



PŘÍRUČKA

Verze pravidel 2025-2028 V.1.1

BOCCIA TATRA CUP 2025

MEZINÁRODNÍ WORKSHOP PRO ROZHODČÍ BOCCII

18. červen 2025, Liptovský Ján, Slovensko



OBSAH

02 | ÚVOD

03 | NEJVĚTŠÍ ZMĚNY V PRAVIDLECH

07 | TEORETICKÁ ČÁST
- ROZHODČÍ MANUÁL

19 | PRAKTICKÁ ČÁST NA KURTU

19 | POZNÁMKY

Příručka byla vydána v rámci realizace projektu Boccia Tatra Cup 2025

PROJEKTOVÁ AKTIVITA:

BOCCIA TATRA CUP 2025 - Workshop pro rozhodčí boccie

/ 18. červen 2025, Liptovský Ján, Slovensko

AUTOR PŘÍRUČKY: Mgr. Martina Kinčešová

GRAFICKÁ ÚPRAVA: PaedDr. Anna Mačová

FOTO: archiv ZOM Prešov - Boccia Tatra Cup 2023 / autor: Barča Nosková

V příručce je použita ilustrační grafika z www.freepik.com.

ORGANIZÁTOR PROJEKTU:

ZOM Prešov - občianske združenie ľudí so zdravotným postihnutím / SLOVENSKO

PROJEKTOVÍ PARTNEŘI:

SC JÚ Praha – Sportovní klub Jedličkova ústavu Praha, o.s. / ČESKÁ REPUBLIKA

PROMETEUS – Sdružení tělesně postižených, jejich rodin a přátel / POLSKO

FODISZ – Národní svaz zdravotně postižených studentů a volnočasových sportů / MAĎARSKO

Projekt je spolufinancován vládami České republiky, Maďarska, Polska a Slovenska prostřednictvím Vyšegradských grantů z Mezinárodního vyšegradského fondu.

Posláním fondu je prosazovat myšlenky udržitelné regionální spolupráce ve střední Evropě.

ID PROJEKTU: 22510242

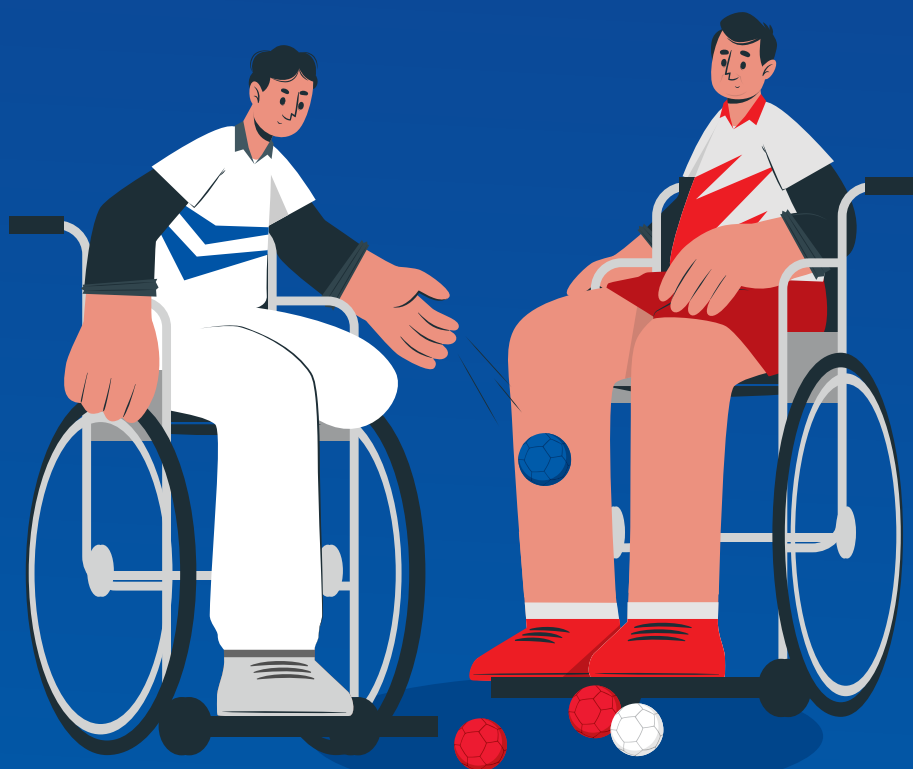
ÚVOD

V ruce držíte příručku, která je součástí mezinárodního workshopu pro rozhodčí, který je součástí akce **Boccia Tatra Cup 2025**. Workshop je určen rozhodčím, kteří chtějí prohloubit své znalosti, sjednotit praxi a udržet krok s aktuálními požadavky rozhodování v boccii.

Hlavním zaměřením workshopu je důkladné seznámení se s rozhodčím manuálem, který představuje klíčový nástroj pro profesionální a konzistentní rozhodování. Součástí programu jsou také praktické ukázky přímo na kurtu, které umožňují aplikovat teoretické poznatky do reálných herních situací a získat zpětnou vazbu v bezpečném tréninkovém prostředí.

Cílem tohoto workshopu je podpořit kvalitní rozhodování, mezinárodní spolupráci a společné chápání pravidel, která stojí za férovou a plynulou hrou. Věříme, že tento workshop vám přinese nové poznatky, jistotu v rozhodování a motivaci pro další odborný růst.

Martina Kinčešová / *autor*



NEJVĚTŠÍ ZMĚNY V PRAVIDLECH

ZMĚNY ČASŮ

Změny časů směn (10.2.1)

- BC1 4:30
- BC2 3:30
- BC3 6:00
- BC4 3:30
- tým BC1 + BC2 ... 5:00
- pár BC3 7:00
- pár BC4 4:00

WARM UP KURTY

- Zahájení 95 min před začátkem zápasu a zavření 40 min před začátkem zápasu.

CALL ROOM

- Zahájení 35 min před zápasem a zavírá se 20 min před zápasem.

TRÉNER/KA (7.4.2)

Tréner/ka může být ktokoliv z týmu - RO, SA, hráč/ka...

Tréner/ka nemusí vstupovat do CR spolu se svou stranou. Do CR může vstoupit trenér/ka, který/á je na zápase v předchozím kole, později než jeho hráči/háčky. Sportovec to však musí dát vědět při vstupu do ČR.

Tréner/ka může vstoupit do call roomu, připojit se během příjezdu na kurty nebo počkat na kurtech po skončení předchozího zápasu.

KOUČOVÁNÍ MIMO KURTU (15.10)

Tréner/ka může být kdokoliv z týmu (hráč/ka, RO nebo SA).

Zároveň se upravila pravidla ohledně „koučování“ z hlediska:

- mezi směnami po dobu 1 min (gesta nebo krátce slovně) 16.8.2. a 16.11.

POZNÁMKY: _____

BÝT „Z CESTY“ (10.8)

- poprvé - slovní napomenutí,
- podruhé - penalta (16.6.),
- pokud rozhodčí uzná záměrné zdržování - penalta + YC (16.8.1).

* Z pravidel se odstranilo „být za boxem“. Stačí být jen „z cesty“.

10.9.1 – RO během odhozu Jacka soupeře si sám/sama určí, zda chce být v boxu nebo mimo box, aby byl/a „z cesty“.

ZDRŽOVÁNÍ ZÁPASU (11)

Když uběhne 1 min, musí hráči/ky/SA/RO/trenér/ka být na svém místě. Materiál musí být v boxu nebo na vozíku. (16.6.7)

- míče se stávají mrtvé,
- pokud jsou v jiném boxu nebo za boxem, mohou je použít, ale je to zdržování zápasu (16.6.7 penalta). Nebo se strana může rozhodnout hrát bez nich.

POŠKOZENÉ SPORTOVNÍ NÁŘADÍ/MÍČE (4.1.9)

Poškození soupeřova nářadí dělíme na:

- omylem poškozené nářadí (nelze použít v zápase) - kontumace zápasu (16.12.1),
- úmyslné poškození nářadí - RC (16. 11).

PŘESTUPKY (16)

- Strana (jednotlivec, tým, pár) a jejich SA/RO jsou jeden. RC a YC, které obdrží SA/RO, patří hráči/hráče/ týmu/páru a opačně.
- Trenér/ka je samostatná jednotka.
- Pokud YC dostane hráč/hráčka/SA/RO během soutěže jednotlivců, karta je „osobní“ a přenáší se i na jiné role dané osoby. Pokud je hráč a trenér a podobně.

DALŠÍ

RO MEDICAL TIME-OUT

- RO je možné střídat během zápasu, pokud není schopen pokračovat v daném zápase. Během MTO nebo 1 min mezi směnami (9.2.1).
- Pokud po skončení MTO RO nemůže pokračovat, topty v dané směně se stávají mrtvé míče. Pokud hráč bude v další směně RO střídat (musí to být RO BC3 z dané země), může. Pokud nemá náhradu za RO, kontumačně prohrává zápas.
- V týmové soutěži mohou RO sdílet spoluhráči během zápasu.

POZNÁMKY: _____

ZNAČKY NA RAMPÁCH (4.1.1)

- Značky nebo linky na rampách naznačující maximální výšku, ve které se rampy používají, jsou nedostatečné - znamená to, že pokud rampa může být vyšší než povolená výška rampy, nestačí ji fixem označit. Je třeba ji upravit tak, aby fyzicky něco bránilo rampě/nástavcům na míče, aby přesahovaly povolený limit.

MÍČE V TÝMECH A PÁRECH

- V soutěži týmů a párů si může strana sama určit, kdo bude odhazovat jaké míče. To platí i v situaci, kdy strana hraje s nižším počtem míčů. V každé směně může jiný/á hráč/ka mít nižší počet míčů.
- Rozhodčí nekontroluje, kdo hraje s jakými míči během směny.

DOVYSVĚTLENÍ

SA (9.2.2)

- Měl by být za boxem svého hráče/ky a může vstoupit do boxu až po vyzvání hráčem/hráčkou (může stát i v boxu, aniž by vozík stabilizoval).
- Když hráč/ka začne odhoz /vezme míč do ruky/, SA nemůže mít žádný fyzický kontakt s hráčem/hráčkou, nemá dovoleno napravovat vozík tlačáním nebo seřizováním (odebrání míče).

ROZHAZOVÁNÍ NA ZAČÁTKU ZÁPASU

- jednotlivci spolu, tým a pár postupně.

BC3

- míč je vypuštěn v momentě, kdy se začne kutálet dolů rampou - jde-li o nedostátek času, míč nezastavujeme, pokud byl již vypuštěn.

ZA BOXEM

- Hráč může připravovat odhoz za boxem, je-li jedním kolem dovnitř.
- Spoluhráč/ka navracející/e se z odhodové plochy musí být jedním kolem v „odhodové zóně“ - tj. ve svém boxu nebo přilehlém prázdném boxu.

PADLÝ MÍČ

- Během odhozu vracíme hráčům míč pouze pokud neprojel přes odhozovou čáru.
- Pokud vypadla z ruky před přípravou na odhoz, je jasně padlá a vracíme ji bez ohledu na to, kde padla.

POZNÁMKY: _____

1. TEORETICKÁ ČÁST

1.1. ROZHODČÍ MANUÁL

ROZHODČÍ UNIFORMA

- rozhodčí tričko zabezpečené organizátorem akce,
- černé dlouhé kalhoty (není-li hala klimatizovaná, dovoleny jsou černé krátké kalhoty nebo tříčtvrteční kalhoty),
- sportovní obuv v neutrálních tónech (ne výrazně barevné).

KONTROLA SPORTOVNÍHO NÁŘADÍ A MÍČŮ

POSTUP KONTROLY MÍČŮ

Kontrola míčů probíhá v následujícím pořadí:

- Roll test,
- Test velikosti,
- Test hmotnosti,
- Vizuelní kontrola míčů (provádí se po Roll testu nebo mezi jednotlivými testy).

ROLL TEST

- Míč musí sjet po rampě, poté se kutálet po celé délce vodorovné výstupní plochy a spadnout z jejího konce.
- Pokud míč zastaví na výstupní ploše nebo spadne z boku, test se opakuje – maximálně třikrát (3). Pokud míč při žádném ze tří (3) pokusů nesjede po rampě, neprojde po celé délce výstupní plochy a nespadne z konce (ne z boku) výstupní plochy, neprošel testem.

Postup roll testu:

1. Sportovec / sportovní asistent (SA) / operátor rampy (RO) / trenér může před odevzdáním míče rozhodčímu míč nejprve sám koulet v ruce.*
 - Po předání míče rozhodčímu míč nemůže opustit jeho ruce.
2. Rozhodčí jemně položí míč na vrch rampy tak, aby se míč dotýkal horní desky (ale nebyl k němu přitlačen) a zároveň aby prsty rozhodčího nezakrývaly výhled sportovce / RO / trenéra na míč.
 - Volná ruka se nesmí dotýkat míče ani zařízení pro roll test.
3. Rozhodčí otevře prsty a nechá míč volně kutálet po rampě.
4. Pokud míč neprojde při prvním (1.) nebo druhém (2.) pokusu, rozhodčí jej jemně zvedne a opět umístí na vrch rampy, přičemž dodrží stejný postup.
 - Pokud míč projde při druhém (2.) pokusu, test je splněn.
 - Pokud míč neprojde ani druhý (2.) pokus, provádí se třetí (3.) a poslední pokus.

POZNÁMKY: _____

TEST VELIKOSTI MÍČE

Míč se kontroluje, aby se ověřilo, že obvod míčů splňuje kritérium $270 \text{ mm} \pm 8 \text{ mm}$ pomocí šablon.

- Nejprve se provádí test pomocí menšího otvoru, poté pomocí většího otvoru.
- Míč nesmí přepadnout přes malý otvor šablony ve dvou (2) ze tří (3) pokusů.
- Míč musí propadnout skrz velký otvor šablony vlastní vahou. Povoleny jsou tři (3) pokusy.
- Pokud míč neprojde testem pro malý nebo velký otvor, HR (hlavní rozhodčí) nebo pověřená osoba test neopakuje, dokud se neprokáže, že rozhodčí nedodržel správný postup testování obvodu.

Postup testu malého obvodu:

1. Rozhodčí jemně zvedne míč a položí jej na malý otvor šablony, přičemž volná ruka je umístěna pod otvorem, aby míč zachytila, pokud by propadla. Toto je první (1.) pokus.
2. Rozhodčí jemně zvedne míč, otočí jej a položí zpět na otvor. Toto je druhý (2.) pokus.
3. Pokud míč po otočení nepropadne, splnil test.

Pokud míč propadne při prvním (1.) pokusu:

1. Rozhodčí ji chytí, otočí a položí zpět na otvor. Toto je druhý (2.) pokus.
2. Pokud míč znovu propadne, neprošel testem.

Pokud míč nepropadne, rozhodčí jej znovu otočí a položí na otvor:

Toto je třetí (3.) pokus.

- Pokud nepropadne, splnila test.
- Pokud propadne, neprošla testem.

Pokud míč nepropadne při prvním (1.) pokusu, ale propadne při druhém (2.):

Rozhodčí ji otočí a položí zpět na otvor – třetí (3.) pokus.

- Pokud nepropadne, splnila test.
- Pokud propadne, neprošla testem.

Postup testu velkého obvodu:

1. Rozhodčí umístí volnou ruku pod velký otvor šablony, aby zachytil míč, pokud přepadne.
2. Rozhodčí jemně zvedne míč a položí jej na velký otvor. Toto je první (1.) pokus.
3. Pokud míč propadne skrz velký otvor při prvním pokusu, splnil test.

Pokud míč nepropadne při prvním (1.) pokusu:

Rozhodčí míč zvedne, otočí a položí zpět na otvor. Toto je druhý (2.) pokus.

- Pokud propadne, splnila test.

Pokud míč nepropadne ani při druhém (2.) pokusu:

Rozhodčí ji opět otočí a položí zpět na otvor. Toto je třetí (3.) pokus.

- Pokud propadne, splnila test.
- Pokud nepropadne, neprošla testem.

POZNÁMKY: _____

TEST HMOTNOSTI MÍČE

Postup testu hmotnosti:

1. Rozhodčí jemně zvedne míč a opatrně ho položí na váhu.
2. Pokud míč není lehčí než 263,00 g a zároveň není těžší než 287,00 g, splnil test.
 - Pokud hmotnost míče není v tomto rozsahu, míč se z váhy složí, váha se vynuluje a míč se zváží znovu.
 - Pokud ani při druhém pokusu není hmotnost v požadovaném rozsahu, míč neprošel testem.

VIZUÁLNÍ KONTROLA

- Tato kontrola může být provedena během nebo mezi ostatními testy míče.

Postup vizuální kontroly:

1. Každý míč se vizuálně zkontroluje, aby se ověřilo, že splňuje kritéria pro stav boccia míče.
2. Jakýkoliv pochybný míč by měl být předán hlavnímu rozhodčímu (HR) nebo asistentovi hlavního rozhodčího (AHR) k dalšímu posouzení..

KONTROLA POMŮCEK

KONTROLA RAMP

- Rampa se kontroluje ve vyznačeném prostoru o rozměrech 2,5 m x 1 m. Tento prostor se vnímá jako trojrozměrný.

Rampa nesmí obsahovat:

- Mechanická zařízení, která způsobují uvolnění míče, ovlivňují pohyb míče nebo napomáhají orientaci rampy.
- Značky nebo zařízení, která naznačují počáteční pozici pro pohyb rampy v obou směrech.
- Vyvýšený vrch, boční zábradlí nebo jiné výčnělky, které přesahují výšku (průměr) míče.

Postup kontroly rampy:

1. Sportovec / RO / trenér / CA připojí na rampu všechny části a příslušenství, které lze poskládat dohromady.
2. Sportovec / RO / trenér / CA položí rampu v nejvyšší poloze a se všemi nastavci stranou do boxu.
3. Rozhodčí ověří, že:
 - Rampa je zcela rozložena. *
 - Vejde se do boxu.
 - Neobsahuje žádná nepovolená zařízení.
 - Boční zábradlí nebo výčnělky nepřesahují průměr boccia míče.
 - Na rampě nejsou žádné značky, které by napomáhaly zaměřování, nebo naznačovaly počáteční pozici pro obousměrný pohyb (stejně zkontrolujte, že držáky míčů neslouží jako zaměřovací pomůcky).
4. Rampy, které projdou kontrolou, dostanou nálepku na všechny samostatné části, na pravé straně rampy (z pohledu sportovce - tedy na levé straně z pohledu rozhodčího stojícího na spodku rampy oproti sportovci).

 * Pokud se některá součást horní části rampy (např. držák na míč) může vysunout nad výšku rampy, musí být úplně vysunuta během kontroly, i když se takto během zápasu nepoužívá nebo míč na ní nezůstane.

POZNÁMKY: _____

KONTROLA TYKADEL

1. Všechna tykadla musí být zkontrolována a musí být připojena k části těla sportovce.
2. Tykadlo, které projde kontrolou, obdrží nálepkou.

KONTROLA RUKAVIC A DLAH

- Každá rukavice nebo dlah na ruce, kterou sportovec hází, musí mít dokumentaci od klasifikace.

KONTROLA VOZÍKU

- Měří se vzdálenost mezi zemí a nejnižším bodem, kde se tělo (obvykle hýždě) dotýká vozíku, včetně podložky, pokud se používá.
- Pokud sportovec soutěží na jiném typu vozíku, musí mít schválenou dokumentaci od klasifikace.
- Je-li přítomno jakékoli dodatečné zařízení, které vyvolává pochybnosti, rozhodčí se má poradit s HR nebo AHR.

Postup:

1. Rozhodčí ověří, zda je vozík, který sportovec přinesl na kontrolu, stejný jako ten, který používá během zápasu.
 - Pokud sportovec nepoužívá vozík, ale jinou alternativu, vyžádá si dokumentaci od klasifikace a zaznamená to do záznamu.
 - Pokud se během hry jiná část těla než hýždě dotýká vozíku, je třeba opět ověřit dokumentaci a zapsat to.
 - Pokud je vozík výškově stavitelný, rozhodčí požádá sportovce, aby jej nastavil do soutěžní výšky a zaznamená tuto informaci.
2. Rozhodčí změří vzdálenost od země po nejnižší bod kontaktu těla s vozíkem (obvykle hýždě).
Pokud není možné přesně vidět tento bod (např. kvůli opěrce), postup je následující:
 1. Změřit vzdálenost od hýždí (nebo jiné dotykové části těla) k vnitřní straně překážející části (např. opěrky).
 2. Změřit výšku od země po vrchol této překážky.
 3. Od druhého údaje odečíst první.

Pokud je výsledná vzdálenost 66 cm nebo méně, na pravou stranu vozíku sportovce se nalepí nálepka.

DALŠÍ KONTROLY

KONTROLA KOMUNIKAČNÍCH ZAŘÍZENÍ

Postup:

1. Zeptejte se sportovce (a RO/SA), zda používají na kurtu nějaká komunikační zařízení – ať už ke komunikaci s rozhodčím, k dávání pokynů operátorovi rampy, nebo k ovládní svého vozíku.
2. Pokud zařízení používají:
 - Umístěte nálepkou na komunikační zařízení.
 - Zapište do záznamového listu, že sportovec používá komunikační zařízení.

NÁRODNOST OPERÁTORA RAMPY

Postup:

- Operátor rampy musí mít stejnou národnost jako sportovec, kterému asistuje.

POZNÁMKY: _____

CALL ROOM

PŘÍPRAVA

1. Poznejte číslo svého kurtu na dané kolo a také hráče, kterým budete rozhodovat.
2. Vyplňte svůj záznam o hře, nebo si запиšte na papír informace potřebné pro daný zápas (datum, čas, kurt, kategorie, sportovec/sportovci a jejich čísla, země).
3. Ujistěte se, že máte:
 - minci,
 - pero,
 - vyplněný záznam o hře,
 - všechny osobní rozhodčí pomůcky (ty musí být předem schváleny HR),
 - případně láhev vody nebo jiné potřebné věci na kurt.
4. Buďte u dveří call roomu v čase, který vám určil HR (pokud čas nebyl stanoven, buďte tam nejpozději 5 minut před uzavřením call roomu).
5. Pozdravte manažera call roomu a ujistěte se, že vaši sportovci byli řádně zaregistrováni s příslušným vybavením.
6. Vstupte do call roomu se svým linerem (není-li zrovna na hřišti), když vám to oznámí HR nebo AHR.

V CALL ROOMU

1. Najděte své číslo kurtu.
2. Představte se oběma stranám a představte i svého lineru. Zjistěte, zda budete potřebovat překladatele.
3. Zkontrolujte počet osob na obou stranách a identifikujte role nesportovců.
 - Při zápasech týmů nebo párů identifikujte kapitány a zaznamenejte je do záznamu hry.
 - (U mládežnických her zaznamenejte, kdo jsou náhradníci a kteří sportovci začínají zápas na hřišti.)
4. Provedte rozhod mincí:
 - Zeptejte se, kdo bude házet.
 - Ukažte obě strany mince oběma hráčům/kapitánům.
 - Házejte minci a ukažte výsledek oběma stranám.
5. Vítěz hodu si vybírá barvu (červená nebo modrá). Zaznamenejte to do záznamu hry.
 - Zaznamenejte kdo vybíral (je to nutné, pokud se bude hrát Tie-break).
6. V zápasech týmů a párů se zeptejte kapitána, který nevyhrál rozhod, která strana začne warm-up.
7. Zkontrolujte počet míčů, které si každá strana přinesla do call roomu.
 - Pokud někdo nemá vlastní míče nebo je nemá kompletní, může použít soutěžní míče (ty se vydávají po hodu mincí, když je známá barva).
 - Zeptejte se, jestli chtějí tvrdé, střední nebo měkké míče.
 - Pokud někdo použije soutěžní míče, запиšte: jméno, číslo, zemi sportovce, počet půjčených míčů, jméno rozhodčího – a umístěte lístek do obalu.
 - Míče se musí po zápase vrátit.
8. Zeptejte se, jestli si strany chtějí prohlédnout míče soupeře. Dohlédněte, aby se s míči zacházelo správně.
9. Provedte kontrolu míčů (hned jak známo, kdo hraje kterou barvou).
 - Pokud míč neprojde testem, informujte HR/AHR, udělte sportovci žlutou kartu a zaznamenejte do záznamu hry.
 - Pokud neprojde jack, nahraďte ho soutěžním jackem, zeptejte se, jestli chtějí tvrdý/střední/měkký.

POZNÁMKY:

NA KURTĚ

PŘÍPRAVA A WARM-UP

1. Vezměte hráče na kurt v tomto pořadí: rozhodčí, červená strana, modrá strana, liner (pokud zrovna nepomáhá sportovci). Míče nese rozhodčí a/nebo liner.
2. Pozvěte strany do příslušných boxů (podle toho, zda se jedná o jednotlivce, páry nebo týmy).
3. Odevzdejte míče každé straně.
4. Ujistěte se, že trenéři (a náhradníci), míče a nadbytečné vybavení (např. vozíky na rampy) jsou umístěny na určených místech.
 - Během přesunu k a od stolku se skóre zkontrolujte, zda je hřiště čisté a zda jsou všechny čáry v dobrém stavu. Pokud ne, informujte HR.
5. Při zápase BC3 zkontrolujte, zda se spodek rampy dotýká podlahy, když je rampa zcela v dolní poloze. Můžete to udělat tak, že se pokusíte zasunout papír pod rampu.
6. Domluvte se s časoměřičem na přípravě 2minutového warm-upu.
7. Zkontrolujte, zda jsou strany připraveny na warm-up.
8. Postavte se na čáru „V“ a počkejte na hlášení: „warm-up“.
9. Začněte warm-up použitím gesta „povolení hodit warm-up míče“.
10. Informujte časoměřiče, aby spustil čas (pokud tak neučinil po hlášení).
11. Přesuňte se mimo hřiště, dávejte pozor, abyste nepřekáželi hráčům.
12. Po skončení warm-upu zvedněte jack a požádejte SAs/ROs/trenéry, aby posbírali barevné míče své strany.
 - Jack položte na určené místo při časomíru.
 - Pokud trenér nemůže posbírat míče, může to udělat čárový rozhodčí nebo rozhodčí, ale to musí být dohodnuto v Call Roomu.

WARM-UP PŘI ZÁPASECH PÁRŮ A TÝMŮ

Postupujte podle bodů 1 až 5 z části „Příprava a warm-up“.

6. Domluvte se s časoměřičem na přípravě 2minutového warm-upu.
7. Zkontrolujte, zda jsou strany na správných pozicích pro první warm-up.
8. Postavte se na čáru „V“ a počkejte na hlášení: „warm-up“.
9. Spustte první warm-up použitím gesta „povolení hodit warm-up míče“.
10. Přesuňte se mimo hřiště a dávejte pozor, abyste nepřekáželi hráčům.
11. Po skončení prvního warm-upu zvedněte jack a požádejte SAs/ROs/trenéry, aby posbírali barevné míče své strany.

Jack položte na určené místo při časomíru.

12. Zkontrolujte, zda jsou strany připraveny na druhý warm-up.
13. Spustte druhý 2minutový warm-up.
14. Po skončení warm-upu opět zvedněte jack a požádejte strany, aby posbíraly své míče.

Jack opět uložte k časomíře.

POZNÁMKY: _____

BĚHEM WARM-UPU

- Odložte ID kartu nebo jakékoli věci, které nebudete potřebovat na hřišti.
- Zkontrolujte, že máte veškeré rozhodčí vybavení. Doporučuje se mít Včko a další měřicí pomůcky v kapsách.
- Pokud čárový rozhodčí nebyl v Call Roomu, sdělte mu všechny důležité informace, které jste se tam dozvěděli.

PO SKONČENÍ WARM-UPU

1. Zkontrolujte, zda jsou čárový rozhodčí a časoměřič připraveni.
2. Zkontrolujte, zda jsou obě strany připraveny na začátek zápasu.
3. Vezměte indikátor a červený jack a postavte se na značku „+“ – držte obojí v ruce a čekejte na hlášení o začátku zápasu.

Poznámka: Postavení se na „V“ před warm-upem a na „+“ před začátkem zápasu může být upraveno Organizátorem.

ZAČÁTEK SMĚNY

1. Odevzdej Jack hráči a poté couvni do pozice těsně mimo kurt u značky „V“ a boční čáře blízko oblasti pro „neplatný Jack“.
 - Při zápasech BC3 sleduj během couvání, zda hráč, který hází Jack, vykoná pohyb rampou do obou stran.
2. Dej pokyn k odhozu Jacku (ukazatel neukazuj hráči).
3. Ukaž ukazatel časoměřiči.
4. Zkontroluj pohledem, jestli běží čas.

BĚHEM SMĚNY

- Chovej se sebevědomě, přirozeně, ne příliš autoritativní.
- Mysli na svou pozici na hřišti:
 1. Buď dostatečně blízko, abys mohl zastavit míč (mysli na „jeden krok a dosah ruky“), ale neblokuj výhled hráčům.
 2. Snaž se neotáčet zády k hráčům.
 - Reaguj rychle na signály od hráče, čarového rozhodčího (lineru) nebo časoměřiče.
 - Rozhoduj klidně, rychle a vysvětlí, pokud je to nutné.
 - Udržuj plynulost zápasu - neztrácej čas, ale ani se nespěchali.
 - Pokud hráč nesouhlasí s rozhodnutím (ne měření) a žádá přítomnost hlavního rozhodčího, zastav čas a zavolej HR/AHR.
 3. Pokud jde o měření během směny, čas se nezastavuje.
 4. Diskuse drž stručné.
- Pokud míč vyjde mimo hřiště, zahlas „out“ s příslušným gestem.
 1. Pokud je blízko čáry, nech ji úplně zastavit předtím, než ji zvedneš.
- Pokud se míč dotýká čáry a podpírá jiný míč:
 2. Odstraň ji směrem kolmo ven od čáry v jednom plynulém pohybu, přičemž musí zůstat v kontaktu s podlahou. Pokud podpíraný míč spadne a dotkne se čáry, je rovněž mimo.
 3. Míč mimo hřiště umístí do vyhrazené oblasti pro „mrtvé míče“ bez zbytečného zdržení, ale nespěchej.
 4. Pokud dojde k porušení pravidel, řid' se pravidly, zastav hru a zaznamenej porušení do BCMS před obnovením hry.
 5. Při nejasnostech nebo dlouhých měřeních si přivolej lineru, dělej to potichu a efektivně.
 6. Pokud se hráč rozhodne neodehrát míč, řekni časoměřiči, aby zastavil čas a neodehrané míče dej do „mrtvé oblasti“.
 7. Pokud míč není před začátkem další směny vybrán z mrtvých míčů, zůstává tam po celou směnu.

UKONČENÍ SMĚNY – BEZ TRESTNÉHO MÍČE

- Po odehrání všech míčů se postav blízko k míčkům tak, aby tě hráči/kapitáni viděli, ohlas skóre a získej jejich souhlas.
 - Pokud je potřebné měření nebo o něj požádá hráč, pozvi hráče/kapitány na hřiště, aby viděli měření.
 - Pokud si nejsi jistý skóre nebo hráč požádá o HR/AHR, zavolej ho. HR určí skóre – nesděluj mu svůj odhad.
 - Získej souhlas se skóre a poté požádej hráče, aby se vrátili do svých boxů.
 - Postav se tak, aby tě obě strany viděli a ukaž skóre směny pomocí barevného ukazatele.
1. Řekni a gestikuluj „konec směny“.
 2. Oznam skóre časoměřiči a následně divákům.
 3. Zvedni Jack a řekni: „Jedna minuta“.

UKONČENÍ SMĚNY – S UDĚLENÍM TRESTNÉHO MÍČE

1. Ohlas aktuální skóre hráčům.
2. Ujisti se, že hráči/kapitáni souhlasí se skóre.
3. Řekni časoměřiči, aby skóre zaznamenal, ale ještě nezadával.
4. Spolu s čárovým rozhodčím vyčisti hřiště – všechny barevné míče týmu, který nemá trestný míč, i Jack dej do oblasti pro mrtvé míče.
5. Předlož všechny barevné míče týmu, který získal trestný míč – u týmů/párů určuje kapitán, kdo bude házet.
6. Hráč si vybere jeden ze svých míčů.
7. Rozhodčí si tento míč ponechá, ostatní dá do oblasti pro mrtvé míče.
8. Odevzdej vybraný míč hráči a jdi do pozice „Začátek směny“.
9. Ukaž ukazatel hráči a časoměřiči a řekni „Jedna minuta“.
 - Při BC3 over, že hráč provede dvojitý pohyb rampou.
10. Zkontroluj, že běží čas.
11. Po hodu hráče:
 - Pokud získá bod, gestikuluj ho pomocí ukazatele.
 - Pokud nepadne bod, použij gesto pro „mrtvý míč/ven“, ale míč nezvedej.
12. Oznam a ukaž výsledné skóre hráčům/kapitánům.
13. Získej jejich souhlas a řekni/gestikuluj „Směna ukončena“.
14. Ukaž skóre časoměřiči a následně divákům.
15. Zvedni trestný míč a řekni: „Jedna minuta“.

POZNÁMKY: _____

MEZI SMĚNAMI

Během „jedné minuty“ mezi směny:

1. Asistenti (SAs) / operátoři ramp (ROs) a trenéři mohou vstoupit na hřiště, aby posbírali míče a promluvíli si se svou stranou.
(Pokud trenér nemůže posbírat míče, může tak učinit čárový rozhodčí nebo rozhodčí, ale toto MUSÍ být dohodnuto v Call Roomu.)
 2. Zkontroluj, že vše bylo správně zadáno do systému BCMS.
 3. Po čtyřiceti pěti (45) vteřinách ohlas: „patnáct (15) vteřin“, vezmi Jack strany, která začíná směnu a jdi směrem ke sportovci, který bude Jack házet.
 4. Po jedné minutě ohlas: „Čas“, ihned předej Jack sportovci a začni směnu.
- Pokud strany / trenéři nejsou na určených místech, udělej přestupek.
 - Pokud materiál není odhodovém boxu hráče (nebo míče nejsou připevněny k vozíku, když je sportovec mimo), udělal přestupek.

OZNÁMENÍ SKÓRE

Skóre ukaž na ukazateli podle pravidel, pokud ti v tom něco fyzicky nebrání.
Pokud skóre ukazuje jiným způsobem, informuj strany již v Call Roomu.

TIE-BREAK SMĚNA

Pokud konečné skóre směny znamená, že výsledek zápasu je nerozhodný:

1. Získej souhlas sportovců / kapitánů se skóre směny a ohlas + gestikuluj: „Směna ukončena“.
2. Ukaž skóre časoměřiči a divákům.
3. Informuj strany, že skóre zápasu je stejné a bude si hrát tie-break.
4. Házení mince – vítěz určí, která strana bude hrát první barevný míč.
 - Minci hází strana, která nevybíral minci v Call Roomu.
5. Zvedni Jack a ohlas: „Jedna minuta“.
6. Po čtyřiceti pěti (45) vteřinách ohlas: „Patnáct (15) vteřin“, vezmi Jack strany, která začne rozhodující směnu, a jdi směrem ke kříži.
7. Po jedné minutě ohlas: „Čas“ a umístí Jack na kříž.
 - Pokud trenéři / strany nejsou na svých místech, udělal přestupek.
8. Ustup z kříže do vhodné rozhodčí pozice.
9. Dej pokyn straně, která začíná směnu, aby hrála.

Pokud nastane druhý tie-break, zopakuj kroky výše, kromě bodu 4 a druhá strana začne hru s Jackem a prvním barevným míčem.

POZNÁMKY: _____

UKONČENÍ ZÁPASU

1. Po ukázání skóre směny časoměřiči a divákům, ukaž stranám skóre zápasu a ohlas + gestikuluj: „Konec zápasu“.
 - Pokud jedna strana má nula bodů, neukazuj její stranu ukazatele, ukaž pouze počet bodů na straně vítěze.
 - Pokud byl tie-break, ukaž stejný počet bodů na obou stranách a pak ukaž barvu strany, která vyhrála.
2. Ukaž skóre zápasu divákům.
3. Jdi ke stranám a pográtuluj / vyjádři podporu.
4. Proveď povinnou kontrolu míčků po zápase.
 - Nikdo (sportovci, asistenti, ROs, trenéři, liner) se NESMÍ dotknout žádného míče (včetně Jacka při časomíru) před kontrolou.
 - Zkontroluj všechny míče použité v zápase, aby ses ujistil, že:
 - jsou v dobrém stavu,
 - nebyly vyměněny,
 - nebyly ošetřeny žádnou látkou.
 - Pokud si nejsi jistý, poraď se s HR/AHR.
 - Pokud míče projdou kontrolou, vrať je straně.
5. Po dokončení kontroly mohou SAs/ROs/trenéři posbírat míče a pozvat sportovce/kapitány k časomíru.
6. Ukaž jim zápis na obrazovce a zkontroluj, že je správný.
7. Získej jejich souhlas.
8. Zadej své údaje jako potvrzení zápasu.
9. Poděkuj linerovi a časoměřiči.
10. Zkontroluj, že máš všechny své věci a že vybavení je na zapisovacím stole.
11. Ujist se, že všichni odejdou ze hřiště najednou a vezmou si veškeré vybavení – v pořadí: rozhodčí, vítěz, druhá strana, liner (*pokud liner nebo rozhodčí nepomáhají straně*).

MĚŘENÍ

Postupy měření:

- Měř tehdy, když nevíš, který míč je blíž, kolik míčů skóruje, nebo na požádání hráče.
- Měj tak, aby hráči viděli měření – nezakrývej jim výhled.
- Pokud jsou hráči na hrací ploše a sledují měření, urči jim přesné místo, kde se mají postavit.
(*Zajisti, že mohou měření sledovat, aniž by narušili polohu míčů a zároveň ti nechali dostatečný prostor.*)
- Požádej čárového rozhodčího (liner) nebo HR/AHR o pomoc při dlouhých měřeních.
- Při měření si zaujme stabilní a pevnou pozici těla.
- doporučený postoj je tzn. „čtyřbodová stabilní pozice“, tedy dotek obou holení a předloktí (nebo malíčků) s podlahou.
(*Pokud tento postoj nedokážeš zaujmout, zabezpeč si jinou stabilní pozici.*)
- Meraj od Jacka směrem k barevnému míči.
- Při určování skóre směny měř nejprve od nejbližšího nebudujícího míče soupeře a poté ke skórujícím míčům.
- Míče nepřemísťuj, pokud nejsou v cestě měření. Odstraň pouze ty, které překážejí:
 - Získej souhlas sportovců před přesunutím jakéhokoli míče.
 - Pokud se přesouvá skórující míč:
 1. Polož ukazatel/pádlo na podlahu s příslušnou barvou směrem nahoru.
 2. Umístí odstraněné skórující míče na něj.
 3. Po schválení skóre vrať míče co nejbližší k původnímu místu (pro potřeby asistentů, trenérů, diváků).
- Opakuj měření, pokud o to požádá sportovec.
 - Je-li požadováno třetí měření, zavolej HR/AHR.

Měření pomocí „Včka“:

1. Zaujmi stabilní pozici.
2. Nastav Včko o něco větší, než je vzdálenost mezi Jackem a míčem.
3. Pomalu zmenšuj (nebo zvětšuj) otevírání, dokud se dotýká nejnepoklejší části obou míčů.
 - Při změně velikosti zvedni Včko nad míče.
 - Pokud sportovci sledují měření, ukaž, že se Včko dotýká obou míčů.
4. Opatrně zvedni Včko beze změny jeho velikosti a přejdi ke druhému míči.
5. Spusť Včko mezi další dvojici míčů - zastav, pokud se nevejde mezi ně.
 - Sportovci musí vidět, zda se Včko vejde nebo ne.

Měření pomocí metru:

1. Zaujmi stabilní pozici.
2. Umísti tělo metru k Jackovi a natáhni ho k barevnému míči.
3. Zablokuj metr v požadované délce.
4. Opatrně uvolni metr od míče.
5. Držíc tuto délku, přemístí tělo metru k Jackovi z opačné strany.
6. Posuň druhý konec metru ke druhému míči.
 - Zastav, pokud se metr nevejde mezi míče.
 - Sportovci musí vidět, jestli se vejde nebo ne.
 - Pomáhá-li čárový rozhodčí, rozhodčí zůstává u Jacka, čárový pohybuje druhým koncem metru.

Měření pomocí páromírky:

1. Zaujme stabilní pozici.
2. Začni s menším počtem listů a postupně přidávej, než se vejdou mezi míče bez jejich pohybu.
3. Zkontroluj, jestli se stejná tloušťka vejde mezi Jack a míč soupeře.
 - Sportovci musí vidět, zda se měřící list dotýká míčů nebo ne.

Měření pomocí baterky:

1. Zaujme stabilní pozici.
2. Svít baterkou shora / z boku / zespodu směrem na míče.
 - Sportovci musí vidět, zda je mezi míči mezera / stín, nebo je paprsek přerušen.

URČENÍ, ZDA JE MÍČ MIMO HŘIŠTĚ

Pokud potřebuješ zkontrolovat, zda se míč dotýká čáry nebo ne:

- Použij papír nebo baterku.

Použití papíru:

1. Polož papír na podlahu a drž ho rovnoběžně s čarou.
2. Pomalu ho posunuj pod míč, než se ho dotkne.
3. Sleduj, zda papír zcela zakrývá čáru / zůstává v kurtu, nebo ne.

Použití baterky:

- víť pod míč a sleduj, zda se dotýká čáry nebo ne.

POZNÁMKY: _____



BOCCIA TATRA CUP
Slovakia





BOCCIA TATRA CUP 2025 / Slovensko
18. - 24. červen 2025

Projekt je spolufinancován vládami České republiky, Maďarska, Polska a Slovenska prostřednictvím Vyšegradských grantů z Mezinárodního vyšegradského fondu. Posláním fondu je prosazovat myšlenky udržitelné regionální spolupráce ve střední Evropě.