



WorldBoccia

International Referee Procedures Процедуры международного судейства Руководство

(обновлено для Международных Правил игры в бочча World Boccia 2025 - 2028 v.1.0)

(Январь 2025 года)

**СОДЕРЖАНИЕ**

Введение	3
Переводы	3
Судейская форма	3
Процедуры проверки оборудования и мячей	4
• Тест с прокатом мяча (Roll Test)	4
• Проверка окружности мячей (Circumference Test)	5
• Весовой тест (Weight Test)	7
• Визуальный осмотр (Visual Inspection)	7
• Проверка вспомогательных устройств (рампы и указатели)	7
• Проверка перчаток / шин	8
• Проверка инвалидной коляски	9
• Другие проверки (устройства связи и Рамп-оператор)	9
Процедуры в Колруме (Call Room Procedures)	10
Процедуры на корте (On Court Procedures)	13
• Выход на игровое поле	13
• Подготовка и разминка	14
• Начало энда	16
• Во время энда	17
• Завершение энда, когда не было назначено ни одного штрафного мяча	18
• Завершение энда, когда был назначен штрафной мяч	19
• Между эндами	20
• Объявление счёта Подсчёт очков (Presenting the Score)	20
• Тай-брейк (дополнительный энд) (Tie Break Ends)	20
• Завершение матча (Finishing the Match)	21
Измерения (Measuring)	22
• Процедуры измерения (Measuring Procedures)	22
• Как производить измерения:	
○ С помощью калипера (Using Calipers)	23
○ С помощью рулетки (Using a Tape Measure)	23
○ С помощью щупа (Using a Feeler Gauge)	23
○ С помощью фонарика (Using a Flashlight/Torch)	24
○ Как определить, находится ли мяч за пределами поля	24

(Разделы, выделенные этим цветом, содержат значительные изменения)



ВВЕДЕНИЕ

- Международное Руководство по судейским процедурам было разработано Судейским комитетом World Boccia и инструкторами судей с целью повышения уровня мастерства, квалификации, знаний и единообразия в работе международных судей (МС (IRs)). Международные судьи обязаны использовать и соблюдать процедуры, изложенные в данном Руководстве. Ожидается, что судьи будут изучать данное Руководство перед участием в любом турнире World Boccia.

Настоящее Международное руководство по процедурам для судей соответствует Международным правилам игры в бочча World Boccia 2025–2028, версия 1.0. В эти правила в будущем могут вноситься обновления, которые могут повлиять на судейские процедуры. На соревнованиях главные судьи будут информировать международных судей о любых дополнительных изменениях в правилах, влияющих на процедуры.

World Boccia стремится снижать барьеры и способствовать привлечению судей с ограниченными возможностями и осознает, что некоторые судьи могут быть физически не в состоянии выполнять некоторые из этих процедур. Судейский комитет разрабатывает рекомендации относительно того, какая помощь может потребоваться судьям с инвалидностью (referees with a disability (RWD)) (например, в Колруме, на корте), кто может оказать эту помощь и каким образом. Тем временем судьи с инвалидностью могут продолжать работать индивидуально с Оргкомитетом, главными судьями и техническими делегатами, чтобы согласовывать необходимую адаптацию и помощь, в которой они нуждаются, на индивидуальной основе.

Если судья не может выполнить какое-либо действие, указанное в данных процедурах, он должен сообщить об этом главному судье и объяснить свой способ выполнения процедуры, продемонстрировав, что его метод не окажет несправедливого влияния на спортсменов или исход матча. В Колруме судья должен показать обеим Сторонам, как он будет выполнять эту процедуру.

ПЕРЕВОДЫ:

Редактируемая версия правил доступна для пользователей, желающих перевести правила на другие языки. Для получения этого документа обращайтесь по электронной почте: admin@bisfed.com. World Boccia приложит все усилия для публикации переведенных документов; однако версия на английском языке является ОКОНЧАТЕЛЬНОЙ для всех споров и апелляций.

Судейская форма:

- Рубашка / поло, предоставленная оргкомитетом соревнований (НОС / World Boccia)
- Черные брюки, если в помещении установлен климат-контроль (Если в помещении нет климат-контроля, допустимы черные шорты или капри)
- Спортивная обувь (кроссовки) однотонного, нейтрального цвета (не ярких расцветок)

Главный судья совместно с Техническим делегатом и/или Оргкомитетом соревнований (НОС) может определить, одет ли судья в соответствующую форму для данного соревнования

ПРОЦЕДУРЫ ПРОВЕРКИ ОБОРУДОВАНИЯ И МЯЧЕЙ

ПРОЦЕДУРЫ ПРОВЕРКИ МЯЧЕЙ

Проверка мячей проводится в следующем порядке: Тест на прокат мяча (Roll Test), Тест на окружность мячей (Circumference Test), Тест на вес (Weight Test), Осмотр мячей (визуальный осмотр каждого мяча) может проводиться после теста на прокат мяча или между любыми другими тестами.

- По возможности следует использовать три отдельных стола: один для теста на прокат мяча, один для шаблона окружности мячей и один для весов и металлодетектора. (Если весы чувствительны к притяжению (вибрации), металлодетектор должен находиться на другом столе)
- *Для командных и парных категорий: если мяч не проходит проверку, **Сторона** получает желтую карточку, и команда/пара выбирает, какой спортсмен будет играть меньшим количеством мячей.*
- Если мяч не проходит процедуру проверки, следует проинформировать главного судью / помощника главного судьи (HR/AHR); они определяют, нужно ли провести дополнительную проверку мяча на предмет фальсификации (вмешательства в структуру).
- Мячи, которые не прошли процедуру проверки, помещаются в прозрачный пластиковый пакет и маркируются с указанием номера спортсмена и страны (субъекта РФ). В контрольном листе проверки оборудования и мячей делается отметка напротив фамилии спортсмена, его номера и страны (субъекта РФ) с указанием причины, по которой мяч (мячи) были изъяты (забракован(ы)).
- Пакет **большого** размера маркируется названием страны (субъекта РФ). Все изъятые (забракованные) мячи из этой страны (субъекта РФ) складываются в один общий пакет.
- После того, как мячи были проверены, они остаются у судьи до конца соревнований.

Тест на прокат мяча (Скатывание) (Roll Test)

- Угол наклона рампы для теста на скатывание проверяется утром каждого соревновательного дня и повторно только в случае, если стол или само устройство были перемещены. Для измерения угла наклона рампы используется уровень, предоставленный World Boccia. Проверять угол (должен составлять **25 градусов +/- 0,5 градуса**) может только главный судья / помощник главного судьи (HR/AHR) или Технический делегат / помощник технического делегата (TD/AND).
- Мяч должен скатиться по рампе, затем прокатиться по всей длине горизонтальной выходной пластины и упасть с ее торца.
- Если мяч останавливается на выходной пластине или падает сбоку от нее, тест проводится повторно, но не более трех (3) попыток. Мяч считается **не прошедшим** тест, если ни в одной из трех попыток он не скатился по рампе, не прокатился по всей длине горизонтальной пластины и не упал с ее **торца** (а не сбоку).



- Если мяч не прошел тест на прокат, главный судья / ассистент главного судьи (HR /AHR) не будет повторно проводить тест, за исключением случаев, когда будет установлено, что судья на проверке не следовал правильной процедуре проведения теста.
- Главный судья / ассистент главного судьи (HR/AHR) попросит судью провести тест с использованием контрольного (соревновательного) мяча, чтобы проверить, правильно ли судья следовал процедуре.

Процедура теста на прокат мяча (Roll Test Procedures):

1. Спортсмен / Спортивный ассистент (СА) / Рамп-оператор (РО) / Тренер может покатать и округлить мяч перед тем, как вложить его в сложенную чашечкой (лодочкой) ладонь судьи на проверке.*
 - Как только мяч передан судье, прокатывать его снова нельзя.
2. Судья аккуратно помещает мяч на верхнюю часть рампы, следя за тем, чтобы мяч касался верхней пластины (но не был прижат к ней) и чтобы его пальцы не закрывали спортсмену/ РО/тренеру обзор мяча.
 - Свободная рука НЕ должна касаться мяча или устройства для теста его прокат.
3. Судья разжимает пальцы, позволяя мячу скатиться по рампе.
4. Если мяч не проходит первую (1-ю) или вторую (2-ю) попытку теста на прокат, Судья аккуратно поднимает мяч и снова помещает его на верхнюю часть рампы для повторения теста, следуя вышеуказанным процедурам.
 - Если мяч скатывается со второй (2-й) попытки, тест пройден.
 - Если мяч не проходит вторую (2-ю) попытку, тест повторяется в третий (3-й), финальный раз.

*** Это предпочтительный способ удержания мяча. Если судья не может держать мяч сложенной чашечкой (лодочкой) ладони, он должен держать его аккуратно и так, чтобы другие могли видеть мяч.**

Тесты на окружности мячей (Circumference Tests)

Мячи проверяются на соответствие размеру 270 мм +/- 8 мм с помощью шаблонов, предоставленных World Boccia.

- Сначала проверяется меньший размер, затем больший
- Мяч не должен проваливаться в малое отверстие шаблона окружности в двух (2) из трех (3) попыток.
- Мяч должен проваливаться в большое отверстие шаблона под действием собственного веса. Допускается до трех (3) попыток.
- Если мяч не проходит Малый или Большой тест на окружность, главный судья (HR) / уполномоченное лицо не будет проводить тест повторно, за исключением случаев, когда будет доказано, что судья не следовал правильной процедуре.
 - Главный судья / ассистент главного судьи (HR/AHR) попросит судью выполнить тест с использованием контрольного (соревновательного) мяча, чтобы проверить, правильно ли судья следовал процедуре.



Процедура теста на малую окружность (Small Circumference Test Procedures):

1. Судья аккуратно берет мяч и помещает его на малое отверстие шаблона, держа свободную руку под малым отверстием шаблона, чтобы поймать мяч, если он провалится в отверстие. Это первая (1-я) попытка.
2. Судья слегка приподнимает и поворачивает мяч, прежде чем снова поместить его на отверстие. Это вторая (2-я) попытка.
3. Если мяч не проваливается в отверстие после поворота, тест пройден.
 - Если мяч проваливается, когда судья впервые помещает его на малое отверстие шаблона в первой (1-й) попытке:
 1. Судья ловит мяч, поворачивает его и аккуратно возвращает на отверстие. Это вторая (2-я) попытка.
 2. Если мяч снова проваливается, тест не пройден.
 - Если мяч **не проваливается**, судья снова слегка приподнимает и поворачивает мяч и аккуратно возвращает его на отверстие. Это третья (3-я) попытка.
 - Если мяч **не проваливается**, тест пройден.
 - Если мяч проваливается, тест не пройден.
 - Если мяч **не проваливается** в первой (1-й) попытке, но проваливаются во второй (2-й) попытке:
 1. Судья приподнимает и поворачивает мяч и аккуратно помещает его на отверстие. Это третья (3-я) попытка.
 - Если мяч не проваливается, тест пройден.
 - Если мяч проваливается, тест не пройден.

Процедура теста на большую окружность (Large Circumference Test Procedures):

1. Судья помещает свободную руку под большое отверстие шаблона, чтобы поймать мяч, когда он провалится в большое отверстие.
2. Судья аккуратно берет мяч и помещает его на большое отверстие шаблона. Это первая (1-я) попытка.
3. Если мяч проваливается в большое отверстие с первой (1-й) попытки, тест пройден.
 - Если мяч **не проваливается** в отверстие с первой (1-й) попытки:
 1. Судья поднимает мяч, поворачивает его и аккуратно возвращает на отверстие. Это вторая (2-я) попытка.
 - Если мяч проваливается, тест пройден.
 - Если мяч не проваливается со 2-й попытки:
 1. Судья поднимает мяч, поворачивает его и аккуратно возвращает на отверстие. Это третья (3-я) попытка.
 - Если мяч проваливается, тест пройден.
 - Если мяч не проваливается с третьей попытки, тест не пройден.



Тест на вес (Weight Test)

Используемые весы должны быть откалиброваны главным судьей/ ассистентом главного судьи (HR/AHR) с помощью калибровочного груза, предоставленного World Boccia (Оргкомитетом соревнований), во время настройки оборудования для тестирования мячей. Вес мячей должен быть в пределах 275 +/- 12 г.

Процедура теста мячей на вес (Ball Weight Test Procedures):

1. Судья аккуратно берет мяч и осторожно помещает его на весы.
2. Если вес мяча составляет **не менее 263,00 г и не более 287,00 г**, тест пройден.

Если вес мяча выходит за указанные пределы, его снимают с весов, весы обнуляют и взвешивают мяч повторно.

- Если при второй попытке вес мяча не соответствует требуемому диапазону, тест не пройден.

Визуальный осмотр (Visual Inspection):

- Может проводиться после или между любыми другими тестами проверки мячей.

Процедура визуального осмотра (Visual Inspection Procedures):

1. Каждый мяч визуально проверяется на соответствие критериям состояния мячей для бочча. Любые вызывающие сомнения мячи должны быть переданы на рассмотрение главному судье/ ассистенту главного судьи (HR/AHR).

ПРОВЕРКА ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ (ASSISTIVE DEVICES CHECKS)

Проверка рампы (Ramp Check)

- Рампы устанавливаются в размеченном прямоугольнике размером 2,5 x 1 м. Эта зона считается трехмерной.
- Рампы **не должны** иметь:
 - Любых механических устройств, которые вызывают высвобождение мяча, влияют на его движение (ускорение/бросок) или помогают в ориентировании рампы.
 - Любых отметок или приспособлений, которые могут указывать исходное положение для «двустороннего маха».
 - Приподнятого верха, боковых направляющих или любых других выступающих частей, превышающих высоту (диаметр) мяча.

При любых сомнениях судья должен вызвать главного судью или уполномоченное лицо для получения помощи.

- Информация о рампе, не прошедшей проверку, заносится в лист проверки оборудования.



Процедура проверки рампы (Ramp Check Procedures):

1. Спортсмен/РО/Тренер/Спортивный ассистент устанавливает на рампу все возможные крепления, которые могут использоваться вместе.
2. Спортсмен/РО/Тренер/Спортивный ассистент кладет полностью разложенную рампу на бок внутри размеченного прямоугольника.
3. Судья проверяет, что рампа:
 - Полностью разложена.*
 - Помещается в прямоугольник.
 - Не имеет запрещенных устройств.
 - **Боковые направляющие или любые выступы не превышают диаметр мяча для бочча.**
 - Не имеет никаких отметок, которые могли бы помочь в прицеливании или указывать исходное положение после «двустороннего замаха». (Также проверить, что держатели мяча не могут использоваться как прицельные приспособления).
4. На рампы, прошедшие тест, наклеивается стикер на все отдельные части рампы с правой стороны рампы. (Это правая сторона спортсмена, когда он использует рампу, или левая сторона судьи, когда он стоит у основания вертикально стоящей рампы, лицом к спортсмену).

*Если какой-либо компонент внутри верхней секции рампы (например, держатель мяча) может выдвигаться за пределы рампы, ВСЕ они ДОЛЖНЫ быть выдвинуты для проверки оборудования, *даже если рампа не используется в таком виде во время соревнований и/или мяч не будет удерживаться на держателе в выдвинутом состоянии.*

Проверка поинтеров (Pointers check):

1. Все поинтеры, используемые спортсменом, проверяются. Необходимо убедиться, что они крепятся к какой-либо части тела спортсмена.
2. На прошедший проверку поинтер наклеивается стикер.
(Не наклеивайте стикер на ту часть, которая прикрепляет поинтер (указатель) к телу спортсмена.)

Проверка перчаток/ лонгетов (туторов) (Gloves / Splints Check)

Любая перчатка или лонгет, надетые на бросающую руку спортсмена, должны иметь документально подтвержденное разрешение от Классификационной комиссии.

1. Проверьте наличие у спортсмена документации от Классификации.
2. Отметьте это в листе проверки оборудования.
 - Если документации нет, спортсмен не может играть в перчатке или с лонгетом.



Проверка кресла-коляски (Wheelchair Check)

- Измеряется расстояние от пола до самой нижней точки соприкосновения тела спортсмена с креслом-коляской (включая подушку, если она используется). (Для большинства спортсменов это будут ягодицы, но у некоторых спортсменов во время игры с коляской может контактировать другая часть тела, например, колени, грудь, живот).
- Если спортсмен соревнуется, используя скутер, кушетку или кровать, необходимо предъявить документально подтвержденное разрешение от Классификации.
- При неуверенности относительно любого дополнительного устройства на коляске проконсультируйтесь с главным судьей/ассистентом главного судьи (HR / AHR)

Процедуры (Procedures):

1. Судья проверяет, что кресло-коляска, которую спортсмен привез на проверку оборудования, является той, которую он использует для соревнований.
 - Если спортсмен **не использует** кресло-коляску, запросите документально подтвержденное разрешение от Классификации и отметьте это в листе проверки оборудования.
 - Если во время игры с коляской контактирует другая часть тела (не ягодицы), проверьте документально подтвержденное разрешение от Классификации и отметьте это в листе проверки оборудования.
 - Если высота коляски регулируется, попросите спортсмена установить ту высоту, на которой он играет, **перед** измерением.
 - Отметьте в листе проверки оборудования, что высота коляски регулируется
2. Судья измеряет расстояние от пола до самой нижней точки соприкосновения ягодиц (или другой части тела) спортсмена с сиденьем.
 - **Если судья не может видеть место соприкосновения ягодиц с подушкой сиденья из-за визуального препятствия (например, подлокотника):**
 1. Измерьте расстояние от ягодиц (или самой нижней точки соприкосновения тела с сиденьем) до **внутренней стороны** визуального препятствия.
 2. Измерьте расстояние от пола до **верхней точки** визуального препятствия.
 3. Вычтите первое измерение из второго.
3. Если расстояние составляет **66 см или менее**, наклейка (стикер) клеится на правую сторону коляски спортсмена.

ПРОЧИЕ ПРОВЕРКИ (OTHER CHECKS)

Проверка коммуникационных устройств (Communication Devices Check)

Процедуры (Procedures):

1. Спросите спортсмена (*и PO/CA*), используют ли они какие-либо коммуникационные устройства для связи (с судьей, для инструктажа PO) или для управления коляской, находясь на корте.



2. Если да, наклейте стикер на коммуникационное устройство и отметьте в листе проверки оборудования, что устройство используется.

Гражданство Рамп-оператора (Ramp Operator Nationality)

Процедуры (Procedures):

Рамп-оператор должен иметь то же гражданство, что и спортсмен, которому он помогает.

1. Попросите Рамп-оператора предъявить документ (паспорт или официальное удостоверение личности для его страны). В документе должны быть указаны имя и гражданство РО.
2. Проверьте, совпадает ли гражданство РО с гражданством спортсмена.
3. Отметьте в листе проверки оборудования, что все верно.

ПРОЦЕДУРЫ В КОЛРУМЕ (ПРЕДЫГРОВОЙ КОМНАТЕ) (CALL ROOM PROCEDURES)

Подготовка (Preparation):

1. Узнайте номер вашего корта на данный раунд и стороны (какие команды/спортсмены играют).
2. Заполните судейскую карточку (court chit) или напишите на листке бумаги информацию, необходимую для этого матча (дата, время, корт, категория, спортсмен(ы) и их номера, страна (регион)).
3. Убедитесь, что у вас есть: монета; ручка; заполненная судейская карточка; любое личное судейское оборудование, которое вы используете (оно должно быть предварительно одобрено ГС); все, что может понадобиться на корте (например, вода).
4. Будьте у двери Колрума (предыгровой комнаты) в указанное главным судьей (ГС) время. (Если ГС не указал время, придите не позднее чем за 5 минут до закрытия предыгровой комнаты).
5. поприветствуйте менеджера Колрума и убедитесь, что ваши спортсмены прошли регистрацию с соответствующим оборудованием.
6. *Войдите в предыгровую комнату с вашим лайнсменом (судьей на линии), если только он уже не находится на корте, когда ГС или ПГС скажет вам это сделать.*

В предыгровой комнате (In the Call Room):

1. Найдите свое место, соответствующее номеру корта.
2. *Представьтесь и представьте своего лайнсмена обеим сторонам. Выясните, нужен ли вам переводчик.*
3. Проверьте количество человек с обеих сторон и роли не-спортсменов (ассистентов, тренеров и т.д.).
 - Если это командный или парный матч, определите капитанов и отметьте это в своей судейской карточке.
 - (Если это юношеские игры, уточните, кто запасные / какие спортсмены будут



- на корте в начале матча, и отметьте это в судейской карточке).
4. **Проведите жеребьевку (бросок монеты):**
 - Спросите, кто будет выбирать сторону монеты (орел или решка).
 - Покажите обеим спортсменам/капитанам каждую сторону монеты.
 - Подбросьте монету и покажите результат жеребьевки обоим спортсменам/капитанам.
 5. Победитель жеребьевки выбирает, играть **Красными** или **Синими**. Отметьте это в судейской карточке.
 - *Отметьте в судейской карточке, какая сторона вызывала результат (это понадобится, если будет играть тай-брейк)*
 6. В командных и парных матчах спросите капитана, не выигравшего жеребьевку, какая сторона (команда) начнет разминку. Отметьте это в судейской карточке
 7. Проверьте количество мячей, которые каждая сторона принесла в Колрум.
 - Если сторона не принесла свои мячи или принесла неполный комплект, они могут использовать **соревновательные мячи**. Они выдаются после жеребьевки, когда становится известен цвет, которым сторона будет играть. Спросите, хочет ли спортсмен жесткие, средние или мягкие мячи.
 - Если сторона использует любые соревновательные мячи, заполните листок бумаги с именем спортсмена, номером, страной, количеством взятых мячей из комплекта и фамилией судьи и положите в отведенное для соревновательных мячей место.
 - Мячи должны быть возвращены после матча.
 8. Спросите, хотят ли стороны осмотреть мячи соперника. **Понаблюдайте за этим, чтобы убедиться, что с мячами обращаются надлежащим образом.**
 9. Проведите проверку мячей **(как только вы узнали, каким цветом будут играть стороны, проводите проверку как можно скорее. Если все станции проверки мячей заняты, начните выполнять другие процедуры).**
 - Если мяч не проходит проверку, сообщите ГС/ПГС, покажите спортсмену желтую карточку и отметьте это в судейской карточке рядом с именем спортсмена.
 - Если Джек-бол (белый мяч) не проходит проверку, замените его соревновательным Джек-болом, спросив спортсмена, нужен ли ему жесткий, мягкий или средний мяч.
 10. Удерживайте мячи у себя после проверки мяча.
 - (Если контейнеры не были предоставлены, уточните у главного судьи/ассистента главного судьи (HR/AHR), что использовать для выноса мячей на игровую площадку. Только судья и/или лайнсмен (судья-хронометрист) могут нести мячи на игровую площадку.)
 11. Отнесите судейскую карточку менеджеру Колрума для ввода данных в систему управления соревнованиями BCMS (Basic Competition Management System).
 - **(Некоторые ПГС могут попросить вас отдать судейскую карточку им, и они сами отнесут ее менеджеру).**
 12. **После проверки мячей (или в ожидании очереди на проверку):**
 - Проверьте наличие официальных штампов/стикеров на креслах-колясках (спортсмены BC1, BC2 и BC4), рампах, поинтерах (указках) и любых



используемых коммуникационных устройствах, а также наличие документации на перчатки и лонгеты.

- Проверьте, что любое электронное коммуникационное устройство, которое тренер берет на площадку для заметок, находится в режиме «полета».
- Спросите спортсменов, как они будут общаться с вами (например, чтобы узнать счет, запросить измерение и т.д.).
- Спросите спортсменов, как они общаются со своим Спортивным ассистентом (СА) или Рамп-оператором (РО) (если таковые имеются).
- Спросите о стандартных процедурах (рутинных действиях), которые есть у них и их Спортивных ассистентов/Рамп-операторов (СА/РО).
- Спросите спортсменов в колясках с ручным управлением, нужна ли им помощь при входе на игровую зону. *Поделитесь этой информацией с лайнсменом.*
- Спросите, есть ли у спортсменов какие-либо вопросы к вам.
- Переговорите с лайнсменом (если он находится в предыгровой комнате), чтобы согласовать знаки коммуникации, используемые на корте, и обратить его внимание на определенные моменты, за которыми вы хотели бы, чтобы он наблюдал.
- Если тренер **не может** или ему будет трудно собирать мячи между эндами, он может попросить судью сделать это. Судья может поручить это лайнсмену.

13. Убедитесь, что все спортсмены и их оборудование готовы, проверьте, есть ли у вас достаточно помощников для следования на корт, и приготовьтесь покинуть предыгровую комнату по указанию главного судьи/ ассистента главного судьи (HR / AHR).

- Международных судей (МС), которые не судят следующий раунд матчей, могут быть приглашены в предыгровую комнату для помощи в сопровождении спортсменов или переноске оборудования на корт.
- Если судья, проводящий матчи подряд (один за другим), задерживается на корте, главный судья может попросить вас выполнить процедуры в предыгровой комнате (Колруме) для этого опаздывающего судьи.

ПРОЦЕДУРЫ НА КОРТЕ (ON COURT PROCEDURES)

Подготовка и разминочные мячи (Preparation and Warm up balls):

1. Проведите стороны на корт колонной по одному в порядке: судья, Красная сторона, Синяя сторона, лайнсмен (если лайнсмен не помогает спортсмену). Судья и/или лайнсмен несут мячи.



2. Пригласите стороны в соответствующие боксы (индивидуальный, парный, командный).



3. Передайте мячи каждой стороне.
4. Убедитесь, что тренеры (и любые запасные), мячи и лишнее оборудование



(например, тележки для рампы) находятся в специально отведенных местах.

- По пути к судейскому столику и обратно обратите внимание, чистый ли корт и в хорошем ли состоянии все линии. Если нет, сообщите главному судье.



5. Если это матч ВС3, проверьте, касается ли пола нижняя часть каждой рампы (или нет), когда рампа полностью опущена вниз. Это можно сделать, проведя листом бумаги под нижней частью рампы.
6. Свяжитесь с хронометристом, чтобы подготовиться к двухминутной (2) разминке.
7. Проверьте, готовы ли стороны к разминке.
8. Выйдите на линию «V» (линия в форме галочки в центре площадки) и ждите объявления: «Начать разминку».
9. Начните разминку, используя жест «указание бросать разминочные мячи».
10. Сообщите хронометристу о запуске времени (если он не запустил его после объявления)



11. Переместитесь за пределы корта, стараясь не мешать сторонам.
12. Когда разминка закончится, поднимите Джек (белый мяч) и попросите тренеров / СА / РО собрать цветные мячи своей Стороны.
 - Поднимите Джек и поместите его в отведенное место у табло.

(Если тренер не может собрать мячи, лайнсмен или судья могут собрать мячи для этой стороны, но это **должно** быть согласовано в предыгровой комнате).

Разминка для командных и парных матчей:

Следуйте тем же процедурам, что и в пунктах 1-5 раздела "Подготовка и разминочные мячи"

6. Свяжитесь с хронометристом, чтобы подготовиться к двум (2) минутным разминкам
7. Проверьте, находятся ли стороны на правильных местах для первой разминки.



8. Выйдите на линию «V» и ждите объявления: «Начать разминку».
9. Начните первую разминку, используя жест “указание бросать разминочные мячи”.
10. *Переместитесь за пределы корта, стараясь не мешать сторонам.*
11. Когда первая разминка закончится, поднимите Джек этой Стороны и попросите СА / РО / Тренеров собрать цветные мячи своей стороны.
 - Поместите Джек-в отведенное место у табло.
12. Проверьте, находятся ли стороны на правильных местах для второй разминки.
13. Начните вторую двухминутную (2) разминку.
14. Когда разминка закончится, поднимите гнездо этой стороны и попросите СА / РО / тренеров собрать цветные мячи своей стороны.
 - Поместите Джек в отведенное место у табло.

Во время разминок (During the warm-ups):

- Снимите удостоверение личности и все, что вам не нужно на корте, и проверьте наличие соответствующего судейское оборудования. Желательно положить калипер и (если есть возможность) другие измерительные приборы в карманы.
- Поделитесь с лайнсменом любой важной информацией, полученной в предыгровой комнате, если его там не было.

Когда разминка завершена (When both warm-ups are completed):

1. Проверьте готовность линейного судьи (лайнсмена) и хронометриста.
2. Проверьте готовность обеих сторон начать матч.
3. Возьмите цветной индикатор (табличку/ракетку) и Джек красной стороны и подойдите к кресту («+») в центре корта, дожидаясь объявления о начале матча.

*****Положение на линии «V» перед разминкой и положение на кресте «+» перед началом матча может быть изменено Оргкомитетом соревнований.**





Начало Энда (периода/партии) (Starting an End):

1. Передайте Джек спортсмену, затем отойдите на позицию чуть в стороне от корта, рядом с линией «V» и боковой линией возле зоны “недействительной для Джек-бола”.
 - Для матчей ВС3, пока вы отходите на соответствующую позицию, наблюдайте за спортсменом, играющим Джеком, чтобы убедиться в выполнении «двустороннего маха».



2. Сделайте жест “Джек в корт”, разрешающий игру, и попросите сыграть Джек. (Цветовой индикатор/табличка НЕ показывается спортсмену).



3. Покажите цветовой индикатор/табличку хронометристу.
4. Бросьте взгляд на часы, чтобы убедиться, что они запущены.



Во время Энда (During an End):

- Действуйте уверенно, естественно, без излишней авторитарности.
- Помните о позиции на корте:
 - будьте достаточно близко, чтобы при необходимости остановить мяч (на расстоянии примерно «шага и вытянутой руки» от места, где вы могли бы остановить мяч), но не загораживайте спортсменам обзор.
 - старайтесь не поворачиваться спиной к спортсменам.



- Быстро реагируйте на сигналы, подаваемые спортсменом, лайнсменом или хронометристом.
- Принимайте решения быстро и спокойно, *при необходимости давая объяснения.*
- Поддерживайте темп игры – не тратьте время зря, но и не торопитесь.
- Если спортсмен не согласен с решением судьи по вопросу, **не связанному с измерением**, и требует присутствия главного судьи, **остановите время** и вызовите ГС (или ПГС) для урегулирования ситуации
 - Если ситуация связана с измерением **во время энда**, время **не останавливается.**
 - Сводите любые обсуждения к минимуму.
- Если мяч уходит за пределы площадки, объявите «аут» с соответствующим жестом.
 - Если он находится близко к линии, дайте ему полностью остановиться, прежде чем поднимать его.
- Если мяч касается линии и поддерживает другой мяч:
 - Удалите нижний мяч прямо наружу, перпендикулярно граничной линии, одним движением, удерживая мяч в контакте с полом. Если поддерживаемый мяч падает и касается линии, он также считается вышедшим за пределы площадки.
- Помещайте мячи, вышедшие за пределы корта, в контейнер/зону для мертвых мячей быстро, но не спеша, не перемещайтесь между спортсменами и Джек-болом и старайтесь не поворачиваться спиной к спортсменам.
- При нарушении правил действуйте согласно правилам, остановите игру. Внесите информацию о нарушении и его последствиях в систему управления соревнованиями (BCMS) **до** возобновления игры.



- Используйте помощь лайнсмена при длинных измерениях или в сложных ситуациях в энде, а также для консультации, если вы сомневаетесь или что-то пропустили. Делайте это тихо и эффективно.
- Если спортсмен решает не бросать оставшиеся мячи, скажите хронометристу остановить время (покажите жест) и поместите неиспользованные мячи в контейнер / зону для мертвых мячей.
- Если мяч **не был извлечен** из контейнера для мертвых мячей до начала следующего энда, он остается там на весь этот энд.

Завершение энда, когда НЕ назначен штрафной мяч (пенальти):

- После того как все мячи сыграны, встаньте рядом с мячами там, где спортсмены/капитаны могут вас видеть, объявите и покажите счет за энд и получите согласие спортсменов/капитанов.



- Если для определения окончательного счета необходимо измерение или спортсмен запрашивает измерение, пригласите обоих спортсменов/капитанов на игровую зону, чтобы они увидели процесс измерения.
 - Если вы не уверены в счете или спортсмен просит вызвать главного судью/помощника главного судьи для измерения, вызовите ГС/ПГС для подтверждения счета. **Не говорите ГС/ПГС, каков, по вашему мнению, счет; они определяют его сами.**
- Получив согласие на счет от спортсменов, находящихся на корте, попросите их вернуться в свои боксы.
1. Убедитесь, что оба спортсмена/капитана видят вас, объявите и покажите на цветовом индикаторе/табличке счет энда обеим сторонам.





2. Скажите и покажите жестом: «Энд окончен».



3. Покажите и объявите счет хронометристу, а затем зрителям.
4. Поднимите Джек и объявите: «Одна минута».

Завершение энда, когда назначен штрафной мяч (пенальти):

1. Объявите спортсменам текущий счет.
2. Убедитесь, что спортсмены/капитаны согласны со счетом.
3. Скажите хронометристу **отметить** счет, но **не вводить** его.
4. Вместе с лайнсменом очистите игровую зону: поместите все цветные мячи стороны, которая не играет штрафной мяч, и Джек, находящееся на корте, в контейнер/зону для мертвых мячей.
5. Передайте все цветные мячи стороны, которой назначен штрафной мяч, спортсмену.
 - В командной / парной игре капитан решает, кто будет играть штрафной мяч (пенальти).
6. Спортсмен, бросающий штрафной мяч, выбирает **один** из своих цветных мячей.
7. Судья оставляет этот мяч у себя, а неиспользованные мячи помещаются в зону "мертвых мячей".
8. Передайте выбранный мяч этому спортсмену, затем выйдите на позицию «Начало энда».
9. Покажите цветовой индикатор/табличку спортсмену и хронометристу, одновременно говоря: «Одна минута».
 - Если это матч ВСЗ, проверьте, выполняет ли спортсмен «двусторонний мах».
10. Проверьте часы, чтобы убедиться, что время пошло.
11. После броска спортсмена:
 - Если **очко засчитано** (мяч остался в игре и приносит очко), используйте жест, показывающий это очко на цветовом индикаторе/табличке.
 - Если очко **НЕ засчитано**, используйте жест «Мертвый мяч / Мяч вышел» (но не поднимайте мяч).
12. Объявите и покажите на цветовом индикаторе/табличке **итоговый (суммарный)** счет спортсменам/капитанам.
13. Получите согласие спортсменов/капитанов, затем скажите и покажите жестом: «Энд окончен».
14. Покажите судье-хронометристу (судье-счётчику) итоговый счет, а затем зрителям.
15. Поднимите штрафной мяч и объявите: «Одна минута».



Между Эндами:

В течение “одной минуты” между Эндами:

1. Спортивные ассистенты (СА) / Рамп-операторы (РО), тренеры могут выходить на корт, чтобы собрать мячи и поговорить со своей Стороной.
(Если тренер не может собрать мячи, то лайнсмен или судья в корте могут собрать мячи для этой Стороны, но это ДОЛЖНО быть согласовано в Колруме.)
2. Проверьте, правильно ли все введено в систему управления соревнованиями BCMS.
3. По истечении сорока пяти (45) секунд объявите “Пятнадцать (15) секунд”, возьмите Джек-бол той Стороны, которая начинает Энд, и подойдите к спортсмену, который должен бросать Джек.
4. Через одну минуту объявите “Время”, **немедленно** передайте Джек спортсмену и начинайте Энд.
 - Если Стороны/ тренеры не находятся в отведенных для них зонах, примените санкции.
 - Если оборудование находится вне броскового бокса спортсмена (или мячи не находятся в коляске, когда спортсмен находится в стороне (освободил путь)), примените санкции.

Объявление счета:

Укажите результат на цветовом индикаторе / табличке, как показано в Правилах, если только вы физически *не можете* сделать это таким образом.

Если вы объявляете счёт другим способом, сообщите об этом Сторонам, ещё в предыгровой комнате (Колруме).

Тай-брейк (дополнительный Энд):

Если итоговый счет последнего энда делает счет в матче равным для обеих сторон:

1. Получите согласие спортсменов/ капитанов на счет энда и объявите / покажите жестом “Энд окончен”.
2. Покажите счёт судье-хронометристу и зрителям.
3. Сообщите Сторонам, что итоговый счет равный и будет сыгран тай-брейк.
4. Подбросьте монету; победитель определяет, какая сторона будет играть **первый цветной мяч**.
 - Сторона, которая **не выбирала** при броске монеты в комнате ожидания, выбирает при этом броске монеты.
5. Поднимите Джек и объявите: “Одна минута”.
6. По истечении сорока пяти (45) секунд объявите “Пятнадцать (15) секунд”, возьмите Джек той Стороны, которая начинает тай-брейк, и **подойдите** к кресту («+»).
7. Через одну минуту объявите “Время” и поместите Джек на крест.
 - Если тренеры / Стороны не находятся в отведенных для них местах, примите санкции.



8. Отойдите от креста и займите подходящую позицию на корте.
9. Дайте сигнал Стороне, начинающей Энд, играть.
 - Если произойдет **второй** тай-брейк, повторите вышеуказанные пункты, **пропустив пункт 4**, и при этом **другая сторона** будет ставить свой Джек-бол на крест и играть первый цветной мяч.

Завершение матча:

1. После того как вы показали хронометристу и зрителям счет последнего энда, покажите сторонам итоговый счет матча, объявите и покажите жестом: «Матч окончен».
 - Если у одной из Сторон ноль очков, не показывайте эту сторону цветового индикатора/ таблички, показывайте только количество очков на цвете выигравшей Стороны.
 - Если был тай-брейк, сначала покажите одинаковое количество очков (например, счет матча) на обеих сторонах цветового индикатора, затем покажите цвет стороны, выигравшей матч.
2. Покажите итоговый счет матча зрителям.
3. Подойдите к Сторонам, чтобы поздравить/поблагодарить за игру.
4. **Проведите послематчевую проверку мячей.**
 - **НЕ ПОЗВОЛЯЙТЕ никому (спортсменам/Спортивным ассистентам/Рамп-операторам, тренерам/лайнсмену) поднимать или касаться каких-либо мячей (включая Джек-бол у судейского столика) до проверки.**
 - Тщательно, но быстро осмотрите все мячи, использованные в матче, чтобы убедиться, что они находятся в удовлетворительном состоянии, не были подменены и на них не были нанесены никакие посторонние вещества.
 - При сомнениях относительно любого мяча проконсультируйтесь с главным судьей/ассистентом главного судьи.
 - Если мячи проходят проверку, они возвращаются Стороне.
5. Когда проверка будет завершена, разрешите Спортивным ассистентам/Рамп-операторам, тренерам собрать мячи и пригласите спортсменов / капитанов к судейскому столику.
6. Покажите им протокол матча на экране, проверяя его правильность.
7. Зафиксируйте одобрение спортсменов/капитанов.
8. Введите свои данные, для подтверждения матча.
9. Поблагодарите лайнсмена и хронометриста.
10. Убедитесь, что вы забрали все свои личные вещи, а оборудование Оргкомитета находится на судейском столике.
11. Убедитесь, что все покидают корт одновременно, забрав все оборудование, в порядке: судья, победитель, другая сторона, лайнсмен (если лайнсмен или судья не помогает какой-либо стороне)



ИЗМЕРЕНИЕ (MEASURING)

Процедуры измерения:

- Измеряйте, когда вы не знаете, какой мяч ближе, или сколько мячей набирают очки, либо по просьбе спортсмена.
- Измеряйте так, чтобы спортсмены могли видеть результат измерения. Не загромождайте спортсменам обзор.
- Если спортсмены находятся на игровой площадке для наблюдения за измерением, укажите место, где они должны располагаться. (Убедитесь, что они могут наблюдать за измерением, не задевая мячи, и оставляют вам необходимое пространство.)
- При длинных измерениях просите помощи у лайнсмена или главного судьи/ассистента главного судьи.
- При измерении убедитесь, что ваше тело находится в безопасном и устойчивом положении.
- Предпочтительный способ - принять "устойчивое положение на четырех точках", когда обе голени и предплечья (или пальцы рук) касаются пола.
 - Если вы не можете принять это положение, убедитесь, что вы находитесь в максимально устойчивом положении, в котором только можете находиться.
- Измеряйте расстояние от **Джека до цветного мяча**.
- При измерении для определения счета в энде сначала измерьте расстояние от Джека до **ближайшего не засчитываемого мяча соперника**, а затем до засчитываемых мячей.
- **Не сдвигайте мячи** для проведения измерения, если только мячи не мешают друг другу, и удаляйте только те мячи, которые мешают:
 - Получите **согласие спортсменов**, перед перемещением любого мяча.
 - Если удаляемый является **засчитываемым** (приносит очко):
 1. Положите цветовой индикатор/табличку на пол цветом засчитываемой стороны вверх.
 2. Поместите удаленный(е) засчитываемый(е) мяч(и) на него.
 3. После согласования счета верните перемещенные мячи как можно ближе к их прежнему положению для пользы СА, ОР, тренеров и зрителей.
- Повторите измерение, если спортсмен просит об этом, но если запрошено **третье** измерение, вызовите главного судью/ассистента главного судьи.



Измерение с помощью каллипера (большого циркуля):

1. Примите устойчивое положение.
2. Разведите каллипер, чтобы ширина между его концами была немного больше, чем расстояние между Джек-болом и измеряемым мячом.
3. Медленно смыкайте (или размыкайте) каллипер до тех пор, пока он не поместится между Джеком и измеряемым цветным мячом, касаясь самых выпуклых/широких частей мячей. При изменении размера всегда поднимайте каллипер над мячами, **не размыкайте его**, когда они находятся между мячами.
 - Если спортсмены наблюдают, убедитесь, что они видят: каллиперы касаются обоих мячей.
4. Осторожно поднимите каллипер и, следя за тем, чтобы не сбить настройку, переместитесь к месту, где можно измерить расстояние до другого мяча (мяча соперника). **Не тянитесь через мячи для выполнения второго измерения.**
5. Опустите каллипер между этими мячами, останавливаясь, если он не проходит между ними.
 - Если спортсмены наблюдают, убедитесь, что они видят, проходит каллипер между мячами или нет.

Измерение с помощью рулетки:

1. Примите устойчивое положение.
2. Поместите корпус рулетки рядом с Джек-болом и вытяните рулетку от Джека к цветному мячу, который вы измеряете.
3. Осторожно зафиксируйте рулетку в этом положении.
4. Медленно и осторожно отведите конец рулетки от цветного мяча.
5. Удерживая ленту на этой длине, переместите корпус рулетки так, чтобы он оказался у той части Джека, которая находится ближе всего к другому мячу (вам, возможно, тоже придется переместиться).
6. Подведите другой конец рулетки к мячу, который вы измеряете, чтобы увидеть, помещается ли лента между Джек-болом и этим мячом. Прекратите движение, если рулетка не проходит между мячами.
 - Если спортсмены наблюдают, убедитесь, что они видят, проходит рулетка между мячами или нет.
 - Если лайнсмен помогает при использовании рулетки, судья остается у Джека, а лайнсмен перемещает подвижный конец ленты.

Измерение с помощью щупов:

1. Примите устойчивое положение.
2. Начните с меньшего количества щупов и постепенно добавляйте больше, продолжая измерение до тех пор, пока они не заполнят пространство между мячами и вы не сможете добавить еще щупов, не сдвинув мячи.
3. Проверьте, проходит ли щуп (набранная толщина) между Джеком и мячом другой стороны.
 - Если спортсмены наблюдают, убедитесь, что они видят, касается щуп мячей или нет.

Измерение с помощью фонарика/подсветки:

1. Примите устойчивое положение.
2. Направьте луч фонарика **сверху / сбоку / снизу от пола** на измеряемые мячи.
 - Если спортсмены наблюдают за происходящим, убедитесь, что они видят, есть ли **просвет (зазор) / «черное пятно»** или **разрыв в луче света**.

Чтобы определить, находится ли мяч за пределами площадки:

Для проверки, касается ли мяч линии или нет:

- **Используйте лист бумаги или фонарик.**
 - При использовании бумаги:
 1. Положите бумагу на пол и, удерживая ее параллельно линии, медленно и осторожно подведите ее под мяч, пока она не коснется мяча.
 2. Посмотрите, полностью ли бумага закрывает линию / находится внутри площадки или нет.
 - При использовании фонарика:

Посветите фонариком под мяч, чтобы увидеть, касается ли он линии или нет.