

Regolamento Internazionale Boccia BISFed 2021 -2024 – v.1.1



Tradotto da Giada Zoli, Loreno Targa, Marco Bernardi



Controllo della versione del documento

Qualsiasi modifica apportata a questo regolamento verrà indicata 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">• 3.4.8 Risoluzione di una disputa• Regola 4 Controllo Bocce• 8.11 “ispezione visiva”• Regola 9 Controllo Bocce• Regola 9.4 Bocce che non passano il controllo NON vengono ricontrollate• 10.16 Controllo Bocce post partita• 15.11.1 bocce manomesse	GV	Ottobre 2021

Le modifiche v.1.1 sono in questa tonalità di colore

Modifiche apportate al Regolamento 2018 v.4

Le modifiche apportate al regolamento sono evidenziate in blu. La maggior parte, ma non necessariamente tutte le modifiche sono riassunte qui

Modifiche della Versione 1.1

Intestazioni dei capitoli aggiunti

1. Definizioni espanse
2. Requisiti di età rimossi - inseriti nella Guida alla Competizione specifica per ogni competizione
- 3.2 Clausola CP (coppia) rimossa
- 3.3, 3.3 Nessuna riserva in nessuna Divisione (ad eccezione che negli eventi giovanili come da Guida alla competizione)
- 3.6 Consentire la presenza dell'Assistente Allenatore (CA)
- 4 Controlli delle bocce rimossi dal controllo dell'attrezzatura pre-torneo - verranno eseguiti in Camera di Chiamata
- 4 Non sono ammessi dispositivi elettronici non approvati in campo. Questo include TUTTI gli orologi "smart"
- 4.7 Bocce con licenza da utilizzare nelle competizioni autorizzate dalla BISFed come da programma
- 4.7 + 8.11 Aggiunto il controllo delle bocce alle procedure della Camera di Chiamata.
Le bocce che non superano il controllo NON vengono sostituite, ad eccezione del Jack
- 5.2 Parte finale superiore rialzata - il pezzo terminale superiore della rampa non può superare l'altezza delle sponde laterali
- 5.4 Requisiti del puntatore spiegati più chiaramente
- 5.5, 13.5 L'oscillazione bidirezionale per i tiebreak ed il ritorno dall'area di gioco devono essere simultanei
- 6.4 Adattamenti della sedia a rotelle
- 9.4 Le bocce che non superano il controllo in Camera di Chiamata non vengono ricontrollate
- 10.1 NON invadere il box dell'avversario durante i 2 minuti di riscaldamento
- 10.7 Concessione all'Operatore di Rampa di visionare le misurazioni
- 10.12 Equidistante - Deve essere uguale distanza E uguale PUNTEGGIO
- 10.14 "Boccia caduta" - chiarito
- 10.16 "Controlli obbligatori delle bocce"
- 10.5.1 Spostarsi "Fuori dalla traiettoria di gioco"
- 12 Parziale interrotto - chiarito
- 13.3 Quando il punteggio è pari alla fine dei parziali regolamentari, il lancio della moneta viene effettuato prima di "Un Minuto"
- 13.7 Rimosso questo Tie- Break (dal momento che il Ranking è il giudice finale)
- 14.2 Atleti e SA/RO non dovrebbero entrare nell'area di lancio degli avversari - (a volte non può essere evitato ma tutti dovrebbero fare il massimo sforzo per rispettare l'area degli avversari.)
- 15.2.1 Quadrato bersaglio più grande (ora 35x35cm)
- 15.2.3 Rotazione del tiro di penalità – dicitura chiarita
- 15.8.8 Rimosso questo oggetto (Boccia Non Tirata NON è una violazione - diventa solo una boccia morta)
- 18.3, 18.6 "dottore" cambiato in "personale medico"
- 19 Aggiunta una sezione per il timeout tecnico in modo che sia tutto in un unico posto
- 20.8 Il ricorso sarà risolto nell'Area della Competizione (FOP)

Introduzione

Le regole presentate in questo [Regolamento](#) riguardano il gioco della Boccia.

Il presente Regolamento di Gara si applica a tutte le competizioni internazionali organizzate sotto l'egida della BISFed (Boccia International Sport Federation). Queste competizioni comprendono tutti gli eventi sanzionati da BISFed e includono: Eventi regionali, Eventi [Coppa](#) Mondiali, Campionati Regionali e Mondiali e Giochi Paralimpici.

[Gli Atleti devono soddisfare i requisiti indicati nel manuale di Classificazione.](#)

[Le competizioni Giovanili potrebbero avere lievi variazioni a queste regole \(ad esempio, in alcune competizioni le riserve potrebbero essere ammesse per Squadra e di Coppia.\) L'età dei concorrenti sarà indicata nella Guida alla Competizione per ogni Competizione Giovanile. \(L'età minima è di 15 anni prima dell'inizio dell' anno per tutte le altre competizioni BISFed\)](#)

[Le Federazioni Nazionali, e chiunque altro, possono adattare queste regole per soddisfare qualsiasi esigenza specifica, ma devono attenersi a queste regole per partecipare alle competizioni sanzionate dalla BISFed.](#)

I comitati organizzatori delle competizioni possono aggiungere punti di chiarimento con l'accordo del Delegato Tecnico nominato da BISFed, tuttavia questi punti non devono alterare il significato del Regolamento e dovrebbero essere chiaramente identificati su qualsiasi Modulo di Sanzione presentato a 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. Invia un'e-mail a admin@BISFed.com se desideri ricevere questo documento. BISFed si impegnerà a pubblicare i documenti tradotti, tuttavia, a scanso di equivoci, la versione inglese è la copia FINALE per tutte le controversie e gli appelli.

Fotografia

Non sono consentite foto con il flash. È consentita la ripresa video delle partite. Tuttavia, treppiedi e fotocamere [sul FOP](#) possono essere collocati solo con l'approvazione dell'HR o del TD.

Dichiarazione

BISFed riconosce che possono verificarsi alcune situazioni che non sono state trattate in questo manuale. Queste situazioni saranno trattate nel momento in cui si presentano in consultazione con il Delegato Tecnico e/o il Capo Arbitro. [Qualsiasi circostanza speciale che richieda una variazione dalle regole della competizione e che abbia un impatto sulla preparazione o sullo svolgimento di una partita deve essere anticipata prima dell'inizio della competizione. Le questioni devono essere sollevate prima o durante la Riunione Tecnica in modo che possano essere discusse e risolte prima che qualsiasi partita abbia inizio.](#)

Sommario**LE BASI**

1. Definizioni.....	6
2. Idoneità al gioco	7
3. Tipi di gioco	7
4. Controllo dell'attrezzatura	9
5. Dispositivi di assistenza	12
6. Carrozzine	14

PREPARAZIONE PRE-GIOCO

7. Riscaldamento	15
8. Camera di chiamata.....	15
9. Controllo bocce	17

IN CAMPO

10. Gioco	18
11. Punteggio	21
12. Parziale interrotto	22
13. Tie-break	23
14. Movimento in campo	23

INFRAZIONI

15. Infrazioni	24
----------------------	----

COMUNICAZIONE

16. Comunicazione	28
Gesti / segni degli ufficiali di gara	30

TEMPO

17. Tempo di gioco per parziali	35
18. Time out Medico	35
19. Time out Tecnico	36

RICORSI (PROTESTS)

20. Procedura di chiarimento e protesta	36
---	----

Misure campo da boccia	37
------------------------------	----

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 l'Allenatore nella parte tecnica. Quando entra in campo il CA deve sedersi accanto al tabellone dei 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, 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 fornite 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 tirata	(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"	Nella parte posteriore del box di lancio. Il RO DEVE spostare la propria attrezzatura in modo che non interferisca con l'avversario, né venga danneggiato dall'avversario che la sposta.
Quando la boccia viene rilasciata	L'Atleta nell'azione finale del gesto di lancio della boccia. Per i BC3 questo include il tempo durante in quale la boccia è sulla rampa.
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.
Sagoma di verifica della circonferenza	Una sagoma (standard BISFed) con due fori dal diametro specifico utilizzata 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 bersaglio	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 accidentalmente o intenzionalmente contravvenendo al normale ordine di gioco.
Parziale riavviato	Un parziale interrotto che è stato ricostruito e che può continuare ad essere giocato.
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. Idoneità al gioco

I concorrenti devono essere seduti su una carrozzina per competere. I criteri di idoneità (Classificazione) sono definiti nel dettaglio nelle Regolamento di Classificazione BISFed. Per maggiori dettagli sulla classificazione, fare riferimento all'ultimo Regolamento di Classificazione Boccia BISFed, pubblicato sul sito BISFed.

3. Tipi di gioco

Le partite sono:

Individuale (uno contro uno)

Coppia (due contro due)

Squadra (tre contro tre)

3.1 Competizioni individuali

- Individuale BC1 Maschile
- Individuale BC1 Femminile
- Individuale BC2 Maschile
- Individuale BC2 Femminile
- Individuale BC3 Maschile
- Individuale BC3 Femminile
- Individuale BC4 Maschile
- Individuale BC4 Femminile

Nella Divisione Individuale, 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. La Squadra che lancia le bocce rosse occuperà il box 3, e la Squadra che lancia le bocce blu occuperà il box 4. Quando entrano nella Camera di Chiamata, ogni Atleta può portare 6 bocce rosse, 6 bocce blu e 1 Jack. 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 per tutti i tipi di competizione. L'Allenatore/CA deve sedersi accanto al tabellone dei punteggi nella sezione Allenatore designata.

3.2 Competizioni a Coppie

Coppia BC3

I concorrenti devono essere classificati come Atleti BC3. Ogni Coppia deve avere un Atleta maschio e una femmina. Ogni Atleta è assistito da un Operatore di rampa che deve attenersi alle Regole dell'Operatore di Rampa (rif.: 3.5) Inoltre, un Allenatore o un Assistente Allenatore (CA) può accompagnare ogni coppia in campo. Durante ogni Parziale, l'Allenatore/CA deve sedersi accanto al tabellone dei punteggi nella sezione Allenatore designata.

Coppia BC4

I concorrenti devono essere classificati come Atleti BC4. Ogni Coppia deve avere un Atleta maschio e una femmina. I giocatori che lanciano col piede possono essere assistiti da un Assistente Sportivo che deve attenersi alle Regole dell'Assistente Sportivo (rif.: 3.5). Inoltre, un Allenatore o un Assistente Allenatore (CA) può accompagnare ogni coppia in campo. Durante ogni Parziale, l'Allenatore/CA deve sedersi accanto al tabellone dei punteggi nella sezione Allenatore designata.

Nelle Divisioni di Coppia BC3 e Coppia 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 hanno tre (3) bocce colorate ciascuno. La coppia che usa le bocce rosse occuperà i box 2 e 4, e la coppia che usa le bocce blu occuperà i box 3 e 5.

3.2.1 In Camera di Chiamata ogni membro della Coppia può portare 3 bocce rosse e 3 bocce blu oltre ad 1 Jack per Coppia.

3.3 Competizioni a Squadre

Gli Atleti devono essere classificati come BC1 o BC2. Una Squadra deve giocare la partita con tre Atleti e ogni Squadra deve avere, almeno un Atleta maschio, almeno un Atleta femmina e almeno uno deve essere un Atleta BC1. Non ci sono sostituti. (Le sostituzioni potrebbero essere consentite negli eventi giovanili; se consentito, ciò sarà indicato nel Documento Tecnico di quella Competizione.)

In ogni squadra è ammesso soltanto un Assistente sportivo che deve attenersi alle Regole dell'Assistente Sportivo (rif.: 3.5) Inoltre, un Allenatore o un Assistente Allenatore può accompagnare ogni squadra in campo. Durante ogni Parziale l'Allenatore/CA deve sedersi accanto al tabellone dei punteggi nella sezione Allenatore designata.

Nella Divisione a squadre una partita è composta da sei (6) Parziali. Ogni Atleta inizia un Parziale con il possesso del Jack che passa in ordine numerico dal box 1 al box 6. Gli Atleti hanno due (2) bocce colorate ciascuno. La squadra che usa le bocce rosse occuperà i box 1, 3 e 5 mentre la squadra che usa le bocce blu occuperà i box 2, 4 e 6.

3.3.1 In Camera di Chiamata ogni membro della Squadra può portare 2 bocce rosse, 2 bocce blu oltre ad 1 Jack per Squadra.

3.4 Responsabilità del Capitano

3.4.1 Nella Divisione a Squadra e Coppia, ogni squadra è guidata da un capitano per ogni partita. Una lettera "C", chiaramente visibile all'Arbitro, deve 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:

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

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

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

3.4.5 Riconoscere la decisione dell'Arbitro nel processo di punteggio.

3.4.6 Consultazione con l'Arbitro in una situazione di Partita Interrotta o in caso di disputa.

3.4.7 Firmare il referto della partita 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.

3.4.8 Risolvere una disputa. Come indicato nella regola 20, 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 16.8 e 16.9

3.5 Assistenti Atleti

3.5.1 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, ci si riferisce all'individuo(i) che rilascia la boccia. L'Operatore di Rampa deve rispettare la politica BISFed sulla nazionalità 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.

Regolamento Internazionale Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1.1)

Affinché sia consentita una sostituzione, è necessario fornire all'HR un documento medico attestante la malattia e informare l'ufficio Informazioni Gara prima dell'apertura dei campi di riscaldamento per la partita in questione. L'avversario deve essere informato della sostituzione subito non appena 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 dei propri 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 sedia 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;
- Raccogliere le bocce dopo ogni parziale - **quando l'Arbitro prende la boccia e dice "un minuto!"**
- **Agevolare le conversazioni tra l'Atleta e l'Arbitro – con l'approvazione dell'Arbitro**
- **NON può entrare nella FOP senza permesso (Rif 15.9.7)**
- **DEVE rimanere fuori dai box di lancio degli avversari**

Quando la boccia viene rilasciata, l'Operatore di Rampa

- **non deve** avere contatto fisico diretto con l'Atleta (non toccare in alcun modo l'Atleta rif.: 15.5.5);
- **non deve** aiutare l'Atleta spingendo o regolando la carrozzina;
- **non deve toccare** il puntatore.

Un Operatore di Rampa non può guardare nell'area di gioco durante lo svolgimento di un parziale (rif.: 15.6.2, 15.6.5).

3.5.2 Assistente Sportivo

Gli Atleti BC1 e i giocatori di piede BC4 possono avere un Assistente Sportivo. L'Assistente Sportivo dei giocatori di piedi BC1 e BC4 **deve** 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 la boccia viene rilasciata, all'Assistente Sportivo non è consentito avere un contatto fisico diretto con l'Atleta (non toccare in alcun modo l'Atleta rif.: 15.5.5); **e non gli è permesso** aiutare l'Atleta spingendo o regolando la carrozzina.

3.5.3 Assistente Allenatore

Un Assistente Allenatore accompagna un Atleta al posto dell' Allenatore e ha gli stessi diritti di un Allenatore. Solo uno dei due (Allenatore o CA) è autorizzato ad accompagnare l'Atleta nell'area di riscaldamento, Camera di Chiamata o FOP. Durante il Parziale, il CA (o Allenatore) deve essere seduto accanto al tabellone dei punteggi nella sezione designata.

3.6 Allenatore

Ad un Allenatore o Assistente Allenatore per squadra è consentito l'accesso all'area di Riscaldamento, Camera di chiamata e FOP per ogni Divisione(rif.: 7.2, 8.2). **Questo include la Divisione Individuale.**

4. Controllo dell'attrezzatura

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

Il controllo delle attrezzature (carrozze, rampe, puntatori, guanti, stecche, **dispositivi di comunicazione**, ecc.) deve avvenire all'inizio del torneo. Il Capo Arbitro e/o un suo delegato effettueranno i controlli in un momento determinato dal Delegato Tecnico. Idealmente, questo dovrebbe avvenire 48 ore prima dell'inizio della competizione. **Le attrezzature controllate e approvate riceveranno un timbro o un adesivo ufficiale per ogni articolo, incluso un adesivo per ogni sezione della rampa.**

Guanti, stecche o altri dispositivi simili che l'Atleta utilizza in campo necessitano di un'approvazione documentata in sede di Classificazione, [tale documento](#) deve essere portato al controllo dell'attrezzatura. Gli Arbitri possono richiedere tale approvazione anche durante la procedura della Camera di Chiamata. Gli Atleti e Allenatori/CA che utilizzano dispositivi di comunicazione [sulla FOP](#) deve avere questi [dispositivi](#) approvati al controllo dell'attrezzatura e [devono ricevere il timbro/adesivo ufficiale](#). Sono consentiti solo i [dispositivi necessari per una comunicazione approvata](#). Gli arbitri possono controllare l'attrezzatura in qualsiasi momento durante una partita per assicurarsi che gli Atleti e SA/RO siano in regola. Non saranno consentite richieste di certificare altri articoli una volta superati i controlli delle attrezzature. Gli Atleti e gli Assistenti Sportivi/Operatori di Rampa in campo non devono ricevere alcuna comunicazione dall'esterno del campo mentre si trovano sul FOP. Sul FOP non sono ammessi dispositivi di comunicazione non approvati. Qualsiasi infrazione a questa regola costituirà una comunicazione inappropriata e garantirà una boccia di penalità che verrà giocata alla prima opportunità (cioè, alla fine del Parziale corrente quando viene scoperta l'infrazione)

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, all'Atleta verrà assegnato un cartellino giallo.](#) (rif: 15.9.8) Se l'attrezzatura di un Atleta (carrozzina, rampa, guanti, stecche e altri ausili) non soddisfacesse i criteri una seconda volta a seguito di [una verifica casuale](#) l'Atleta riceverebbe il secondo cartellino giallo e sarebbe [escluso](#) dalla partita in corso.

CONTROLLO BOCCE

[Durante il Controllo dell'Attrezzatura e negli orari programmati durante il torneo, ci sarà un'area non ufficiale per il controllo delle bocce dove è possibile controllare le bocce sui dispositivi di prova ufficiali. Sarà disponibile una libreria di immagini per fornire un riferimento rispetto alle bocce da considerare " in buono stato".](#)

4.1 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 x 6 m 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 della 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 del campo da boccia in fondo a questo regolamento](#)).

Tutte le linee che demarcano il 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 [grosso](#), largo 4 cm – 7 cm, sarà utilizzato per: linee di delimitazione esterne, linea di lancio e linea a V. Il nastro [stretto](#), largo da 1,9 a 2,6 cm, deve essere usato per: le linee che dividono i box di lancio, il quadrato del bersaglio e la croce. La dimensione interna del quadrato bersaglio è [35 x 35 cm](#). Il nastro [stretto](#) deve essere posizionato all'esterno dei 35 cm del quadrato.

4.2 Tabellone segnapunti

Il tabellone deve essere posizionato in una posizione in cui tutti gli Atleti che partecipano alla gara possono [chiaramente](#) vederlo.

4.3 Attrezzatura per il cronometraggio

L'attrezzatura di cronometraggio dovrebbe essere elettronica.

4.4 Bocce morte

Una boccia che va fuori dalle linee che delimitano il campo di gioco deve essere posizionato nell'area designata - un contenitore di bocce morte, appena al di fuori della linea di demarcazione del campo a circa 1 m dall'area di gioco. Ciò consente agli Atleti di avere uno spazio di manovra completo attorno alle bocce e per vedere le bocce in gioco chiaramente.

4.5 Indicatore di colore rosso/blu

L'indicatore è una paletta colorata usata dall'Arbitro per mostrare quale Squadra (rossa o blu) deve giocare. L'arbitro usa l'indicatore e le sue dita per mostrare il punteggio alla fine di ogni Parziale e alla fine della partita.

4.6 Dispositivi di misurazione

Sagome di verifica della circonferenza vengono utilizzate per misurare la circonferenza di una boccia. Altri dispositivi quali metri a nastro, compassi, spessimetri, torce sono utilizzati dagli Arbitri per misurare le distanze in campo.

4.7 Bocce

Un set per la Boccia è composto da sei bocce rosse, sei blu e una bianca. Le bocce utilizzate nelle competizioni sanzionate devono soddisfare i criteri stabiliti da BISFed (rif.: 4.7.1, 4.7.2).

Ciascun Atleta o Squadra può utilizzare le proprie bocce colorate. Nella Divisione Individuale ogni Atleta può utilizzare il proprio Jack; nella Divisione a Squadre e a Coppie ogni Squadra deve usare un solo Jack.

Le bocce da competizione possono essere utilizzate solo dagli Atleti che non portano le proprie bocce in Camera di Chiamata. Un Jack da competizione verrà prestato a una squadra se il proprio Jack non supera il test di verifica delle bocce.

4.7.1 Criteri per la boccia

4.7.1.1 Una boccia deve essere di natura sferica costruita utilizzando riquadri di dimensioni uniformi. I riquadri devono essere cuciti insieme uniformemente per definire la forma sferica. Una boccia deve pesare 275 g. +/- 12 gr. La circonferenza di una boccia deve essere 270 mm +/- 8 mm.

Tutti i riquadri per una data boccia devono essere dello stesso unico materiale. I materiali ammessi possono essere vinile, tessuto poliuretano, pelle, pelle sintetica, pelle scamosciata o altro materiale simile con caratteristiche di bassa cedevolezza ed elasticità.

I materiali di riempimento consentiti devono essere pellet o perline di dimensioni uniformi in polietilene o altra plastica simile, o materiali inerti naturali. I materiali devono essere non conduttivi, non metallici e non magnetici.

4.7.1.2 Le bocce devono avere un colore definito di rosso, blu e bianco e ogni colore deve rientrare nella gamma di colori accettati da BISFed (incluso in appendice).

4.7.1.3 Ogni boccia utilizzata nelle competizioni sanzionate da BISFed* deve essere una "boccia con licenza" di un produttore autorizzato. Le bocce devono essere contrassegnate con il logo ufficiale del produttore e il logo ufficiale della licenza BISFed. Entrambi i loghi devono essere chiaramente visibili.

*Questa regola si applicherà completamente a partire da 1° Gennaio 2023. Prima di questa data, si applicherà solo ai seguenti eventi:

- Campionati Mondiali 2022
- Coppe Mondiali 2022

4.7.1.4 Una boccia sarà eliminata dal gioco se non è in buone condizioni. In buone condizioni significa adatto allo scopo previsto, di qualità soddisfacente, non danneggiato e capace di qualsiasi standard di prestazione concordato. Non deve presentare fori o tagli visibili sulla superficie esterna. La superficie deve essere priva di adesivi o decalcomanie. La boccia non deve avere fili strappati o mancanti o più di due punti ricuciti o riparati.

Nessun residuo o sostanza deve essere all'esterno della boccia. Ciò include adesivi o colle o qualsiasi sostanza a basso attrito come olio o grasso. Le bocce non devono presentare abrasioni applicate intenzionalmente alle superfici.

Gli Atleti trovati ad utilizzare bocce alterate verranno immediatamente squalificati dal Torneo. (Rif:15.11.1)

Maggiori dettagli riguardanti le bocce con licenza saranno pubblicati nella versione 1.2 del Regolamento prevista per Gennaio 2022.

4.7.2 Verifica delle bocce

4.7.2.1 Dopo il lancio della moneta, ogni boccia verrà verificata in Camera di Chiamata utilizzando un dispositivo standard di verifica di rotolamento BISFed per controllare che rotoli solo per effetto della gravità lasciando rotolare la boccia lungo una rampa di alluminio lunga 290 mm e con un'inclinazione di 25 gradi in orizzontale (più o meno 0,5 gradi). Ogni boccia deve rotolare almeno 175 mm sul piatto di uscita orizzontale in alluminio largo 100 mm del dispositivo di verifica e si riterrà che abbia superato il test se rotolerà effettivamente per tutta la lunghezza del piatto di uscita orizzontale e cadrà alla fine di esso. Ogni boccia può essere verificata un massimo di tre volte ed il test verrà considerato non superato se la boccia non cade dal piatto di uscita orizzontale fino ad un massimo di tre tentativi. Una boccia che cade dal lato del piatto di uscita viene considerata non idonea. Se la boccia passa al primo tentativo, il secondo e il terzo tentativo non sono necessari. Allo stesso modo, se non passa al primo tentativo ma passa al secondo, il terzo tentativo non viene effettuato (nei tornei sanzionati BISFed, il test verrà eseguito su un dispositivo di verifica di rotolamento confermato dall'HR con un rilevatore di angoli in modo che abbia un'inclinazione fra i 24,5 ed i 25,5 gradi).

4.7.2.2 La circonferenza della boccia sarà testata usando una sagoma di verifica della circonferenza (standard BISFed di spessore 7 – 7,5 mm) con due fori uno del diametro di 262 mm (il buco 'piccolo') l'altro di 278 mm (il buco 'grande'). La procedura di verifica sarà:

4.7.2.2.1 Ogni boccia sarà testata per verificare che non passi attraverso il buco piccolo, per effetto della gravità dovuta al proprio peso, posizionandola delicatamente sopra il buco piccolo.

4.7.2.2.2 Ogni boccia sarà testata per verificare che passi attraverso il buco grande. Ogni boccia verrà posizionata delicatamente sul buco grande. La boccia deve passare attraverso il buco grande sotto il proprio peso (cioè solo per effetto della forza di gravità).

4.7.2.3 Il peso di ogni boccia verrà verificato utilizzando una bilancia con uno scarto di 0,01 g.

4.7.2.4 Ogni boccia sarà ispezionata visivamente per verificarne la conformità durante il processo di verifica della boccia

4.7.2.5 Il Capo Arbitro può eseguire ulteriori test casuali secondo le regole 4.7.1.1 – 4.7.2.4.

4.7.2.6 Qualsiasi boccia che non passa secondo le regole 4.7.1.1 – 4.7.2.5 sarà ritirata e trattenuto dal Capo Arbitro fino alla fine del torneo; tale boccia non può essere utilizzata durante il torneo. (Rif. 9.4)

Il Capo Arbitro ed infine il Delegato Tecnico prenderanno la decisione finale se eventuali bocce possono essere utilizzate o se vengono ritirate.

5. Dispositivi di Assistenza

I dispositivi di assistenza, come rampe e puntatori utilizzati dagli Atleti della Divisione BC3 devono essere approvati al Controllo dell'attrezzatura di ogni torneo. Guanti e/o stecche utilizzati da qualsiasi Atleta, con la mano che lancia, deve avere un'approvazione certificata dalla classificazione che deve essere portata al controllo dell'attrezzatura e in Camera di Chiamata.

5.1 Una rampa, quando posata su un lato, deve rientrare in un'area di 2,5 mx 1 m. Quest'area è tridimensionale; nessuna parte della rampa può sporgere sopra alle righe.

Le rampe devono avere la base e tutte le estensioni 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 consentiti segni o linee per indicare l'estensione massima consentita di qualsiasi porzione della rampa o del supporto della boccia.**

5.1.1 Per prevenire danni, solo l'Operatore di Rampa o l'Allenatore possono gestire la rampa durante i controlli dell'attrezzatura. Una volta approvato il controllo dell'attrezzatura, l'Arbitro applicherà il timbro o l'adesivo di convalida fornito dall'HOC per la competizione su tutte le attrezzature approvate.

5.2 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, livelle, freni, dispositivi di puntamento, mirini, ecc.). Tali dispositivi meccanici non sono consentiti nella Camera di Chiamata o sul FOP. Una volta che l'Atleta rilascia la boccia, nulla deve ostruire la boccia in alcun modo. Non è consentito un piano rialzato. Un attacco accessorio fisso o temporaneo sulla rampa **non può essere utilizzato per puntare/mirare/orientare la rampa. **Questo include cerchi, anelli e supporti. Qualunque sponda laterale o altra sporgenza non deve superare l'altezza (diametro) della sfera. La sponda terminale/superiore non deve superare l'altezza delle sponde laterali.****

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

5.4 Non ci sono restrizioni sulla lunghezza del puntatore utilizzato dall'Atleta per rilasciare la boccia dalla rampa (rif.: 15.5.4.) Il puntatore deve essere attaccato direttamente all'Atleta. (testa, bocca, braccio, gamba, ecc.). I puntatori devono avere un contatto diretto con la boccia (e con l'Atleta) quando rilasciano la boccia. Il rilascio della boccia deve essere causato dalla forza dell'Atleta che usa il puntatore. Alzare o abbassare uno sportellino non è consentito. Corde, nastri, strisce di stoffa, ecc., non sono puntatori. I puntatori approvati riceveranno adesivi di convalida.

5.5 Dopo che l'Arbitro ha presentato il Jack, e prima di lanciare il Jack, l'Atleta che lancia deve chiaramente oscillare la rampa di almeno 20 cm a sinistra e 20 cm a destra – d'ora in avanti denominato "l'oscillazione bidirezionale" (rif.: 15.5.9). (Ciò garantisce che l'Operatore di Rampa non possa assistere nell'allineamento del primo lancio, mentre l'Arbitro è occupato in altro modo.)

Per il Parziale del tie-break, sia nella divisione individuale che in quello di coppia, ogni Atleta deve fare l'oscillazione bidirezionale prima di lanciare la sua prima boccia (per le coppie, questo è un'oscillazione simultanea), ma soltanto 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'area di gioco, devono riorientare la rampa facendo l'oscillazione bidirezionale prima di rilasciare la loro boccia (per le Coppie, questo è un'oscillazione simultanea - entrambi gli Atleti DEVONO eseguire il movimento della rampa prima del rilascio della boccia). Se l'Atleta non ha più bocce da giocare, non ha bisogno di eseguire questo movimento (rif.:15.5.10).

Non è necessario far oscillare la rampa tra in altri momenti.

5.6 Un Atleta può utilizzare più di una rampa e/o puntatore durante una partita. Tutti i dispositivi di assistenza devono rimanere nel box di lancio dell'Atleta per l'intero Parziale. 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 trovarsi all'interno del box di lancio 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.

5.7 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 può essere sostituita 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 19.) Una squadra può avere un solo time out tecnico per partita.

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

6. Carrozine

6.1 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 15.7.6)

6.2 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 sedia a rotelle non può essere riparata l'Atleta deve continuare a giocare con la sedia a rotelle rotta o abbandonare la partita (rif.: 11.8).

6.3 In caso di disputa il Capo Arbitro insieme al Delegato Tecnico dovranno decidere la sentenza. La loro decisione è definitiva.

6.4 Modifiche alle carrozzine

6.4.1 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. Questo tipo di supporto deve essere valutato, approvato e documentato durante il processo di Classificazione.

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

6.4.3 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).

PREPARAZIONE PRE-GIOCO

7 Riscaldamento

7.1 Prima dell'inizio di ogni partita, agli Atleti verrà assegnato un periodo di tempo per il riscaldamento nell'Area di Riscaldamento designata. Durante l'orario di gara programmato, l'Area di Riscaldamento può essere utilizzata solo dagli Atleti che gareggeranno nella successiva partita programmata. Solo Atleti ed Assistenti degli Atleti (Allenatore/CA, SA, RO) possono entrare nell'Area di Riscaldamento e procedere al campo di riscaldamento designato entro l'orario previsto. (Rif. 15.9.1)

7.1.1 Orario Riscaldamento: per le prime partite della giornata l'Area di Riscaldamento aprirà 90 minuti prima dell'orario di inizio previsto della prima partita e chiuderà 5 minuti prima dell'apertura della Camera di Chiamata per le partite della prima fascia oraria. Per le partite successive della giornata, l' Area di Riscaldamento si aprirà alla chiusura della Camera di Chiamata della fascia di partite precedenti e chiuderà 5 minuti prima dell'apertura della Camera di Chiamata per le partite in questione. 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 60 minuti. Il TD può modificare questo lasso di tempo per consentire un accesso ragionevole all'Area di Riscaldamento e per adattarsi al programma della competizione. I partecipanti saranno informati di eventuali modifiche al normale orario.

7.2 Gli Atleti possono essere accompagnati nell'Area di Riscaldamento dal seguente numero massimo di persone: (Rif 15.9.1)

- BC1: 1 Allenatore (o Assistente Allenatore CA), più 1 Assistente Sportivo
- BC2: 1 Allenatore più 1 Assistente Allenatore
- BC3: 1 Allenatore (o Assistente Allenatore CA), più 1 Operatore di rampa
- BC4: 1 Allenatore più 1 Assistente Allenatore
- Coppia BC3: 1 Allenatore (o Assistente Allenatore), più 1 Operatore di rampa per Atleta
- BC4: 1 Allenatore più 1 Assistente Allenatore (più un Assistente Sportivo se l'Atleta è un giocatore di piede)
- Squadra (BC1/2): 1 Allenatore (o Assistente Allenatore), più 1 Assistente Sportivo

7.3 Se necessario, un traduttore e un fisioterapista/massaggiatore per paese possono entrare nell'Area di Riscaldamento. Queste persone non devono aiutare né assistere all'allenamento.

8. Camera di Chiamata

8.1 Verrà posizionato un orologio ufficiale in evidenza all'ingresso della Camera di Chiamata.

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

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

8.3 Prima di entrare in Camera di Chiamata, ogni Atleta, ogni Assistente Sportivo, ogni Operatore di Rampa devono esibire il proprio numero di pettorale ed il proprio cartellino di accreditamento. Allenatori (o Assistenti Allenatori) devono mostrare il proprio cartellino di accreditamento. Il numero degli Atleti deve essere chiaramente visibile frontalmente e può essere fissato al concorrente o alla carrozzina. I RO devono indossare il numero di pettorale corrispondente all'Atleta che stanno assistendo, chiaramente visibile sulla schiena. Tutti gli altri SA devono avere il numero di pettorale sul petto. Nella Divisione a Squadre, l'Assistente Sportivo può 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.

8.4 La registrazione **per tutte le partite** viene effettuata al 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.

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

8.4.2 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 della partita **in cui sono tenuti a partecipare**.

8.4.3 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**.

8.5 Una volta registrati e all'interno della Camera di Chiamata, Atleti, Allenatori/CA e SA/RO non possono lasciare la Camera di Chiamata. Se lo facessero, non sarebbero **autorizzati a rientrare** e non prenderebbero parte all' **attuale** partita (regola 8.13 è un'eccezione.) Qualsiasi altra eccezione sarà presa in considerazione dal Capo Arbitro e/o dal Delegato Tecnico.

8.6 Dopo essersi registrate, all'interno della Camera di Chiamata tutte le Squadre devono rimanere nell'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 tempo sufficiente per svolgere le attività della Camera di Chiamata entro i tempi prestabiliti.

8.7 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 Arbitro **o designato**).

8.8 Gli Arbitri **per ogni partita** entreranno nella Camera di Chiamata per prepararsi alla partita al più tardi quando la Camera di Chiamata si chiude.

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

8.10 Tutte le attrezzature verranno controllate in Camera di Chiamata (ad esempio per confermare i timbri/adesivi sulle rampe, **puntatori e carrozzine**). Qualsiasi attrezzatura che non supera un controllo non può essere utilizzata in campo, a meno che la Squadra non possa effettuare una riparazione immediata nella Camera di Chiamata per rendere legale l'attrezzatura.

8.11 Le bocce verranno controllate nella Camera di Chiamata. **Dopo il lancio della moneta, l'Arbitro controllerà le 7 bocce di ogni squadra utilizzando il dispositivo di verifica di Rotolamento, il modello di test della Circonferenza, la bilancia per il test del Peso ed effettuerà l'Ispezione Visiva. Qualsiasi boccia che non passi uno di questi test nella Camera di Chiamata sarà confiscata e trattenuta per il resto del Torneo. Tali bocce non verranno sostituite per la partita in corso; tuttavia, se è un Jack a non passare i controlli, il Jack sarà sostituito con un Jack da competizione scelto dall'arbitro.** Le bocce da competizione possono essere utilizzate dagli Atleti che non portano le proprie bocce in Camera di Chiamata.

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

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

- l'avversario di quella 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.

8.14 La Regola 8.4 non si applica se l'Organizzazione 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.

8.15 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**.

9. Controllo delle bocce

Dispositivi di verifica ufficiali verranno messi a disposizione in un'area designata affinché gli Atleti possano ufficialmente verificare le proprie bocce. La verifica ufficiale delle bocce è parte della procedura della Camera di Chiamata.

9.1 Se un Atleta porta troppe bocce nella Camera di Chiamata, le bocce in eccesso verranno confiscate fino alla fine della competizione.

Le "bocce extra" che sono state confiscate, ma sono altrimenti regolamentari, possono essere recuperate per una successiva competizione nello stesso torneo. Queste possono essere reclamate al termine della competizione.

9.2 Se una o più bocce non superano il controllo, all'Atleta verrà dato un cartellino giallo secondo la regola 15.9.3. Se un Atleta ha più di una boccia non regolamentare durante lo stesso controllo, l'infrazione assegnerà un solo cartellino giallo; **ma l'Atleta giocherà con una boccia in meno per ogni boccia che viene ritirata.**

9.3 Se la(e) boccia(e) di un Atleta non soddisfa i criteri durante il controllo delle bocce di una partita successiva, quell'Atleta riceverà un secondo cartellino giallo e perderà la partita secondo le regole 15.9.2 e 15.9.3.

9.4 Gli Atleti, **SA/RO** e gli Allenatori/Assistenti **Allenatori** possono osservare il controllo delle bocce. Se una boccia non supera il controllo, **il test non viene eseguito nuovamente, a meno che l'arbitro non abbia eseguito la procedura di controllo in modo non corretto. (Rif. 4.7.2.)**

9.5 Per le Divisioni a Squadre e 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 proprietario. Se la proprietà non è accertata, il capitano **gioca con il minor numero di bocce** (rif.: 15.9.2).

IN CAMPO

10. Il Gioco

Procedi dalla Camera di Chiamata al campo di gioco assegnato sul FOP.

10.1 Riscaldamento in campo

Una volta in campo, gli Atleti si posizioneranno nei box di lancio a loro assegnati. L'Arbitro indicherà l'inizio di un riscaldamento di 2 minuti durante il quale ogni giocatore può lanciare **tutte le proprie bocce**, (compreso il Jack). **Durante il tempo di riscaldamento Atleti, SA, RO e attrezzatura non devono invadere i box di lancio degli avversari. Una rampa NON può sporgere dalle linee laterali per invadere lo spazio degli avversari durante il riscaldamento.**

Il riscaldamento termina quando entrambe le squadre hanno giocato tutte le **loro** bocce o quando sono trascorsi 2 minuti, (a seconda di ciò che **accade prima**.)

10.2 Lanciare il Jack

Quando lancia una qualsiasi boccia (Jack, rossa o blu), l'Atleta deve avere tutte le sue attrezzature, le bocce e gli effetti personali all'interno del proprio box di lancio. Per gli Atleti BC3 questo include l'**Operatore di Rampa**.

10.2.1 La Squadra che gioca con rosso comincia sempre il primo Parziale.

10.2.2 L'Atleta può lanciare il Jack solo dopo che l'Arbitro ha indicato che è il suo turno di gioco. **Gli Atleti BC3 devono eseguire l'oscillazione bidirezionale prima di lanciare il Jack.**

10.2.3 Il Jack deve fermarsi nell'area valida per il Jack.

10.3 Jack non valido

10.3.1 Il Jack verrà considerato non valido se:

- quando giocato, si ferma nell'area 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.

10.3.2 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 non sarà valido.

10.3.3 Quando il Jack non è valido, il Parziale successivo inizierà come se il fallo non si fosse verificato, ed il Jack sarà lanciato dall'Atleta che avrebbe dovuto lanciarlo secondo il turno originario.

10.4 Lancio della prima boccia colorata in campo

10.4.1 L'Atleta che lancia **correttamente** il Jack, lancia anche la prima boccia colorata (rif.: 15.5.8). **Se c'è un lungo ritardo tra il lancio del Jack e la prima boccia colorata (ad esempio, a causa di un malfunzionamento dell'orologio), l'Atleta può chiedere di lanciare nuovamente il Jack prima di lanciare la prima boccia colorata. Il tempo verrà reimpostato al tempo di inizio del Parziale.**

10.4.2 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'area di gioco del campo o fino a quando tutte le sue bocce sono state lanciate. Nella Divisione a Squadre e Coppie qualsiasi Atleta, del colore autorizzato a giocare, può lanciare la seconda boccia colorata nell'area di gioco.

10.5 Lanciare la prima boccia avversaria

10.5.1 Tutti gli Atleti devono essere “Fuori dalla traiettoria di lancio” per consentire agli avversari il libero accesso all'area di gioco. Togliersi “dalla traiettoria di lancio” deve essere fatto rapidamente, e se l'Arbitro decide che l'accesso è negato, l'Atleta colpevole può ricevere un cartellino giallo (rif 15.9.4 o 15.9.5). Nella Divisione BC3 i RO e l'attrezzatura (inclusa la rampa e la sedia del RO) devono essere “fuori dalla traiettoria di lancio”.

La Squadra avversaria quindi giocherà secondo il punto 10.4.2.

10.6 Giocare le bocce rimanenti

10.6.1 La Squadra che giocherà successivamente sarà quella che non ha la boccia più vicina al jack, a meno che non abbia 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.

10.6.2 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 come (BNP) sul referto di gara.

10.7 Conclusione di un parziale

10.7.1 Dopo che tutte le bocce sono state giocate e non ci sono bocce di penalità, l'Arbitro annuncerà verbalmente il punteggio e poi "Fine parziale". (rif.: 11). (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 ai 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.

10.7.2 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 della penalità selezionerà una (1) boccia qualsiasi tra quelle del suo colore e la lancerà nel quadrato bersaglio 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 dal parziale è registrato sul documento di gara.

10.7.3 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.

10.7.4 Assistenti sportivi, operatori di rampa e Allenatori/Assistenti Allenatori possono entrare nell'area di gioco solo su indicazione dell'Arbitro (rif.:15.9.7). Alla fine del parziale, quando l'Arbitro annuncia "Un minuto!" tenendo la boccia in alto; questo è il segnale per SA, RO e Allenatore/CA che possono entrare nell'area di gioco.

10.8 Preparazione per i successivi parziali 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 gli Assistenti Allenatori sono responsabili di recuperare le bocce per l'inizio del parziale successivo. Gli Arbitri possono aiutare, se richiesto. Qualsiasi boccia non presente nei box di lancio degli Atleti all'inizio del parziale sarà considerata “Boccia morta”.

Dopo 45 secondi l'Arbitro chiamerà “15 secondi!” prendendo il Jack corretto e procedendo alla linea di lancio.

Ad un minuto, l'Arbitro chiamerà “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 a posto, deve attendere che l'Arbitro indichi il suo turno di gioco, momento in cui può completare la sua preparazione. (rif 15.6.4)

Quando l'Arbitro chiama "Tempo!", gli Atleti devono essere nelle loro box di lancio; SA, RO e Coach/CA sono per trovarsi nelle aree loro designate". Penalità: cartellino giallo per ritardo di una partita (rif.: 15.9.4).

10.9 Lancio delle bocce

10.9.1 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 la sedia da lancio (rif.:15.7.3). Tali Atleti devono avere un' approvazione di [classificazione certificata](#) per questo metodo.

10.9.2 Se una boccia viene giocata e rimbalza sull'Atleta che l'ha lanciata, o su un Atleta avversario o sul suo equipaggiamento, [e oltrepassa la linea di lancio](#), è in gioco.

10.9.3 Una boccia, dopo essere stata lanciata con mano o con piede, o dopo essere uscita dal fondo di una 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 andare nell'area di gioco.

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

10.10 Bocce fuori campo

10.10.1 Qualsiasi boccia sarà considerata fuori campo se tocca o oltrepassa le linee esterne di campo. Se la boccia tocca la linea e supporta un'altra boccia, la boccia sulla linea verrà rimossa direttamente verso l'esterno perpendicolarmente alla linea che delimita il campo in un unico movimento, mantenendo la boccia a contatto con il pavimento. Se la boccia che era appoggiata cade e tocca la linea, anche quella boccia sarà considerata fuori campo. Ogni boccia sarà trattata secondo i punti 10.10.3 o 10.11.1. Una boccia che tocca o oltrepassa la linea esterna di 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 da gioco](#), salvo nel caso della regola 10.14, sarà considerata fuori campo.

10.10.3 Qualsiasi boccia colorata che viene lanciata o buttata fuori campo diventa una boccia morta e viene posizionata nella zona designata. L'Arbitro è l'unico a decidere se una boccia è fuori campo.

10.11 Jack inviato fuori dai limiti del 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 ("davanti 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 10.6.1.

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

10.12 Bocce a punto equidistanti

Per determinare quale squadra abbia diritto a lanciare, nel caso in cui due o più bocce di colore diverso sono equidistanti dal Jack, ed il punteggio delle bocce equidistanti è uguale (1:1; 2:2); è la squadra che ha lanciato per ultima che deve giocare di nuovo. Le squadre quindi si alternano fino a quando la situazione di equidistanza non viene interrotta o una squadra ha giocato tutte le sue bocce. Se le bocce che fanno punto sono equidistanti ma il punteggio delle bocce equidistanti non è uguale (2:1), giocherà la squadra che ha meno bocce equidistanti. Il gioco continuerà quindi normalmente. Se una boccia appena giocata interrompe la situazione di equidistanza, ma ricrea una nuova situazione di punteggio equidistante, quello stesso colore deve giocare di nuovo.

10.13 Bocce lanciate contemporaneamente

Se una squadra gioca più di una boccia quando è il suo turno di gioco, le bocce giocate contemporaneamente verranno ritratte e diventeranno Bocce Morte (rif.: 15.5.11).

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 dietro la linea di lancio, anche nel box di lancio dell'avversario, vengono considerate "cadute" e possono essere rigiocate. Non c'è limite al numero di volte che una boccia può essere rigiocata e l'Arbitro è l'unico giudice. In questo caso, il tempo non verrà fermato.

10.15 Posizionamento degli Allenatori (o Assistente Allenatore)

Allenatori (o Assistenti Allenatori) devono essere posizionati alla fine del campo nell'area designata agli Allenatori accanto al tavolo del punteggio.

10.16 Controllo obbligatorio bocce

Un controllo delle bocce per verificare la conformità della Regola 4.7 sarà effettuato al termine di tutte le partite. A conclusione della partita, l'Arbitro in campo ispezionerà visivamente e tasterà ogni boccia (per la viscosità) prima di riconsegnarle agli Atleti. Qualsiasi boccia sospetta di essere stata manomessa verrà sottoposta ad ulteriori controlli dall'Arbitro, HR e AHR. Solo un Assistente (RO/SA/Allenatore/CA) può accompagnare l'Atleta a questo controllo. Se una boccia non supera il controllo, la squadra avversaria viene dichiarata vincitrice e la squadra colpevole retrocede all'ultima posizione di quella competizione. Le bocce che non superano il controllo vengono trattenute fino alla fine del torneo. Ulteriori test indipendenti potrebbero essere richiesti (Più dettagli nella versione V.1.2)

11. Punteggio

11.1 Il punteggio verrà assegnato dall'Arbitro dopo che entrambe le squadre hanno giocato tutte le bocce. 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.

11.2 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 boccia.

11.3 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 bersaglio viene assegnato un (1) punto.

Regolamento Internazionale Boccia BISFed – 2021 - 2024 (v.1.1)

11.4 Al completamento di ogni parziale l'Arbitro deve assicurarsi che il punteggio sia corretto sul referto e sul tabellone. Gli Atleti/capitani sono responsabili di garantire che i punteggi siano registrati in modo accurato.

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

11.6 L'Arbitro può chiamare in avanti i capitani (o gli Atleti, nella Divisione Individuale) se deve aver luogo la misurazione, o la decisione è vicina alla fine di un parziale.

11.7 Se i punteggi sono uguali dopo che sono stati giocati i parziali regolamentari, incluse eventuali bocce di penalità, viene giocato un parziale tie break. I punti segnati in un parziale tie break non verranno considerati per il conteggio di una squadra in quella partita; determineranno solo il vincitore.

11.8 Se una squadra rinuncia a una partita, allora la squadra avversaria vince la partita con il punteggio più alto di 6-0; o con il punteggio di qualsiasi partita di quel girone o eliminazione diretta che ha registrato la differenza punti più alta. La squadra che si è ritirata riceverà zero punti. Se entrambe le squadre rinunciano, perderanno la partita con il punteggio più alto di 6-0, o con la maggiore differenza di punti di quel girone o eliminazione diretta. Il punteggio sarà registrato per ogni Squadra come "forfait a 0-(?)".

Se entrambe le squadre rinunciano alla partita, il Delegato Tecnico e il Capo Arbitro decideranno l'azione appropriata.

12. Parziale interrotto

12.1 Un parziale viene interrotto quando le bocce, o una boccia, sono stati mossi dal contatto di un Atleta o dell'Arbitro, o da una boccia giocata durante un'infrazione che l'Arbitro non riesce a fermare. (rif 15.8.2)

12.2 Se un parziale è 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 Guardalinee, 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 ha 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 Guardalinee per evitare di prendere 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 di 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 principali competizioni (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 saranno inoltre richieste telecamere dall'alto 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 il punteggio è pari dopo il numero regolamentare di parziali di una partita (e dopo che sono state giocate eventuali bocce di penalità) l'Arbitro eseguirà il lancio di 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 simultanea della rampa dopo che l'Arbitro segnala che è il loro turno di lancio e prima di rilasciare la prima boccia (rif.: 5.5, 15.8.9 – ritiro della boccia giocata).

13.6 Se una situazione descritta nel regolamento 11.7 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 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. Movimento in campo

14.1 Un giocatore non può preparare il proprio tiro successivo, orientare la carrozzina o la rampa, o rotolare la boccia nel tempo delle squadre avversarie (prima che venga mostrato il colore, è accettabile che un Atleta raccolga una boccia senza lanciarla; (es. al rosso è permesso raccogliere la propria boccia prima che l'Arbitro segnali al blu di giocare e mettere la boccia in mano o in grembo; non è permesso al rosso raccogliere una boccia dopo che l'Arbitro ha segnalato al blu di giocare.) (rif.:15.6.4).

14.2 Una volta che l'Arbitro ha indicato all'Atleta quale colore deve giocare, gli Atleti di quella squadra sono liberi di entrare nell'area di gioco o in qualsiasi box di lancio vuoto. (rif 15.6.1) Agli Atleti è consentito orientare la rampa dal proprio box di lancio o da qualsiasi box di lancio vuoto. Atleti e SA/RO non devono entrare nelle box di lancio degli avversari mentre preparano il proprio tiro successivo o per orientare una rampa. SA/RO NON possono entrare nell'area di gioco durante il parziale.

14.3 Gli Atleti possono andare dietro i propri box di lancio per prendere la mira o per parlare con i propri compagni di squadra. Almeno una ruota anteriore deve rimanere all'interno del box di lancio dell'Atleta durante questo periodo. Il percorso dietro i box può essere utilizzato dagli Atleti BC3 per entrare nell'area di gioco. Se desiderano entrare nell'area di gioco per la Coppia BC3 devono farlo senza passare dietro al proprio compagno di squadra.

Agli Atleti e ai RO che infrangono questa regola di movimento sul campo verrà detto di rimanere nell'area appropriata e di ricominciare la preparazione. Il tempo trascorso non viene ripristinato.

14.4 Se un Atleta ha bisogno di assistenza per entrare in campo, può chiedere all'Arbitro o al Guardalinee di assisterlo.

14.5 In una partita a Squadre o a Coppia, se un Atleta lancia una boccia e il suo compagno di squadra sta ancora tornando nel suo box di lancio, l'Arbitro assegnerà una penalità di 1 boccia più la retrazione di questa boccia lanciata (rif.: 15.7.7). L'Atleta che sta rientrando (colui/colei che non lancia) deve avere almeno una ruota all'interno del proprio box di lancio quando il compagno di squadra **rilascia la boccia**.

14.6 Le azioni di routine prima o dopo il rilascio di una boccia sono consentite senza che sia necessaria una richiesta specifica all'Assistente Sportivo o all'Operatore di Rampa.

INFRAZIONI

15. Infrazioni

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

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

Tutte le infrazioni sono registrate sul referto di gara

Un Atleta e la sua SA/RO sono considerati come una singola unità - qualsiasi cartellino giallo o rosso che il SA/RO riceve sono assegnati anche ai loro Atleti. Viceversa, i cartellini gialli e rossi assegnati ad un Atleta si applicano anche al proprio 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 al giocatore.

15.1 Ritiro della boccia

15.1.1 Il ritiro della boccia è la rimozione di una boccia dal campo. La boccia ritirata 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 di bersaglio. L'Arbitro mostrerà l'indicatore colorato e chiamerà "Un minuto!". L'Atleta ha 1 minuto per giocare la boccia di penalità. Se questa boccia si ferma all'interno del **quadrato bersaglio da 35 cm** senza toccare la linea esterna, alla squadra che gioca la boccia di penalità viene assegnato un punto aggiuntivo.

In caso 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, più di una **boccia** di penalità può essere assegnata. Ogni boccia di penalità viene 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 all'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 la 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 ritiro (rif.: 11.8).

Per il secondo cartellino giallo e ogni successivo cartellino giallo che un individuo riceve, sarà escluso dal resto della partita in corso, ma potrà giocare le partite rimanenti della competizione.

15.4 Cartellino Rosso (Squalifica)

15.4.1 Quando un Atleta, Allenatore, **Assistente Allenatore**, **Operatore di Rampa** o Assistente Sportivo viene 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.: 11.8).

15.4.3 Un individuo squalificato può essere reintegrato per future competizioni nello stesso torneo a discrezione del Capo Arbitro e del Delegato Tecnico.

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

15.5.1 Se una boccia è **rilasciata** prima che l'Arbitro indichi il colore da giocare.

15.5.2 Se una boccia si ferma 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. Il contatto fisico diretto include l'utilizzo di un dispositivo di assistenza collegato direttamente alla testa, alla bocca, al braccio o **gamba** dell'Atleta (rif.: 5.4).

15.5.5 Se il SA/RO sta toccando l'Atleta, o spingendo/tirando la carrozzina mentre una boccia viene rilasciata (rif.:3.5).

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 10.2 e 10.3**)

15.5.8 Se la prima boccia colorata non è giocata dall'Atleta che ha lanciato il Jack (rif.: 10.4.1)

15.5.9 Se un Atleta BC3 non lo fa fai l'oscillazione bidirezionale dopo che il Jack è stato presentato e prima di spingere il Jack; o prima di giocare una boccia di penalità; o prima del primo lancio di quell'Atleta in un tie break (rif.: 5.5).

15.5.10 Se un Atleta BC3 non riorienta la rampa effettuando l'oscillazione bidirezionale quando loro o il loro compagno di squadra tornano dall'area di gioco, prima di lanciare la boccia. (Per le coppie, si tratta di un'oscillazione simultanea) (rif.: 5.5).

15.5.11 Se una delle parti gioca più di una boccia contemporaneamente (rif.: 10.13).

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.: 14.2).

15.6.2 Se un Operatore di Rampa si gira per guardare nell'area di gioco per vedere il gioco durante un parziale prima che tutte le bocce di entrambe le squadre siano state giocate (rif.: 3.5).

15.6.3 Se a giudizio dell'Arbitro c'è una comunicazione inappropriata tra l'Atleta/i, i loro SA, RO, Allenatori e/o CA. (rif.: 16.1-16.3). Ciò include la comunicazione attraverso la tecnologia (smartphone...)

15.6.4 Se l'Atleta e/o SA/RO prepara il proprio tiro successivo, orientando la carrozzina e/o la rampa o arrotondando la boccia nel tempo degli avversari (rif.: 14.1)

15.6.5 Se il SA/RO muove la carrozzina, o la rampa o il puntatore o passa una boccia all'Atleta senza che l'Atleta lo chieda (rif.: 3.5).

15.7 Le seguenti azioni porteranno al ritiro della boccia giocata 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 toccano la linea del 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 il box di lancio del proprio Atleta. Per gli Atleti BC3 ed i loro RO, questo include anche il momento in cui la boccia è ancora nella rampa (rif.: 10.2).

15.7.2 Rilasciare la boccia quando la rampa sporge su qualsiasi parte della linea di lancio (rif.: 5.3).

15.7.3 Rilasciare la boccia senza avere almeno un gluteo, (o addome, come da classificazione) a contatto con il sedile della sedia (rif.: 10.9.1).

15.7.4 Rilasciare la boccia quando quest'ultima tocca una parte del campo che si trova al di fuori dell'area di lancio dell'Atleta (rif.: 10.2).

15.7.5 Rilasciare la boccia quando l'Operatore di Rampa guarda l'area di gioco (rif.: 3.5).

15.7.6 Rilasciare la boccia quando l'altezza del sedile dell'Atleta è superiore ai 66 cm consentiti per BC1, BC2 e BC4 (rif.: 6.1).

15.7.7 Rilasciare una boccia, in una partita a Squadre o a Coppia, mentre un compagno di squadra sta ancora tornando nella propria area di lancio (rif.:14.5). Se l'Atleta che non lancia ha almeno una ruota che tocca all'interno del proprio box di lancio, si trova "dentro" il 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 con o disturbo ad 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.: 7.2, 8.2). 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 o Squadra che porta nella Camera di Chiamata un numero di bocce superiore a quello consentito (rif.:3.1, 3.2.1, 3.3.1). 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.: 9.7).

Le "bocce extra" che sono state confiscate, e sono comunque regolamentari, possono essere recuperate per la successiva competizione nello stesso torneo.

15.9.3 Un Atleta se la/e sua/e boccia/e non soddisfa/no i criteri durante un controllo **bocce** (rif.: 4.7.1, 4.7.2 e 9.3). Verrà affisso un avviso all'ingresso della Camera di Chiamata con l'elenco delle bocce e dell'attrezzatura non regolamentari **e di tutti 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 di un 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 alla partita.

15.9.7 L'Atleta, Assistente Sportivo, Operatore di Rampa o Allenatore/Assistente Allenatore entra nell'area di gioco senza il permesso dell'Arbitro (rif.: 10.7.4).

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

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 gara (vale a dire, 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 comporterà all'esclusione dalla partita in corso. La squadra perde contro il suo avversario per ritiro (rif.: 11.8).

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 gara e potrebbe comportare una rinuncia (rif.: 11.8). Se è l'Allenatore/Assistente Allenatore, è costretto a lasciare la 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 all'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 per la competizione (rif.: 15.4.1).

COMUNICAZIONE

16. Comunicazione

16.1 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/alla suo/a 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 una richiesta specifica al SA/RO,
- Allenatori/CA, I SA/RO, possono congratularsi o offrire incoraggiamento agli Atleti dalla loro squadra dopo un tiro e tra i parziali

16.2 Nella Divisione a Squadre e a Coppia, durante il gioco 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 parti è stato indicato di poter giocare (es: durante una misurazione da parte dell'Arbitro; un malfunzionamento dell'orologio) gli Atleti di entrambe le parti possono conversare tranquillamente ma devono cessare non appena alla squadra avversaria viene indicato di poter giocare.

16.3 Un Atleta non può dare indicazioni all'Assistente Sportivo del/la suo/a compagno/a 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.

16.4 Tra i parziali, gli Atleti possono comunicare tra di loro, i loro SA/RO e il loro 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.

16.5 Un Atleta può chiedere ad un altro Atleta o RO di muoversi se è posizionato/a in un modo che interferisce con il proprio tiro, ma non può chiedere di uscire dalla propria area di lancio. Durante una partita, il RO dovrebbe assicurarsi che la propria attrezzatura non sia di intralcio in modo che l'avversario possa facilmente effettuare il tiro, senza causare danni agli oggetti che si trovano nel mezzo. Per prevenire danni, i RO non dovrebbero spostare l'equipaggiamento degli avversari. Durante una partita, il RO dovrebbe spostare la propria rampa/ attrezzatura fuori dalla traiettoria dell'avversario per consentire che il tiro venga giocato senza interferenze.

16.6 Ogni Atleta può parlare con l'Arbitro nel proprio tempo di gioco. Gli SA/RO possono solo trasmettere messaggi per l'Atleta e l'Arbitro solo con il permesso dell'Arbitro.

16.7 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 richieste sul posizionamento della boccia (ad es. quale boccia dell'avversario è più vicina?). Gli Atleti possono entrare nell'area di gioco per valutare da soli come sono posizionate le bocce.

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

16.9 I traduttori non saranno seduti sulla FOP. I traduttori devono essere nella loro area designata. Nessuna competizione verrà ritardata se un traduttore non è presente quando necessario.

16.10 Qualsiasi dispositivo di comunicazione, incluso uno smartphone portato sulla FOP, deve essere approvato durante il controllo dell'attrezzatura e ricevere un adesivo valido, dall'HR o dal designato. I dispositivi di comunicazione non approvati NON sono ammessi sul FOP. Qualsiasi uso improprio sarà considerato come comunicazione inappropriata e determinerà una boccia di penalità da giocare alla 1ª occasione Rif 4; 15.6.3).




Ad Allenatori/Assistenti Allenatori è consentito utilizzare tablet e smartphone per prendere appunti (Tali dispositivi devono essere in una modalità - ad es. "modalità aereo" - che non è in grado 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, segnali) dal di fuori dal campo durante un 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 penalità di una boccia.




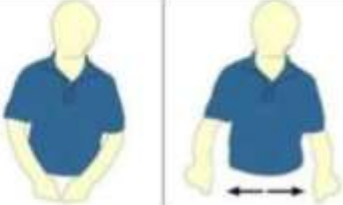

Gesti/segni degli ufficiali di gara


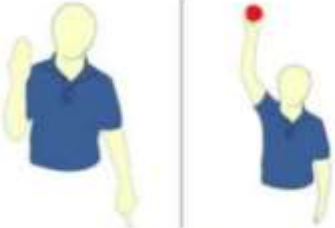



I gesti sono stati sviluppati per aiutare sia gli Arbitri che gli Atleti a comprendere determinate situazioni.


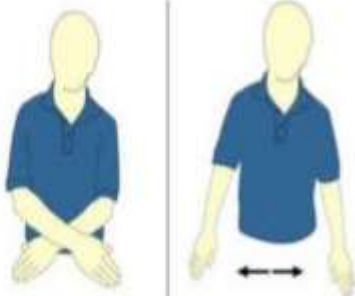

Gli Atleti non possono protestare se un Arbitro dimentica di usare un gesto specifico.

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"> • Regola 10.1 • Regola 10.2 	<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"> • Regola 10.4 • Regola 10.5 • Regola 10.6 	<p>Mostrare l'indicatore di colore in base al colore della boccia che deve essere lanciata</p>	
<p>Bocce equidistanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 10.12 	<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"> • Regola 5.7 • Regola 6.2 • Regola 18 	<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 o tecnico per – nome Atleta/ squadra/ Nazione/ colore bocce)</p>	
<p>Stop:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 10.6.2 • Regola 16.2 • Regola 17.10 	<p>Mostrare il palmo della mano alzato 10.6.2 al cronometrista e dire "ferma il tempo" o mostrarlo alle squadre e dire "aspetta"</p>	
<p>Sostituzione:</p> <p>Solo eventi giovanili</p>	<p>Ruotare un avambraccio attorno all'altro</p>	
<p>Misurazione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 4.6 • Regola 11.6 	<p>Mettere una mano di fianco all'altra e separarle come per effettuare la misurazione con il metro</p>	
<p>L'Arbitro chiede se gli Atleti vogliono entrare in campo da gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 11.6 	<p>Indicare gli Atleti e poi l'occhio dell'Arbitro</p>	


<p>Comunicazione scorretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 15.6.3 • Regola 16 	<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"> • Regola 10.6.2 • Regola 10.10 • Regola 10.11 	<p>Indicare la boccia ed alzare l'avambraccio verticalmente con la mano aperta con il palmo verso il corpo dell'Arbitro e dire "Fuori" o "Boccia morta". Poi sollevare la boccia che è uscita</p>	
<p>Ritiro della boccia:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 15.1 	<p>Indicare la boccia ed alzare l'avambraccio con mano concava prima di raccogliere la boccia (ove possibile)</p>	
<p>1 boccia di penalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 15.2 	<p>Alza 1 dito</p>	
<p>Cartellino giallo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 15.3 <p>Secondo cartellino giallo ed esclusione dalla partita in corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 15.10 	<p>Mostra il cartellino giallo per l'infrazione.</p> <p>Mostra il cartellino giallo per la seconda infrazione (fine della partita, per le divisioni a coppia e individuale)</p>	

<p>Cartellino rosso (squalifica):</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.4 	<p>Mostrare il cartellino rosso</p>	
<p>Fine del parziale di gioco / fine della partita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.7 	<p>Incrociare le braccia tese in basso ed allontanarle lateralmente. Dire “Fine parziale”, o “Fine partita”</p>	
<p>Punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 4.5 Regola 11 	<p>Mettere le dita sul colore corrispondente della paletta (indicatore di colore) per mostrare il punteggio. Annunciare il punteggio</p>	

Punteggi

Esempi di punteggio			
			
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	

TEMPO

17. Tempo per parziale

17.1 Ogni squadra avrà un limite di tempo per il gioco di ogni parziale ed è controllata 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 minuti per Coppia per parziale
- Coppia BC4: 5 minuti per Coppia per parziale

17.2 Il lancio del Jack viene conteggiato nel tempo di una squadra.

17.3 Il tempo di una squadra inizia quando l'Arbitro indica al cronometrista quale squadra deve giocare, incluso il jack.

17.4 Il tempo di una squadra si fermerà nel momento in cui la boccia giocata si ferma entro il perimetro del campo o attraversa il perimetro del campo da gioco.

17.5 Se una squadra non ha rilasciato la boccia quando viene raggiunto il limite di tempo, quella boccia e le altre bocce rimanenti di quella squadra diventano “non valide” e devono essere poste nell'area designata per le “bocce morte”. Nel caso degli Atleti BC3 la boccia si considera rilasciata una volta che inizia a rotolare lungo la rampa.

17.6 Se una squadra rilascia una boccia dopo che è stato raggiunto il limite di tempo, l'Arbitro fermerà la boccia e la rimuoverà dal campo prima che disturbi il gioco. Se la boccia sposta altre bocce, il parziale sarà interrotto (rif.: 12).

17.7 Il limite di tempo per le bocce di penalità è di un minuto per ogni infrazione (1 boccia) per tutte le categorie di gioco.

17.8 Durante ogni parziale il tempo rimanente per entrambe le squadre sarà visualizzato sul tabellone. Al termine di ogni parziale il tempo rimanente di entrambe le squadre sarà annotato sul referto di gara.

17.9 Durante il gioco di un parziale, se il tempo viene calcolato in modo errato, l'Arbitro regolerà il tempo per compensare l'errore.

17.10 In caso di controversia o confusione, l'Arbitro deve fermare il cronometro. Se è necessario fermarsi durante un parziale per la traduzione, il tempo deve essere fermato. Quando possibile, il traduttore non dovrebbe appartenere alla stessa squadra/nazione dell'Atleta (rif.: 16.8).

17.11 Il cronometrista deve annunciare, forte e chiaro, quando il tempo rimanente è “1 minuto”, “30 secondi”, “10 secondi”; e “Tempo”, quando il tempo è scaduto. Durante il “un minuto” tra i parziali il cronometrista annuncerà “15 secondi!” E tempo!” L'Arbitro deve ripetere la chiamata, in modo che le squadre sappiano che la chiamata è per il loro campo.

18. Time-out medico

18.1 Se un Atleta o SA/RO si ammala 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 nell'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 che riceve un time-out medico deve essere visto in campo il prima possibile dal **personale** medico assegnato alla struttura. Il **personale medico** può essere assistito nella comunicazione dall'Atleta o da SA/RO, se necessario.

18.4 In **qualsunque** Divisione, se un Atleta non è in grado di continuare, la partita sarà persa (rif.: 11.8)

18.5 Quando viene chiamato il time-out medico per un Assistente Sportivo/ **Operatore di Rampa**, e SA/RO non è in **grado di continuare dopo il time-out**, se l'Atleta ha delle bocce rimaste, ma non può giocare senza assistenza, diventeranno bocce morte.

18.6 Se un Atleta continua a chiedere 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.

Nelle Divisioni Individuali 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 differenza di punti più grande in qualsiasi partita di quel girone o serie a eliminazione diretta.

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/la suo/a compagno/a di squadra, se necessario. Una rampa di ricambio può essere sostituita tra i parziali (il Capo Arbitri deve esserne informato). Gli articoli per la riparazione, inclusa una rampa sostitutiva, possono provenire dall'esterno della FOP. Un ufficiale di gara (Giudice di linea, Cronometrista, Arbitro...) deve accompagnare il personale che esegue la riparazione.

Se l'attrezzatura non può essere riparata (o **sostituita durante i parziali**) l'Atleta deve continuare a giocare con l'attrezzatura rotta o rinunciare alla partita (rif.: 11.8).

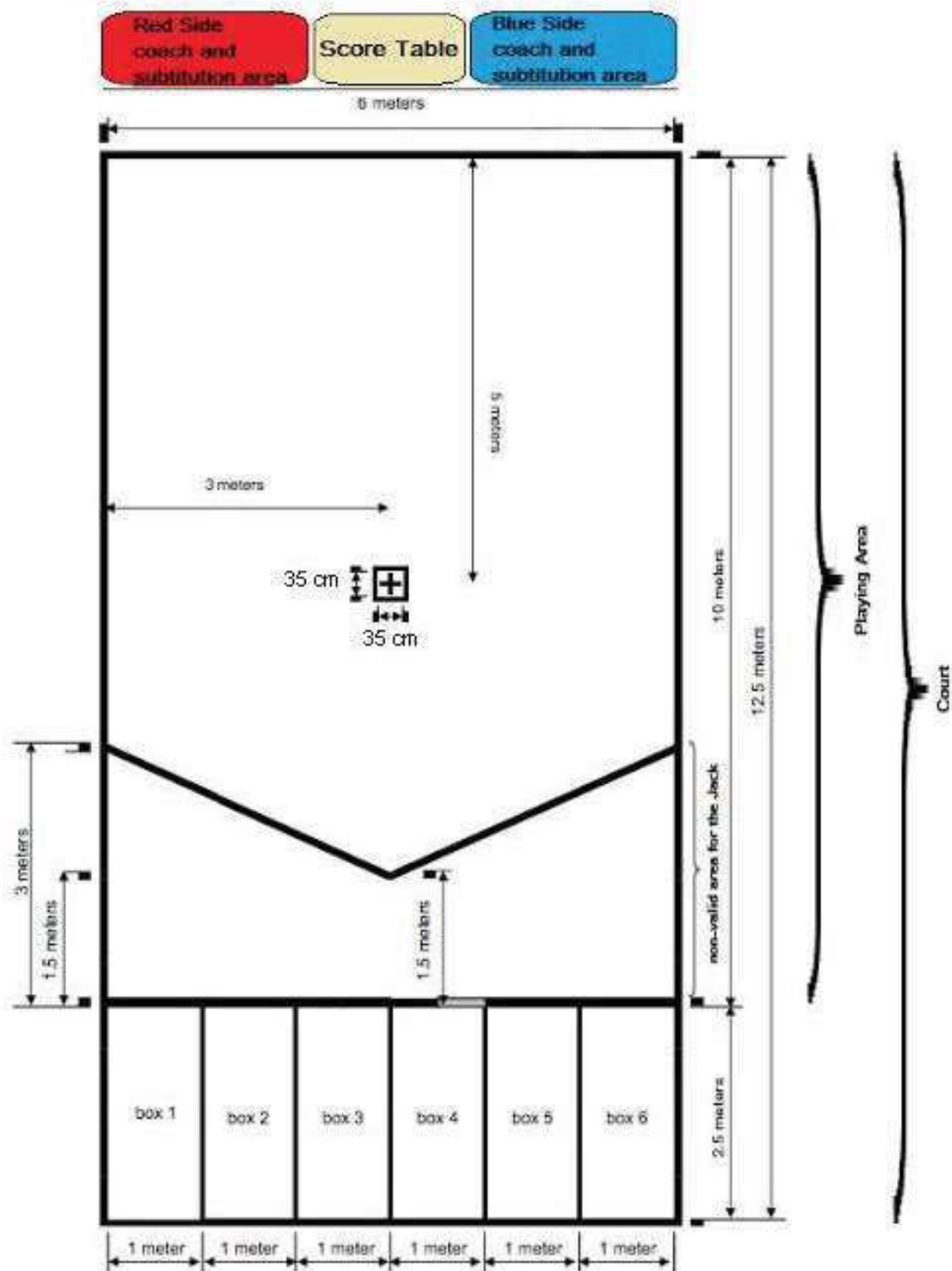
RICORSI

20. Procedura di chiarimento e ricorso

20.1 Durante una partita una squadra può ritenere che l'Arbitro abbia trascurato un evento o abbia preso una decisione errata, che influisce sul risultato della partita. In quel momento, l'Atleta/Capitano di quella Squadra può richiamare l'attenzione dell'Arbitro su questa situazione e chiedere chiarimenti. Il tempo deve essere fermato (rif.:17.10).

20.2 Durante la partita un Atleta/Capitano può richiedere un intervento del HR, la cui decisione è definitiva e la partita continua. Non è possibile avanzare ulteriori ricorsi. Se sono in uso telecamere dall'alto, l'HR può utilizzare tali prove per prendere una decisione.

Disposizione del campo di Boccia



Linee guida per la tracciatura e la misurazione

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

Nastro stretto per linee divisorie dei box di lancio, la croce ed il quadrato bersaglio di 35 cm x 35 cm

Ogni linea della croce dovrebbe essere compresa tra 15 e 25 cm

Linee da 6 metri: dall'interno delle linee laterali.

Linee laterali di 12,5 metri: dall'interno della prima linea e dall'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: dalla parte posteriore della linea di lancio alla vertice anteriore della linea a V.

1,5 metri: dal retro della linea di lancio al vertice anteriore della linea a 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.