

BMI – BALL MARK INSPECTION

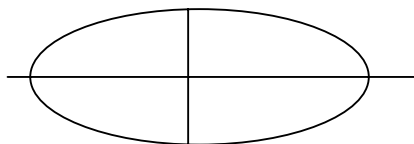
Jestliže jsme zavoláni ke kontrole stopy, nebo si nejsme sami jisti svým, či výrokem čárového rozhodčího, i při slézání z umpiru máme zrak neustále zaměřen na stopu míče, rychle k ní přijdeme, ukážeme přímo na ni, aby bylo zcela jasně zřetelné, že víme o kterou stopu se jedná

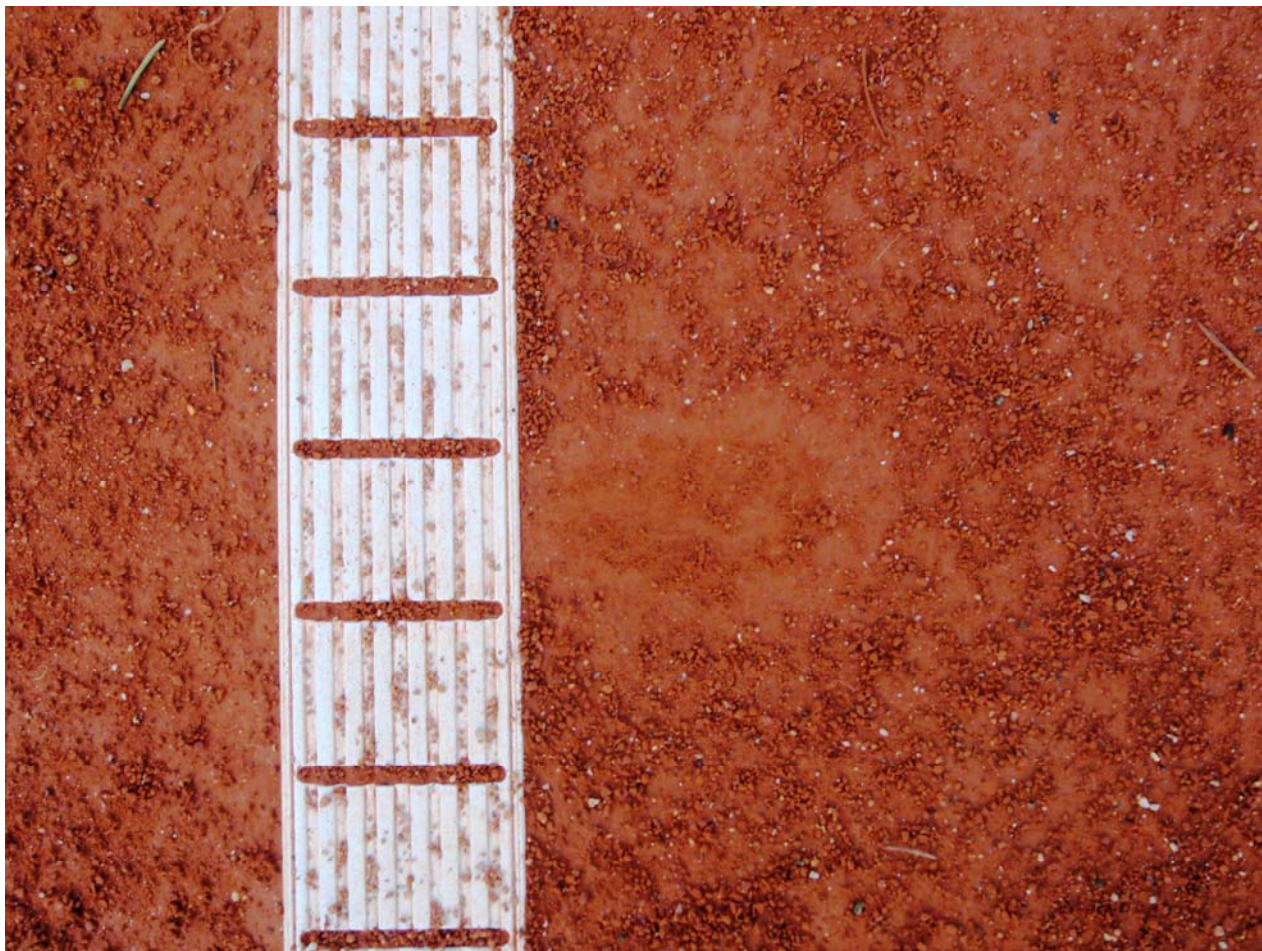


Poté, pokud je potřeba, lze od stopy odstoupit, porovnat ji z různých úhlů pohledu a především vzít v potaz

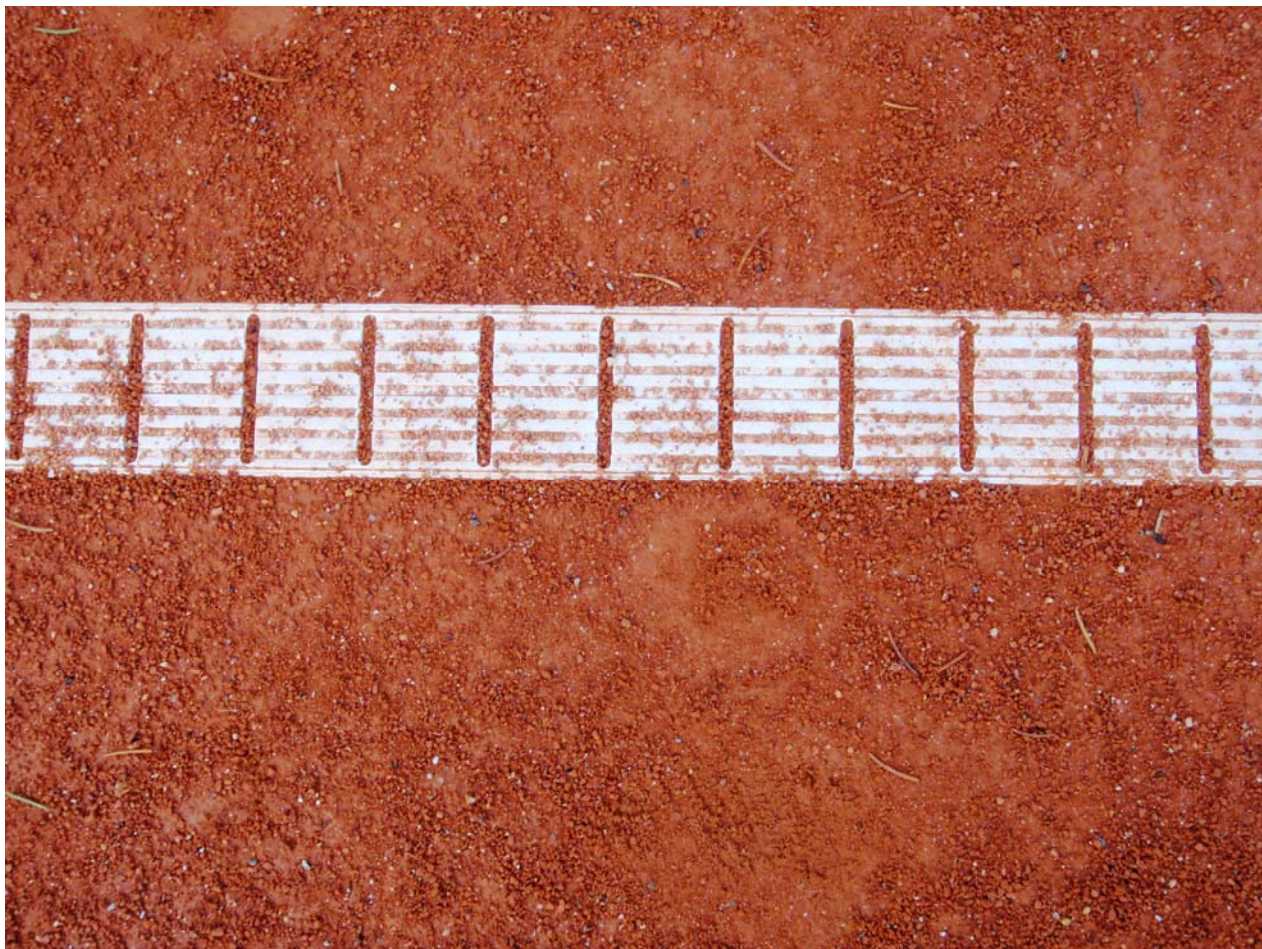
- stav dvorce – suchá či mokrá antuka (stopy se mohou lišit velikostí a tvarem při různém stavu povrchu)
- stav čar – jsou nad úrovní dvorce či pod ní
- směr úderu míče – hraný rovnoběžně s podélnou čarou nebo křížem
- druh úderu – servis, přímý, lift, čop, lob – zohledňuje se rotace a rychlost

Představit si jednoduchý model, využít symetrie stopy a tedy možnost si ji imaginárně dokreslit, je třeba využít všech dostupných indicií, tak, aby bylo učiněno správné rozhodnutí.





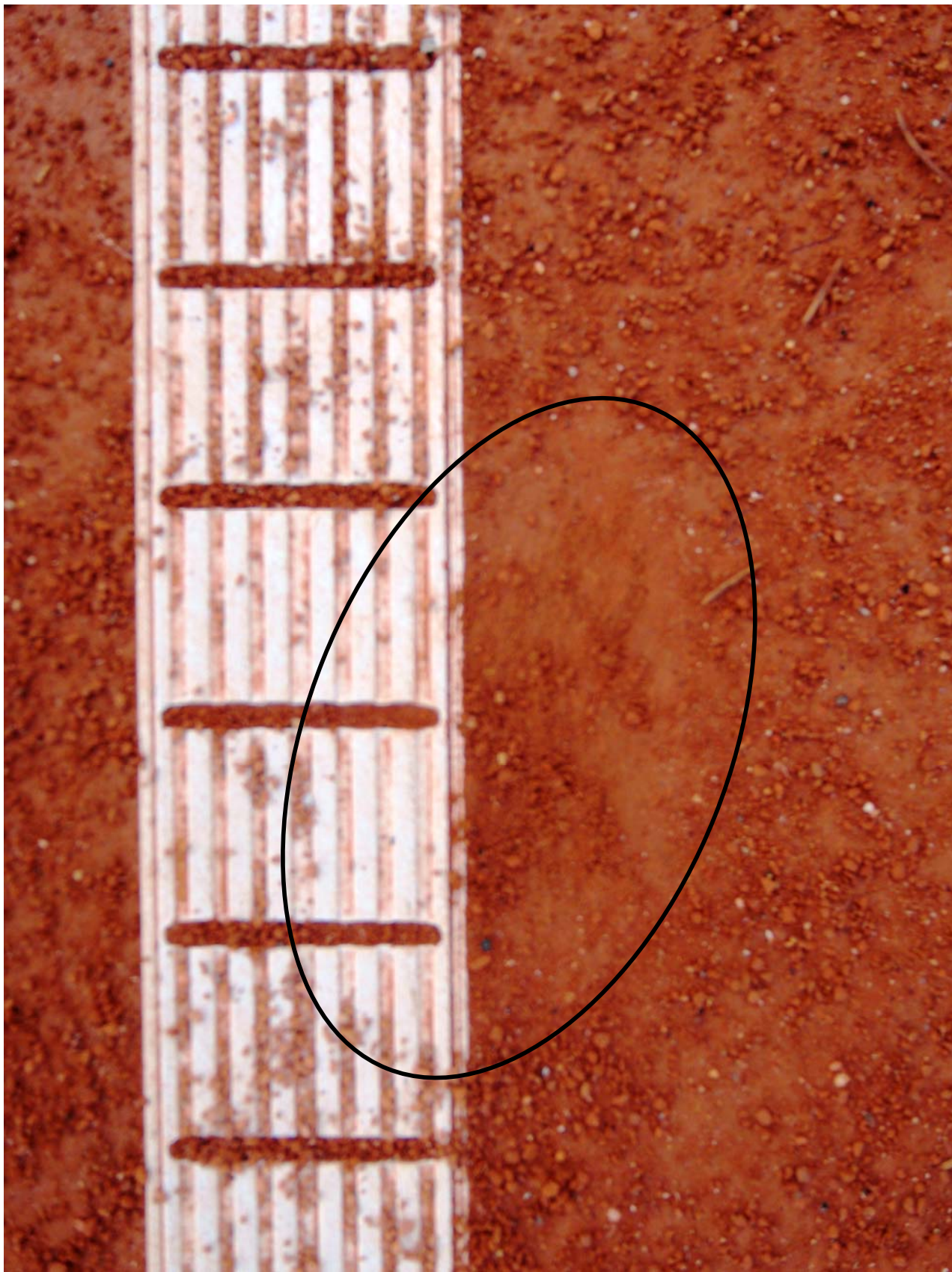
V OBOU PŘÍPADECH DOBRÝ



OUT



DOBRY



DOBRY

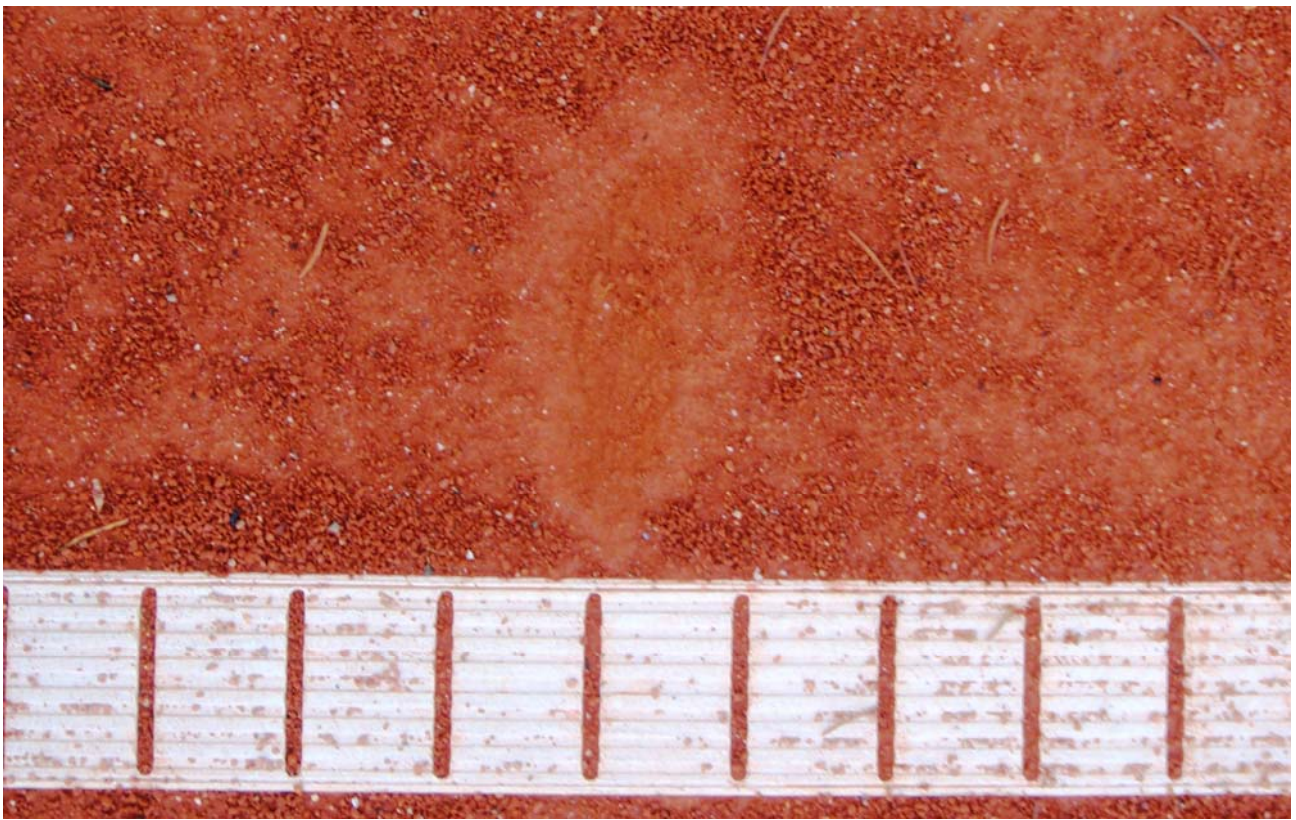


3 Stopy, DVA SERVISY DOBRÉ, JEDEN OUT

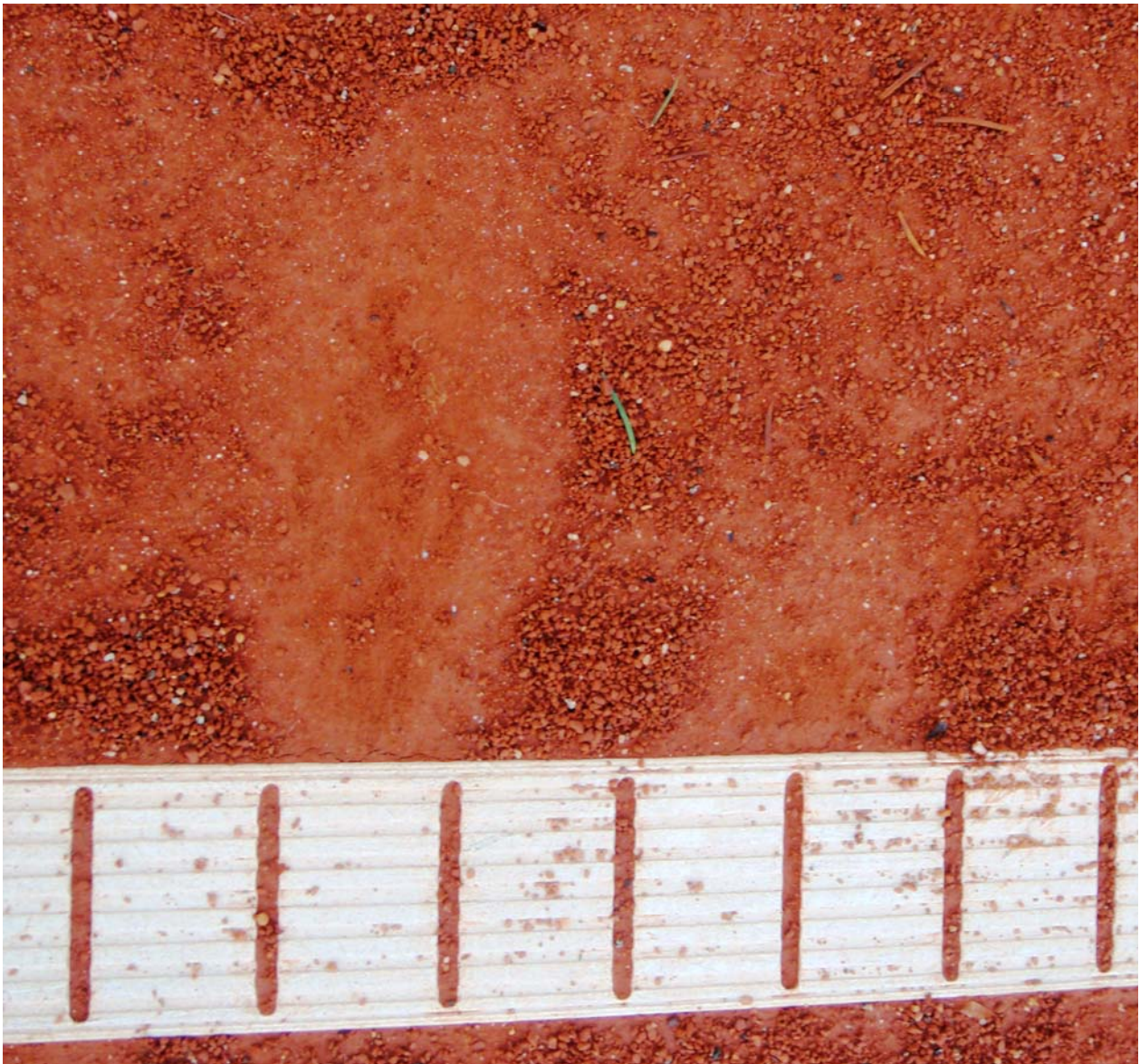


JE DŮLEŽITÉ PODLE TVARU IDENTIFIKOVAT, ZDA SE JEDNÁ O MÍČ, ČI JINOU STOPU (BOTA, APOD.)

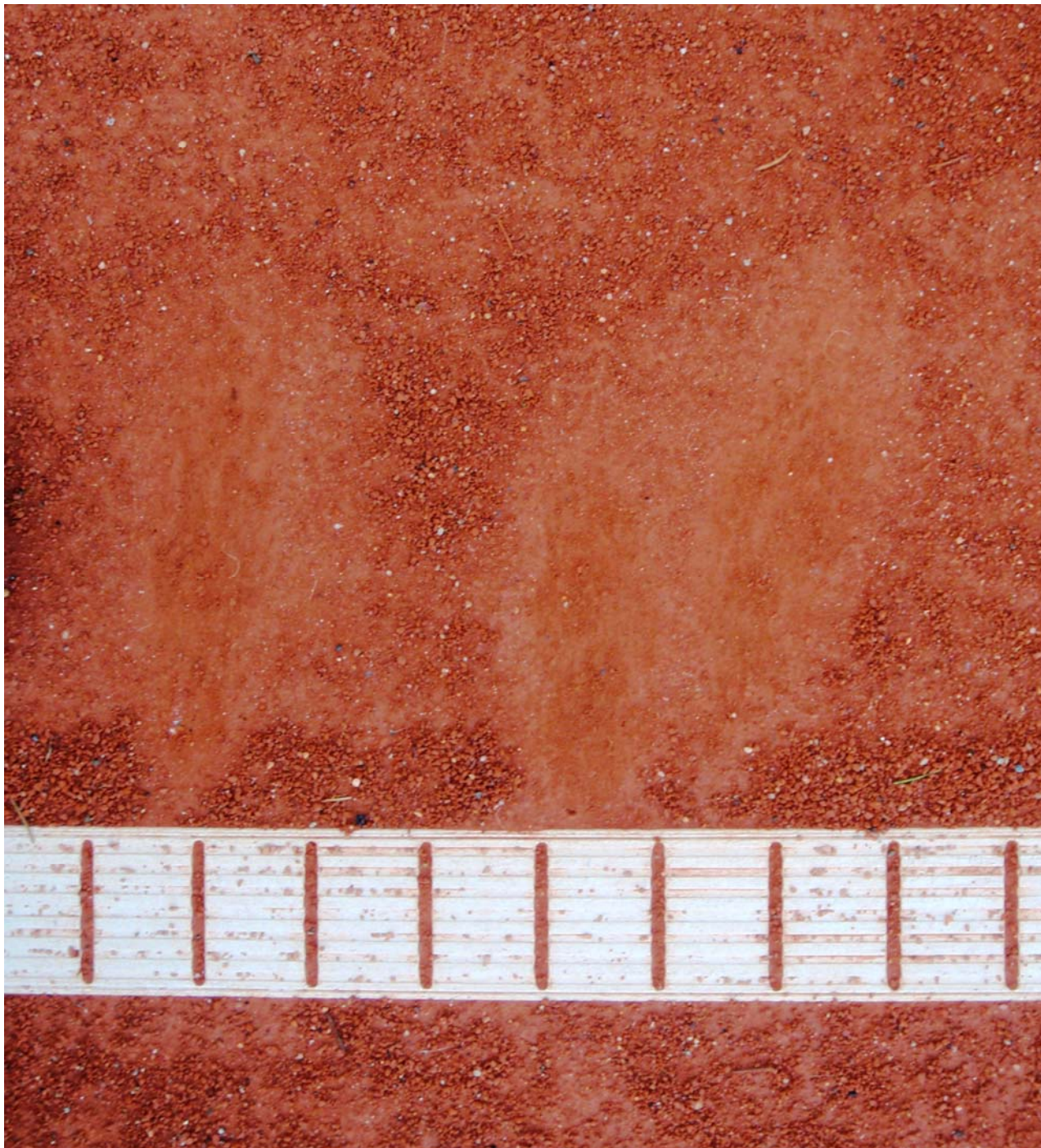
V této změti se nacházejí 3 různé stopy od míčů a 1 od boty (stopa nejvíce vpravo nad čarou) nebo 4 stopy od míčů – proto je velmi důležité porovnat stopy dle typu úderu a jeho směru, a zejména čerstvost jednotlivých stop (nejčervenější antuka, nejsytější odstín barvy ze všech stop). Na tomto obrázku by to měla být stopa od servisu nejdále od čáry (za).



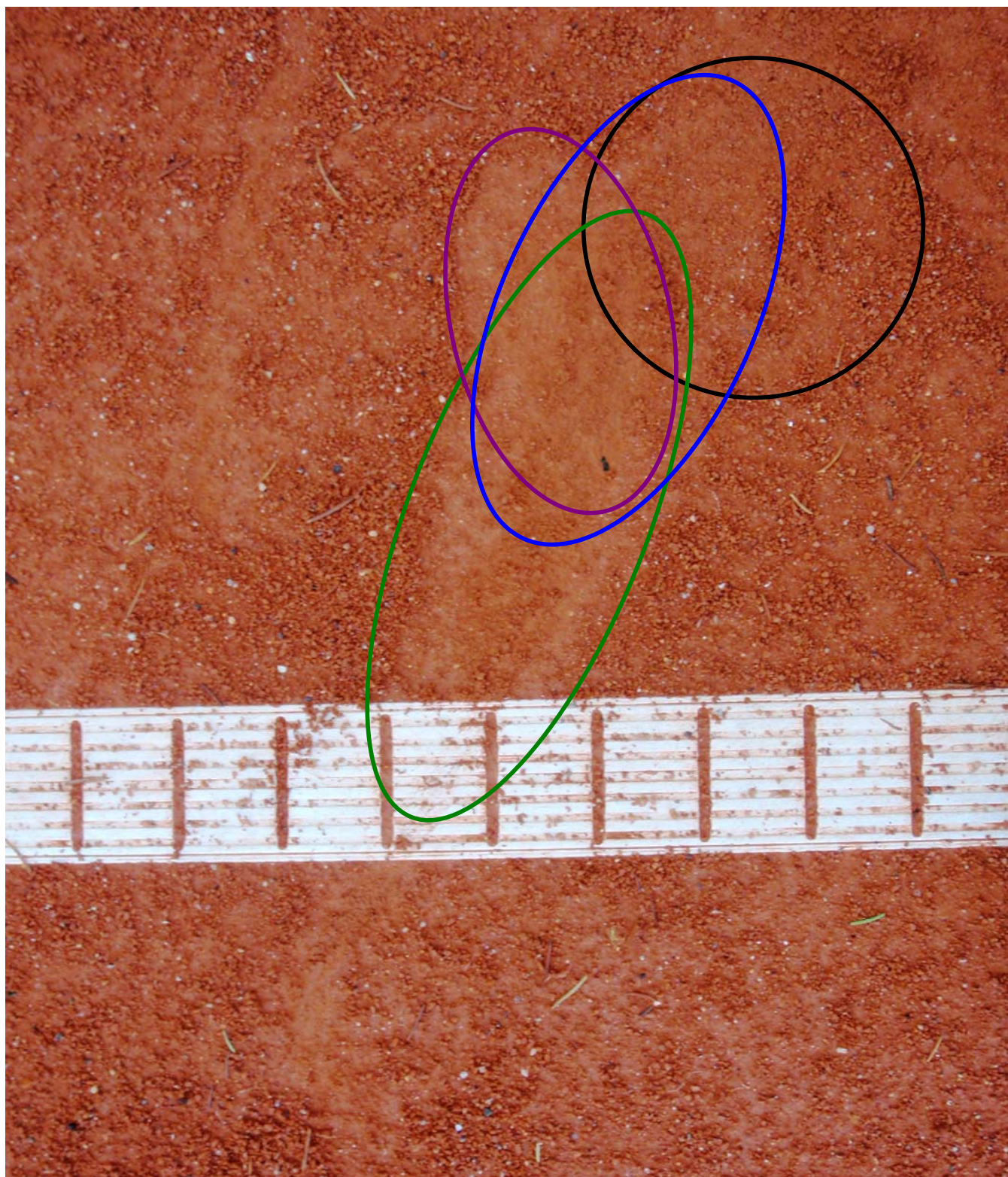
OUT



OBA DOBRÉ



ZLEVA - OUT, DOBRÝ, OUT



NÉKOLIK RŮZNÝCH STOP, MĚLI BYCHOM ROZEZNAT, KTERÁ JE ČERSTVÁ, PŘÍPADNĚ DLE OKRAJŮ OBRYSU, KTERÁ JE NAHOŘE, TEDY ČERSTVÁ

Černá stopa – zřejmě šlápota od boty

Zelená stopa – dobrý servis

Modrá stopa – starší stopa servis, její obrysy jsou již hůře rozeznatelné

Fialová stopa – úder ve výměň, jiný směr a délka stopy než od servisů

Jakmile zjistíme, zda se jedná o aut nebo dobrý míč, seznámíme s naším rozhodnutím hráče, případně podáme hráči vysvětlení, z čeho usuzujeme, že je míč aut / dobrý, lze se ke stopě i vrátit pro podání druhého vysvětlení. Stejně jako při diskuzi s hráčem o situacích přímo z umpiru (když není zavolán VR) platí pravidlo podat dvakrát vysvětlení a dost. Hra pokračuje.



Poté viditelně pro oba hráče, diváky, případně televizi ukážeme následujícími signály naše rozhodnutí



Rozhodnutí vždy musí vidět zejména hráč, proti němuž je učiněno.

