи рухатися, якщо він/вона займає таке положення, що заважає виконанню кидка, але не може попросити їх вийти зі свого боксу для кидків. Під час матчу оператор рампи повинен переконатися, що їхнє обладнання не заважає супернику, щоб суперник міг легко виконати свій кидок, не завдаючи шкоди будь-яким речам, які знаходяться на шляху. Щоб запобігти пошкодженню, оператори рампи не повинні рухати обладнання суперників. Під час матчу оператор рампи повинен пересунути власну рампу/приналежності подалі від суперника, щоб дозволити виконати кидок без перешкод.

21.6. Будь-який спортсмен може поговорити з суддею у свій вільний час. Спортивний асистент, оператор рампи можуть передавати повідомлення для спортсмена та судді лише з дозволу судді.

21.7. Після того, як суддя скомандує, яка сторона буде грати, будь-який спортсмен з цієї сторони може попросити надати рахунок або вимірювання. На запити щодо розташування м'яча (наприклад, «м'яч якого суперника ближче?») суддя не відповідає. Спортсмени можуть виходити в ігрову зону корту, щоб самостійно оцінити, як розташовані м'ячі.

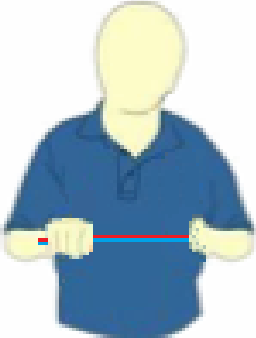
21.8. Будь-який комунікаційний пристрій, включно зі смартфоном, який спортсмен бере з собою на kort, повинен бути схвалений під час перевірки спорядження та отримати дійсну наклейку головного судді або вповноваженої особи. Недозволені засоби зв'язку на полі гри не допускаються. Будь-яке неправильне використання буде вважатися недоречним спілкуванням і вимагатиме одного штрафного м'яча, який буде зіграно за першої можливості.

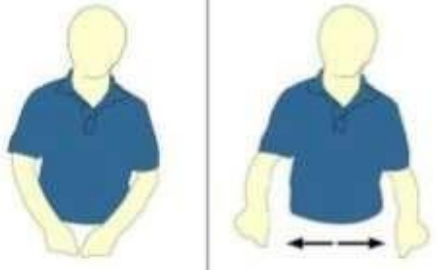
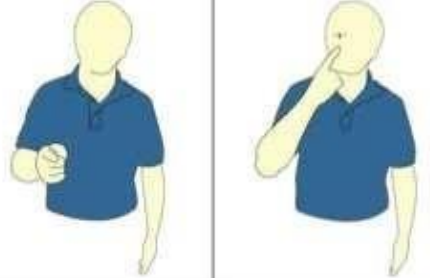
21.9. Тренерам/помічникам тренерів дозволяється використовувати планшети та смартфони, щоб робити нотатки (такі пристрої мають бути в режимі, наприклад, «режим польоту», у якому неможливо спілкуватися зі спортсменами на корті. Судді мають повноваження в будь-який час протягом матчу перевірити пристрій тренера/помічника тренера, щоб переконатися, що він не в режимі зв'язку). Спортсмени та спортивний асистент, оператор рампи в ігровій зоні не повинні отримувати жодних повідомлень (електронних, голосових, сигналів) з-за меж корту під час енду. Електронні пристрої не можна виносити на kort, якщо це не було схвалено під час перевірки обладнання. Будь-яке порушення цього правила є недоречним спілкуванням і вимагає одного штрафного м'яча.

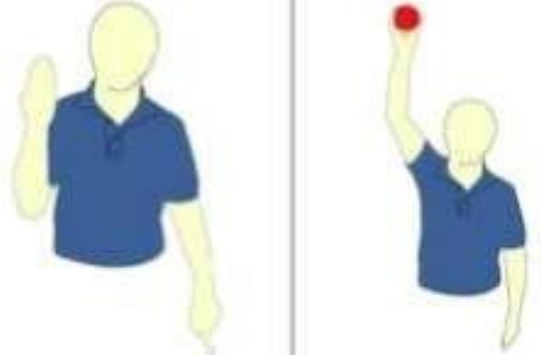
21.10. Тренери, які не перебувають у зоні корту, а також інші глядачі можуть підбадьорювати та/або давати короткі тренерські інструкції протягом 1 хвилини між ендами. Це включає короткі словесні інструкції та/або жести. У зоні корту заборонено будь-які розмови спортсменів із особами, які не перебувають на корті. Будь-які форми інструктажу під час енду заборонені.

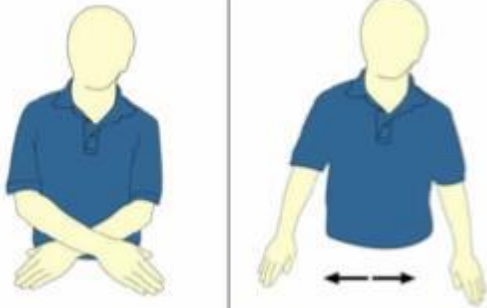
22. Жести/знаки офіційних осіб

Жести були розроблені, щоб допомогти суддям і спортсменам зрозуміти певні ситуації. Спортсмени не можуть протестувати, якщо суддя не використав певний жест.

Ситуація	Опис жесту	Жест, який потрібно зробити
Індикація, що необхідно кинути м'ячі для розминки або джек-бол	Рухайте рукою, щоб вказати рух і скажіть: «Почати розминку» або «Джек-бол»	
Індикація, що необхідно кидати кольоровий м'яч	Показати колірний індикатор відповідно до кольору сторони, що має грати	
Рівновіддалені м'ячі	Тримайте індикатор боком до долоні, як показано, ребром, спрямованим до спортсменів. Переверніть індикатор, щоб показати, якою стороною грати (як показано вище).	
Технічний або медичний тайм-аут	Покладіть долоню на пальці іншої руки, які знаходяться у вертикальному положенні (намалюйте букву «Т») і скажіть, яка сторона вимагає це (наприклад: медичний чи технічний тайм-аут для – ім'я спортсмена/країна/колір м'яча)	

Стоп	Покажіть підняту долоню руки. Вкажіть на таймер, щоб «зупинити час» або вкажіть по сторонам «Почекати»	
Заміна тільки на юнацьких заходах	Обертайте одну руку навколо іншої	
Вимірювання	Покладіть одну руку поруч з іншою та розведіть їх, ніби використовуєте рулетку	
Суддя запитує чи спортсмен (спортсмени) хочуть вийти на корт	Наведіть на рот і переміщуйте вказівний палець зі сторони в сторону.	
Недоречна розмова	Наведіть на рот і переміщуйте вказівний палець зі сторони в сторону.	

Мертвий м'яч або м'яч поза зоною	Вкажіть на м'яч і підніміть передпліччя вертикально, при цьому долоня повинна бути розкритою і зверненою до тіла судді. Скажіть: «Аут» або «Мертвий м'яч». Потім підніміть мертвий м'яч (і).	
Вилучення	Вкажіть на м'яч і підніміть передпліччя із зігнутою рукою, перш ніж взяти м'яч (де це можливо).	
1 штрафний м'яч	Підняти 1 палець	
Жовта картка Друга жовта картка	Покажіть жовту картку за порушення Покажіть жовту картку за друге порушення (кінець матчу, для всіх дисциплін)	
Червона картка (дискваліфікація)	Покажіть червону картку (закінчує матч, для всіх дисциплін)	

Кінець енду або кінець матчу	Перехрестить витягнуті донизу руки і розведіть їх. Скажіть «Енд завершено» або «Матч завершено».	
Рахунок	Покладіть пальці на відповідний колір на кольоровому індикаторі, щоб показати рахунок. Оголосіть рахунок.	

Приклади балів			
			
3 бали червоний	7 балів червоний	10 балів червоний	12 балів червоний

Лінійний суддя

Ситуація	Опис жесту	Жест, який потрібно зробити
Щоб привернути увагу	Підніміть руку	

23. Тайм-аут

23.1. Медичний тайм-аут.

23.1.1. Якщо спортсмену або спортивному асистенту чи оператору рампи стає погано під час матчу (це має бути серйозна ситуація), будь-який спортсмен може попросити медичний тайм-аут, якщо це необхідно. Матч може бути перерваний на медичний тайм-аут на 10 хвилин, протягом якого суддя повинен зупинити відлік часу матчу. У категорії спортсменів класу ВС3 під час 10 хвилинного медичного тайм-ауту оператори рампи не можуть дивитися в ігрову зону корту.

23.1.2. Спортсмен або спортивний асистент/оператор рампи може отримати лише один медичний тайм-аут за матч.

23.1.3. Будь-який спортсмен, спортивний асистент/оператор рампи, який отримав медичний тайм-аут, повинен якнайшвидше бути оглянутий на корті медичним персоналом, призначеним для проведення змагань. За необхідності медичний персонал може отримати допомогу в комунікації зі спортсменом від спортивного асистента або оператора рампи. Медичний тайм-аут починається негайно після сигналу, але відлік часу не почнеться, доки медик не прибуде на корт.

23.1.4. У будь-якій категорії, якщо спортсмен не може продовжити гру, в такому випадку ця сторона програє матч.

23.1.5. Якщо медичний тайм-аут викликано для спортивного асистента або оператора рампи, і він не може продовжити гру після тайм-ауту, а у спортсмена залишилися м'ячі, якими він не може грати без сторонньої допомоги, ці м'ячі вважаються мертвими.

23.1.6. Якщо спортсмен продовжує просити медичний тайм-аут у наступних матчах, технічний делегат за консультацією з медичним персоналом і представником команди цього спортсмена вирішить, чи слід усунути цього спортсмена від решти змагань.

23.1.7. В індивідуальних дисциплінах, якщо спортсмена вилучають із змагань, що залишилися, усі наступні матчі, в яких він зіграє, матимуть вищий рахунок 6-0; або найбільша різниця очок у будь-якому матчі в цьому пулі або серії вибування.

23.2. Технічний тайм-аут.

23.2.1. Один раз за матч, якщо будь-яке спорядження зламається, час матчу має бути припинено, і спортсмен отримує один 10 хвилинний технічний тайм-аут для ремонту свого обладнання. У парних дисциплінах матчу спортсмен може ділитися рампою зі своїм товаришем по команді, якщо необхідно. Рампа або крісло колісне, що потребують заміни, можуть бути замінені між ендами (про це має бути повідомлено головного суддю). Предмети для ремонту, включно з заміною рампи або заміною крісла колісного, повинні проходити поза меж поля гри. Офіційна особа (лінійний суддя, хронометрист, суддя) має супроводжувати персонал, який виконує ремонт.

23.2.2. Якщо спорядження не можна відремонтувати (або замінити між ендами), спортсмен повинен продовжувати матч зі зламаним спорядженням. Якщо спортсмен не може продовжити, усі м'ячі, що залишилися для цього спортсмена, стануть мертвими м'ячами.

24. Антидопінгові заходи

24.1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до нормативно-правових актів, зазначених у пункті 8 розділу I цих Правил.

24.2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

24.3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі осіб, відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням антидопінгових правил. Зокрема, організатори під час прийняття заявок, під час реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайті НАДЦ, на сайті відповідної міжнародної спортивної федерації та на сайті Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації про відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, інший допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

24.4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях при умові проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти, прослуханих на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи НАДЦ.

24.5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

24.6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени та їх допоміжний персонал, судді та представники організаторів.

24.7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг контролю чи іншого персоналу з відбору допінг-проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема під час повідомлення спортсменів про обрання їх для тестування, здійснення супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг-проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо).

24.8. Організатори спортивних змагань по можливості у найкоротший термін інформують НАДЦ про всі виявлені випадки можливих порушень антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю тощо)

Директор департаменту
масового спорту та здоров'я нації

Лідія ЮЗВОВ

ПОГОДЖЕНО

Президент Національного комітету спорту інвалідів України

  Валерій СУШКЕВИЧ
2025 року

ПОГОДЖЕНО

Президент Української федерації спорту інвалідів з ураженнями опорно-рухового апарату

  Олена ЗАЙЦЕВА
2025 року

Зміст

Загальні положення	2
Організація та проведення спортивних змагань	3
1. Характер та ранг спортивних змагань	3
2. Види програм спортивних змагань	4
3. Порядок і терміни подання заявок на спортивні змагання	5
4. Придатність спортсменів.....	6
5. Критерії допуску до спортивних змагань	6
6. Корт для бочча	6
7. Табло.....	8
8. Прилад для вимірювання часу	8
9. Червоно-синій кольоровий індикатор	8
10. Вимірювальні прилади	8
11. Перевірка обладнання	8
12. Допоміжні пристрої	9
13. М'ячі для бочча	12
Підготовка перед грою.....	14
14. Розминка.....	14
15. Кімната для викликів	15
16. Перевірка м'яча перед матчем	17
На корті.....	18
17. Функції та обов'язки.....	18
17.1. Спортсмен.....	19
17.2. Відповідальність капітана.....	19
17.3. Спортивні асистенти.....	19
18. Гра.....	21
18.1. Розминка на корті	21
18.2. Час на енд.....	21
18.3. Кидання джек-бола	22
18.4. Фол джек-бола.....	23
18.5. Кидання першого кольорового м'яча на корт	23
18.6. Поштовх першого м'яча суперника	23
18.7. Рух на корті.....	23

18.8. Рухливі м'ячі	24
18.9. Гра м'ячами, що залишилися	25
18.10. М'ячі за межами поля	25
18.11. Джек-бол вибитий за межі ігрової зони	26
18.12. М'ячі зіграно разом	26
18.13. Рівновіддалені м'ячі	26
18.14. Впущений м'яч	26
18.15. Завершення енду	27
18.16. Підрахунок очок	27
18.17. Підготовка до наступних ендів для всіх дисциплін	28
18.18. Зірваний енд	28
18.19. Нічия	29
18.20. Після матчевої перевірки м'яча	30
Порушення та суперечки	30
19. Порушення	30
19.1. Вилучення	30
19.2. Штрафний м'яч	31
19.3. Жовта картка	31
19.4. Червона картка (дискваліфікація)	31
19.5. Вилучення м'яча	32
19.6. Отримання штрафного м'яча	32
19.7. Вилучення та присудження штрафного м'яча	33
19.8. Призначення штрафного м'яча і жовтої картки	33
19.9. Отримання жовтої картки	34
19.10. Друга жовта картка	35
19.11. Червона картка	35
19.12. Поразка	35
20. Суперечки	35
20.1. Роз'яснення та процедура розгляду суперечок	35
21. Спілкування на корті	36
22. Жести/знаки офіційних осіб	37
23. Тайм-аут	42

23.1. Медичний тайм-аут.....	42
23.2. Технічний тайм-аут.....	42
24. Антидопінгові заходи.....	43