

STRUČNÝ SPRIEVODCA ROZHODCU

Začiatok zápasu:

- prídem včas a vyzdvihnem si hárok
- skontrolujem si mená hráčov, klub,.....

Call Room:

- prevezmem si hráčov, vyzvem ich po mene a klube, uistím sa, či sú prítomní všetci
- urobím rozhod mincou, ukážem obom kapitánom / hráčom a zaznačím farby do hárku
- v kategóriách párov a tímov sa spýtam, kto nastupuje do hry prvý a zaznačím si to do hárku
- taktiež si zaznačím kapitána, kategóriu hráčov, príp. pri BC3, ktorý je CP
- spýtam sa hráčov a ich asistentov, ako spolu komunikujú, požiadam asistentov, aby pohli rampou dost' jasne
- pri kategórii BC3 sa spýtam na systém rampy a uistím sa, či viem ako pracuje

Správanie na kurte:

- na kurte sa riadim podľa pokynov hlavného rozhodcu daného preteku
- po príchode na kurt im ukážem boxy, do ktorých sa majú zaradiť, nepotrebné veci umiestnim za kurt k časomiere
- dám pokyn na odhádzanie „rozcvičkových“ loptičiek
- v čase rozcvičky si skontrolujem, či sú moji pomocníci (časomerač a čiarový rozhodca) pripravení
- poprajem obom stranám veľa šťastia, dám Jacka začínajúcemu hráčovi a dám pokyn, aby chvíľu vyčkal
- umiestnim sa a dám pokyn na odhod Jacka v spojení s vyslovením „Jack“
- po odhode Jacka sa umiestnim v blízkosti miesta hry, ale nie ako cieľ, tak aby som nezavadzal hráčom vo výhľade a ak je možné, aby som nezakrýval hráčom časomieru a nezavadzal ani čiarovému rozhodcovi a časomeračovi
- jasne dávam signál indikátorom, podržím par sekúnd k hráčom, potom k časomeračovi a jemnými pohybmi si ho dám späť za chrbát
- chvíľami si kontrolujem, či beží čas správnej strane
- rozhodca by mal vystupovať prirodzene a nie s príliš prehnanou vážnosťou (primerane)
- robí rozhodnutia pohotovo, dáva vysvetlenia len, ak sa hráč pýta. Ak hráč nesúhlasí, rozhodca požiadá časomerača, aby zastavil čas, zavolá hlavného rozhodcu a predostrie mu problém
- všetky rozhodnutia ohlasuje nahlas a jasne, pričom nadväzuje očný kontakt s hráčmi
- reaguje na signály od hráčov, časomerača a čiarového rozhodcu
- v prípade potreby požiadá svojho čiarového rozhodcu alebo časomerača o pomoc alebo konzultáciu pri meraní, ak si v niečom nie je istý alebo niečo postráda (snaží sa nestratiť veľa času)

Meranie:

- rozhodca môže merať spolu s pomocníkom, ale zostáva za meranie sám zodpovedný
- meria spôsobom, aby hráči mohli vidieť
- meria ak si nie je sám istý vzdialenosťou alebo na požiadanie hráča (v tomto prípade v jeho čase)
- je pri meraní dôsledný (nehýbe loptičkami)
- meria od Jacka k farebným loptičkám
- meria prvú najbližšiu loptu súpera, potom prikladá zafixovanú vzdialenosť k možným skórujúcim loptičkám
- ak potrebuje odobrať skórujúcu loptičku, aby mohol merať, nahlas a jasne ohlásí, že je skórujúca a ide ju odobrať, pozrie na hráčov – ich očný súhlas a potom ju odoberie (v prípade potreby zafixuje loptičky, ktorých sa dotýka, aby sa pri jej odobratí nepohli) a položí na indikátor (obrátený na stranu skórujúcej farby)
- ak ide merať na konci smeny, pozve aj hráčov / kapitánov, ak chcú
- môže vyzvať čiarového rozhodcu, aby pomohol potlačiť hráča do kurtu, nedovolí, aby to urobil asistent hráča

Bodovanie:

- rozhodca ohlasuje skóre nahlas a jasne hráčom a potom aj časomeračovi, ukazujúc počet aj na indikátore (otočeným farbou, ktorá skóruje)
- po ohlásení pár sekúnd počká, pozerajúc na tichý súhlas hráčov a potom oznámi „koniec smeny“
- v kategórii BC3 vyzve asistentov, aby sa otočili, chvíľku počká a vezme Jack
- vyzve asistentov, aby pozbierali loptičky. Pomáhať môže aj čiarový rozhodca.
- Loptičky majú byť zbierané, nie hádzané, guľané alebo kopané
- Rozhodca si skontroluje zápis hárku a záznam na časomiere

Uzavretie hry:

- rozhodca si napíše finálne skóre do hárku, skontroluje skóre po jednotlivých smenách a vpíše do hárku záverečný čas podľa oficiálnych hodín
- vpíše meno a klub víťaza
- dá hárok podpísať hráčom / kapitánom, čiarovému / časomeračovi a potom podpíše sám, po odchode s kurtu zanesie na podpis hlavnému rozhodcovi.
- ak jeden z hráčov / kapitánov nepodpíše, môže byť podaný protest. Rozhodca o tom upovedomí hlavného rozhodcu a technických pracovníkov, zapisujúcich výsledky.
- Pri odchode z kurtu sa uistí, že kurt je pripravený na ďalšiu hru (časomiera vynulovaná, meracie pomôcky na stole...)
- Tím rozhodcu (rozhodca spolu s pomocníkmi) opúšťa kurt spolu s hráčmi
- Rozhodca si skontroluje, kedy má ďalšiu hru

Čiarový rozhodca:

- mal by vystupovať ako asistent rozhodcu zápasu
 - mal by byť na opačnej strane kurtu ako je rozhodca, v blízkosti odhodovej čiary
 - v prípade priestupku dáva rozhodcovi diskkrétne dohodnuté znamenie alebo zdvihne ruku okamžite po uvoľnení loptičky, odhodenej s prešľapom
 - môže vrátiť loptičku, ak ho k tomu vyzve rozhodca
 - udržiava s rozhodcom očný kontakt ako spôsob komunikácie
 - prichádza v ústrety rozhodcovi, ak je loptička hodená do autu a zanesie ju medzi mŕtve loptičky
 - pri požiadaní rozhodcu mu pomáha na kurte pri meraní alebo s ním konzultuje. Nevstupuje však do kurtu skôr, ako ho naviguje rozhodca
 - na konci smeny môže byť požiadaný, aby pomohol pozbierať loptičky (nehádza ich naprieč kurtom)
 - akúkoľvek otázku alebo neistotu konzultuje s rozhodcom
 - Sleduje: - priestupky na čiarach
 - či sa vozík nedotýka hraničných čiar boxu, prevísať môže
 - či rampa BC3 hráča neprevísa odhodovú čiaru (túto nemôže)
 - či hráč sedí aspoň na pol zadku
 - či sa BC3 asistent neotočí počas smeny do kurtu
 - komunikáciu hráča s asistentom počas smeny
 - prípadné vyrušovanie hráča, ktorý práve nie je na rade
- Ak zaregistruje niektoré zo spomenutých priestupkov, informuje rozhodcu.
- pripraví kurt na nasledujúci zápas

Časomerač:

- sedí čo najbližšie k časomiere
- ohlasuje zostávajúci čas jasne a nahlas
- všíma si signály rozhodcu
- vynuluje časomieru po podpísaní hárku

Časové limity:

BC1	5 minút / hráč / smena
BC2	5 minút / hráč / smena
BC4	5 minút / hráč / smena
BC3	6 minút / hráč / smena
Páry BC3	8 minút / hráč / smena
Páry BC4	6 minút / hráč / smena
Tímy	6 minút / hráč / smena

Časomerač by mal nahlas a jasne ohlásiť zostávajúci čas:

1 minúta
30 sekúnd
10 sekúnd
Čas vypršal

Čas sa netýka:

Odhodu Jack

Odhodov penaltových loptičiek

- TIE BREAK má časový limit normálnej smeny danej kategórie
- Časomiera sa spúšťa na pokyn rozhodcu časomeračovi (ukázanie indikátora s príslušnou farbou)
- Čas sa zastaví v okamihu, keď hodená loptička zastane v kurte alebo sa dotkne / prejde obvodovú čiaru kurtu
- Čas beží pri meraní na požiadanie hráča
- Time out, vstup náhradníkov, upozornenia a priestupky musia byť zaznamenané do hárku (na strane toho, kto priestupok spáchal), napr. 2°smena – prešľap – odobratie + 2 penalty.
- Na konci smeny môže časomerač pripomenúť rozhodcovi hádzanie penaltových loptičiek
- V prípade nejakých nedorozumení alebo diskusie môže dať rozhodca pokyn na zastavenie času
- V prípade TIE BREAK je zapísané nerozhodné finálne skóre, kedy sa odfajkne alebo zakrúžkuje víťaz (skóre TIE BREAK sa nepričítava k finálnemu skóre zápasu)
- V prípade chyby v časovaní zavolá rozhodcu, aby nastavil správny čas
- Na konci každej smeny zapíše správny konečný čas a skóre
- Ak si niečím nie je istý alebo má nejaké otázky, obráti sa na rozhodcu
- Pred opustením kurtu zanechá časomieru pripravenú na ďalší zápas