



# BisFed Regolamento Internazionale Boccia 2021 - 2024 – v.2.1 - agg. a v.3.0

Tradotto da Giada Zoli – modificato da Targa Loreno alla versione 3.0



## Controllo della versione del documento

Eventuali modifiche apportate a questo regolamento verranno indicate di seguito. Si prega di fare riferimento al numero di versione sul frontespizio per identificarne la versione.

Versione	Modifiche effettuate	Da chi	Data
1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>3.4.8 Risoluzione di una disputa</li> <li>Regola 4 Controllo Bocce</li> <li>8.11 "ispezione visiva"</li> <li>Regola 9 Controllo Bocce</li> <li>Regola 9.4 Bocce che non passano il controllo NON vengono ricontrollate</li> <li>10.16 Controllo bocce post partita</li> <li>15.11.1 Bocce manomesse</li> </ul>	GV	Ottobre 2021
2.0	<ul style="list-style-type: none"> <li>Riorganizzato l'ordine di alcune regole affinché coincidesse con l'ordine di una partita</li> <li>Riformulate alcune regole per fare chiarezza</li> <li>Corretti numeri di riferimento errati</li> <li>Inserimento delle regole di controllo delle bocce per soddisfare i requisiti delle bocce con licenza</li> </ul>	GV	Marzo 2022
2.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corretti numeri di riferimento errati</li> <li>4.1.5 I puntatori NON DEVONO essere attaccati alla carrozzina</li> <li>10.1 Rimosso "violazione del box di lancio dell'avversario" e aggiunta una frase riguardante tempi di riscaldamento separati</li> <li>17.5 Rimossa la prima frase, che era in conflitto con la regola riformulata 10.7.1</li> <li>Aggiunte alcune righe in rosso per chiarire alcune regole</li> </ul>	SM & MK	Gennaio 2023
2.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definizioni aggiornate e nuove per preparare e giocare un tiro e rilasciare una palla</li> <li>4. Attrezzatura che non supera un controllo in campo</li> <li>5. Nessuna sostanza applicata alle palle</li> <li>6.1.1 Tempo di riscaldamento: 90 minuti prima di tutte le partite per i singoli, 105 minuti per le squadre/coppie</li> <li>9.2.2 Assistente sportivo per non avere contatto fisico durante il tiro</li> <li>10.1 Riscaldamento simultaneo per gli individui, separato per squadre e coppie</li> <li>10.6 e 10.9: Chiarito "fuori mano"</li> <li>15.5.5 Aggiornato per riflettere 9.2.2</li> <li>15.6.6 Aggiornato per riflettere le versioni 10.6 e 10.9</li> </ul>	JP	Febbraio 2024

## **Ambito e Applicazione**

Questo Regolamento Internazionale di Boccia della BISFed (Federazione Sportiva Internazionale di Boccia) definisce come dovrebbe essere giocato lo sport della Boccia. Queste regole si applicano a tutti i tornei sanzionati World Boccia. Un torneo sanzionato World Boccia è un evento riconosciuto come parte del Sistema di Competizioni BISFed. Oltre a questo Regolamento Internazionale di Boccia, una competizione sanzionata deve applicare le seguenti regole BISFed:

- Regolamento di Classificazione BISFed
- Regolamento Anti-doping BISFed
- Regolamento di Competizione e Ranking BISFed

Si prega di consultare tali regolamenti insieme alle regole presentate in questo documento per capire cosa viene richiesto quando si gareggia in un torneo sancito da World Boccia. BISFed ed un comitato organizzatore ospitante possono pubblicare chiarimenti delle regole nella Guida Tecnica di un evento in accordo con il Delegato Tecnico BISFed del torneo. Un chiarimento di regole deve solamente descrivere un'applicazione specifica di una regola per quel torneo e non deve modificare il significato della regola.

BISFed riconosce che possono verificarsi situazioni che non sono state trattate dalle regole definite in questo documento. Qualsiasi circostanza che richieda una modifica delle regole prima dell'inizio del torneo deve essere sollevata prima dell'inizio dell'evento e confermata alla Riunione Tecnica dal Capo Arbitri e dal Delegato Tecnico a tutti i concorrenti. Qualsiasi circostanza che richieda il prendere una decisione durante l'evento, verrà presa in considerazione dal Capo Arbitri e dal Delegato Tecnico ai quali spetterà la decisione finale. Tali circostanze devono essere immediatamente segnalate a BISFed.

Il Regolamento Internazionale BISFed di Boccia può essere **adattato** dalle Nazioni Membri BISFed per tornei di livello nazionale o per qualsiasi altra competizione che non faccia parte del Sistema di Competizioni BISFed.

## **Spirito del Gioco**

L'etica e lo spirito del Gioco sono simili a quelli del tennis. La partecipazione della folla è accolta e incoraggiata. Tuttavia, gli spettatori, compresi i membri della Squadra non in gara, sono incoraggiati a rimanere in silenzio durante l'azione di un Atleta che lancia la boccia. Agli spettatori potrebbe essere chiesto di andarsene per comportamenti inaccettabili.

## **Traduzioni**

Una versione modificabile delle regole è disponibile per i Membri che desiderano tradurre le regole in altre lingue. Inviare un' e-mail a [admin@bisfed.com](mailto:admin@bisfed.com) se si desidera ricevere questo documento. BISFed si impegnerà a pubblicare i documenti tradotti, tuttavia, a scanso di equivoci, la versione inglese è la copia UFFICIALE per tutte le risoluzioni delle dispute.

## **Fotografia**

Non sono consentite foto con il flash. È consentita la ripresa video delle partite. Tuttavia, treppiedi e fotocamere **all'interno del FOP** possono essere collocati solo con l'approvazione dell'HR o del TD.

---

## **Sommario**

### **LE BASI**

1. Definizioni	5
2. Tipi di Evento	6
3. Configurazione del Torneo	7
4. Controllo dell'attrezzatura	7
4.1. Dispositivi di Assistenza	8
4.2. Carrozine	9
5. Bocce	10

### **PREPARAZIONE PRE-GARA**

6. Riscaldamento	12
7. Camera di Chiamata	12
8. Controllo Bocce Pre-Gara	13

### **IN CAMPO**

9. Ruoli e Responsabilità	14
10. Gioco	16
11. Preparazione dei Parziali Successivi	21
12. Parziale Interrotto	21
13. Tie-Break	22
14. Ispezione Bocce Post-Gara	22

### **INFRAZIONI e DISPUTE**

15. Infrazioni	23
16. Procedura di Chiarimento e Dispute	27

### **COMUNICAZIONE**

17. Comunicazione	27
17.11. Gest/Segni degli Ufficiali di Gara	28

### **TIME-OUT**

18. Time-Out Medico	33
19. Time-Out Tecnico	33

Disposizione Campo da Boccia	34
------------------------------	----

## LE BASI

### 1. Definizioni

Classificazione	Designazione degli Atleti in conformità con le regole di Classificazione BISFed.
Divisione	Uno dei vari livelli di competizione basati sulla classificazione.
HOC	Comitato Organizzatore Ospitante.
HR, AHR, TD, ATD	Capo Arbitro, Assistente Capo Arbitro, Delegato Tecnico, Assistente Delegato Tecnico.
Assistente Allenatore	(CA) Un individuo che assiste nell'allenamento. CA deve sedersi affianco al tabellone segna punti.
Squadra	Nella divisione individuale, una squadra è un (1) singolo Atleta. Nella divisione a coppie, una squadra è composta da due (2) Atleti. Nella divisione a squadre una squadra è composta da tre (3) Atleti. SA,RO, Allenatore e CA sono membri aggiuntivi della squadra.
Assistente Sportivo	(SA) Assistente per Atleti BC1 o giocatori di piede BC4, segue le regole del SA.
Operatore di Rampa	(RO) Assiste gli Atleti BC3 secondo le regole del RO. Riconosciuto dall'IPC come Atleta.
Boccia	Una delle bocce rosse o blu o il Jack (rif 4.7).
Jack	La boccia bersaglio bianca.
Bocce da competizione	Bocce provenienti da un produttore di bocce con licenza fornita dall'HOC per l'utilizzo durante il Torneo
Lancio	È il termine usato per lanciare una boccia nell'area di gioco. Include lanciare (mano), calciare o rilasciare una boccia quando si utilizza un dispositivo di assistenza.
Boccia non giocata	(BNP) Quelle bocce che una Squadra non gioca durante un parziale. Una BNP diventa "Boccia Morta"
Boccia morta	Una boccia colorata lanciata o spinta fuori dal campo; una boccia rimossa da un Arbitro a seguito di un'infrazione; o una boccia non giocata a causa dello scadere del tempo o perché l'Atleta sceglie di non giocarla.
Boccia di penalità	Una boccia supplementare giocata alla conclusione di un parziale che viene assegnata dall'Arbitro per penalizzare l'altra Squadra a seguito di un' infrazione specifica.
Oscillazione bidirezionale	Spostare chiaramente la rampa di almeno 20 cm a sinistra e 20 cm a destra.
Fuori dalla traiettoria di lancio	<b>Tutti gli effetti personali</b> devono essere nella parte posteriore del box di lancio. Il RO DEVE spostare la propria attrezzatura in modo che non interferisca con l'avversario, né venga danneggiata dall'avversario che la sposta. <b>L'Atleta deve essere dietro il suo box di lancio</b>
Preparazione di un tiro	<b>Per gli atleti BC3: tutto fino al momento in cui la palla viene rilasciata. Per le altre classi: tutto in alto al momento in cui un atleta inizia a giocare il colpo.</b>
Giocare un tiro	<b>Solo BC1, BC2 e BC4: tutto ciò che un atleta fa dal momento in cui la palla è nelle mani, nel piede o messo in posizione per giocare, fino a quando la palla non viene rilasciata.</b>
Quando la boccia viene rilasciata	<b>Nel momento in cui la palla viene messa in movimento, rilasciandola dalla mano/piede, muovendola con un puntatore o calciarla.</b>
Attrezzatura	Carrozzina, rampe, guanti, stecche, puntatori e qualsiasi altro dispositivo di assistenza.
Carrozzina	Sedia a rotelle, scooter, lettino... Un Atleta DEVE utilizzare una carrozzina per gareggiare.
Dispositivo di verifica del rotolamento	Una piccola rampa (standard BISFed) usata per controllare che le bocce rotolino.
Modello di verifica della circonferenza	Un modello (standard BISFed) con due fori dal diametro specifico utilizzato per verificare la circonferenza delle bocce
Bilancia	Una bilancia con una precisione di 0,01 g - utilizzata per pesare le bocce
Area di riscaldamento	Un'area designata agli Atleti per il riscaldamento prima di entrare nella Camera di Chiamata.
Camera di Chiamata	Il luogo dove registrarsi prima di ogni partita.
Area della competizione	(FOP) L'area che contiene tutti i campi di gara, comprende le stazioni dei cronometristi.
Campo di gara	L'area di gioco racchiusa dalle linee perimetrali del campo, include i box di lancio.
Area di gioco	Il campo di gara meno i box di lancio.
Box di lancio	Uno di sei rettangoli contrassegnati e numerati da cui giocano gli Atleti.
Linea di lancio	La linea sul campo di gara dietro la quale gli Atleti lanciano le bocce.
Linea V	La V tracciata nel campo che il Jack deve oltrepassare per essere considerato in gioco.
Croce	Il segno al centro dell'area di gioco.
Quadrato della croce	Area di 35 cm x 35 cm al centro campo contenente la croce utilizzata per il lancio delle bocce di penalità.
Torneo	L'intera gara o le gare, comprese le verifiche dell'attrezzatura. La Cerimonia di Chiusura conclude il Torneo. Un Torneo può contenere più di una Competizione.
Competizione	Tutte le partite Individuali sono un'unica competizione. Tutte le partite a Squadre e a Coppie sono un'unica competizione.
Partita	Una partita tra due Squadre.
Parziale	Una sezione della partita al termine della quale tutte le bocce sono state giocate dalle due Squadre.
Parziale interrotto	Quando le bocce vengono spostate fuori dal normale ordine di gioco.

### ***BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)***

Parziale riavviato	Un parziale interrotto che è stato alterato troppo per poter riposizionare le bocce in modo adeguato, o del quale non si è a conoscenza del punteggio prima dell'alterazione perciò il parziale deve essere ricominciato.
Infrazione	Un'azione compiuta da un Atleta, Assistente Sportivo, Operatore di Rampa, Squadra, Assistente Allenatore, o Allenatore che è contro le regole del gioco e comporta una penalità.
Cartellino giallo	Un cartellino giallo di circa 7 cm x 10 cm e mostrato dall'Arbitro per emettere un avvertimento.
Cartellino rosso	Un cartellino rosso di circa 7 cm x 10 cm e mostrato dall'Arbitro per emettere una squalifica.

## **2. Tipi di Eventi**

Ci sono tre tipi di eventi nel Sistema di Competizione BISFed:

### **2.1 Individuale**

Ci sono otto eventi individuali con un evento maschio ed uno femmina per ogni categoria di classificazione riconosciuta (BC1, BC2, BC3 e BC4). Gli Atleti devono essere classificati nella categoria corrispondente per competere.

Negli eventi Individuali, una partita è composta da quattro (4) parziali. Ogni Atleta inizia due parziali con il possesso del Jack, in modo alternato. Ogni Atleta ha sei (6) bocce colorate e deve entrare nella Camera di Chiamata con non più di 6 bocce rosse e 6 bocce blu, più un jack. La Squadra che lancia le bocce rosse occuperà il box 3, e la Squadra che lancia le bocce blu occuperà il box 4.

Gli Atleti BC1 e gli Atleti BC4 che lanciano col piede hanno un Assistente Sportivo che li assiste in campo. Gli Atleti BC3 hanno un Operatore di Rampa che li assiste. Inoltre, un Allenatore o un Assistente Allenatore (CA) può accompagnare ciascuna Squadra in campo in tutte le Divisioni. L'Allenatore/CA deve sedersi nell'area designata alla fine del campo.

### **2.2 Coppie**

Esistono due eventi di coppia, Coppia BC3 e Coppia BC4. Gli Atleti devono essere classificati nella categoria corrispondente per poter competervi. Ogni Coppia deve essere formata da un atleta maschio e da un'atleta femmina.

Negli eventi di Coppia BC3 e BC4 una partita è composta da Quattro (4) Parziali. Ogni atleta inizia un Parziale con il possesso del Jack che passa in ordine numerico dal box 2 al box 5. Gli atleti giocano con tre (3) bocce colorate ciascuno e devono entrare nella camera di chiamata con non più di 3 bocce rosse e 3 bocce blu, più 1 jack per ogni coppia. La Squadra che gioca con le bocce rosse occuperà il box 2 e 4, la Squadra che gioca con le bocce blu occuperà il box 3 e 5.

Nella coppia BC3 ogni Atleta è assistito da un Operatore di Rampa che deve attenersi alle Regole dell'Operatore di Rampa. Un Allenatore o un Assistente Allenatore può accompagnare ciascuna Coppia in campo. Durante il Parziale l'Allenatore/Assistente Allenatore deve stare seduto nell'area designata alla fine del campo.

Un sostituto per ogni coppia viene consentito solamente in eventi giovanili internazionali specifici.

### **2.3 Squadra**

Esiste un evento di Squadra, per le categorie BC1 e BC2. Gli Atleti devono essere classificati come BC1 o BC2. Una Squadra deve giocare una partita con tre Atleti e deve essere formata da, almeno, un Atleta maschio, un Atleta femmina ed un/un' Atleta BC1.

Nell'evento di Squadra una competizione comprende sei (6) parziali. Ogni Atleta inizia un parziale con il possesso del Jack che passa in ordine numerico dal box 1 a 6. Gli Atleti hanno due (2) bocce colorate ciascuno e devono entrare in Camera di Chiamata con non più di 2 bocce rosse e 2 bocce blu per Atleta, più 1 Jack per ogni Squadra. La Squadra che gioca con le bocce rosse occuperà i box 1, 3 e 5 mentre la Squadra che gioca con le bocce blu occuperà i box 2, 4 e 6.

Per ogni Squadra è ammesso un Assistente Sportivo. Un Allenatore o un Assistente Allenatore può accompagnare ciascuna Squadra in campo. Durante il parziale l'Allenatore/ Assistente Allenatore deve stare seduto nell'area designata in fondo al campo.

Un sostituto per ogni coppia viene consentito solamente in eventi giovanili internazionali specifici.

### **3. Configurazione del Torneo**

#### **3.1 IL CAMPO DI GARA**

La superficie deve essere piana e liscia (ad es. cemento lucidato, legno, gomma naturale o sintetica). La superficie deve essere pulita. Nulla può essere utilizzato per interferire con la superficie di gioco (ad esempio polveri di qualsiasi tipo).

Le dimensioni del campo sono 12,5 mt x 6 mt con l'area di lancio divisa in sei box di lancio. Tutte le misurazioni delle linee di confine sono misurate all'interno della linea corrispondente. Le linee che separano i box di lancio e le linee per la croce sono misurate appoggiando uniformemente il nastro su entrambi i lati di una sottile linea di matita. La linea di lancio e la linea V saranno posizionate all'interno dell'area non valida per Jack (rif.: Disposizione campo da boccia in fondo a questo regolamento).

Tutte le linee di marcatura del campo devono essere larghe tra 1,9 cm e 7 cm e devono essere facilmente distinguibili. Il nastro adesivo può essere utilizzato per contrassegnare le linee. Il nastro largo, largo 4 cm – 7 cm, sarà utilizzato per: linee di delimitazione esterne, linea di lancio e linea V. Il nastro stretto, largo da 1,9 a 2,6 cm, deve essere utilizzato per: le linee che dividono i box di lancio, il quadrato della croce e la croce. La dimensione interna del quadrato è 35 cm x 35 cm. Il nastro stretto deve essere posizionato all'esterno del quadrato della croce da 35 cm.

#### **3.2 IL TABELLONE SEGNA PUNTI**

Il tabellone deve essere posizionato in una posizione in cui tutti gli Atleti che partecipano alla partita possono vederlo chiaramente.

#### **3.3 ATTREZZATURA DI CRONOMETRAGGIO**

Le apparecchiature di cronometraggio dovrebbero essere elettroniche.

#### **3.4 INDICATORE DI COLORE ROSSO/BLU**

L'indicatore è una paletta colorata usata dall'Arbitro per mostrare quale Squadra (rosso o blu) tira successivamente. L'Arbitro utilizza l'indicatore e le sue dita per mostrare il punteggio alla fine di ogni parziale e alla fine della partita.

#### **3.5 DISPOSITIVI DI MISURAZIONE**

Il modello di verifica con le sagome delle bocce viene usato per confermare il raggio di circonferenza di una boccia. Dispositivi tra cui metro a nastro, compassi, spessimetri, torcia sono utilizzati dagli Arbitri per misurare le distanze sul campo.

### **4 Controllo dell'attrezzatura**

Tutti i dispositivi di verifica richiesti per lo svolgimento di un torneo devono essere approvati dal Delegato Tecnico BISFed e/o dal Capo Arbitro di ogni evento sanzionato.

Il controllo dell'attrezzatura deve svolgersi all'inizio del torneo per i seguenti articoli dell'equipaggiamento:

- Carrozine
- Rampe
- Puntatori
- Guanti
- Tutori
- Dispositivi di comunicazione

Il Capo Arbitro e/o il suo designato effettueranno le verifiche all'ora stabilita dal Delegato Tecnico.

Boccia International Sports Federation Ltd è una società a responsabilità limitata con garanzia registrata in Inghilterra e Galles, numero 8199521. Indirizzo registrato 60 Charlotte Street, Londra W1 T2NU, Regno Unito

## BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)

Questo dovrebbe avvenire 48 ore prima dell'inizio della competizione. L'attrezzatura controllata e approvata riceverà un timbro o un adesivo ufficiale per ogni articolo, incluso un adesivo per ogni sezione della rampa.

Guanti, tutori o altri dispositivi simili che l'Atleta utilizza in campo necessitano di un'approvazione documentata da parte di un Classificatore che deve essere portata con sé al controllo dell'attrezzatura e **in Camera di Chiamata**.

Gli atleti che utilizzano dispositivi di comunicazione sul FOP devono avere questi dispositivi approvati durante il controllo dell'attrezzatura e devono ricevere il timbro/adesivo ufficiale. Un dispositivo di comunicazione sarà approvato solo se è essenziale per consentire all'Atleta di comunicare con l'Arbitro, per istruire il proprio Assistente entro le regole consentite per la comunicazione in campo, o se necessaria per la movimentazione della carrozzina.

Non saranno ammesse richieste di certificazione degli articoli dopo i controlli dell'attrezzatura.

L'attrezzatura è soggetta a controlli casuali in qualsiasi momento durante un torneo a sola discrezione dell'Arbitro in campo o del Capo Arbitro. Se l'attrezzatura utilizzata in campo risulta non conforme, verrà assegnato all'Atleta un cartellino giallo. (rif.: 15.9.8). **La parte può quindi utilizzare un time-out tecnico per riparare o sostituire l'equipaggiamento secondo la regola 19.1. Se l'atleta non è in grado di riparare o sostituire l'attrezzatura entro il tempo a disposizione, l'attrezzatura non potrà più essere utilizzata in quella gara.** Se l'attrezzatura di un Atleta (carrozzina, rampa, guanti, tutori e altri ausili) non soddisfacesse i criteri una seconda volta a seguito di un controllo casuale, l'Atleta riceverebbe un secondo cartellino giallo e darebbe forfait alla partita in corso.

### 4.1 DISPOSITIVI DI ASSISTENZA

Gli ausili, come **rampe e puntatori** utilizzati dagli Atleti della divisione BC3, devono essere approvati al controllo dell'attrezzatura di ogni torneo. **Guanti e/o tutori** utilizzati da qualsiasi Atleta, sulla loro mano di lancio, devono avere l'approvazione documentata dalla Classificazione che deve essere portata al controllo dell'attrezzatura e in Camera di Chiamata.

**4.1.1** Una rampa posata su un lato deve rientrare in un'area di 2,5mt x 1mt. Quest'area è tridimensionale; nessuna parte della rampa può sporgere sopra alle righe. Le rampe devono avere la base e tutte le estensioni montate ed estese al massimo durante la misurazione. Ciò include qualsiasi dispositivo che mantenga la boccia in posizione oltre l'estensione della rampa. DEVE essere impossibile che la rampa si estenda oltre il limite massimo, altrimenti è irregolare. NON sono ammessi segni o linee per indicare l'estensione massima consentita di qualsiasi porzione della rampa o del supporto della boccia.

**4.1.2** Per evitare danni, solo l'Operatore di Rampa o l'Allenatore dovrebbero gestire la rampa durante i controlli dell'attrezzatura. Una volta approvato il controllo dell'attrezzatura, l'Arbitro applicherà il timbro di convalida o l'adesivo fornito dall'HOC per la competizione su tutta l'attrezzatura approvata.

**4.1.3** Una rampa non può contenere alcun dispositivo meccanico che aiuti la propulsione, acceleri o rallenti la boccia o aiuti l'orientamento della rampa (ad es. laser, livelli, freni, dispositivi di puntamento, mirini, ecc.). Tali dispositivi meccanici non sono ammessi nella Camera di Chiamata o sul Campo di Gioco. Una volta che l'Atleta rilascia la boccia, nulla deve ostacolare la boccia in alcun modo. Una sommità rialzata non è consentita. Non può essere utilizzato alcun accessorio fisso o temporaneo sulla rampa che aiuti a puntare/mirare/orientare la rampa. Questo include cerchi, anelli e supporti. Qualsiasi sponda laterale o altra sporgenza non deve superare l'altezza (diametro) della boccia. La sponda terminale/superiore non deve superare l'altezza delle sponde laterali.

**4.1.4** Quando si spinge una boccia, la rampa non può sporgere in nessuna parte della linea di lancio. (Immaginate la linea come un muro solido che non può essere toccato o penetrato.)

**4.1.5** Non ci sono restrizioni sulla lunghezza del puntatore utilizzato dall'Atleta per rilasciare la boccia dalla rampa. Il puntatore deve essere **a diretto contatto** con l'Atleta. (testa, bocca, braccio, gamba, ecc.). I puntatori devono avere un contatto diretto con la boccia e con l'Atleta **solo** quando rilasciano la boccia. **NON è ammesso che il puntatore sia attaccato alla carrozzina durante il rilascio.** (rif.: 15.5.4.) Il rilascio della boccia deve essere causato dall'azione

***BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)***

---

dell'Atleta che utilizza il puntatore. È accettabile per un Atleta muovere la propria carrozzina

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

**interamente da solo/a mentre è a contatto con la boccia per rilasciarla.** Alzare o abbassare uno sportellino non è consentito. Corde, nastri, strisce di stoffa, ecc., non sono puntatori. I puntatori approvati riceveranno adesivi di convalida.

**4.1.6** Dopo che l'Arbitro presenta il Jack, e prima di lanciare il Jack, l'Atleta che lancia deve chiaramente oscillare la propria rampa di almeno 20 cm a sinistra e 20 cm a destra – d'ora in avanti denominata "oscillazione bidirezionale" (rif.: 15.5.9). (Ciò assicura che l'Operatore di Rampa non possa assistere nell'allineamento del primo tiro, mentre l'Arbitro è occupato in altro modo.) **La rampa NON deve avere alcun segno o alcuno strumento che indichi la posizione di partenza della rampa prima dell'oscillazione bidirezionale.(es.un anello graduato sulla colonna NON è permesso.)**

Per il parziale del tie-break, sia nella Divisione Individuale che in quella di Coppia, ogni Atleta deve effettuare l'oscillazione bidirezionale prima di lanciare la sua prima boccia (per le Coppie, questa è un'oscillazione simultanea), ma solo dopo che l'Arbitro ha indicato che è il suo/loro turno (rif.: 13.5). La rampa deve oscillare bidirezionalmente anche prima di lanciare qualsiasi boccia di penalità. Gli Atleti che hanno ancora bocce da giocare quando loro o il loro compagno di Squadra tornano dall'aera di gioco, devono riorientare la rampa con l'oscillazione bidirezionale prima di rilasciare la loro boccia (per le Coppie, questa è un'oscillazione simultanea - entrambi gli Atleti DEVONO oscillare la rampa prima del rilascio della boccia). Se l'Atleta non ha più bocce da giocare, non ha bisogno di effettuare questo movimento. (rif.: 15.5.10).

Non è necessario far oscillare la rampa in altri momenti.

**4.1.7** Un Atleta può utilizzare più di un puntatore durante una partita. Tutti i dispositivi di assistenza devono rimanere nel box di lancio dell'Atleta per l'intero parziale **o essere saldamente riposti sulla carrozzina dell'Atleta.** Se l'Atleta desidera utilizzare qualsiasi oggetto (bottiglie, cappotti, spille, bandiere...) o altra attrezzatura (puntatore, rampa o estensione della rampa...) durante un parziale, questi oggetti devono essere **per terra** all'interno del box di lancio dell'Atleta **o saldamente riposti sulla carrozzina dell'Atleta** all'inizio di tale parziale. Se un oggetto viene portato fuori dal box di lancio dell'Atleta durante il parziale, l'Arbitro giudicherà secondo le regole 15.7.1, 15.7.4.

**4.1.8** Se l'attrezzatura di un giocatore si rompe durante una partita, l'Arbitro fermerà il cronometro e la Squadra interessata avrà un time-out tecnico di dieci (10) minuti per riparare l'attrezzatura. In una partita a Coppie, un Atleta può condividere una rampa con il suo compagno di Squadra se necessario. Una rampa di ricambio o una carrozzina può essere sostituita **solo** tra i parziali di gioco, a condizione che la sostituzione rechi il timbro/adesivo di convalida per la competizione. Il Capo Arbitro deve essere informato di tale sostituzione. Pezzi di ricambio possono provenire da fuori il FOP (rif.: 4.2.2; 19). Una Squadra può avere un solo time-out tecnico per partita.

**4.1.9** Atleti che richiedono l'assistenza di guanti o tutori sulla mano di lancio, o l'uso di altri ausili simili devono avere l'approvazione certificata per l'utilizzo di tali articoli dalla Classificazione. Il documento di Classificazione è valido per la durata indicata sul documento. (La classificazione può essere permanente o temporanea).

## **4.2 CARROZZINE**

**4.2.1** I concorrenti devono essere seduti su una carrozzina per gareggiare. Possono essere usati anche scooter o lettini (con approvazione documentata dalla Classificazione). Non ci sono restrizioni sull'altezza della seduta per gli Atleti BC3, purché rimangano seduti nel momento di rilascio della boccia. Per tutti gli altri Atleti l'altezza massima della seduta è di 66 cm dal pavimento al punto più basso in cui i glutei dell'Atleta sono a contatto con il cuscino della seduta. (rif.: 15.7.3)

**4.2.2** Se una carrozzina si rompe durante la partita, il tempo deve essere fermato e alla Squadra saranno dati dieci (10) minuti di time-out tecnico per partita per le riparazioni. Se la carrozzina non può essere riparata l'Atleta può rimpiazzare la sedia a rotelle rotta con un'altra (approvata) nel tempo fra i parziali, o deve andare avanti a giocare con la carrozzina rotta. Ogni boccia che l'Atleta non può giocare diventa una boccia morta.

**4.2.3** In caso di una disputa riguardante una carrozzina il Capo Arbitro assieme al Delegato Tecnico devono **decidere la sentenza. La loro decisione è quella finale.**

### **4.3 Modifiche alle carrozzine**

**4.3.1** Agli Atleti è consentito utilizzare supporti posturali sulla propria carrozzina da competizione allo scopo di supportare la stabilizzazione del corpo. Questi supporti possono includere cinghie pelviche, cinghie toraciche o imbracature, cinghie per caviglie, pomelli, cinghie per gambe/piedi, supporti toracici. Questi tipi di supporto devono essere valutati, approvati e documentati durante il processo di Classificazione.

**4.3.2** Qualsiasi ulteriore dispositivo aggiunto alla carrozzina utilizzata dall'Atleta per gareggiare sarà esaminato sia dagli Arbitri che dai Classificatori. NESSUN dispositivo aggiuntivo che fornisca ulteriore stabilità, o controllo o direzioni l'arto superiore/inferiore (UL/LL) durante il lancio della boccia può essere aggiunto alla carrozzina sportiva.

**4.3.3** Un Arbitro o Classificatore ha l'autorità di chiedere all'Atleta di rimuovere qualsiasi dispositivo aggiunto non documentato, che si ritiene dia all'Atleta un vantaggio sleale quando lancia la boccia nell'area di gioco (ad esempio, una guida esterna che assiste la direzione del un tiro/calcio/rilascio).

## **5. BOCCE**

Nelle competizioni sanzionate dalla BISFed, ogni Atleta o Squadra può utilizzare il proprio set di bocce. Un set di bocce è composto da sei bocce rosse, sei bocce blu e un Jack, boccia bianca. Nella Camera di Chiamata è consentito un solo set completo per Squadra. Nella Divisione Individuale ogni Atleta può utilizzare il proprio Jack. Nelle Divisioni di Coppie e Squadre, ciascuna Squadra deve usare un solo Jack. Se un Atleta o una Squadra non porta le proprie bocce in Camera di Chiamata, verranno fornite bocce da competizione.

Per essere considerata valida una boccia deve rientrare nei seguenti criteri:

### **5.1 Fabbricazione**

Dal 1° gennaio 2023, una boccia deve provenire da un produttore con licenza. La boccia deve essere contrassegnata con il logo ufficiale del produttore e il logo ufficiale con licenza BISFed.

Una boccia che non ha ottenuto licenza al 1 gennaio ogni anno deve essere messa in vendita dal produttore solo dalla chiusura dell'ultimo evento di livello Maggiore o di Qualificazione (vedere la sezione 1.3 nel Competition & Ranking Manual) di quell'anno.

Una boccia deve pesare 275 g. +/- 12 g e la circonferenza deve essere 270 mm +/- 8 mm.

Le bocce devono avere un colore definito di rosso, blu o bianco e ogni colore deve rientrare nella gamma di colori accettati da BISFed fornita ai produttori.

Una boccia deve essere sferica e costruita utilizzando riquadri di dimensioni uniformi. Tutti i riquadri devono essere cuciti insieme in modo uniforme per definire la forma sferica. Tutti i riquadri devono essere dello stesso tipo di materiale.

Una boccia deve essere costruita con materiali dalle caratteristiche di cedevolezza ed elasticità minime tra cui vinile, tessuto in poliuretano, pelle, pelle sintetica, pelle scamosciata o altro materiale simile.

Una boccia deve essere riempita con pellet o perline di dimensioni uniformi di polietilene o altra plastica simile, o materiali inerti naturali. I materiali devono essere non conduttivi, non metallici e non magnetici.

### **5.2 Condizioni**

Una boccia deve essere in buone condizioni. In buone condizioni significa idonea allo scopo previsto, di qualità soddisfacente, non danneggiata ed in grado di soddisfare qualsiasi standard di prestazione concordato. Il logo del produttore e il logo BISFed devono essere entrambi visibili ed identificabili.

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

Una boccia non deve essere manomessa e sarà considerata manomessa se differisce dalla boccia originale consegnata dal produttore autorizzato, tranne nel caso in cui una differenza possa essere imputata a causa della normale usura o di un' accettabile preparazione per il gioco. Tutto ciò che modifica le proprietà della superficie o del materiale interno della boccia e che può essere visto o percepito sarà considerato manomissione.

L'usura normale è il declino previsto delle condizioni di una boccia dall'uso tipico, quale l'essere ripetutamente lanciata in campo. Ad esempio, potrebbe esserci una tipologia di usura dovuto allo stile di lancio o alla presa utilizzati da un Atleta, o laddove una boccia interagisce costantemente con un punto di una rampa o un puntatore come un motivo circolare su una boccia in linea con la freccia/pennarello.

Una preparazione accettabile per il gioco è il mantenimento di una boccia in modo che rimanga in buone condizioni, come mantenendo il peso e la consistenza desiderata di una boccia. Ad esempio, la boccia può essere ammorbidita o gli stessi pallini o perline originariamente utilizzati nella boccia possono essere sostituiti per mantenere il peso.

La superficie della boccia non deve presentare forature o tagli visibili. La boccia non deve presentare fori agli angoli (vertice) dei pannelli se messa a confronto con una boccia originale o più di due aree di delaminazione. Delaminazione significa che una parte del pannello si divide in strati. Ogni singola area di delaminazione deve essere di lunghezza inferiore a 1 cm. La lunghezza totale di tutte le aree di delaminazione non deve superare i 2 cm.

La superficie della boccia deve essere libera da adesivi, decalcomanie o trasferibili. Una boccia può essere contrassegnata con una penna o un pennarello allo scopo di essere identificata (ad es. numeri o lettere) e/o allo scopo di identificare come la boccia dovrebbe essere utilizzata (ad es. un punto o una freccia). Il colore originale del pannello deve essere identificabile attorno a qualsiasi segno aggiunto al pannello. Non devono esserci segni su o attraverso una cucitura, in modo che la cucitura possa ancora essere vista e ispezionata. Non devono essere presenti contrassegni né sul logo del produttore approvato né sul logo di BISFed approvato.

Sulla superficie della boccia non devono essere applicate sostanze. Ciò include adesivi o colle o qualsiasi sostanza a basso attrito come olio o lubrificante. La superficie della boccia non deve presentare alcuna abrasione che non derivi dal normale utilizzo di una boccia. Non devono essere presenti graffi visibili o aree di sfregamento, levigatura o raschiatura che comportino differenze significative al tessuto della boccia. Non devono esserci abrasioni lungo la lunghezza di una o più cuciture.

La boccia non deve avere fili strappati o mancanti e non più di due punti ricuciti. Le cuciture devono essere le stesse del produttore originale e devono essere uniformi su tutta la boccia.

### **5.3 Bocce Confiscate**

Se una boccia non supera la verifica delle bocce pre-partita o post-partita, la boccia verrà confiscata. Una volta che una boccia è stata confiscata, **dopo aver controllato con HR/AHR, il IR confermerà se c'è il sospetto che la boccia sia stata manomessa o meno. Solo in caso di sospetto effettivo, una commissione composta da tre membri revisionerà la boccia confiscata.** La commissione deve essere composta da almeno due tra il Capo Arbitro, l'Assistente Capo Arbitro, il Delegato Tecnico o l'Assistente Delegato Tecnico.

Il terzo membro può essere un Arbitro Internazionale che non è stato coinvolto nella decisione iniziale.

Questa commissione sarà formata immediatamente dopo la decisione di confiscare una boccia.

Se la decisione iniziale di confiscare la boccia viene presa in Camera di Chiamata, la commissione deve rivedere la boccia mentre la partita è in corso e prendere una decisione entro il completamento della partita. Se la decisione iniziale di confiscare la boccia viene presa alla fine della competizione, la commissione deve rivedere la boccia prima che il risultato della partita sia confermato.

La commissione esaminerà la decisione iniziale di confiscare la boccia e completerà ulteriori test per determinare se una boccia è stata manomessa o è solo una "boccia non conforme".

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

La commissione valuterà la boccia ed esaminerà la decisione iniziale ripetendo le procedure di test pre-partita. La commissione può utilizzare due ulteriori test per valutare se la boccia è stata manomessa:

- Test ago/sonda
- Test di frizione

Se, dopo che la commissione ha esaminato una boccia, si decide che **non** è stata manomessa, la boccia verrà trattenuta fino alla fine del torneo e quindi restituita all'Atleta.

Se, dopo che la commissione ha esaminato una boccia, viene deciso che la boccia è stata manomessa, la commissione assegnerà un cartellino rosso e l'Atleta sarà squalificato dal torneo. L'Atleta sarà segnalato anche ai sensi del Codice Etico BISFed ad una Commissione Etica BISFed. Le bocce manomesse saranno trattenute da BISFed come prova per la Commissione Etica BISFed. Si rimanda al Codice Etico BISFed per maggiori informazioni sul processo della Commissione Etica.

## **PREPARAZIONE PRE-PARTITA**

### **6. Riscaldamento**

**6.1** Prima dell'inizio di ogni partita, agli Atleti verrà assegnato un periodo di tempo per il riscaldamento nell'area di Riscaldamento designata. Durante il tempo di gara programmato, l'area di Riscaldamento può essere utilizzata solo dai concorrenti che si sfideranno nella successiva partita in programma. Atleti e sostenitori di Atleti (Coach/CA, SA, RO) possono entrare nell'area di Riscaldamento e recarsi al campo di riscaldamento designato solo dentro l'orario previsto. (Rif.: 15.9.1)

**6.1.1** **Orario di riscaldamento: per le singole partite, l'Area di Riscaldamento aprirà 90 minuti prima dell'orario di inizio previsto della partita e chiuderà 5 minuti prima dell'apertura della Call Room per la partita. Per le partite a squadre e a coppie, l'area di riscaldamento aprirà 105 minuti prima dell'orario di inizio previsto della partita e chiuderà 5 minuti prima dell'apertura della Call Room per la partita.** Alla chiusura della Camera di Chiamata per le ultime partite della giornata, gli Atleti che non hanno giocato durante la giornata possono utilizzare l'area di Riscaldamento per allenarsi per 60 minuti. Il TD può modificare questo periodo di tempo per consentire un ragionevole accesso all'area di Riscaldamento e per adattarsi al programma della competizione. I partecipanti saranno informati di eventuali modifiche al normale orario.

**6.2** Gli Atleti possono essere accompagnati nell'area di Riscaldamento dal seguente numero massimo di persone: (Rif.:15.9.1)

- BC1: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Assistente Sportivo SA
- BC2: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Assistente Sportivo SA
- BC3: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Operatore di Rampa RO
- BC4: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Assistente Sportivo SA
- Coppia BC3: 1 Allenatore (or 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Operatore di Rampa RO per Atleta
- Coppia BC4: 1 Allenatore (or 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Assistente Sportivo SA
- Squadra (BC1/2): 1 Allenatore (or 1 Assistente Allenatore CA), più 1 Assistente Sportivo SA

**6.3** Se necessario, un traduttore ed un fisioterapista/massaggiatore per paese possono entrare nell'area di Riscaldamento. Queste persone non devono assistere nell'allenamento.

## **7. Camera di Chiamata**

**7.1** Un orologio ufficiale sarà posizionato bene in vista all'ingresso della Camera di Chiamata.

**7.2** Gli Atleti possono essere accompagnati in Camera di Chiamata dal seguente numero massimo di persone:

- BC1: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore), più 1 Assistente Sportivo
- BC2: 1 Allenatore, (o 1 Assistente Allenatore)
- BC3: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore), più 1 Operatore di Rampa
- BC4: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore) (più 1 Assistente Sportivo se l'Atleta tira con piede)
- Coppia BC3: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore), più 1 Operatore di Rampa per Atleta
- Coppia BC4: 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore) (più 1 Assistente Sportivo se l'Atleta tira con piede)
- Squadra (BC1/2): 1 Allenatore (o 1 Assistente Allenatore), più 1 Assistente Sportivo

**7.3** Prima di entrare in Camera di Chiamata, ogni Atleta, ogni Assistente Sportivo, ogni Operatore di Rampa dovrà esibire il proprio numero di pettorale ed il cartellino di accreditamento. Gli Allenatori (o gli Assistenti Allenatori) devono mostrare il proprio accreditamento. Il numero del concorrente deve essere ben visibile frontalmente e può essere apposto sul concorrente o sulla carrozzina. I RO devono indossare il numero di pettorale corrispondente all'Atleta che stanno assistendo, ben visibile sulla schiena. Tutti gli altri SA devono avere il numero di pettorale sul petto. Nella divisione a Squadre, gli SA possono indossare il numero di pettorale di un qualsiasi Atleta BC1 presente in quella partita. Il mancato rispetto di tale obbligo comporterà il divieto di accesso alla Camera di Chiamata.

**7.4** La registrazione per tutte le partite viene effettuata presso il tavolo della Camera di Chiamata, che si trova all'ingresso della Camera di Chiamata. Una squadra che non si presenta in tempo in Camera di Chiamata perderà la partita.

**7.4.1** Per la Divisione Individuale, tutti gli Atleti devono essere registrati tra trenta (30) e quindici (15) minuti prima dell'orario di inizio previsto di una partita in cui è prevista la loro partecipazione.

**7.4.2** Per la Divisione a Squadre e Coppie, tutti gli Atleti devono essere registrati tra i quarantacinque (45) ed i venti (20) minuti prima dell'orario di inizio previsto di una partita in cui sono tenuti a partecipare.

**7.4.3** Ogni Squadra (Individuale, Squadra o Coppia, inclusi eventuali SA/RO e Allenatore/CA) deve registrarsi insieme e deve portare con sé tutta l'attrezzatura e le bocce. Ogni Squadra deve portare in Camera di Chiamata solo gli oggetti necessari per competere.

**7.5** Una volta registrati e all'interno della Camera di Chiamata, Atleti, Allenatori/CA e SA/RO non possono lasciare la Camera di Chiamata. In tal caso, non sarebbero autorizzati a rientrare e non prenderebbero parte alla partita in corso (la regola 7.12 è un'eccezione). Qualsiasi altra eccezione sarà presa in considerazione dal Capo Arbitri e/o dal Delegato Tecnico.

**7.6** Dopo essersi registrate tutte le Squadre all'interno della Camera di Chiamata devono rimanere all'interno dell'area del campo a loro assegnato per la partita. Se un Atleta deve giocare più partite consecutive, l'Allenatore/CA o il Team Manager può, con il permesso del TD, registrare l'Atleta per la partita successiva. Ciò include le partite di play-off quando la progressione dell'Atleta al turno successivo non permette sufficiente tempo per svolgere le attività della Camera di Chiamata entro i tempi prestabiliti.

**7.7** All'ora stabilita le porte della Camera di Chiamata saranno chiuse e nessun'altra persona o attrezzatura o bocce potrà entrare o prendere parte alla partita (alcune eccezioni possono essere prese in considerazione dal Capo Arbitri o designato).

**7.8** Per ciascuna partita gli Arbitri entreranno nella Camera di Chiamata per prepararsi alla partita al più tardi quando la Camera di Chiamata chiude.

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

**7.9** Agli Atleti può essere chiesto di mostrare all'Arbitro il proprio numero di pettorale, il cartellino di accreditamento e la documentazione di Classificazione.

**7.10** Tutta l'attrezzatura verrà controllata in Camera di Chiamata per verificare che sia stata contrassegnata con gli adesivi ufficiali e che possa quindi essere utilizzata durante il torneo. Qualsiasi pezzo di attrezzatura che non superi il controllo non può essere utilizzato in campo, ed ottiene un cartellino giallo.

**7.11** Lancio della moneta: il lancio della moneta si svolgerà in Camera di Chiamata. L'Arbitro lancerà una moneta e la Squadra vincente sceglierà se giocare rosso o blu. Ai giocatori è permesso esaminare con delicatezza (con cura e sotto la supervisione dell'Arbitro) le bocce della Squadra avversaria, **dopo** il lancio della moneta.

**7.12** Se si verifica un ritardo nel programma di gara mentre la Camera di Chiamata è operativa, il Capo Arbitri o designato, può consentire l'utilizzo dei servizi igienici ad un Atleta che ne abbia necessità, applicando le seguenti linee guida:

- L'avversario della partita deve essere informato;
- Un membro amministrativo deve accompagnare l'Atleta;
- L'Atleta deve rientrare in Camera di Chiamata entro dieci (10) minuti; il mancato rientro in tempo comporta il forfait della partita.

**7.13** La regola 7.4 non si applica se l'organizzatore ospitante causa un ritardo. Se le partite vengono ritardate, l'HOC informerà tutti i Team Manager il prima possibile per iscritto ed il TD dovrà rivedere il programma gare.

**7.14** I traduttori possono entrare nella Camera di Chiamata o nel FOP, se richiesto da un Arbitro. Il traduttore deve rimanere nell'area designata per poter accedere alla Camera di Chiamata o nel FOP.

## **8. Controllo bocce pre-gara**

Ogni Atleta o Squadra deve presentare le proprie bocce in Camera di Chiamata affinché vengano verificate prima di ogni partita. Le verifiche confermeranno se ogni boccia soddisfa i criteri che definiscono la costruzione e le condizioni di una boccia valida.

Dopo il lancio della moneta ci sarà la verifica per ciascuna delle sette (7) bocce che ciascuna Squadra utilizzerà durante la partita (es: Jack più sei bocce colorate) su ciascun campo. I test di verifica che verranno svolti in Camera di Chiamata sono:

- Test di rotolamento (roll test)
- Ispezione della boccia
- Test della circonferenza
- Test del peso
- Test di rilevamento dei metalli (metal detector)

La procedura per questi test di verifica può essere trovata nel manuale Referee's Procedure.

Se una o più bocce non superano uno o più di questi test, la boccia in questione verrà confiscata all'Atleta e l'Atleta riceverà un cartellino giallo. Una boccia rossa o blu che non passa il controllo non verrà rimpiazzata. Un Jack che non passa il controllo sarà sostituito da un Jack equivalente selezionato dall'Arbitro.

L'Atleta o la Squadra giocherà con tutte le bocce rimanenti che hanno superato tutti i test in Camera di Chiamata. Se un Atleta ha più di una boccia respinta durante lo stesso controllo, l'infrazione comporterà un solo cartellino giallo; ma l'Atleta giocherà con una boccia in meno per ogni boccia confiscata.

Se la boccia o le bocce di un Atleta non soddisfano i parametri durante il controllo bocce per una partita successiva, quell'Atleta riceve un secondo cartellino giallo e perderà la partita a tavolino secondo le regole 15.10.2 e 15.10.3.

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

Atleti, SA/RO e Allenatori/Assistenti Allenatori possono osservare il controllo delle bocce. Se una boccia non supera il test, il test non viene ripetuto, a meno che l'Arbitro non abbia eseguito correttamente la procedura del test.

Per la Divisione a Squadre e a Coppie, gli Atleti devono identificare l'attrezzatura e le bocce di ciascun Atleta nella Camera di Chiamata in modo che se un oggetto non supera un controllo, possa essere correttamente associato all'Atleta corretto. Se la proprietà non è ammessa, il capitano gioca con il minor numero di bocce (rif.: 15.9.2).

Una volta che il controllo in Camera di Chiamata si conclude, l'Arbitro trattiene le bocce fino a quando entrambe le Squadre arrivano in campo e le distribuisce loro dopo che le borse vengono depositate affianco al tavolo del cronometrista.

## **IN CAMPO**

### **9 Ruoli & Responsabilità**

#### **9.1 Atleta**

L'Atleta è l'individuo che ha il controllo del rilascio della boccia. Deve spingere la boccia senza assistenza, senza alcun contatto da parte di nessuno durante il rilascio della boccia.

##### **9.1.1 Responsabilità del Capitano**

**9.1.1.1** Nella Divisione a Squadra o Coppia, ogni Squadra è guidata in ogni partita da un capitano. Una lettera "C", chiaramente visibile all'Arbitro, deve chiaramente identificare il capitano all'Arbitro. Ogni capitano, società sportiva o nazione è responsabile di dotarsi di "C". Il capitano agirà come dirigente della Squadra/Coppia e si assumerà le seguenti responsabilità:

**9.1.1.2** Rappresentare la Squadra/Coppia al lancio della moneta e decidere se giocare con bocce rosse o blu.

**9.1.1.3** Decidere quale membro della Squadra/Coppia deve giocare durante la partita, incluse eventuali bocce di penalità.

**9.1.1.4** Chiamare un time-out tecnico o medico. Anche l'Allenatore, SA, RO o CA possono richiedere un time-out tecnico o medico.

**9.1.1.5** Riconoscere la decisione dell'Arbitro nel processo di punteggio.

**9.1.1.6** Consultarsi con l'Arbitro in una situazione di partita interrotta o in caso di disputa.

**9.1.1.7** Firmare il referto di gara o nominare qualcuno che firmi per suo conto. La persona che firma deve firmare con il proprio nome. Quando si utilizza il referto elettronico, l'Atleta può confermare il consenso cliccando su "OK" o autorizzare il cronometrista o l'Arbitro a cliccare su "OK" per suo conto.

**9.1.1.8** Risolvere una disputa. Come indicato nella regola 16.1, il capitano/Atleta è colui che deve chiedere chiarimenti. Anche l'Allenatore, CA o SA/RO possono parlare con l'Arbitro, con il permesso dell'Arbitro, durante la disputa. Se è necessaria la traduzione anche il traduttore può partecipare come da regola 17.8 e 17.9

#### **9.2 Assistenti degli Atleti**

##### **9.2.1 Operatore di Rampa**

Un Operatore di Rampa è riconosciuto come Atleta e deve conformarsi alle regole applicate agli Atleti ad eccezione della Classificazione. In questo Regolamento, gli Operatori di Rampa devono seguire le regole assegnate agli Operatori di Rampa. Quando viene menzionato "Atleta" in questo Regolamento, si riferisce all'individuo(i) che rilascia la boccia. L'Operatore di Rampa deve attenersi alla politica BISFed sulla nazionalità

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

dei concorrenti. Un RO può assistere un solo Atleta. Il RO deve essere lo stesso per l'intera competizione; a meno che il RO non si ammali. In caso di malattia, il RO può essere sostituito. Affinché una sostituzione sia consentita, prima dell'apertura dei campi di Riscaldamento per la gara in questione, è necessario fornire all'HR un documento medico attestante la malattia e avvisare l'ufficio informazioni di gara. L'avversario deve essere informato della sostituzione immediatamente quando i campi di Riscaldamento sono disponibili. Qualsiasi sostituto del RO deve avere una licenza BC3 RO e deve aver completato la formazione antidoping.

Gli Operatori di Rampa assistono gli Atleti BC3 manovrando la rampa come indicato dall'Atleta. Gli Operatori di Rampa devono essere posizionati all'interno del box di lancio dei loro Atleti e non possono guardare nell'area di gioco durante i parziali. Gli Operatori di Rampa svolgono compiti come:

- Posizionamento della rampa - quando richiesto - dall'Atleta;
- Regolazione o stabilizzazione della carrozzina dell'Atleta - quando richiesto - dall'Atleta;
- Regolazione della posizione dell'Atleta - quando richiesto - dall'Atleta;
- Arrotondare e/o passare una boccia all'Atleta - quando richiesto - dall'Atleta;
- Eseguire azioni di routine prima o dopo aver rilasciato la boccia;
- Raccolta delle bocce dopo ogni parziale - dopo che l'Arbitro prende il Jack o la boccia di penalità e dice "un minuto!"
- Agevolare la conversazione tra l'Atleta e l'Arbitro - con l'approvazione dell'Arbitro

Quando la boccia viene rilasciata, l'Operatore di Rampa (rif.: 15.5.5)

- Non deve avere contatto fisico diretto con l'Atleta (non toccare in alcun modo l'Atleta)
- Non deve aiutare l'Atleta spingendo o sistemando la carrozzina;
- Non deve toccare il puntatore. (rif.: 15.5.6)

Un Operatore di Rampa non deve guardare nell'area di gioco durante lo svolgimento di un parziale (rif.: 15.6.2).

### **9.2.2 Assistente Sportivo**

Gli Atleti BC1 e i giocatori di piede BC4 possono avere uno Assistente Sportivo. L'Assistente Sportivo dei giocatori di piede BC1 e BC4 dovrebbe essere posizionato dietro il box di lancio dell'Atleta e può entrare nel box di lancio quando indicato dal proprio Atleta. Gli Assistenti Sportivi svolgono gli stessi compiti di un Operatore di Rampa ad eccezione del posizionamento della rampa.

Quando **l'atleta inizia a giocare il colpo**, all'Assistente Sportivo non è consentito avere contatto fisico diretto con l'Atleta (vietato toccare l'Atleta in alcun modo rif.: 15.5.5); e non gli è permesso aiutare l'Atleta spingendo o regolando la carrozzina.

### **9.2.3 Allenatore**

Ad un Allenatore o un Assistente Allenatore per Squadra è consentito l'accesso all'area di Riscaldamento, Camera di Chiamata e al FOP per ogni Divisione (rif.: 6.2, 7.2). Ciò include la Divisione Individuale.

### **9.2.4 Assistente Allenatore**

Un Assistente Allenatore accompagna un Atleta al posto di un Allenatore ed ha le stesse concessioni di un Allenatore. Solo l'uno o l'altro (Allenatore o CA) può accompagnare l'Atleta nell'area di Riscaldamento, in Cameradi Chiamata o in FOP. Durante il parziale, il CA (o l'Allenatore) deve essere seduto accanto al tavolo del punteggio nella sezione dell'Allenatore.

Un Assistente Allenatore può essere chiunque sia un partecipante accreditato dello stesso paese dell'Atleta accompagnato.

## **10 Gioco**

### **10.1 Riscaldamento in campo**

Prima dell'inizio della partita, una squadra può riscaldarsi giocando 6 palline colorate e il jack entro un intervallo di tempo di 2 minuti. Nella competizione individuale, questo riscaldamento viene eseguito da entrambe le parti contemporaneamente. Nelle competizioni a squadre e a coppie, il riscaldamento viene effettuato separatamente.

**10.1.1** Procedura di gara individuale: Procedi dalla Call Room al campo assegnato sul FOP, una volta in campo, entrambe le parti si posizioneranno nelle loro caselle di lancio designate. L'arbitro indicherà l'inizio di un riscaldamento di 2 minuti durante il quale le squadre possono spingere tutte le loro palle, incluso il Jack. Entrambe le squadre possono giocare palle di riscaldamento su entrambi i lati del campo. Ci si aspetta che entrambe le parti si comportino in modo cooperativo per darsi spazio a vicenda per giocare queste palle. Se l'arbitro determina che una squadra non si sta comportando in modo cooperativo (ad esempio, bloccando continuamente la linea dell'altra parte per giocare un certo tiro), verrà dato un cartellino giallo all'atleta.

Il riscaldamento è terminato quando entrambe le squadre hanno giocato tutte le loro palle o quando sono trascorsi 2 minuti (a seconda dell'evento che si verifica per primo).

**10.1.2** Procedura gare a squadre e a coppie: si procede dalla Call Room al campo assegnato sul FOP, una volta in campo, la squadra che si riscalda per prima si posizionerà nelle caselle di lancio designate. L'arbitro indicherà l'inizio di un riscaldamento di 2 minuti durante il quale la squadra può spingere tutte le sue palle, incluso il Jack. Gli atleti escono attraverso il retro dei loro box di lancio e l'altro lato entra per il loro riscaldamento separato. Quando una parte si sta riscaldando, l'altra parte deve aspettare dietro la propria scatola di lancio.

Il riscaldamento termina quando entrambe le squadre hanno giocato tutte le loro palle o quando sono scaduti 2 minuti per ciascuna parte (a seconda dell'evento che si verifica per primo).

### **10.2 Tempo per parziale**

**10.2.1** Ogni Squadra ha un tempo limite da giocare in ogni parziale ed è monitorato da un cronometrista. I tempi sono:

- BC1: 5 minuti per Atleta per parziale
- BC2: 4 minuti per Atleta per parziale
- BC3: 6 minuti per Atleta per parziale
- BC4: 4 minuti per Atleta per parziale
- Squadra: 6 minuti per Squadra per parziale
- Coppia BC3: 7 minutes per Coppia per parziale
- Coppia BC4: 5 minuti per Coppia per parziale

**10.2.2** Il lancio del Jack viene conteggiato all'interno del tempo assegnato alla Squadra.

**10.2.3** Il tempo di una Squadra inizierà quando l'Arbitro indica al cronometrista quale Squadra dovrà giocare, incluso il jack.

**10.2.4** Il tempo di una Squadra si ferma nel momento in cui la boccia giocata si ferma entro i limiti del campo o oltrepassa i limiti del campo.

**10.2.5** Se una Squadra non ha lanciato la boccia quando viene raggiunto il tempo limite, quella boccia e tutte le altre bocce rimanenti di quella Squadra diventano non valide e devono essere collocate nell'area dedicata alle bocce morte. Nel caso degli Atleti BC3 la boccia è stata rilasciata quando comincia a rotolare lungo la rampa.

**10.2.6** Se una Squadra rilascia una boccia dopo che il tempo limite viene raggiunto allora l'Arbitro fermerà la

Boccia International Sports Federation Ltd è una società a responsabilità limitata con garanzia registrata in Inghilterra e Galles, numero 8199521. Indirizzo registrato 60 Charlotte Street, Londra W1T 2NU, Regno Unito

### ***BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)***

boccia e la rimuoverà dal campo prima che disturbi il gioco. Se la boccia disturba qualsiasi altra boccia il parziale verrà interrotto.(rif.: 12).

**10.2.7** Il tempo limite previsto per le bocce di penalità è di un minuto per ciascuna infrazione (1 boccia) per tutte le Divisioni di gioco.

**10.2.8** Durante ogni parziale il tempo rimanente per entrambe le Squadre verrà mostrato sul tabellone. A conclusione di ciascun parziale il tempo rimanente di entrambe le Squadre verrà annotato sul referto di gara.

**10.2.9** Durante lo svolgimento di un parziale, se il tempo viene calcolato in modo incorretto, l'Arbitro regolerà il tempo per compensare l'errore.

**10.2.10** Durante questioni di contestazione o confusione, l'Arbitro deve fermare il cronometro. Se è necessario fermarlo durante un parziale per la traduzione, il tempo deve essere fermato. Quando possibile, il traduttore non dovrebbe essere della stessa delegazione/Paese dell'Atleta (rif.: 17.8).

## BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)

**10.2.11** Il cronometrista annuncerà, forte e chiaro, quando il tempo rimanente è “1 minuto”, “30 secondi”, “10 secondi”; e “Tempo”, quando il tempo è scaduto. Durante “un minuto” tra i parziali il cronometrista annuncerà “15 secondi!” e “tempo!”. L’Arbitro deve ripetere la chiamata, così le Squadre sanno che la chiamata è per il loro campo.

### 10.3 Lanciare il Jack

Quando lancia qualsiasi boccia (Jack, rossa o blu), l’Atleta deve avere tutte le sue attrezzature, le bocce e gli effetti personali dentro al proprio box di lancio. Per gli Atleti BC3 ciò include l’Operatore di Rampa.

**10.3.1** La Squadra che gioca con rosso inizia sempre il primo parziale.

**10.3.2** L’Atleta può lanciare il Jack solo dopo che l’Arbitro indica che è il suo turno di gioco. Gli Atleti BC3 devono eseguire l’oscillazione bidirezionale prima di lanciare il Jack.

**10.3.3** Il Jack deve fermarsi nell’area valida per il gioco.

### 10.4 Jack non valido

**10.4.1** Il Jack verrà considerato non valido se:

- Quando giocato, si ferma nell’aera non valida per il Jack;
- Esce fuori dal perimetro di gioco;
- Viene commessa un’infrazione dall’Atleta che lancia il Jack. Verrà assegnata la penalità appropriata come da regola 15.1 - 15.11.

**10.4.2** Se il Jack non è valido verrà lanciato dall’Atleta che avrebbe dovuto lanciarlo nel parziale **successivo**. Se il Jack viene annullato nell’ultimo parziale, giocherà il Jack l’Atleta che lo ha lanciato nel primo parziale. Il lancio del Jack continuerà ad avanzare in sequenza tra gli Atleti finché sarà valido.

**10.4.3** Quando il Jack non è valido, il parziale successivo sarà cominciato **nell’ordine sequenziale** (il Jack verrà lanciato dall’Atleta al quale spetta lanciarlo **in quel parziale**).

### 10.5 Lanciare la prima boccia colorata in campo

**10.5.1** L’Atleta che lancia correttamente il Jack lancia anche la prima boccia colorata (rif.: 15.5.8). Se c’è un prolungato ritardo tra il lancio del Jack e la prima boccia colorata (ad esempio, a causa di un mal funzionamento dell’orologio), l’Atleta può chiedere di lanciare nuovamente il Jack prima di lanciare la prima boccia colorata. Il tempo verrà reimpostato al tempo iniziale del parziale.

**10.5.2** Se la boccia colorata atterra fuori dal perimetro di gioco, o viene ritirata a seguito di un’infrazione, quel giocatore continuerà a lanciare fino a quando una boccia si fermerà all’interno dell’aera di gioco del campo o fino a quando tutte le sue bocce sono state lanciate. Nella Divisione a Squadre e a Coppie qualsiasi Atleta, del colore autorizzato a giocare, può lanciare la seconda boccia colorata nell’area di gioco.

### 10.6 Lanciare la prima boccia avversaria

**10.6.1** Tutti gli Atleti devono essere “fuori dalla traiettoria di lancio” per consentire agli avversari il libero accesso all’aera di gioco. Togliersi “dalla traiettoria di lancio” deve essere fatto rapidamente. Nella Divisione BC3 i RO e l’attrezzatura (inclusa la rampa e la sedia del RO) devono essere “fuori dalla traiettoria di lancio”. **Se una Parte non riesce a fare uno sforzo cosciente o deliberato per essere "Fuori strada", la Parte sarà avvertita verbalmente e l'arbitro correggerà il tempo dell'avversario, se necessario. Se accade una seconda volta o consecutivamente, l'arbitro assegnerà un'infrazione secondo la regola 15.6. Questa decisione dovrebbe essere presa in base alla comprensione della situazione da parte dell'arbitro e la cui decisione sarà definitiva. La Parte avversaria giocherà quindi secondo il punto 10.5.2. Se un arbitro ritiene che un atleta stia deliberatamente ritardando una partita non essendo "fuori strada", può essere dato un cartellino giallo secondo la regola 15.9.4.**

## **10.7 Movimento in Campo**

**10.7.1** Una Squadra non può preparare il proprio lancio successivo, orientare la carrozzina né la rampa, o arrotondare la boccia durante il tempo della Squadra avversaria (prima che il colore venga mostrato, è accettabile per un Atleta prendere una boccia in mano senza lanciara: (per esempio, è permesso a chi gioca in rosso prendere una boccia e tenerla in mano o in grembo prima che l'Arbitro dia il segnale per giocare al blu; non è permesso al rosso prendere una boccia dopo che l'Arbitro ha segnalato al blu che può giocare.) (rif.: 15.6.4). **Movimento e preparazione sono permessi durante il "Tempo Morto" o il "Temp dell'Arbitro". Quando l'Arbitro indica la paletta segnaletica del colore, la Squadra che deve giocare si posizionerà nel proprio box di lancio, mentre l'Altra Squadra si muove, o rimane, completamente fuori e dietro al proprio box di lancio.**

**10.7.2** Una volta che l'Arbitro ha indicato all'Atleta quale Squadra deve giocare, gli Atleti di quella Squadra **si posizionano nei propri box di lancio** e sono liberi di entrare nell'area di gioco o in qualsiasi box di lancio vuoto (rif: 15.6.1). Agli Atleti è permesso orientare la rampa dal proprio o da qualsiasi box di lancio vuoto. **Gli Atleti e SA/RO non possono andare nei box di lancio avversari mentre preparano il loro lancio successivo neppure per orientare la rampa. SA/RO NON possono entrare nemmeno nell'area di gioco, durante il parziale, mentre preparano il lancio.**

**10.7.3** Gli Atleti possono andare, **o stare, dietro** al proprio box di lancio per prendere la mira per il lancio. Almeno una ruota anteriore deve rimanere dentro al box di lancio dell'Atleta durante questo tempo. **Quando sarà concesso il permesso di comunicare, gli Atleti devono essere direttamente dietro o dentro al proprio box di lancio. I compagni di Squadra possono comunicare tra di loro mentre si accingono ad entrare nei rispettivi box di lancio, ma non possono riunirsi assieme dietro ai propri box di lancio.** Il corridoio dietro ai box può essere usato dagli Atleti BC3 per entrare nell'area di gioco. Se gli Atleti della coppia BC3 desiderano entrare nell'area di gioco devono farlo senza passare dietro ai propri compagni di Squadra.

Agli Atleti e i RO che interrompono questa regola di movimento in campo sarà comunicato di rimanere nella propria area e di riposizionarsi correttamente. Il tempo trascorso non verrà ripristinato.

**10.7.4** Se un Atleta ha bisogno di assistenza per andare in campo, può chiedere all'Arbitro o al Giudice di linea di essere assistito.

**10.7.5** In una competizione di Coppia o Squadra se un Atleta lancia una boccia e il proprio compagno di Squadra sta ancora rientrando al proprio box di lancio, l'Arbitro darà una (1) boccia di penalità più il ritiro della boccia lanciata (rif.: 15.7.7). L'Atleta che rientra al box (non quello che lancia) deve avere almeno una ruota dentro la proprio box di lancio quando il compagno di Squadra rilascia la boccia.

**10.7.6** Azioni di routine prima o dopo il rilascio della boccia sono permesse senza che debbano essere fatte richieste specifiche dall'Assistente Sportivo o dall'Operatore di Rampa.

## **10.8 Lancio delle bocce**

**10.8.1** Quando la boccia viene rilasciata, l'Atleta deve avere almeno una natica a contatto con il sedile della carrozzina. Gli Atleti che possono giocare solo stando sull'addome devono avere l'addome a contatto con con la carrozzina (rif.: 15.7.3). Tali Atleti devono avere un documento di approvazione della classificazione riguardo a tale modalità di lancio.

**10.8.2** Se una boccia giocata rimbalza sull'Atleta che l'ha lanciata, o su un Atleta avversario o sulla sua attrezzatura, e oltrepassa la linea di lancio, è considerata in gioco.

**10.8.3** Una boccia, dopo essere stata lanciata con mano, con piede o uscendo dal fondo della rampa, può rotolare fuori dal lato del box di lancio dell'Atleta (sia in aria che a terra), e attraverso il box di lancio di una Squadra avversaria, prima di attraversare la linea di lancio e arrivare nell'area di gioco.

**10.8.4** Se una boccia in gioco rotola da sola, senza essere toccata da nulla, rimarrà nell'area di gioco nella nuova posizione.

Boccia International Sports Federation Ltd è una società a responsabilità limitata con garanzia registrata in Inghilterra e Galles, numero 8199521. Indirizzo registrato 60 Charlotte Street, Londra W1T 2NU, Regno Unito

### **10.9 Giocare le bocce rimanenti**

**10.9.1** La Squadra che giocherà successivamente sarà quella che non ha la boccia più vicina al Jack, a meno che non abbia già usato tutte le sue bocce, in quel caso giocherà l'altra Squadra. Questa procedura continuerà fino a quando entrambe le Squadre non avranno giocato tutte le bocce. Gli avversari devono spostarsi "fuori dalla traiettoria di lancio" quando non è il loro turno di gioco. Nella Divisione BC3 gli RO e le attrezzature (compresa la rampa e la sedia dell'RO) devono essere "fuori mano". **Se una Parte non riesce a fare uno sforzo cosciente o deliberato per spostarsi "fuori strada", la Squadra sarà avvertita verbalmente e l'arbitro correggerà il tempo dell'avversario, se necessario. Se accade una seconda volta o consecutivamente, l'arbitro assegnerà un'infrazione secondo la regola 15.6. Questa decisione dovrebbe essere presa in base alla comprensione della situazione da parte dell'arbitro e la cui decisione sarà definitiva. Se un arbitro ritiene che un atleta stia deliberatamente ritardando una partita non essendo "fuori strada", può essere dato un cartellino giallo secondo la regola 15.9.4**

**10.9.2** Se un Atleta decide di non giocare le bocce rimanenti, può indicare all'Arbitro che non desidera giocare altre bocce durante quel parziale. In questo caso viene fermato il cronometro e le bocce rimanenti saranno dichiarate bocce morte. Le bocce non giocate saranno registrate sul referto di gara.

### **10.10 Bocce fuori campo**

**10.10.1** Qualsiasi boccia è considerata fuori campo se tocca o oltrepassa le linee perimetrali del campo. Se la boccia tocca la linea e supporta un'altra boccia, la boccia sulla linea viene rimossa. Se la boccia supportata cade e tocca la linea anch'essa verrà considerata fuori campo e rimossa. Ogni boccia verrà trattata secondo i punti 10.10.3 per le bocce colorate o 10.11.1 per il Jack. Una boccia che tocca o oltrepassa la linea perimetrale del campo e poi rientra nell'area di gioco è fuori campo e diventa una boccia morta.

**10.10.2** Una boccia giocata che non entra nel campo di gioco, eccetto nel caso della regola 10.14, sarà considerata fuori campo.

**10.10.3** Qualsiasi boccia colorata lanciata o calciata fuori dal campo diventa una boccia morta e viene posizionata in un'area designata. L'Arbitro è l'unico giudice a stabilire se una boccia è fuori dal campo o meno. Le bocce morte devono essere posizionate in un'area designata – un contenitore per le bocce morte, o semplicemente fuori dalle linee perimetrali del campo a circa 1 m dalle bocce all'interno dell'area di gioco. Questo permette agli Atleti di avere lo spazio di manovra per muoversi attorno alle bocce e vedere chiaramente le bocce in gioco.

### **10.11 Jack buttato fuori dal campo**

**10.11.1** Se il Jack viene buttato fuori dall'area di gioco, o nell'area non valida per il Jack durante la partita, viene riposizionato sulla croce.

**10.11.2** Se ciò non è possibile perché una boccia sta già coprendo la croce, il Jack sarà posizionato il più vicino possibile davanti alla croce con la boccia centrata tra le linee laterali ("di fronte alla croce" si riferisce all'area tra la croce e la linea di lancio").

**10.11.3** Quando il Jack è stato posizionato sulla croce la Squadra che deve giocare sarà determinata in base alla regola **10.9.1**.

**10.11.4** Se non ci sono bocce colorate nell'area di gioco dopo che il Jack è stato riposizionato, giocherà la Squadra che ha buttato fuori il Jack.

### **10.12 Bocce giocate assieme**

Se una Squadra gioca più di una boccia quando è il suo turno di lancio, le bocce giocate simultaneamente vengono ritirate e diventano Bocce Morte (rif.: 15.5.11).

### **10.13 Bocce equidistanti**

Quando si stabilisce quale Squadra debba giocare successivamente, se due o più bocce di diversi colori sono equidistanti dal Jack ed il punteggio di queste bocce equidistanti è di parità (1:1; 2:2); la Squadra che ha tirato per ultima deve giocare di nuovo. La Squadra che deve giocare si alterna fino a quando o la situazione di equidistanza si interrompe o una Squadra finisce le sue bocce. Se le bocce sono equidistanti ma il punteggio delle bocce equidistanti non è uguale (2:1), tira la Squadra col minor numero di bocce equidistanti.

Il gioco continuerà poi normalmente. **Quando le bocce presenti stanno segnando 2-1 il punteggio e la situazione NON è equidistante.** Se una boccia appena giocata disturba la situazione di equidistanza ma rimane creando una nuova situazione di equidistanza, diversa ma ancora effettiva, lo stesso colore deve giocare nuovamente.

### **10.14 Boccia caduta**

Se ad un Atleta cade una boccia, questa può essere rigiocata. Le bocce che atterrano nell'area di gioco sono "bocce in gioco". Le bocce che rimangono sulla o dietro alla linea di lancio, anche nel box di lancio dell'avversario, sono considerate "cadute" e possono essere rigiocate. Non c'è limite al numero delle volte che una boccia può essere rigiocata e l'Arbitro è l'unico giudice. In questo caso, il tempo non verrà fermato.

- A condizione che la boccia non venga completamente impugnata dall'Atleta (per esempio mentre si prende in mano una boccia da qualsiasi luogo nel quale fosse riposta o mentre l'Assistente sta dando la boccia all'Atleta, o mentre si posiziona la boccia sulla rampa), qualsiasi boccia che cada è chiaramente caduta accidentalmente senza correlazione all'azione di lancio. La boccia viene perciò riconsegnata all'Atleta a prescindere da dove sia caduta.
- Una volta che l'Atleta tiene la boccia in mano e comincia la preparazione e/o l'esecuzione del lancio, se la boccia viene fatta cadere viene ridata all'Atleta solo se non è entrata nell'area di gioco.

### **10.15 Conclusione di un parziale**

**10.15.1** Dopo che tutte le bocce sono state giocate e non ci sono bocce di penalità, l'Arbitro annuncerà verbalmente il punteggio (rif.: 10.16) e poi "Fine parziale". (Se l'Arbitro ha bisogno di misurare per determinare il punteggio, inviterà gli Atleti/Capitani nell'area di gioco. A questo punto gli Operatori di Rampa possono voltarsi per assistere alla misurazione. Dopo la misurazione gli Atleti tornano al loro box di lancio; l'Arbitro annuncia il punteggio e "Fine parziale"). Al termine dell'intera partita l'Arbitro annuncerà "Fine partita" e annuncerà e indicherà il punteggio finale.

**10.15.2** Se ci sono bocce di penalità da giocare, dopo aver informato gli Atleti/Capitani del punteggio finale e dopo aver lasciato qualche istante ai RO per girarsi brevemente e vedere le bocce, l'area di gioco sarà liberata dall'Arbitro (il giudice di linea può assistere). La Squadra alla quale è stato assegnato il lancio di penalità selezionerà una (1) boccia qualsiasi tra quelle del suo colore e lancerà nel quadrato della croce in mezzo al campo. L'Arbitro annuncerà verbalmente il punteggio totalizzato (rif.:11) e poi, "Fine parziale". Questo è il segnale per i RO che si possono voltare verso l'area di gioco. Il punteggio totale del parziale viene registrato sul documento di gara.

**10.15.3** Nell'ultimo parziale di una partita, se non sono state giocate tutte le bocce ed il vincitore è evidente, non verrà applicata alcuna penalità se SA, RO o l'Allenatore /CA in campo esultassero. Questo vale anche per le bocce di penalità.

**10.15.4** Assistenti Sportivi, Operatori di Rampa e Allenatori /Assistenti Allenatori possono entrare nell'area di gioco solo su indicazione dell'Arbitro (ref.:15.9.7). Alla fine del parziale, quando l'Arbitro annuncia "Un minuto!" tenendo il Jack o la boccia colorata in alto, questo è il segnale per il SA, RO e Allenatore/CA che possono entrare nell'area di gioco.

### **10.16 Punteggio**

**10.16.1** Il punteggio verrà assegnato dall'Arbitro dopo che entrambe le Squadre avranno giocato tutte le bocce.

## BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)

La Squadra con la boccia più vicina al Jack riceverà un punto per ogni boccia più vicina al Jack rispetto alla boccia dell'avversario più vicina al Jack.

**10.16.2.2** Se due o più bocce di colore diverso sono equidistanti dal Jack e nessun'altra boccia è più vicina, allora ciascuna Squadra riceverà un punto per la boccia.

**10.16.3** I punti delle bocce di penalità, se presenti, vengono aggiunti al punteggio e registrati quando effettuati. Ad ogni boccia di penalità che si ferma all'interno del quadrato della croce viene assegnato un (1) punto.

**10.16.4** Al completamento di ogni parziale l'Arbitro deve assicurarsi che il punteggio sia corretto sul referto di gara e sul tabellone segnapunti. Gli Atleti/Capitani sono responsabili di assicurarsi che i punti siano registrati in modo accurato.

**10.16.5** Al completamento dei parziali, i punti ottenuti in ogni parziale vengono sommati e la Squadra con il punteggio totale più alto è la vincitrice.

**10.16.6** L'Arbitro può chiamare avanti i Capitani (o Atleti, nella Divisione Individuale) se deve aver luogo la misurazione o la decisione è vicina alla fine del parziale.

**10.16.7** Se i punteggi sono uguali dopo che sono stati giocati i parziali regolamentari, incluso eventuali bocce di penalità, si giocherà un parziale di tie break. I punti effettuati durante il parziale del tie break non vengono sommati nel conteggio finale dei punti totalizzati dalla Squadra; staranno solo a determinare il vincitore.

**10.16.8** Se una Squadra da forfait in una partita, allora la Squadra avversaria vincerà la partita con il punteggio più alto di 6-0; o con la differenza punti maggiore registrata in qualsiasi partita di quel girone o dell'eliminazione diretta. Alla Squadra che ha dato forfait verranno assegnati zero punti. Se entrambe le Squadre danno forfait, entrambe perderanno la partita con il punteggio più alto di 6-0, o la differenza punti maggiore del girone o dell'eliminazione diretta. Il punteggio verrà registrato per ciascuna Squadra come "forfeit di 0- (?)".

Se entrambe le Squadre danno forfait alla partita, il Delegato Tecnico e il Capo Arbitri decideranno l'azione appropriata.

## 11. Preparazione per i parziali successivi per tutte le Divisioni

L'Arbitro concederà un massimo di un minuto tra i parziali. Il minuto inizia quando l'Arbitro raccoglie il Jack da terra e annuncia "Un minuto". Assistenti Sportivi, Operatori di Rampa, Allenatori e/o Assistenti Allenatori sono responsabili di recuperare le bocce per l'inizio del parziale successivo. Gli Ufficiali possono aiutare, se richiesto. Qualsiasi boccia non presente nei box di lancio degli Atleti (o **custodita sulla carrozzina**) all'inizio del parziale sarà considerata "Boccia Morta".

Dopo 45 secondi l'Arbitro annuncerà "15 secondi!" prendendo il Jack corretto e procedendo alla linea di lancio. Ad un minuto, l'Arbitro annuncerà "Tempo!". Tutte le azioni della Squadra avversaria devono interrompersi quando l'Arbitro dà il Jack all'Atleta che deve giocare. L'Arbitro chiama "Jack!". Se la Squadra avversaria non è pronta, deve aspettare fino a quando l'Arbitro indicherà il proprio turno di gioco, durante il quale può completare la propria preparazione. (rif.: 15.6.4).

Quando l'Arbitro annuncia "Tempo!", Gli Atleti **prossimi a giocare** devono essere nei propri box di lancio; SA, RO e Allenatori/Assistenti Allenatori devono essere all'interno della propria area designata.

Penalità: un cartellino giallo per rallentamento della partita (rif.:15.9.4). **Gli Atleti avversari devono essere dietro la linea del proprio box di lancio, "pronti a giocare" quando il colore della paletta cambierà. Tutta l'attrezzatura necessaria per giocare durante il parziale deve essere dentro al proprio box di lancio o saldamente collocata alla carrozzina (per esempio le bocce e le estensioni della rampa).**

## 12 Parziale interrotto

**12.1** Un parziale viene interrotto quando le bocce, o una boccia, sono state spostate dal contatto di un Atleta

## BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)

o dell'Arbitro, o da una boccia giocata durante un'infrazione che l'Arbitro non è riuscito a fermare. (rif.: 15.8.2)

**12.2** Se un parziale viene interrotto a causa di un'azione dell'Arbitro (per esempio, l'Arbitro calcia una boccia, o mostra il colore sbagliato), l'Arbitro, in consultazione con il Giudice di linea, riporterà le bocce spostate nella loro posizione precedente (l'Arbitro rispetterà sempre il punteggio prima dello spostamento, anche se le bocce non sono nella loro esatta posizione precedente). Se l'Arbitro non sa quale era il punteggio, o non sa come riposizionare le bocce spostate, allora il parziale deve essere ricominciato. L'Arbitro sarà il giudice finale. Il parziale ricomincia allo status in cui è stata causata l'interruzione – le bocce ritirate ad entrambe le Squadre rimarranno nell'area delle bocce morte; se il Jack non era valido, il Jack verrà rigiocato dall'Atleta che ne aveva effettuato l'ultima giocata legittima.

Se l'Arbitro mostra il colore sbagliato e viene giocata una boccia di quel colore, la boccia viene restituita ed il tempo ripristinato. Se vengono spostate altre bocce, e se l'Arbitro non può riposizionare le bocce in modo equo, questo diventerà un parziale interrotto e si ricomincerà.

**12.3** Se un parziale viene interrotto a causa di un errore o di un'azione di un giocatore, l'Arbitro agirà come descritto nella regola 12.2 ma si consulterà con entrambi i giocatori ed il Giudice di linea per evitare di rendere decisioni scorrette. L'Arbitro può consultare la telecamera dall'alto, se disponibile (12.5). Il controllo della telecamera è a discrezione del Capo Arbitri.

**12.4** Se un parziale interrotto deve essere riavviato e sono state assegnate bocce di penalità, la/le boccia/e di penalità verrà/verranno giocata/e al termine del parziale riavviato. Se l'Atleta o la Squadra che ha causato l'interruzione del parziale aveva precedentemente guadagnato una boccia di penalità in quel parziale, ora non gli sarà permesso giocare quella/e boccia/e di penalità. Se l'interruzione è stata causata da una boccia che commette un'infrazione, quella boccia e tutte le bocce ritirate al giocatore colpevole rimarranno nell'area delle bocce morte durante il parziale riavviato.

**12.5** Nelle competizioni principali (Campionato del Mondo e Giochi Paralimpici) verranno utilizzate telecamere dall'alto su ogni campo per consentire all'Arbitro di sostituire le bocce in modo rapido e preciso nelle loro esatte posizioni precedenti. [Nota dal 2023 le telecamere dall'alto saranno richieste anche su ogni campo in tutti i Campionati Regionali].

## 13 Tie Break

**13.1** Un tie break costituisce un parziale extra.

**13.2** Gli Atleti rimarranno nei loro box di lancio originali.

**13.3** Se dopo il numero regolamentare dei parziali di una partita il punteggio è pari (e dopo che sono state giocate eventuali bocce di penalità) l'Arbitro eseguirà il lancio della moneta prima di annunciare "Un minuto". La Squadra che non ha scelto il simbolo della moneta nella Camera di Chiamata lo sceglierà per il tie break. Il vincitore di questo lancio della moneta decide quale Squadra giocherà la prima boccia colorata. L'Arbitro quindi recupererà il Jack (o la boccia di penalità) dal pavimento dell'area di gioco e chiamerà "Un minuto!".

**13.4** Al "Tempo!", dopo il minuto che divide i parziali, l'Arbitro piazzerà il Jack della Squadra che gioca per prima sulla croce.

**13.5** Il tie break viene quindi giocato come un normale parziale. Nella categoria BC3 nella Divisione Individuale, prima del rilascio della prima boccia colorata (sia rosso che blu), ogni Atleta DEVE eseguire l'oscillazione bidirezionale della rampa. Nella Coppia BC3, TUTTI gli Atleti (sia rossi che blu, nel proprio turno di gioco) DEVONO eseguire l'oscillazione bidirezionale simultanea della rampa dopo che l'Arbitro segnala che è il loro turno di lancio e prima di rilasciare la prima boccia (rif: 4.1.6, 15.5.9 – ritiro della boccia giocata).

**13.6** Se una situazione descritta nella regola 10.16.7 si verifica e ciascuna Squadra riceve lo stesso punteggio al tie break, i punteggi vengono registrati e si gioca un secondo tie break. Questa volta la Squadra avversaria

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

inizierà il tie break con il proprio Jack sulla croce. Questa procedura continua, con il primo lancio che si alterna tra le due squadre, fino a quando non c'è un vincitore.

### **14 Ispezione bocce post-partita**

Alla fine di ogni partita l'Arbitro condurrà la procedura di ispezione delle bocce per ciascuna delle sette (7) bocce che la Squadra ha usato durante la partita. L'Arbitro completerà l'ispezione delle bocce prima che queste siano riconsegnate all'Atleta o raccolte dai loro Assistenti. La procedura per l'ispezione delle bocce post-partita viene definita nel 'Referee's Procedure Manual'.

Se una boccia non passa la procedura di ispezione svolta dall'Arbitro di gara, il Capo Arbitri o l'Assistente Capo Arbitri controllerà e verificherà il risultato della procedura dell'ispezione delle bocce. Se viene confermato che la/le boccia/e non passa/passano l'ispezione viene/vengono confiscata/e, l'Atleta riceve un cartellino giallo e il risultato della partita viene registrato come forfait.

Se ad un Atleta ritirano più di una boccia durante la stessa ispezione, viene assegnato un solo cartellino giallo.

Se le bocce di un Atleta non soddisfano i criteri durante il controllo delle bocce per le partite successive, l'Atleta riceve un secondo cartellino giallo e darà forfait alla partita secondo la regola 15.10.2 e 15.13.3.

Atleti, SA/RO e Allenatori/Assistenti Allenatori devono osservare il controllo delle bocce. Se una boccia non passa, il test non viene rieseguito, a meno che l'Arbitro non abbia eseguito la procedura in modo incorretto.

Per la Divisione a Coppie e Squadre gli Atleti devono identificare l'attrezzatura e le bocce di ciascun Atleta cosicché se un articolo non passa il controllo può essere associato all'Atleta corretto. Se il proprietario non si dichiara, il Capitano sarà considerato il proprietario.

## **INFRAZIONI e DISPUTE**

### **15. Infrazioni**

In caso di infrazione si possono avere una o più conseguenze:

- Ritiro della boccia
- Una boccia di penalità
- Una boccia di penalità più il ritiro della boccia
- Una boccia di penalità più un cartellino giallo
- Cartellino giallo
- Cartellino rosso (Squalifica)

Tutte le infrazioni sono registrate sul referto di gara

Un Atleta e il suo SA/RO sono considerati come una singola unità – qualsiasi cartellino giallo o rosso che il SA/RO riceve vengono assegnati anche ai rispettivi Atleti. Viceversa, i cartellini gialli e rossi assegnati ad un Atleta si applicano anche ai rispettivi SA/RO.

Un Allenatore o Assistente Allenatore è considerato una singola unità; se un Allenatore o Assistente Allenatore riceve un cartellino giallo o rosso, non si trasferisce alla Squadra.

#### **15.1 Ritiro della boccia**

**15.1.1** Il ritiro della boccia è la rimozione di una boccia dal campo. La boccia sarà piazzata nell'area designata; sul pavimento o nel contenitore delle bocce morte.

**15.1.2** Il ritiro della boccia può essere effettuato solo per un'infrazione che si verifica durante il rilascio di una boccia.

**15.1.3** Se viene commessa un'infrazione che porta ad un ritiro, l'Arbitro cercherà sempre di fermare la boccia

prima che ne sposti altre.

**15.1.4** Se l'Arbitro non riesce a fermare la boccia prima che ne muova altre, il parziale sarà considerato un parziale interrotto. (rif.: 12.1-12.4).

## **15.2 Una boccia di penalità**

**15.2.1** Una boccia di penalità è l'assegnazione di una boccia in più alla Squadra avversaria. Questa boccia verrà giocata dopo che tutte le bocce sono state giocate in un parziale. L'Arbitro fa il conto ed il cronometrista registra il punteggio; tutte le bocce saranno rimosse dall'area di gioco e la Squadra a cui è stata assegnata la boccia di penalità sceglierà una (1) qualsiasi delle sue bocce colorate, che sarà lanciata verso il quadrato della croce. L'Arbitro mostrerà il colore della Squadra che deve lanciare e chiamerà "Un minuto!". L'Atleta ha 1 minuto per giocare la boccia di penalità. Se questa boccia si ferma all'interno del quadrato della croce da 35 cm senza toccare la linea esterna, alla Squadra che gioca la boccia di penalità viene assegnato un punto aggiuntivo. In caso di boccia di penalità, l'orologio verrà riportato a 1 minuto dopo aver annotato il tempo rimanente sul referto di gara.

**15.2.2** Se si verifica più di un'infrazione durante un parziale da parte di una Squadra, si può assegnare più di una boccia di penalità. Ogni boccia di penalità sarà giocata separatamente. La boccia giocata viene rimossa e registrata (se sta segnando punto) e la Squadra sceglie tra tutte le proprie bocce colorate per giocare le successive bocce di penalità.

**15.2.3** Le infrazioni commesse da entrambe le Squadre non si annullano a vicenda. Ogni Squadra cercherà di guadagnare il/i proprio/i punto/i di penalità. La prima boccia di penalità sarà giocata dalla Squadra che ha ricevuto la prima boccia di penalità, dopo di che si gioca in modo alternato tra i giocatori per ogni boccia di penalità rimanente.

**15.2.4** Se viene commessa un'infrazione che porta l'assegnazione di una penalità mentre si sta effettuando il lancio di una boccia di penalità, l'Arbitro assegnerà una boccia di penalità alla Squadra avversaria.

## **15.3 Cartellino giallo**

**15.3.1** Quando si commette un'infrazione elencata nella regola 15.9, verrà mostrato il cartellino giallo e l'Arbitro annoterà l'infrazione sul referto di gara.

**15.3.2** Se un Atleta ottiene due (2) cartellini gialli durante una competizione, l'Atleta viene escluso dalla partita in corso. La partita è persa per forfait. (rif.: 10.16.8)  
Per il secondo cartellino giallo e ogni successivo cartellino giallo che un individuo riceve, sarà escluso dal resto della partita in corso, ma è idoneo a giocare le partite rimanenti nella competizione.

**15.3.3** Quando un Atleta riceve un cartellino giallo perché non passa l'ispezione delle bocce post-partita, la partita è persa per forfait.

## **15.4 Cartellino rosso (Squalifica)**

**15.4.1** Quando un Atleta, Allenatore, Assistente Allenatore, Operatore di Rampa, o Assistente Sportivo è squalificato, verrà mostrato un cartellino rosso e registrato sul referto di gara. Un cartellino rosso significa sempre una squalifica immediata dalla competizione (rif.: 15.11.4).

**15.4.2** Se un Atleta e/o il suo SA/RO viene squalificato, la Squadra perderà la partita (rif.: 10.16.8).

**15.4.3** Un individuo squalificato può essere reintegrato per future competizioni nello stesso torneo a discrezione del Capo Arbitro e del Delegato Tecnico. Se il cartellino rosso è stato ricevuto per manomissione alle bocce, allora all'individuo non è permesso essere reintegrato nello stesso torneo (rif.: 5.3)

## **15.5 Le seguenti azioni porteranno al ritiro della boccia giocata (rif.: 15.1):**

Boccia International Sports Federation Ltd è una società a responsabilità limitata con garanzia registrata in Inghilterra e Galles, numero 8199521. Indirizzo registrato 60 Charlotte Street, Londra W1 T2NU, Regno Unito

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

- 15.5.1** Se una boccia viene rilasciata prima che l'Arbitro indichi il colore che deve giocare.
- 15.5.2** Se una boccia si ferma o **rimane bloccata** nella rampa dopo che è stata rilasciata.
- 15.5.3** Se un Operatore di Rampa ferma la boccia nella rampa per qualsiasi motivo.
- 15.5.4** Se in una partita BC3, l'Atleta BC3 non è la persona che rilascia la boccia. Un Atleta deve avere contatto fisico diretto con la boccia al suo rilascio. Contatto fisico diretto include l'utilizzo di un dispositivo di assistenza collegato direttamente alla testa, alla bocca, al braccio o gamba dell'Atleta (rif.: 4.1.5).
- 15.5.5** Se il SA/RO sta toccando l'Atleta, o spingendo/tirando la carrozzina **mentre si gioca il tiro o la palla viene rilasciata** (rif.: 9.2.1; 9.2.2).
- 15.5.6** Se l'Operatore di Rampa e l'Atleta rilasciano contemporaneamente la boccia.
- 15.5.7** Se una boccia colorata viene giocata prima del Jack. (L'Atleta che avrebbe dovuto lanciare il Jack è ancora tenuto a giocare il Jack come in 10.3)
- 15.5.8** Se la prima boccia colorata non è giocata dall'Atleta che ha lanciato il Jack (rif.: 10.5.1).
- 15.5.9** Se un Atleta BC3 non fa l'oscillazione bidirezionale dopo che il Jack è stato presentato (dall'Arbitro) e prima di spingere il Jack; o prima di giocare una boccia di penalità; o prima del primo lancio di quell'Atleta di un tie break (rif.: 4.1.6).
- 15.5.10** Se un Atleta BC3 **in Individuale o in Coppia** non riorienta la rampa effettuando l'oscillazione bidirezionale quando lui/lei o il proprio compagno/a di Squadra ritorna dall'area di gioco, prima di lanciare la boccia (Per le Coppie, si tratta di un'oscillazione simultanea) (rif.: 4.1.6).
- 15.5.11** Se qualsiasi Squadra gioca più di una boccia contemporaneamente (rif.: 10.12).
- 15.6 Le seguenti azioni porteranno all'assegnazione di una boccia di penalità (rif.: 15.2):**
- 15.6.1** Se un Atleta esce dal box di lancio quando non è stato indicato il proprio turno (rif.: 10.7.2).
- 15.6.2** Se un Operatore di Rampa si gira per guardare nell'area di gioco, per vedere il gioco durante il parziale prima che tutte le bocce di entrambe le Squadre siano state giocate (rif.: 9.2.1).
- 15.6.3** Se a giudizio dell'Arbitro c'è una comunicazione inappropriata tra Atleta/i, i loro SA, RO, Allenatori e/o CA. (rif.: 17.1-17.3). Ciò include la comunicazione attraverso tecnologia (smartphone...)
- 15.6.4** Se l'Atleta e/o SA/RO prepa il tiro successivo, orientando la carrozzina, e/o la rampa o arrotondando la boccia nel tempo degli avversari (rif.: 10.7.1)
- 15.6.5** Se il SA/RO muove la carrozzina o la rampa o il puntatore o se passa una boccia all'Atleta senza che l'Atleta lo chieda (rif.: 9.2.1; 9.2.2)
- 15.6.6** Se un atleta/SA/RO non è "fuori strada" ed è già stato ammonito verbalmente una volta per non essere stato "fuori strada" nella stessa partita (regole 10.6 e 10.9.1).

### **15.7 Le seguenti azioni porteranno al ritiro della boccia e all'assegnazione di una boccia di penalità (rif.: 15.1 / 15.2):**

- 15.7.1** Rilasciare il Jack o una boccia colorata quando l'Assistente Sportivo, l'Operatore di rampa, l'Atleta o qualsiasi sua attrezzatura, le bocce o gli oggetti personali toccano la linea di campo o una parte della superficie del campo che non è considerata parte del box di lancio dell'Atleta. Gli Assistenti Sportivi BC1 possono stare dietro al box di lancio del proprio Atleta. Per gli Atleti BC3 ed i loro RO, questo include anche il momento in cui

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

la boccia è ancora nella rampa (rif.: 10.3).

**15.7.2** Rilasciare la boccia quando la rampa sporge su qualsiasi parte della linea di lancio (rif.: 4.1.4).

**15.7.3** Rilasciare la boccia senza avere almeno una natica, (o addome, come da classificazione) a contatto con il seduto della carrozzina (rif.: 10.8.1).

**15.7.4** Rilasciare la boccia quando quest'ultima tocca una parte del campo che si trova al di fuori del box di lancio dell'Atleta (ref.: 10.3).

**15.7.5** Rilasciare la boccia quando l'Operatore di Rampa guarda l'area di gioco (rif.: 9.2.1).

**15.7.6** Rilasciare la boccia quando l'altezza del sedile dell'Atleta è superiore a 66 cm consentiti per BC1, BC2 e BC4 (rif.: 4.2.1).

**15.7.7** Rilasciare una boccia, in una partita a Squadra o a Coppie, mentre un/a compagno/a di Squadra sta ancora tornando nel proprio box di lancio (rif.: 10.7.5). Se l'Atleta che non lancia ha almeno una ruota che tocca all'interno del proprio box di lancio si trova "dentro" al proprio box di lancio.

**15.7.8** Preparare, e poi rilasciare una boccia quando è il turno di gioco della Squadra avversaria (rif.: 15.6.4).

### **15.8 Le seguenti azioni porteranno all'assegnazione di una boccia di penalità e di un cartellino giallo (rif.: 15.2, 15.3):**

**15.8.1** Qualsiasi interferenza o distrazione nei confronti di un altro Atleta in modo tale da influenzare la concentrazione o l'azione di gioco dell'avversario.

**15.8.2** Causare un parziale interrotto che deve essere riavviato.

### **15.9 Un Atleta, Assistente Sportivo, Operatore di Rampa, e/o Allenatore/Assistente Allenatore che commette una delle seguenti infrazioni riceverà un cartellino giallo (rif.: 15.3):**

**15.9.1** Un Atleta o una Squadra che entra nell'Area di Riscaldamento fuori turno; o che porta in Area di Riscaldamento, o in Camera di Chiamata più persone di quelle consentite (rif.: 6.2, 7.2). Ciò comporterà un cartellino giallo per l'Atleta o per il Capitano in caso di partite di Squadra o di Coppia.

**15.9.2** Un Atleta, Coppia, Squadra che porta in Camera di Chiamata un numero di bocce superiore a quello consentito (rif.: 2.1, 2.2, 2.3). Le bocce in più verranno sequestrate e trattenute fino alla fine della competizione. L'Atleta che porta bocce in più può indicare quali devono essere confiscate.

Nella Divisione a Squadra e a Coppia, il cartellino giallo viene assegnato all'Atleta che porta più bocce rispetto al numero consentito. Se non è possibile determinare chi è quell'Atleta, il cartellino giallo viene assegnato al Capitano (rif.:14)

Le "bocce extra" che sono state confiscate, e sono dunque regolamentari, possono essere recuperate per la successiva competizione nello stesso torneo. Se un Atleta porta troppe bocce e una o più bocce delle rimanenti non passano durante il controllo delle bocce - durante la stessa competizione - si considera un controllo bocce e solo un cartellino giallo assegnato.

**15.9.3** Le bocce di un Atleta non rispettano i criteri durante il controllo delle bocce (rif.: 8 e 14). **L'intero processo di controllo delle bocce è considerato un unico evento. Se un Atleta dovesse portare troppe bocce e perdere una boccia durante il controllo bocce, riceverebbe UN cartellino giallo, NON due.** Verrà affisso un avviso all'ingresso della Camera di Chiamata con l'elenco delle bocce e dell'attrezzatura non regolamentari e di tutti

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

i cartellini gialli.

**15.9.4** Quando si causa irragionevolmente il ritardo di una partita. La decisione dell'Arbitro è definitiva in tali questioni.

**15.9.5** Non accettare la decisione dell'Arbitro e/o agire in modo dannoso per la Squadra avversaria o per il personale di gara.

**15.9.6** Lasciare l'area di gioco durante la partita senza il permesso dell'Arbitro, anche se ciò avviene nel tempo tra i parziali o durante un time-out medico o tecnico, quell'individuo non può tornare in partita.

**15.9.7** L'Assistente Sportivo, l'Operatore di Rampa o l'Allenatore/Assistente Allenatore entrano nell'area di gioco senza il permesso dell'Arbitro (rif.: 10.15.4).

**15.9.8** Utilizzo di attrezzatura che non rientra nei criteri dell'attrezzatura durante la competizione. (Se, durante il controllo dell'attrezzatura prima del Torneo, si scopre che l'attrezzatura non è conforme, quest'ultima può essere adattata per essere conforme e ricevere il timbro/adesivo ufficiale. (rif ultimo paragrafo; 4.1.3; 4.1.5)

**15.10 Un Atleta, Assistente Sportivo, Operatore di Rampa, e/o Allenatore/Assistente Allenatore che commette una delle seguenti infrazioni riceverà un secondo cartellino giallo e sarà escluso dalla partita in corso (rif.: 15.3):**

**15.10.1** Ricevere una seconda ammonizione durante la stessa competizione (ovvero, è stato precedentemente mostrato un cartellino giallo per qualsiasi infrazione elencata nella regola 15.9).

**15.10.2** Un secondo cartellino giallo nell'Area di Riscaldamento o in Camera di Chiamata all'Atleta e/o SA/RO durante la stessa competizione porterà all'esclusione della partita in corso. La Squadra perde contro l'avversario per forfait. (ref.: 10.16.8).

Un secondo cartellino giallo per l'Allenatore/Assistente Allenatore impedisce loro di entrare nella FOP per quella partita.

**15.10.3** Un secondo cartellino giallo in campo durante una partita comporterà l'esclusione dalla partita e potrebbe concludersi in un forfait (rif.:10.16.8). Se è l'Allenatore/Assistente Allenatore, è costretto a lasciare il FOP, ma la partita può continuare.

**15.11 Qualsiasi membro della Squadra, Atleta, Assistente Sportivo, Operatore di Rampa, e/o Allenatore/Assistente Allenatore che commette una delle seguenti infrazioni riceverà un cartellino rosso e una squalifica immediata (rif.: 15.4)**

**15.11.1** Dimostrare comportamenti antisportivi come tentare di ingannare un Arbitro, gareggiare con una boccia che è stata manomessa; o fare commenti non autorizzati dentro o fuori dal campo di gioco.

**15.11.2** Condotta violenta.

**15.11.3** Usare un linguaggio o gesti offensivi, ingiuriosi o volgari.

**15.11.4** Un cartellino rosso in qualsiasi momento comporterà l'immediata squalifica dalla competizione. I risultati delle partite precedenti durante la competizione verranno annullati e l'Atleta o la Squadra non potranno ricevere punti di ranking o di partecipazione (rif.:15.4.1).

## **DISPUTE**

### **16 Procedura di chiarimento e disputa**

**16.1** Durante una competizione una Squadra può avere la sensazione che l'Arbitro abbia trascurato un avvenimento o abbia preso una decisione incorretta che influenzano il risultato della partita. A questo punto, l'Atleta/Capitano della Squadra può richiamare l'attenzione dell'Arbitro rispetto a tali situazioni e chiedere un chiarimento. Il tempo deve essere fermato (rif.: 10.2.10).

**16.2** Durante la partita un Atleta/Capitano può richiedere una sentenza da parte del HR, la quale decisione sarà quella finale e la partita continua. Nessuna ulteriore protesta può essere fatta. Se sono in uso telecamere dall'alto, il Capo Arbitro può utilizzare tali prove per raggiungere una decisione.

## **COMUNICAZIONE**

### **17 Comunicazione**

**17.1** Non ci sarà comunicazione tra Atleta, Assistente Sportivo, Operatore di Rampa o Allenatore/Assistente Allenatore durante un parziale.

Le eccezioni sono:

- Quando un Atleta richiede al suo SA/RO di eseguire un'azione specifica come modificare la posizione della carrozzina, spostare un dispositivo di assistenza, arrotondare la boccia o passarla all'Atleta. Alcune azioni di routine sono consentite senza richiesta specifica al SA/RO,
- Allenatori/CA, SA/RO possono congratularsi o offrire incoraggiamento agli Atleti della loro Squadra dopo un tiro e tra i parziali

**17.2** Nella Divisione a Squadra e Coppia, durante lo svolgimento di un parziale, gli Atleti possono comunicare con i loro compagni di Squadra che sono in campo solo dopo che l'Arbitro ha indicato che è il loro turno di gioco. Durante un parziale, quando a nessuna delle due Squadre è stato indicato di poter giocare (es: durante una misurazione da parte dell'Arbitro, un malfunzionamento dell'orologio) gli Atleti di entrambe le Squadre possono conversare a bassa voce ma devono cessare non appena alla Squadra avversaria viene indicato di poter giocare.

**17.3** Un Atleta non può dare indicazioni all'Assistente Sportivo del proprio compagno di Squadra (Squadra) o all'Operatore di Rampa (Coppia). Ogni Atleta può comunicare direttamente solo con il proprio Assistente Sportivo/Operatore di Rampa. Un Atleta BC3 può utilizzare un foglio o una tabella comune per impartire comandi al proprio compagno di Squadra.

**17.4** Tra i parziali, gli Atleti possono comunicare tra di loro e con i rispettivi SA/RO e Allenatore/CA. Questa comunicazione deve cessare quando l'Arbitro è pronto per iniziare il parziale. L'Arbitro non ritarderà la partita per consentire ulteriori discussioni.

**17.5** Durante una partita, il RO dovrebbe assicurarsi che la propria attrezzatura sia fuori dalla traiettoria di lancio cosicché l'avversario possa facilmente effettuare il proprio lancio, senza provocare danni ad alcun effetto personale presente sulla traiettoria. Per prevenire danni, RO non dovrebbe spostare l'attrezzatura dell'avversario. Durante la partita, RO dovrebbe spostare la propria rampa/attrezzatura fuori dalla traiettoria di lancio dell'avversario così da permettere che il lancio venga effettuato senza alcuna interferenza.

**17.6** Qualsiasi Atleta può parlare con l'Arbitro nel proprio tempo di gioco. SA/RO possono solo trasmettere messaggi da parte dell'Atleta e da parte dell'Arbitro con il permesso dell'Arbitro.

**17.7** Dopo che l'Arbitro indica quale Squadra giocherà, qualsiasi Atleta di quella Squadra può chiedere il punteggio o una misurazione. L'Arbitro non risponderà alle domande riguardanti il posizionamento delle bocce (es: quale boccia avversaria è più vicina?). Gli Atleti possono entrare nell'area di gioco per valutare da autonomamente come sono posizionate le bocce.

**BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

**17.8** Se è richiesta la traduzione in campo durante una partita, l'HR avrà piena autorità per selezionare il traduttore appropriato. HR tenterà prima di utilizzare un volontario sportivo della competizione o un altro Arbitro non attualmente coinvolto in un'altra partita oppure seleziona il traduttore della sua area designata.

**17.9** I traduttori non saranno seduti all'interno della FOP. I traduttori dovranno essere nella loro area designata. Nessuna partita verrà ritardata se un traduttore non è presente quando necessario.

**17.10** Qualsiasi dispositivo di comunicazione, incluso uno smartphone portato sulla FOP da qualsiasi Atleta deve essere approvato durante il controllo dell'attrezzatura e deve ricevere un adesivo ufficiale da HR o designato. Dispositivi di comunicazione non autorizzati NON sono ammessi nella FOP. Qualsiasi uso improprio sarà considerato comunicazione scorretta e garantirà una boccia di penalità da essere giocata alla prima opportunità (Rif: 4; 15.6.3).

Ad Allenatori/Assistenti Sportivi è consentito utilizzare tablet e smartphone per prendere appunti (Tali dispositivi devono essere in una modalità – ad es. “modalità aereo” – che non permetta di comunicare con gli Atleti in campo. Gli Arbitri hanno l'autorità in qualsiasi momento durante la partita di controllare il dispositivo dell'Allenatore/CA per assicurarsi che non sia in modalità di comunicazione). Gli Atleti e gli SA/RO in campo non devono ricevere alcuna comunicazione (elettronica, vocale, segnaletica) dal di fuori del campo durante il parziale. I dispositivi elettronici NON possono essere portati in campo, a meno che non siano stati approvati durante il controllo dell'attrezzatura. Qualsiasi violazione di questa regola è considerata comunicazione inappropriata e garantisce una boccia di penalità.

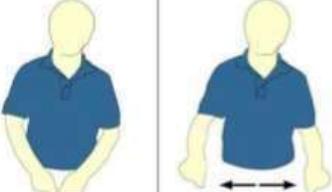
**17.11 Gest/segni degli ufficiali di gara**

I gesti sono stati sviluppati per aiutare sia gli Arbitri che gli Atleti a comprendere determinate situazioni. Gli Atleti non possono protestare se un Arbitro dimentica di usare un gesto specifico.

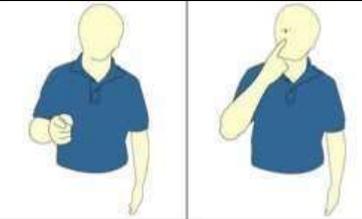
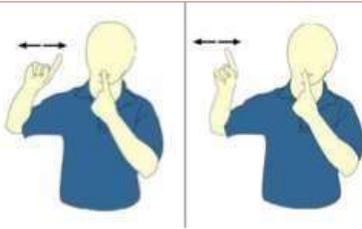
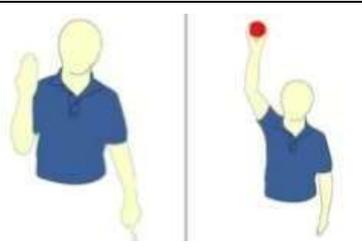
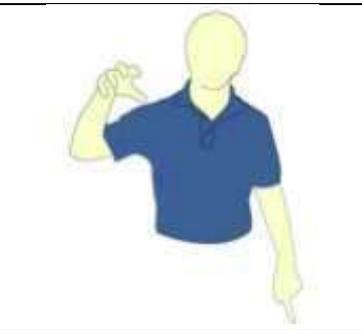
**Arbitri**

Situazione da segnalare	Descrizione del gesto	Gesto da effettuare
<p>Autorizzare il lancio delle bocce di riscaldamento o il Jack:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 10.2.2</li> <li>regola 10.3.2</li> </ul>	<p>Muovere la mano per indicare il lancio e dire: “Inizio riscaldamento”, o “Jack”.</p>	
<p>Indicazione per giocare una boccia colorata:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 10.5</li> <li>regola 10.6</li> </ul>	<p>Mostrare la paletta segnaletica in base al colore della boccia che deve essere lanciata.</p>	

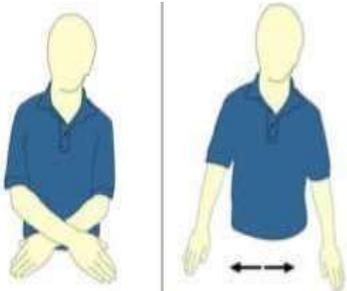
**BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

<p>Bocce equidistanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regola 10.13</li> </ul>	<p>Tenere l'indicatore lateralmente contro il palmo, come mostra la figura, mostrando il bordo agli Atleti. Girare l'indicatore per mostrare il colore della Squadra che deve giocare (come sopra)</p>	
<p>Time-out tecnico o medico:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regola 18</li> <li>• regola 19</li> </ul>	<p>Porre il palmo della mano sopra le dita dell'altra mano, che sono in linea verticale, (a formare una "T") e annunciare quale Squadra ha richiesto il time-out (es. time-out medico tecnico per – nome Atleta/ Squadra/Nazione/ colore bocce).</p>	
<p>Stop</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regola 10.9.2</li> <li>• regola 17.2</li> <li>• regola 10.2.10</li> </ul>	<p>Mostrare il palmo della mano alzata 10.6.2 al cronometrista e dire "ferma il tempo" o mostrarlo alle Squadre e dire "aspetta"</p>	
<p>Sostituzione: solo eventi giovanili</p>	<p>Ruotare un avambraccio attorno all'altro.</p>	
<p>Misurazione</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• regola 3.5</li> <li>• regola 10.16.6</li> </ul>	<p>Mettere una mano di fianco all'altra e separarle come per effettuare una misurazione con il mentro a nastro</p>	

**BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

<p>L'Arbitro chiede se gli Atleti vogliono entrare in campo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 10.16.6</li> </ul>	<p>Indicare gli Atleti e poi l'occhio dell'Arbitro.</p>	
<p>Comunicazione scoretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 15.6.3</li> <li>regola 17</li> </ul>	<p>Indicare la bocca e con l'altra mano muovere l'indice lateralmente.</p>	
<p>Boccia morta/ boccia fuori:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 10.9.2</li> <li>regola 10.10.3</li> <li>regola 10.11</li> </ul>	<p>Indicare la boccia e alzare l'avambraccio verticalmente con la mano aperta ed il palmo verso il corpo dell'Arbitro. Dire "Fuori" o "Boccia morta". Poi sollevare la boccia che è uscita.</p>	
<p>Ritiro della boccia:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 15.1</li> </ul>	<p>Indicare la boccia ed alzare l'avambraccio con la mano concava prima di raccogliere la boccia (ove possibile).</p>	
<p>1 boccia di penalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 15.2</li> </ul>	<p>Alzare 1 dito.</p>	

**BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

<p>Cartellino giallo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 15.3</li> </ul> <p>Secondo cartellino giallo ed esclusione dalla partita in corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 15.9</li> </ul>	<p>Mostrare il cartellino giallo per l'infrazione.</p> <p>Mostrare il cartellino giallo per la seconda infrazione (fine della partita, per tutte le Divisioni)</p>	
<p>Cartellino rosso (Squalifica):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 15.4.3</li> <li>regola 15.11.4</li> </ul>	<p>Mostrare il cartellino rosso (fine della partita per tutte le Divisioni).</p>	
<p>Fine del parziale / fine della partita:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 10.15</li> </ul>	<p>Incrociare le braccia distese verso il basso ed allontanarle lateralmente. Dire "Fine parziale", o "Fine partita".</p>	
<p>Punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>regola 3.4</li> <li>regola 10.16</li> </ul>	<p>Mettere le dita sul colore corrispondente della paletta per mostrare il punteggio. Annunciare il punteggio.</p>	

## Punteggi

### Esempi di punteggio

Boccia International Sports Federation Ltd è una società a responsabilità limitata con garanzia registrata in Inghilterra e Galles, numero 8199521. Indirizzo registrato 60 Charlotte Street, Londra W1T 2NU, Regno Unito

**BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

			
3 punti per il rosso	7 punti per il rosso	10 punti per il rosso	12 punti per il rosso

**Giudice di linea**

Situazione da segnalare	Descrizione del gesto	Gesto da effettuare
Attirare l'attenzione dell'Arbitro	Alzare il braccio	

**TIME-OUT**

**18. Time-out medico**

**18.1** Se un Atleta o SA/RO sta male durante una partita (deve essere una situazione grave) qualsiasi Atleta può chiedere un time-out medico se necessario. Una partita può essere interrotta per un time-out medico di dieci (10) minuti durante i quali l'Arbitro deve interrompere il cronometraggio della partita. Nella Divisione BC3, durante i dieci minuti di time-out, gli Operatori di Rampa non devono guardare l'area di gioco.

**18.2** Un Atleta o SA/RO può ricevere solo un (1) time-out medico per partita.

**18.3** Qualsiasi Atleta o SA/RO ricevente un time-out medico deve essere visto in campo il prima possibile dal personale medico assegnato al palazzetto. Il personale medico può essere assistito nella comunicazione dall'Atleta o da SA/RO, se necessario. **Il time-out medico comincia immediatamente quando segnalato, ma il conto alla rovescia del tempo non comincerà fino a quando il medico arriva in campo.**

**18.4** In qualsiasi Divisione, se un Atleta non è in grado di continuare, tutte le bocce rimanenti diventano bocce morte.

**18.5** Quando il time-out medico viene chiamato per un Assistente Sportivo/Operatore di Rampa e, SA/RO non è in grado di continuare dopo il time-out, se all'Atleta sono rimaste delle bocce e non riesce a giocarle senza assistenza, diventeranno bocce morte.

## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

**18.6** Se un Atleta continua a chiamare il time-out medico nelle partite successive, il TD in consultazione con il personale medico ed un rappresentante del paese di quell'Atleta determinerà se quell'Atleta deve essere rimosso dal resto della competizione.

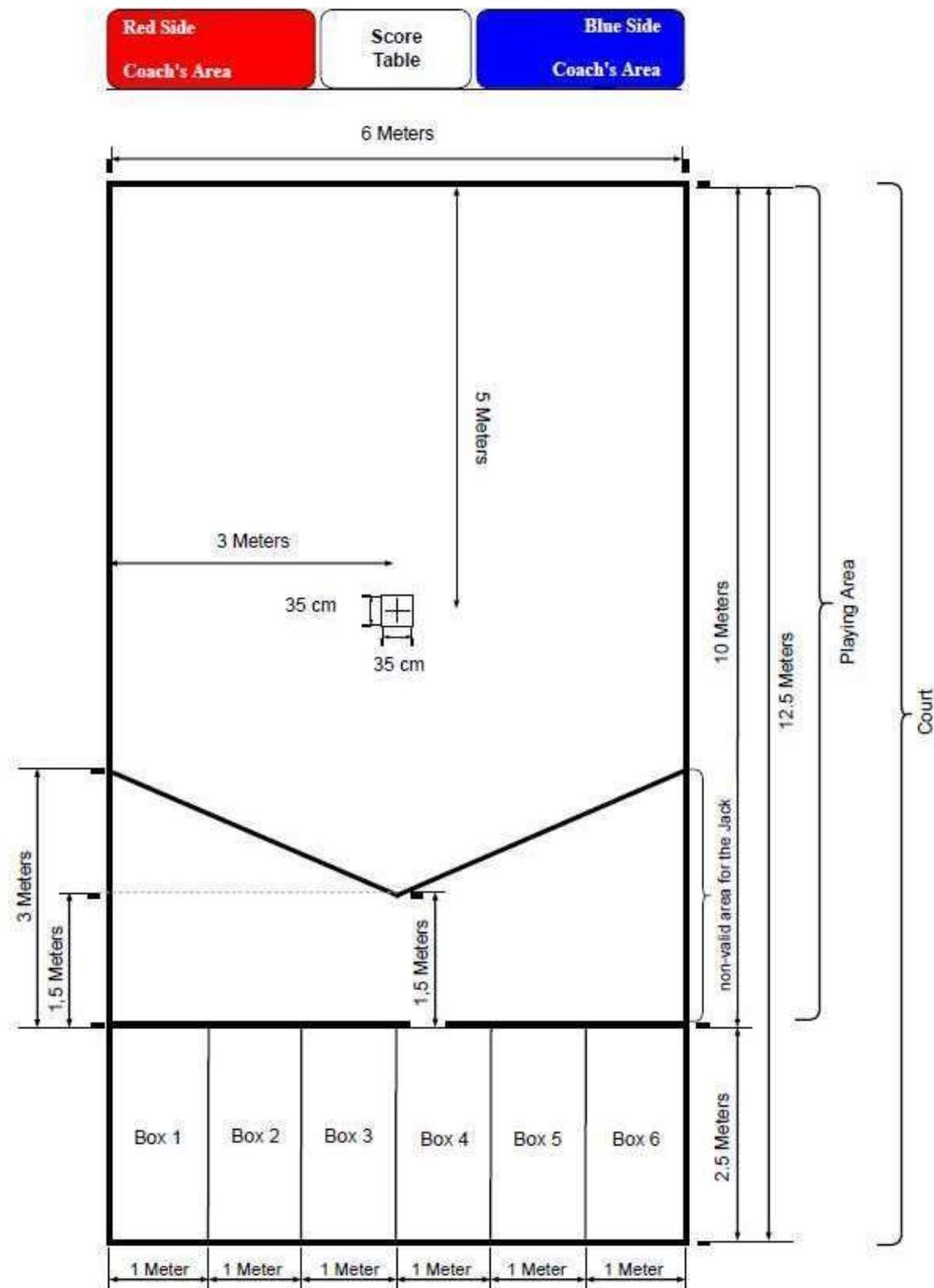
Nella Divisione Individuale se un Atleta viene rimosso dal resto della competizione, tutte le partite successive che avrebbe dovuto giocare avranno il punteggio più alto di 6-0; o la maggiore differenza punti di qualsiasi partita di quel girone o della fase eliminatoria.

### **19. Time-out tecnico**

**19.1** Una volta per partita, in caso di rottura dell'attrezzatura, il tempo deve essere fermato e all'Atleta sarà assegnato un time-out tecnico di dieci (10) minuti per riparare la propria attrezzatura. In una partita a Coppie un Atleta può condividere la rampa con il proprio compagno di Squadra, se necessario. Una rampa o carrozzina di ricambio può essere sostituita tra i parziali (il Capo Arbitri deve essere informato). Gli articoli per la riparazione, inclusa la rampa o la carrozzina sostitutive, possono provenire dall'esterno del FOP. Un Ufficiale di gara (Giudice di linea, cronometrista, Arbitro...) deve accompagnare il personale addetto alla riparazione.

**19.2** Se l'attrezzatura non può essere riparata (o rimpiazzata durante i parziali), l'Atleta deve proseguire a giocare con l'attrezzatura danneggiata. Se l'Atleta non è in grado di continuare, qualsiasi boccia rimasta all'Atleta diventerà boccia morta.

## Disposizione del campo di Boccia



## **BISFed Regolamento Internazionale di Boccia – 2021 - 2024 (v.2.1)**

---

### **Linee guida per la tracciatura e la misurazione**

Nastro largo per le linee esterne, linea di lancio e linea V.

Nastro stretto per le linee divisorie del box di lancio, la croce ed il quadrato della croce di **35cm x 35cm**  
Ogni linea della croce dovrebbe essere fra i 15 ed i 35 cm.

Linea dei 6 metri: dall'interno delle linee laterali.

Linee laterali dei 12.5 metri : dall'interno della prima linea all'interno della linea di fondo.

10 metri: dall'interno della prima linea al retro della linea di lancio.

5 metri: dall'interno della prima linea al centro della croce.

3 metri: dall'interno della linea laterale al centro della croce.

3 metri: dal retro della linea di lancio alla parte anteriore della linea V.

1.5 metri: dal retro della linea di lancio al vertice anteriore della linea V.

2.5 metri: dall'interno della linea di fondo all'interno ( che è anche la parte posteriore) della linea di lancio.

Linee box da 1 metro: distribuite uniformemente su entrambi i lati dei contrassegni del metro.