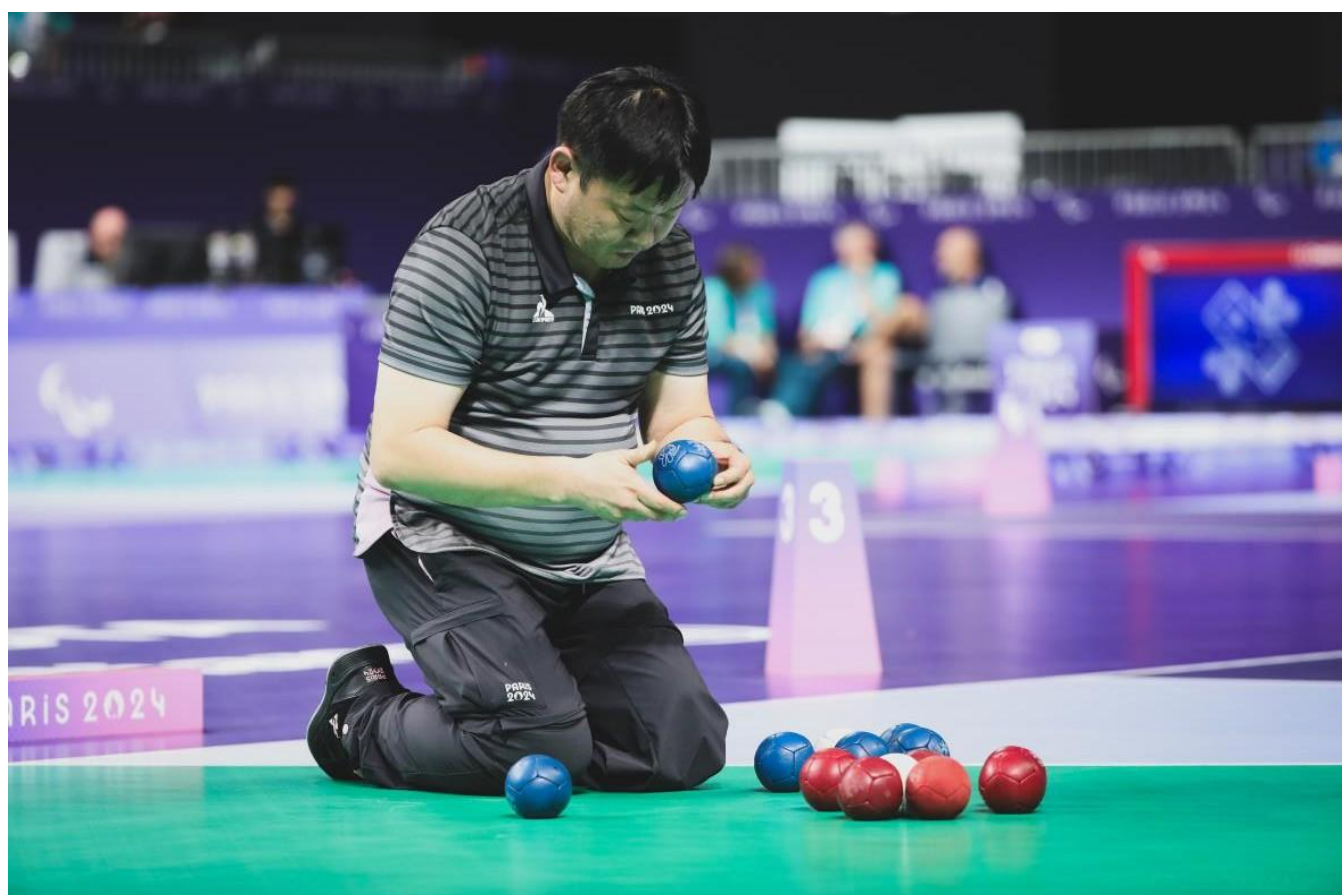




WorldBoccia

Regolamento Internazionale World Boccia 2025 - 2028 - v.1.1

Regolamenti ufficiali in inglese da applicare in tutti gli eventi di boccia riconosciuti a livello mondiale.



Controllo della versione del documento

Eventuali modifiche apportate al presente regolamento saranno indicate di seguito. Per identificare la versione in questione, fare riferimento al numero di versione riportato sul frontespizio.

Versione	Modifiche apportate	Da chi	Data
1.1	<ul style="list-style-type: none"> • Correzione dei riferimenti • Riferimenti a CA rimossi • Indice aggiornato • 4.1.5 la parola "solo" è stata rimossa • 5.3 tre test aggiuntivi • 7.3 Gli allenatori e gli SA devono mostrare il loro accreditamento • Sono stati aggiunti alcuni chiarimenti alle regole: 8 / 9.1.1.1 / 16.3 / 19.3 • 10.9.1 "dietro l'area" è stato rimosso e aggiunto "fuori dai piedi" • 10.9.6 "campo di gioco" sostituito da "area di gioco" • 16.5.3 aggiunto "o il puntatore" (al momento del rilascio) 	SM	Marzo 2025

Ambito di Applicazione

Questo Regolamento internazionale definisce il gioco della Boccia. Tali regole si applicano a tutte le competizioni autorizzate dal World Boccia. Tali competizioni sono riconosciute come parte del sistema di competizioni del World Boccia. Oltre al presente Regolamento Internazionale di Boccia, una competizione autorizzata deve applicare le seguenti regole:

- Normativa World Boccia sulle classificazioni
- Codice Antidoping World Boccia
- Regole del Gioco e classifica World Boccia

Si invitano gli interessati a consultare i suddetti regolamenti e le norme riportate in questo documento per comprendere quali siano le norme da rispettare quando si prende parte a un torneo autorizzato da World Boccia. World Boccia e il comitato organizzatore ospitante possono pubblicare chiarimenti sulle regole nella Guida Tecnica di una competizione, in accordo con il delegato tecnico di World Boccia nominato per la competizione. Il chiarimento deve descrivere un'applicazione specifica di una regola per quel torneo e non deve modificarne il significato.

World Boccia riconosce che possono verificarsi situazioni non previste dalle regole definite in questo documento. Qualsiasi circostanza che richieda una modifica delle regole prima dell'inizio di una competizione deve essere sollevata prima dell'inizio del torneo e confermata durante la riunione tecnica dal capo arbitro e dal delegato tecnico in presenza di tutti i concorrenti. Ogni circostanza che richieda una decisione durante il torneo sarà sottoposta all'attenzione del Capo Arbitro e del Delegato Tecnico, a cui spetta la decisione finale.

Tali circostanze devono essere comunicate immediatamente a World Boccia.

Il regolamento internazionale può essere adattato dai Paesi affiliati a World Boccia per le competizioni nazionali o per qualsiasi altra competizione che non rientri nel Sistema della Competizioni del World Boccia.

Spirito del Gioco

Etica e spirito del gioco sono simili a quelli del tennis. La partecipazione del pubblico è gradita e incoraggiata. Tuttavia, gli spettatori, compresi i membri della squadra non in gara, sono invitati a rimanere in silenzio durante l'azione di un atleta in procinto di bocciare. Agli spettatori può essere chiesto di allontanarsi in caso di comportamento inadeguato.

Traduzioni

Una versione modificabile delle regole è disponibile per i Membri che desiderino tradurre le regole in altre lingue. Scrivete una mail a admin@worldboccia.com per ricevere il documento. World Boccia cercherà di pubblicare i documenti tradotti, tuttavia la versione inglese è da considerarsi la versione DEFINITIVA per qualsiasi controversia e ricorso.

Fotografia

Non sono consentite fotografie con il flash. È permesso filmare gli incontri, tuttavia i treppiedi e le macchine fotografiche possono essere posizionati solo con il permesso del capo arbitro o del delegato tecnico.

Indice dei contenuti

LE BASI

1. Definizioni	5-6
2. Tipi di evento	6-7
3. Configurazione del torneo	7
4. Attrezzatura	7-9
5. Bocce	9-12

PREPARAZIONE PRE-PARTITA

6. Riscaldamento	12
7. Camera di chiamata	12-13
8. Controllo bocce prepartita	14

IN CAMPO

9. Ruoli e responsabilità	14-16
10. Gioco	16-21
11. Preparazione per parziali successivi	21-22
12. Parziale interrotto	22
13. Tie-Break	22-23
14. Controllo boccia post-partita	23
15. Comunicazione	23-24

VIOLAZIONI E CONTROVERSIE

16. Violazioni	24-28
17. Controversie	28-29
18. Gesti e segni degli ufficiali di gara	29-33

TIME OUT

19. Time out medico	33
20. Time out tecnico	33-34

Layout del campo da bocce	34
---------------------------	----

LE BASI

1. Definizioni

Classificazione	Designazione degli atleti secondo il Regolamento delle Classificazioni World Boccia
Divisione	Uno dei vari livelli di competizione basati sulla classificazione.
HOC	Comitato Organizzatore Locale
HR, AHR, TD, ATD	Capo arbitro (HR), Assistente capo arbitro (AHR), Delegato tecnico (TD), Assistente delegato tecnico (ATD)
Allenatore	Un membro di una squadra che partecipa a una partita come allenatore. L'allenatore deve sedersi accanto al tavolo del punteggio.
Side	Nella divisione individuale, una parte è costituita da un (1) singolo atleta. Nella divisione a coppie, una Parte è costituita da due (2) atleti. Nella Divisione a squadre una Parte è composta da tre (3) atleti. SA, ROs e Allenatori sono membri aggiuntivi della Parte.
Assistente sportivo	(SA) Assistente per Atleti BC1 o giocatori di piede BC4 secondo il Regolamento SA.
Operatore di rampa	(RO) Assiste gli atleti BC3 in conformità alle regole RO. Riconosciuto dall'IPC come atleta.
Boccia	Una delle bocce rosse o blu o il Jack (rif. 4.7)-(rif. 5)
Jack	La boccia bersaglio bianca.
Bocce da competizione	Bocce di un produttore con licenza fornita dall'HOC da utilizzare durante il torneo.
Lancio	È il termine usato per lanciare una boccia nell'area di gioco. Include il lancio, il calcio o il rilascio di una boccia quando si utilizza un dispositivo di assistenza.
Boccia non giocata	(BNP) Le bocce che una squadra non gioca durante un parziale di gioco. Le BNP sono definite "bocce morte".
Boccia morta	Una boccia colorata lanciata o spinta fuori dal campo; una boccia rimossa da un Arbitro a seguito di un'infrazione; oppure una boccia non giocata per scadenza del tempo o perché l'Atleta decide di non giocarla.
Boccia di Penalità	Una boccia giocata alla conclusione di un parziale che viene assegnata dall'Arbitro per penalizzare l'altra squadra a seguito di una determinata violazione.
Oscillazione bidirezionale	Spostare chiaramente la rampa di almeno 20 cm a sinistra e 20 cm a destra.
Fuori dalla traiettoria di lancio	Tutti gli effetti personali del giocatore devono essere spostati all'interno del proprio box di lancio, in modo da non intralciare l'avversario. Il RO deve spostare tutto l'equipaggiamento all'interno del proprio box, in modo tale da non interferire con l'avversario, né essere danneggiato dallo spostamento dell'avversario. L'atleta può trovarsi dietro il proprio box di lancio.
Preparazione di un lancio	Per gli atleti BC3: tutto fino al momento in cui la boccia viene rilasciata. Per le altre classi: tutto fino al momento in cui un atleta inizia a giocare il colpo.
Effettuare un Tiro	Solo BC1, BC2 e BC4: Tutto ciò che un Atleta fa dal momento in cui la boccia è nelle mani, al piede o in posizione per poter essere giocata, fino a quando la boccia non viene rilasciata.
Rilascio della boccia	Il momento in cui la boccia viene messa in movimento, sia rilasciandola dalla mano/piede, sia muovendola con un puntatore o un calcio.
Attrezzatura	Sedie a rotelle, rampe, guanti, stecche, puntatori e qualsiasi altro dispositivo di assistenza.
Carrozzina	Sedia a rotelle, scooter, lettino... Un atleta DEVE utilizzare una sedia a rotelle per gareggiare.
Dispositivo di verifica della scorrevolezza	Una rampa di prova standard World Boccia utilizzata per verificare che le bocce rotolino.
Modello di Boccia	Un modello di boccia standard World Boccia con due fori specifici utilizzati per confermare 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 per il riscaldamento degli atleti prima dell'ingresso nella Camera di Chiamata
Camera di Chiamata	Il luogo dove registrarsi prima di ogni partita.
Campo di gara	(FOP- <i>Field of play</i>) L'area che contiene tutti i campi da gioco. Include le postazioni dei cronometristi.
Campo	L'area delimitata dalle linee perimetrali del campo, sono inclusi i box di lancio.
Area di gioco	Il campo di gara meno i box di lancio.
Box di lancio	Uno dei sei rettangoli contrassegnati e numerati da cui giocano gli Atleti.
Linea di lancio	La linea del campo da cui gli atleti spingono la boccia.
Linea V	La V che attraversa il campo e che il Jack deve oltrepassare completamente per essere in gioco.
Croce	Il segno al centro dell'area di gioco.
Target Box	Bersaglio di 35 cm x 35 cm al centro del campo contenente la croce utilizzata per il lancio delle bocce di penalità.
Torneo	L'intera gara o le gare, compresi i controlli dell'attrezzatura. Un torneo può contenere più di una competizione.
Competizione	Tutti gli incontri individuali costituiscono una competizione. Tutti gli incontri a squadre e a coppie costituiscono un'unica competizione.
Partita	Una partita tra due squadre.
Parziale	Una sezione di una partita quando tutte le palle sono state giocate da Squadre.
Parziale interrotto	Quando le bocce vengono spostate al di fuori del normale ordine di gioco.

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

2. Tipi di Eventi

Esistono 3 tipi eventi previsti dal Sistema delle Competizioni World Boccia:

2.1 Individuale

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

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

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

2.2 Coppie

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

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

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

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

2.3 Squadra

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

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

che gioca con le bocce blu occuperà i box 2, 4 e 6.

Gli Atleti giocheranno l'intera partita dal box da cui hanno iniziato.

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

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

3. Configurazione del Torneo

3.1 IL CAMPO DI GARA

La superficie deve essere piana e liscia (ad es. cemento lucidato, legno, gomma naturale o sintetica). La superficie deve essere pulita. Nulla può essere utilizzato per interferire con la superficie di gioco (ad esempio polveri di qualsiasi tipo). Le dimensioni del campo sono 12,5 mt x 6 mt con l'area di lancio divisa in sei box di lancio. Tutte le misurazioni delle linee di confine sono misurate all'interno della linea corrispondente.

Le linee che separano i box di lancio e le linee per la croce sono misurate appoggiando uniformemente il nastro su entrambi i lati di una sottile linea di matita. La linea di lancio e la linea V saranno posizionate all'interno dell'area non valida per Jack (rif.: Disposizione campo da boccia in fondo al presente regolamento).

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

3.2 IL TABELLONE SEGNA PUNTI

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

3.3 ATTREZZATURA DI CRONOMETRAGGIO

Gli strumenti per il cronometraggio dovrebbero essere elettronici.

3.4 INDICATORE DI COLORE ROSSO/BLU

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

3.5 DISPOSITIVI DI MISURAZIONE

Dispositivi tra cui metro a nastro, compassi, spessimetri, torcia sono utilizzati dagli Arbitri per misurare le distanze sul campo.

4 ATTREZZATURA

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

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

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

Il Capo Arbitro e/o il suo designato effettueranno le verifiche all'ora stabilita dal Delegato Tecnico. **Questo dovrebbe avvenire prima dell'inizio della competizione.** Sull'attrezzatura controllata e approvata verrà apposto un timbro o un adesivo ufficiale per ogni articolo, incluso un adesivo per ogni sezione della rampa. Guanti, tutori o altri dispositivi simili che l'Atleta utilizza in campo necessitano di un'approvazione documentata da parte di un Classificatore che deve essere portata con sé al controllo dell'attrezzatura e in Camera di Chiamata. Il documento di classificazione è valido per la durata indicata sullo stesso documento. (La classificazione può essere permanente o temporanea)

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

Gli atleti (RO /SA inclusi) che utilizzano dispositivi di comunicazione sul FOP devono avere questi dispositivi approvati durante il controllo dell'attrezzatura e devono ricevere il timbro/adesivo ufficiale. Un dispositivo di comunicazione sarà approvato solo se è essenziale per consentire all'Atleta di comunicare con l'Arbitro, per istruire il proprio Assistente entro le regole consentite per la comunicazione in campo, o se necessaria per la movimentazione della carrozzina (Rif.: 15.9).

Non saranno ammesse richieste di certificazione degli articoli dopo i controlli dell'attrezzatura salvo in casi eccezionali e con approvazione del Capo Arbitro. (ad esempio, sostituzione di una carrozzina durante la competizione)

L'attrezzatura è soggetta a controlli casuali in qualsiasi momento durante un torneo a sola discrezione dell'Arbitro in campo o (dell'Assistente) o del Capo Arbitro.

Se l'attrezzatura utilizzata in campo risulta non conforme, verrà assegnato all'Atleta un cartellino giallo (rif: 16.9.5). La squadra può quindi utilizzare un time-out tecnico per riparare o sostituire l'attrezzatura secondo la regola 20.1. se l'Atleta non può riparare o sostituire l'attrezzatura nell'arco di tempo a disposizione, l'attrezzatura non potrà essere utilizzata in quella gara.

4.1 DISPOSITIVI DI ASSISTENZA

Gli ausili, quali rampe utilizzate dagli atleti della Divisione BC3 sono soggetti all'approvazione al momento del controllo dell'attrezzatura di ogni torneo. **Guanti e/o tutori** utilizzati da ogni atleta, sulla mano di lancio, devono avere l'approvazione documentata dalla Classificazione che deve essere portata al controllo dell'attrezzatura e in Camera di Chiamata.

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

4.1.2 Per evitare che ci siano danni, **solo un membro della squadra dovrebbe gestire la rampa durante i controlli dell'attrezzatura. Una volta superato il controllo, l'Arbitro applicherà il relativo timbro o adesivo fornito dal COL** per la competizione su tutta l'attrezzatura approvata.

4.1.3 Una rampa non può contenere alcun dispositivo meccanico che aiuti la propulsione, acceleri o rallenti la boccia o aiuti l'orientamento della rampa (ad es. laser, livelli, freni, scopes, mirini, ecc.). Tali dispositivi meccanici non sono ammessi nella Camera di Chiamata o sul Campo di Gioco. Una volta che l'Atleta rilascia la boccia, nulla deve ostacolare la boccia in alcun modo. Una sommità rialzata non è consentita. Non può essere utilizzato alcun accessorio fisso o temporaneo sulla rampa che aiuti a puntare/mirare/orientare la rampa. Questo include cerchi,

anelli e supporti. Qualsiasi sponda laterale o altra sporgenza non deve superare l'altezza (diametro) della boccia. La sponda terminale/superiore non deve superare l'altezza delle sponde laterali.

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

4.1.5 Non ci sono restrizioni sulla lunghezza del puntatore utilizzato dall'Atleta per rilasciare la boccia dalla rampa. Il puntatore deve essere **a diretto contatto** con l'Atleta. (testa, bocca, braccio, gamba, ecc.). I puntatori devono avere un contatto diretto con la boccia e con l'Atleta ~~solo~~ quando rilasciano la boccia. **NON è ammesso che il puntatore sia attaccato alla carrozzina o a qualsiasi altra superficie durante il rilascio. (ad accezione dell'atleta) durante il rilascio (rif.: 16.5.2)** Il rilascio della boccia deve essere causato dall'azione dell'Atleta che utilizza il puntatore. **È accettabile per un Atleta muovere la propria carrozzina interamente da solo/a mentre è a contatto con la boccia per rilasciarla. Alzare o abbassare uno sportellino non è consentito. Corde, nastri, strisce di stoffa, ecc., non sono puntatori.**

4.1.6

Dopo che l'Arbitro presenta il Jack, e prima di lanciare il Jack, l'Atleta che lancia deve chiaramente oscillare la propria rampa di almeno 20 cm a sinistra e 20 cm a destra – d'ora in avanti denominata "oscillazione bidirezionale" (rif.: 16.5.7). (Ciò assicura che l'Operatore di Rampa non possa assistere nell'allineamento del primo tiro, mentre l'Arbitro è occupato in altro modo.) La rampa non deve avere alcun segno o strumento che indichi la posizione di partenza della rampa prima dell'oscillazione bidirezionale. (es. un anello graduato sulla Non è necessario far oscillare la rampa in altri momenti.

4.1.7 Un Atleta può utilizzare più di un puntatore durante una competizione. Tutti i dispositivi di assistenza devono rimanere nel box di lancio per l'intero parziale o essere riposti in sicurezza sulla carrozzina dell'Atleta. Se l'Atleta desidera utilizzare qualsiasi oggetto (bottiglie, cappotti, spille, bandiere...) o altra attrezzatura (puntatore, rampa o estensione della rampa...) durante un parziale, questi oggetti devono essere per terra all'interno del box di lancio dell'Atleta o saldamente riposti sulla carrozzina dell'Atleta all'inizio del parziale. **Se un oggetto viene portato all'esterno del box di lancio dell'Atleta durante il parziale, l'Arbitro prenderà la decisione secondo la regola 16.7.1**

4.1.8 Se l'attrezzatura di un giocatore si rompe durante una partita, l'Arbitro fermerà il cronometro e la Squadra interessata avrà un time-out tecnico di dieci (10) minuti per riparare l'attrezzatura. In una partita a Coppie, un Atleta può condividere una rampa con il suo compagno di Squadra se necessario. Una rampa di ricambio o una carrozzina può essere sostituita tra i parziali di gioco. Ogni sostituzione deve avere il timbro/adesivo di convalida per la competizione. Il Capo Arbitro deve essere al corrente di ogni sostituzione. I pezzi di ricambio possono provenire da fuori il FOP (rif.:20). Una squadra può avere un solo time-out tecnico per partita.

4.1.9 **Se la boccia di un atleta si danneggia a causa di un'azione (involontaria) della Squadra avversaria, l'Atleta può non quindi continuare ad utilizzare funzionalmente l'attrezzatura, l'avversario può rinunciare al match. (Rif.: 16.12.1). Qualora, in accordo con l'Arbitro, il danno è causato di proposito verrà applicata la norma 16.11.**

4.2 Carrozze

4.2.1

I concorrenti devono essere seduti su una carrozzina per gareggiare. Possono essere usati anche scooter o lettini (con approvazione documentata dalla Classificazione). Non ci sono restrizioni sull'altezza della seduta per gli Atleti BC3, purché rimangano seduti nel momento di rilascio della boccia. Per tutti gli altri Atleti l'altezza massima della seduta è di 66 cm dal pavimento al punto più basso in cui i glutei dell'Atleta sono a contatto con il cuscino della seduta (rif.: 16.7.3)

4.2.2 Se una carrozzina si rompe durante la partita, il tempo deve essere fermato e alla Squadra saranno dati dieci (10) minuti di time-out tecnico per partita per le riparazioni. Se la carrozzina non può essere riparata, l'Atleta può sostituirla con un'altra o può continuare a giocare con la carrozzina rotta. Una carrozzina può essere sostituita tra i due parziali. Qualora la carrozzina sostitutiva non fosse stata controllata al momento dei controlli prepartita, può essere controllata in campo. Ogni boccia che

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

l'Atleta non può giocare diventa una boccia morta.

4.2.3 In caso di una disputa riguardante una carrozzina, (l'assistente) Capo Arbitro di concerto al Delegato Tecnico decideranno cosa fare. Il provvedimento è definitivo.

4.3 Adattamenti alle carrozzine.

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

4.3.2 Nessun dispositivo aggiuntivo che fornisca ulteriore stabilità, o controllo o direzioni l'arto superiore/inferiore (UL/LL) durante il lancio della boccia può essere aggiunto alla carrozzina sportiva al fine di evitare un vantaggio sleale al momento del lancio della boccia nell'area di gioco (ad esempio una guida che assista la direzione del tiro/calcio/rilascio). Ognuno di questi strumenti deve pertanto essere rimosso dalla carrozzina per poter competere.

5. BOCCE

In ogni competizione World Boccia, ogni Atleta o Squadra può utilizzare il proprio set di bocce. Un set di bocce è composto da sei bocce rosse sei bocce blu e un Jack, boccia bianca. Solo un set per squadra è consentito in camera di chiamata. Nelle Divisioni individuali ogni Atleta può utilizzare il proprio Jack. Nelle divisioni a coppie e a squadre, ogni Squadra deve usare il proprio Jack. Se un Atleta o una Squadra non porta le proprie bocce in Camera di Chiamata, verranno fornite bocce da competizione.

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

5.1 Fabbricazione

Ogni boccia utilizzata nelle competizioni World Boccia deve essere fabbricata da un produttore autorizzato.

Sulla boccia deve essere apposto il logo del produttore ufficiale e il logo ufficiale World Boccia.

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

Le bocce devono avere un colore definito rosso, blu o bianche ed ogni colore deve rientrare nella gamma di colore prevista da World Boccia per i produttori.

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

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

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

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

5.2 Condizioni

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

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

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

manomissione.

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

Una preparazione accettabile per il gioco è il mantenimento di una boccia in modo che rimanga in buone condizioni, come mantenendo il peso e la consistenza desiderata di una boccia

Ad esempio, la boccia può essere ammorbidita o gli stessi pallini o perline originariamente utilizzati nella boccia possono essere sostituiti per mantenere il peso.

La superficie della boccia non deve presentare forature o tagli visibili.

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

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

Sulla superficie della Boccia non devono essere applicate sostanze. La superficie non deve presentare abrasioni che non derivino dal normale utilizzo. Non devono essere presenti segni di abrasione visibili o aree di sfregamento, levigatura o raschiatura che comportino differenze significative della struttura della boccia. Non devono essere presenti abrasioni sulla lunghezza di una o più cuciture.

La Boccia non deve avere fili strappati o mancanti e non più di due punti che siano stati ricuciti. Le cuciture devono essere uguali a quelle originali del produttore e devono essere coerenti su tutta la boccia.

5.3 Bocce sequestrate

Se una boccia non supera il controllo prepartita o post-partita, la boccia verrà sequestrata. Una volta confiscata, dopo aver effettuato il controllo con l'HR/AHR, l'IR confermerà il sospetto o meno della manomissione della boccia. Solo quando il sospetto viene confermato, una commissione di tre persone esaminerà la boccia sequestrata. La commissione deve essere composta da almeno due membri tra Capo Arbitro, Assistente Capo Arbitro, Delegato Tecnico o Assistente Delegato Tecnico. Il terzo membro può essere un arbitro internazionale non coinvolto nella decisione iniziale. Suddetta commissione verrà immediatamente costituita dopo la decisione di sequestrare una boccia. Se la decisione iniziale di confiscare la boccia è stata presa in camera di chiamata la giuria deve esaminare la boccia mentre la partita è in corso e prendere una decisione entro la fine della partita. Se la decisione di sequestrare la boccia viene presa al termine della partita, la commissione deve riesaminare la boccia prima che il risultato della partita sia confermato.

La commissione completerà ulteriori test per determinare se una boccia è stata manomessa o se è solo una "boccia non conforme". La Commissione valuterà e potrà utilizzare ~~due~~ **tre** ulteriori test per stabilire se la boccia è stata manomessa:

- Test con ago/sonda
- Test di attrito
- **Test di rilevamento dei metalli**

Se, al termine del controllo, la commissione stabilisce che la boccia non è stata manomessa, questa verrà trattenuta fino alla fine del torneo e successivamente restituita all'atleta.

Se, dopo aver esaminato una boccia si decide che è stata manomessa, la commissione assegnerà un cartellino rosso e l'atleta sarà squalificato dal torneo.

L'atleta sarà inoltre segnalato a una Commissione etica World Boccia ai sensi del Codice etico della boccia mondiale.

Le bocce manomesse saranno conservate da World Boccia a titolo di prova per la Commissione etica di World Boccia. Per ulteriori informazioni sul procedimento della Commissione etica, si rimanda al Codice etico della World Boccia.

PREPARAZIONE PRE-PARTITA

6 Riscaldamento

6.1 Prima dell'inizio di ogni gara, agli atleti verrà assegnato un periodo di tempo per riscaldarsi nell'area di riscaldamento designata. Durante il tempo gara previsto, l'Area di riscaldamento può essere utilizzata solo dai concorrenti che gareggiano nel successivo incontro programmato. Gli atleti e il personale di supporto (Allenatore, SA, RO) possono entrare nell'Area riscaldamento e recarsi al campo di riscaldamento designato solo entro l'orario previsto. (Rif. 16.9.1)

6.1.1 Tempi riscaldamento: per tutte le divisioni, l'area di riscaldamento aprirà 95 minuti prima dell'orario di inizio della partita e chiuderà 40 minuti prima dell'inizio della partita. Quando la Call Room chiude per le ultime partite della giornata, gli atleti che non hanno giocato durante la giornata possono utilizzare l'Area Warm Up per allenarsi per 60 minuti. Il TD può modificare questo lasso di tempo per consentire un accesso ragionevole all'area di riscaldamento e per adeguarsi al programma delle gare. I partecipanti saranno informati di eventuali modifiche al normale programma.

6.2 Gli atleti possono essere accompagnati nell'area di riscaldamento da un numero massimo di persone come segue: (Rif. 16.9.1)

- BC1: 1 allenatore, più 1 assistente sportivo
- BC2: 1 allenatore, più 1 assistente sportivo
- BC3: 1 allenatore, più 1 operatore di rampa
- BC4: 1 allenatore, più 1 assistente sportivo
- Coppia BC3: 1 Allenatore, più 1 Operatore di rampa per atleta
- Coppia BC4: 1 allenatore, più 1 assistente sportivo
- Squadra (BC1/2): 1 allenatore, più 1 assistente sportivo

6.3 Se necessario, un traduttore e un fisioterapista/massaggiatore per Paese possono accedere all'area riscaldamento. Queste persone non possono assistere all'allenamento.

7. Camera di Chiamata

7.1 Un orologio ufficiale sarà collocato in modo ben visibile all'ingresso della Sala Chiamate.

7.2 Gli atleti possono essere accompagnati in Sala Chiamate da un numero massimo di persone come segue:

- BC1: 1 allenatore, più 1 assistente sportivo
- BC2: 1 Allenatore,
- BC3: 1 allenatore, più 1 operatore di rampa
- BC4: 1 Allenatore (più 1 Assistente sportivo se l'Atleta è un calciatore)
- Coppia BC3: 1 Allenatore, più 1 Operatore di rampa per atleta
- Coppia BC4: 1 Allenatore (più 1 Assistente sportivo se l'Atleta è un calciatore)
- Squadra (BC1/2): 1 allenatore, più 1 assistente sportivo

7.3 Prima di entrare nella Call Room, ogni atleta e ogni operatore di rampa deve mostrare il proprio numero di pettorale e il cartellino di accreditamento. Gli allenatori e gli SA devono mostrare il proprio accredito. Il numero del concorrente deve essere chiaramente visibile frontalmente e può essere apposto sul concorrente o sulla carrozzina. I RO devono indossare il numero di pettorale corrispondente all'atleta che assistono, ben visibile sulla

schiena. La mancata osservanza di questo requisito comporterà il rifiuto dell'ingresso nella Call Room.

7.4 La registrazione per tutte le partite si effettua al banco della Camera di Chiamata, che si trova all'ingresso della Call Room. Una squadra che non si presenti in tempo nella Camera di Chiamata perderà la partita.

7.4.1 Per tutte le divisioni, tutti gli atleti devono essere registrati tra i trentacinque (35) e i venti (20) minuti prima dell'orario di inizio previsto per la partita a cui devono partecipare.

7.4.2 Ciascuna squadra (individuale, squadra o di coppia, compresi eventuali SA/RO e l'allenatore) deve registrarsi insieme e deve portare con sé tutto l'equipaggiamento e le bocce. Ciascuna squadra deve portare nella Call Room solo gli oggetti necessari per gareggiare. Un'eccezione può essere fatta per gli Allenatori che sono in campo in partite consecutive e non sono in grado di registrarsi in tempo all'ingresso della Call Room per una partita consecutiva.

7.5 Una volta registrati e all'interno della Call Room, Atleti, Allenatori e SA/RO non possono lasciare la Call Room. Se lo fanno, non saranno autorizzati a rientrare e non prenderanno più parte alla gara in corso (regola 7.12 un'eccezione). Qualsiasi altra eccezione sarà presa in considerazione dal Capo Arbitro (assistente) e/o dal Delegato Tecnico.

7.6 Tutte le parti devono rimanere nella Call Room nell'area di gioco designata subito dopo la registrazione. Se un atleta deve giocare due partite consecutive, l'allenatore/CA o il team manager può, con il permesso del TD, iscrivere l'atleta alla partita successiva. Ciò include le partite di playoff quando la progressione dell'atleta al livello successivo non lascia abbastanza tempo per rispettare i vincoli di tempo della sala chiamate.

7.7 All'ora stabilita le porte della Sala Chiamate saranno chiuse e nessun'altra persona o attrezzatura o boccia potrà entrare o prendere parte alla partita (le eccezioni possono essere prese in considerazione dall'Arbitro capo o da chi ne fa le veci).

7.8 Gli arbitri di ogni partita entreranno nella Call Room per prepararsi alla partita al più tardi quando la porta della Call Room si chiude.

7.9 Agli atleti può essere chiesto di mostrare all'arbitro il numero di gara, il cartellino di accreditamento e un documento di identificazione.

7.10 Tutto l'equipaggiamento sarà controllato nella Camera di Chiamata per verificare che l'equipaggiamento abbia ricevuto un adesivo ufficiale da utilizzare durante il torneo. Qualsiasi attrezzatura che non superi il controllo non potrà essere utilizzata in campo e sarà oggetto di un cartellino giallo.

7.11 Lancio della moneta - il lancio della moneta viene effettuato nella sala delle chiamate. L'arbitro lancerà una moneta e la squadra vincente sceglierà se giocare in rosso o in blu. Le parti sono autorizzate a esaminare delicatamente (con attenzione e sotto la supervisione dell'arbitro) le bocce della squadra avversaria, dopo il lancio della moneta e prima del controllo delle bocce.

7.12 Se c'è un ritardo nell'orario mentre la Sala Chiamate è in funzione, l'Arbitro capo o chi ne fa le veci può accettare una richiesta di utilizzo dei servizi igienici secondo le seguenti linee guida:

- L'avversario deve essere informato
- un membro amministrativo deve accompagnare l'Atleta
- l'Atleta deve tornare nella Sala Chiamate entro dieci (10) minuti; il mancato rientro in tempo comporta la perdita dell'incontro.

7.13 La regola 7.12 non si applica se l'Organizzazione ospitante causa un ritardo. Se le partite vengono ritardate, l'HOC informerà tutti i responsabili delle squadre il prima possibile per iscritto e il TD rivedrà il calendario.

7.14 I traduttori possono entrare nella Call Room o nell'FOP solo su richiesta dell'arbitro. Il traduttore deve essere presente nell'area designata per poter accedere alla Camera di Chiamata o all'FOP.

8. Controllo prepartita delle bocce

Ogni atleta o squadra deve presentare le proprie bocce nella Camera di Chiamata per essere testate prima di ogni partita. I test confermeranno che ogni boccia soddisfa i criteri che definiscono la costruzione e le condizioni di una boccia conforme.

Dopo il lancio della monetina, si svolgeranno i test per ognuna delle sette (7) bocce che ogni squadra utilizzerà durante il gioco (ad esempio, jack ball più sei bocce colorate) per ogni campo. I test che verranno completati nella stanza delle chiamate sono:

- Prova di rotolamento
- Ispezione delle bocce
- Test della circonferenza
- Test del peso
- La procedura per questi test è riportata nel Manuale delle procedure arbitrali.

Se una o più bocce non superano uno o più di questi test, le bocce non conformi verranno sequestrate all'Atleta e l'Atleta riceverà un cartellino giallo. Una boccia rossa o blu non conforme non sarà sostituita. **Un Jack non conforme sarà sostituito da un Jack da competizione scelta dall'Atleta tra quelli disponibili.**

L'Atleta o la squadra giocheranno con le bocce rimanenti che hanno superato tutti i test in Camera di Chiamata. Se ad un Atleta viene rifiutata più di una boccia durante lo stesso controllo, l'infrazione comporterà un solo cartellino giallo, ma l'Atleta giocherà con una boccia in meno per ogni boccia sequestrata.

Gli atleti, gli assistenti/arbitri e gli allenatori possono assistere al controllo della boccia. Se una boccia non supera il controllo, il test non viene ripetuto, a meno che l'arbitro non abbia seguito la procedura corretta.

Per le divisioni a squadre e a coppie, tutti gli atleti, gli operatori di rampa e gli assistenti sportivi di una squadra sono considerati un'unica entità. Se un elemento non supera un controllo, la squadra riceve un cartellino giallo.

Se uno o più bocce vengono sequestrate durante il controllo, la squadra/coppia può scegliere quale Atleta/i gioca con un numero inferiore di bocce (nelle squadre/coppie si può scegliere di cambiare ad ogni end l'atleta a cui far giocare meno bocce) (rif.: 16.9.3). Una volta completato il controllo in Camera di Chiamata, l'arbitro tratterrà le bocce fino all'arrivo in campo di entrambe le squadre e le distribuirà dopo che tutte le borse saranno stati riposte al tavolo del cronometrista.

IN CAMPO

9 Ruoli e responsabilità

9.1 Atleta

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

9.1.1 La responsabilità del Capitano

9.1.1.1 Nella divisione a squadre e a coppie, ogni squadra è guidata da un capitano per ogni partita. Il capitano deve essere chiaramente identificabile, ad esempio indossando una "C" o una fascia da capitano. **Se il capitano non fosse identificabile, non è una violazione, si troverà un modo per identificarlo/a in call room.** Il capitano agisce come dirigente della squadra/coppia e si assume le seguenti responsabilità:

9.1.1.2 Rappresentare la squadra/coppia al lancio della moneta prima della partita, decidere se giocare palle rosse o blu e decidere se riscaldarsi per primi o per ultimi.

9.1.1.3 Rappresentare la squadra/coppia al nuovo lancio della moneta prima di un tie-break e decidere chi inizia

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

il tie-break.

9.1.1.4 Chiamare un time out tecnico o medico. Anche l'Allenatore, l'arbitro o il RO possono chiamare un time out tecnico o medico.

9.1.1.5 Riconoscere la decisione dell'arbitro nel processo di assegnazione del punteggio.

9.1.1.6 Consultarsi con l'Arbitro in caso di fine gara interrotto o in caso di controversia.

9.1.1.7 Firmare la scheda di valutazione o nominare qualcuno che firmi per loro conto. La persona che firma deve firmare con il proprio nome. Quando si utilizza il foglio dei punteggi elettronico, l'atleta può confermare il proprio consenso facendo clic su "OK" o dare il consenso al segnapunti o all'arbitro di fare clic su "OK" per suo conto.

9.1.1.8 Risoluzione di una controversia. Come indicato nella Regola 17.1, è il capitano/atleta a dover chiedere chiarimenti. L'Allenatore o l'assistente tecnico possono anche parlare con l'arbitro, con il permesso di quest'ultimo, durante la disputa. Se è necessaria una traduzione, può essere presente anche un traduttore, come previsto dalle Regole 15.7 e 15.8.

9.2 Assistenti degli atleti

9.2.1 Operatore di rampa

Un Operatore di Rampa è un Atleta riconosciuto e deve conformarsi alle regole applicate agli Atleti, ad eccezione di quelle alla Classificazione. Nel presente Regolamento, gli Operatori di Rampa devono seguire le regole assegnate agli Operatori di Rampa. Quando nel presente Regolamento si parla di "Atleta", ci si riferisce alla persona o alle persone che rilasciano la boccia. L'Operatore di Rampa deve attenersi alla Politica del World Boccia sulla nazionalità dei concorrenti. Un Operatore di Rampa può assistere solo un atleta, deve essere la stessa persona per l'intera gara, a meno che non sia indisponibile. In caso di indisponibilità, può essere sostituito. Affinché la sostituzione sia consentita, l'Ufficio informazioni di gara deve essere informato prima dell'apertura campi di riscaldamento per l'incontro in questione. Il Delegato Tecnico (assistente) deve informare *immediatamente* l'avversario quando i campi di riscaldamento sono disponibili. **Se un Operatore di Rampa non è disponibile durante il riscaldamento, nella callroom o sul FOP, l'RO deve essere visitato dal personale medico assegnato alla sede (sul FOP, deve essere chiamato un time out medico). Se il personale medico conferma che l'Operatore di Rampa non è in grado di continuare la partita, questo può essere sostituito entro il time out o tra i due parziali.** Ogni sostituto dell'RO deve essere in possesso della licenza BC3 RO e deve aver completato la formazione antidoping.

Gli Operatori di rampa assistono gli Atleti BC3 azionando la rampa secondo le indicazioni dell'Atleta. Gli Operatori di Rampa devono posizionarsi all'interno del box di lancio dei loro Atleti e non possono guardare nell'area di gioco durante i parziali (rif.: 16.6.2). **Un'eccezione può essere fatta per gli schermi nelle sedi in cui la partita è trasmessa in diretta per gli spettatori e dove l'Operatore di Rampa può essere in grado di vedere lo schermo e quindi guardare indirettamente nell'area di gioco. La decisione finale in merito spetta al TD, in consultazione con l'HOC.** Gli operatori di rampa svolgono i seguenti compiti:

- Posizionare la rampa, quando richiesto dall'Atleta.
- Regolare o stabilizzare la sedia dell'Atleta, quando richiesto dall'Atleta.
- Regolare la posizione dell'Atleta, quando l'Atleta glielo richiede.
- Far rotolare e/o passare una boccia all'Atleta - quando richiesto - dall'Atleta.
- Eseguire azioni di routine prima o dopo il rilascio della boccia.
- Raccogliere le bocce dopo ogni parziale - dopo che l'Arbitro ha raccolto il Jack o la boccia di penalità e dice "un minuto!".
- Riferire conversazioni tra atleta e arbitro - con l'approvazione dell'arbitro

Durante il rilascio della boccia, l'Operatore di rampa (rif.:16.5.3):

- non deve avere un contatto fisico diretto con l'Atleta (non deve toccare l'Atleta in alcun modo)
- non deve aiutare l'Atleta spingendo o regolando la carrozzina

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

- non deve toccare il puntatore (rif.:16.5.4)

9.2.2 Assistente sportivo

Gli atleti BC1 e i giocatori di piede BC4 possono avere un assistente sportivo. L'Assistente sportivo dei giocatori con piede BC1 e BC4 deve essere posizionato dietro il box di lancio dell'Atleta e può entrare nel box di lancio quando indicato dall'Atleta. Gli assistenti sportivi svolgono gli stessi compiti di un Operatore di Rampa, ad eccezione del posizionamento della rampa.

Quando l'atleta inizia a giocare il colpo, l'assistente sportivo non può avere un contatto fisico diretto con l'atleta (non può toccare l'atleta in alcun modo, rif.:16.5.3); e non può aiutare l'atleta spingendo o regolando la carrozzina.

9.2.3 Allenatore

Un Allenatore per parte può accedere all'area di riscaldamento, alla Camera di Chiamata e alla FOP per ogni Divisione (rif.: 6.2, 7.2). Durante il parziale, l'Allenatore deve trovarsi nell'area designata accanto al tavolo dei punteggi nella sezione Allenatori. L'allenatore può essere chiunque sia un partecipante registrato dello stesso Paese dell'atleta accompagnato.

10 Gioco

10.1 Riscaldamento in campo

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

10.1.1 Procedura di gara individuale: Una volta in campo, entrambe le squadre si posizioneranno nei rispettivi box di lancio. L'arbitro indicherà l'inizio di un riscaldamento di 2 minuti durante il quale le squadre possono lanciare tutte le bocce, compreso il Jack. Entrambe le squadre possono giocare le bocce di riscaldamento su entrambi i lati del campo. Entrambe le parti sono tenute a comportarsi in modo collaborativo, in modo da lasciarsi reciprocamente lo spazio per giocare. Se l'arbitro stabilisce che una delle parti non si comporta in modo cooperativo (ad esempio, bloccando continuamente la linea dell'altra parte per giocare un determinato tiro), all'atleta verrà assegnata una boccia di penalità (Rif. 16.6.10).

Il riscaldamento termina quando entrambe le squadre hanno giocato tutti le bocce o quando sono trascorsi 2 minuti (a seconda di quale situazione si verifichi per prima).

10.1.2 Procedura per le gare a squadre e a coppie: procedere dalla Camera di Chiamata verso il campo assegnato sul FOP; una volta sul campo, il lato che si sta per primo si posizionerà nei box di lancio designati. L'arbitro indicherà l'inizio di un riscaldamento di 2 minuti durante il quale la squadra potrà lanciare tutte le bocce, compreso il Jack. Gli atleti escono dal retro dei loro box di lancio e l'altro lato entra per il riscaldamento separato. Quando un lato si sta riscaldando, l'altro lato deve attendere dietro il proprio box di lancio.

Ogni riscaldamento termina quando una squadra ha giocato tutte le bocce o quando sono scaduti i 2 minuti per la squadra (a seconda di quale situazione si verifichi per prima).

10.2 Tempo per Parziale

10.2.1 Ogni lato avrà un limite di tempo per il gioco di ogni parziale e sarà monitorato da un cronometrista. I tempi sono:

- BC1: 4:30 minuti per atleta per parziale
- BC2: 3:30 minuti per atleta per parziale
- BC3: 6 minuti per atleta per parziale
- BC4: 3:30 minuti per atleta per parziale

- Squadre: 5 minuti per squadra per ogni parziale
- Coppia BC3: 7 minuti per coppia per parziale
- Coppia BC4: 4 minuti per coppia per parziale

10.2.2 Il lancio del Jack viene conteggiato come parte del tempo assegnato alla Squadra.

10.2.3 Il tempo di una Squadra inizia quando l'Arbitro indica al cronometrista quale Squadra deve giocare, compreso il Jack.

10.2.4 Il tempo di una Squadra si ferma quando la boccia giocata si ferma entro i limiti del campo o li oltrepassa.

10.2.5 Se una squadra non ha rilasciato la boccia quando il tempo limite è stato raggiunto, quella e le altre rimanenti di quella squadra non sono valide e devono essere collocate nell'area designata per la boccia morta. Nel caso degli Atleti BC3, la boccia è stata rilasciata quando inizia a rotolare lungo la rampa.

10.2.6 Se una squadra lancia una boccia dopo che il tempo limite è stato raggiunto, l'Arbitro fermerà boccia e la rimuoverà dal campo prima che disturbi il gioco. Se la boccia disturba un'altra boccia, la fine sarà interrotta (rif.: 12).

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

10.2.8 Durante ogni Parziale, il tempo rimanente per entrambe le Squadre sarà visualizzato sul tabellone. **10.2.9** Durante disputa di un Parziale, se il tempo è calcolato in modo errato, l'Arbitro regolerà il tempo per compensare l'errore.

10.2.10 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 deve alla stessa squadra/paese dell'atleta (rif.: 15.8).

10.2.11 Il cronometrista deve annunciare, a voce alta e chiara, quando il tempo rimanente è "1 minuto", "30 secondi", "10 secondi"; e "Tempo", quando il tempo è scaduto. Durante il "minuto" tra un tempo e l'altro il cronometrista deve annunciare "15 secondi!" e "Tempo!". L'arbitro deve ripetere la chiamata, in modo che le parti sappiano che la chiamata è per il loro campo.

10.3 Lancio delle Bocce

Quando viene rilasciata una boccia (Jack, rossa o blu), l'atleta deve avere tutto l'equipaggiamento, le palle e gli effetti personali all'interno del proprio box di lancio. Nella classe BC3, anche l'operatore di rampa deve trovarsi all'interno del box di lancio quando la boccia viene rilasciata.

10.3.1 Quando la boccia viene rilasciata, l'atleta deve avere almeno un gluteo a contatto con la seduta della sedia a rotelle. Gli atleti che possono giocare solo in posizione addominale devono avere l'addome a contatto con la sedia da lancio (rif.: 16.7.3). Tali atleti devono avere l'approvazione documentata della classificazione per questo metodo.

10.3.2 Se una boccia viene giocata e rimbalza sull'Atleta che l'ha lanciata, o su un Atleta avversario o sul suo equipaggiamento, e supera la linea di lancio, è in gioco.

10.3.3 Una boccia, dopo essere stata lanciata, calciata o uscita dal fondo di una rampa, può rotolare fuori dal lato dell'area di lancio dell'atleta (in aria o a terra) e attraversare l'area di lancio della squadra avversaria, prima di attraversare la linea di lancio ed entrare nell'area di gioco.

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

10.4 Giocare al Jack

10.4.1 Il lato che gioca in rosso inizia sempre il primo end e ogni successivo end dispari (3, 5). Il lato che gioca in

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

blu inizia sempre i finali pari (2, 4, 6).

10.4.2 L'atleta può spingere il Jack solo dopo che l'arbitro ha indicato che è il turno di gioco di quel lato. Gli Atleti BC3 devono effettuare l'oscillazione bidirezionale prima di spingere il Jack.

10.4.3 Il Jack deve arrestarsi nell'area valida per il Jack.

10.5 Jack non valido

10.5.1 Il jack è in fallo se:

- quando giocato, si arresta nell'area non valida per il Jack.
- esce dal perimetro gioco
- una violazione è commessa dall'Atleta che lancia il Jack. Verrà assegnata la penalità adeguata di cui alle regole da 16.1 a 16.12.

10.5.2 Se il Jack è in fallo, sarà l'atleta che deve lanciare il Jack nel parziale successivo a lanciare il Jack. Se il Jack è in fallo nel parziale finale, sarà l'atleta che ha lanciato il Jack nel primo parziale a lanciarlo. Il lancio del Jack continuerà in sequenza finché non sarà valido.

10.5.3 In caso di posizione errata del jack, l'avvio del parziale successivo avviene in ordine sequenziale (il lancio del jack è effettuato dall'atleta che deve spingerlo per quel parziale).

10.6 Giocare la prima boccia colorata in campo

10.6.1 L'Atleta che lancia il Jack spinge anche la prima boccia colorata (rif.: 16.5.6). Se c'è un ritardo prolungato tra il lancio del Jack e la prima boccia colorata (ad esempio, a causa di un malfunzionamento del cronometro), l'Atleta può chiedere di lanciare nuovamente il Jack prima di lanciare la prima boccia colorata. Il tempo verrà reimpostato al tempo iniziale del parziale.

10.6.2 Se la boccia colorata finisce fuori dal perimetro di gioco o viene lanciata di nuovo in seguito a una violazione, quel giocatore continuerà a lanciare fino a quando una boccia non finisce nell'area di gioco del campo o fino a quando tutte le sue bocce sono state lanciate. Nella Divisione a squadre e a coppie, qualsiasi atleta della squadra autorizzata a giocare può lanciare la seconda boccia colorata nell'area di gioco.

10.7 Giocare le bocce rimanenti

10.7.1 La squadra che giocherà successivamente sarà quella che non ha la boccia più vicina al Jack, a meno che non abbia usato tutte le 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 non devono essere di intralcio quando non è il loro turno. Nella Divisione BC3 i RO e le attrezzature (compresa la rampa e la sedia del RO) devono essere "fuori dalla traiettoria di lancio".

10.7.2 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 il tempo verrà fermato e le bocce rimanenti saranno dichiarate Bocce/e morta/e.

10.8 Fuori dalla traiettoria di Lancio

Tutti gli Atleti devono essere "fuori dalla traiettoria di lancio" per consentire agli avversari di accedere liberamente all'area di gioco. Togliersi dalla "Traiettoria di lancio" deve essere fatto rapidamente. Nella categoria BC3 i RO e le attrezzature (compresa la rampa e la sedia dell'RO) non devono essere di intralcio. Se una squadra non si sforza consapevolmente o deliberatamente di "essere fuori dalla traiettoria di lancio", sarà ammonita verbalmente e l'arbitro correggerà il tempo dell'avversario, se necessario. Se ciò accade una seconda volta o una volta consecutivamente, l'arbitro assegnerà una violazione in base alla regola 16.6. Questa decisione deve essere presa in base alla comprensione della situazione da parte dell'arbitro, la cui decisione sarà definitiva. La squadra avversaria giocherà quindi secondo la regola 10.7. Se l'arbitro ritiene che un Atleta stia interferendo o distraendo l'avversario non andando deliberatamente "fuori strada", può essere assegnata una boccia di penalità + cartellino giallo secondo la regola 16.8.1.

Boccia International Sports Federation Ltd è una società a responsabilità limitata registrata in Inghilterra e Galles, numero 8199521.
Indirizzo registrato: 60 Charlotte Street, Londra W1 2NU, Regno Unito

10.9 Movimento in campo

10.9.1 Una squadra non può preparare il tiro successivo, orientare la carrozzina o la rampa o far rotolare la boccia durante il tempo della squadra avversaria (prima che venga mostrato il colore, un atleta può prendere la boccia senza lanciarla (ad esempio, è consentito al rosso prendere la boccia in mano o in grembo prima che l'arbitro segnali al blu di giocare; non è consentito al rosso prendere la boccia dopo che l'arbitro ha segnalato al blu che può giocare) (rif.: 16.6.3). Il movimento e la preparazione sono consentiti durante il "Tempo morto" o il "Tempo dell'arbitro". Quando l'arbitro mostra l'indicatore di colore, la squadra che deve giocare posiziona nel proprio box di lancio, mentre l'altra squadra si sposta, o rimane, completamente fuori e dietro il proprio box di lancio.

10.9.2 Una volta che l'Arbitro ha indicato all'Atleta da quale lato deve giocare, gli Atleti di quel lato si posizionano nel proprio box di lancio e sono liberi di entrare nell'area di gioco (arbitro 16.6.1). Gli atleti possono orientare la rampa dal proprio box di lancio o da un altro box di lancio vuoto. Gli atleti e gli SA/RO non devono entrare nei box di lancio degli avversari mentre preparano il tiro successivo o per orientare una rampa. I SA/RO non devono entrare nell'area di gioco né durante il parziale, né durante la preparazione del tiro.

10.9.3 Gli atleti possono andare o rimanere dietro il proprio box di lancio per allineare i tiri. Almeno una ruota 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 in una partita a coppie BC3, devono farlo senza passare dietro al proprio compagno di squadra.

10.9.4 Agli atleti e agli RO che infrangono questa regola del movimento in campo verrà detto di rimanere nell'area corretta e di ricominciare il setup. Il tempo trascorso non viene ripristinato.

10.9.5 Se un atleta ha bisogno di assistenza per entrare in campo, può chiedere all'arbitro o all'assistente di linea di essere assistito.

10.9.6 In una partita a squadre o a coppie, quando un atleta rilascia una boccia ed il compagno di squadra rientrando dal campo di gioco, deve avere almeno una ruota nell'area di lancio, nel proprio box o nel box vuoto adiacente. In caso contrario, la boccia viene ritirata e viene assegnata 1 penalità.

10.9.7 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.

10.9.8 Nessun membro di una squadra può lasciare l'area di gioco durante la partita senza il permesso dell'arbitro. Anche se si trova tra i due parziali e l'altro o durante un time-out medico o tecnico, non è possibile rientrare in campo. Se un Atleta o un Operatore di Rampa lascia il campo di gioco senza autorizzazione, ciò comporterà il forfait (Rif.: 16.9.4; 16.12.3).

10.10 Bocce fuori campo

10.10.1 Una boccia è fuori campo se tocca o attraversa le linee perimetrali esterne. Se la boccia tocca la linea e sostiene un'altra boccia, la boccia sulla linea verrà rimossa. Se la boccia supportata cade e tocca la linea, quella boccia sarà fuori dal campo e verrà rimossa. Ogni boccia sarà trattata secondo quanto previsto dal punto 10.10.3 per una boccia colorata o dal punto 10.11.1 per il jack. Una boccia che tocca o attraversa la linea di demarcazione esterna e poi rientra nell'area di gioco è fuori campo e diventa una boccia morta.

10.10.2 Una boccia è fuori campo se tocca o attraversa le linee perimetrali esterne. Se la boccia tocca la linea e vi sostiene un'altra boccia, la boccia sulla linea verrà rimossa. Se la boccia supportata cade e tocca la linea, sarà considerata fuori dal campo e verrà rimossa. Ogni boccia sarà trattata secondo quanto previsto dai punti 10.10.3 per una boccia colorata o 10.11.1 per il jack. Una boccia che tocca o attraversa la linea perimetrale esterna e poi rientra nell'area di gioco è considerata fuori campo e diventa una boccia morta.

10.11 Jack messo fuori gioco

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 fosse possibile perché una boccia copre la croce, il Jack verrà posizionato il più vicino possibile alla croce, con la boccia centrata tra le linee laterali ("davanti alla croce" si riferisce all'area tra la linea di lancio e la croce)

10.11.3 Quando il jack è stato posizionato sulla croce, il lato da giocare successivamente sarà determinato in base alla regola 10.7.1.

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 giocate insieme

Se una squadra gioca più di una boccia quando è il suo turno di gioco, le bocce giocate contemporaneamente saranno ritirate e diventeranno bocce morte (rif.: 16.5.9).

10.13 Bocce equidistanti

Per determinare la squadra che deve giocare successivamente, se due o più bocce di colore diverso sono equidistanti dal Jack e 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 si alternano fino a quando non c'è più una situazione di parità con un punteggio uguale, oppure uno dei due lati ha giocato tutte le bocce. Se le bocce sono equidistanti ma il punteggio delle bocce equidistanti non è uguale (ad esempio 2:1), giocherà la squadra con il minor numero di bocce equidistanti. Il gioco proseguirà secondo le modalità abituali.

10.14 Boccia caduta

Se una boccia cade può essere rigiocata. Le bocce che atterrano nell'area di gioco sono "bocce in gioco". Le bocce che rimangono sulla o dietro la linea di lancio, anche nel box di lancio dell'avversario o dietro un box di lancio, sono "cadute" e possono essere rigiocate. Non c'è limite al numero di volte in cui una boccia possa essere rigiocata. **Se viene lasciata cadere, il tempo continuerà a scorrere finché non sarà giocata con esito positivo.**

- Finché la boccia non viene impugnata completamente dall'atleta (ad esempio, mentre la si prende da un punto qualsiasi in cui è riposta o mentre l'assistente la dà all'atleta, o mentre la mette sulla rampa), qualsiasi boccia che cade è chiaramente caduta accidentalmente e non è legata al lancio. La boccia viene restituita all'Atleta, indipendentemente dal punto in cui cade.
- Una volta che l'atleta ha in mano la boccia e ha iniziato la preparazione e/o l'esecuzione del tiro, e la boccia cade, viene restituita all'atleta solo se non è entrata nell'area di gioco.

10.15 Conclusione di un parziale

10.15.1 Dopo che tutte le bocce sono stati giocati e non ci sono palle di penalità, l'Arbitro confermerà il punteggio con il (capitano di) ogni Squadra e poi annuncerà verbalmente il punteggio (rif.: 10.16) e poi, "Fine parziale". (Se l'arbitro ha bisogno di misurare per determinare il punteggio, inviterà gli atleti/capitani nell'area di gioco. Gli operatori di rampa possono voltarsi per assistere alla misurazione. Al termine della misurazione, gli Atleti tornano ai loro box di lancio; l'Arbitro annuncia il punteggio e "Fine Parziale"). Al termine della gara l'Arbitro annuncerà "Fine partita" e annuncerà ed indicherà il punteggio finale.

10.15.2 Nel caso in cui si debbano giocare bocce di penalità, dopo aver riconosciuto il punteggio finale con gli atleti/capitani e aver consentito ai RO di girarsi brevemente e vedere le bocce, l'area di gioco sarà liberata dall'Arbitro (il responsabile delle linee può assistere). La squadra a cui è stata assegnata una boccia di penalità sceglierà una (1) boccia qualsiasi del suo colore, la quale verrà lanciata nel bersaglio. L'arbitro annuncerà verbalmente il punteggio totalizzato (rif.: 11) e poi dichiarerà: "Fine Parziale". Questo è il segnale per i RO che in questo momento possono girarsi verso l'area di gioco. Il punteggio totale del parziale viene registrato sul documento di gara.

10.15.3 Nell'ultimo parziale di una partita, se non sono state giocate tutte le bocce e il vincitore è evidente, non si incorre in alcuna penalità se il SA, il RO o l'Allenatore in Campo nel caso in cui si esultasse. Questo vale anche per le bocce di penalità.

10.15.4 Gli Assistenti Sportivi, gli Operatori di Rampa e gli Allenatori possono entrare nell'area di gioco solo su indicazione dell'Arbitro (rif.:16.6.9). Al termine dell'parziale, quando l'Arbitro annuncia "Un minuto!" tenendo in alto il Jack o la boccia colorata, questo è un segnale per gli SA, RO e Allenatori che possono entrare nell'area di gioco.

10.16 Punteggio

10.16.1 Il punteggio sarà assegnato dall'arbitro dopo che entrambe le squadre avranno giocato tutti le bocce. La squadra con la boccia più vicina al jack segnerà un punto per ogni boccia più vicina al jack rispetto alla boccia più vicina del Jack dell'avversario.

10.16.2 Se due o più bocce di colore diverso sono equidistanti dal Jack e nessun'altra boccia è più vicina ogni Squadra riceverà un punto per ogni boccia.

10.16.3 Gli eventuali punti delle bocce di penalità vengono aggiunti al punteggio e registrati quando vengono realizzati. Ogni boccia di penalità che si ferma all'interno dell'area di tiro segnerà un (1) punto.

10.16.4 Al termine di ogni Parziale l'arbitro deve accertarsi che il punteggio sia corretto sul tabellone.

10.16.5 Al termine dei parziali, i punti segnati in ciascun parziale vengono sommati e la squadra con il punteggio totale più alto è la vincitrice. Se il punteggio è in parità, si giocherà un Parziale di spareggio (rif.: 13). I punti segnati in un Parziale di tie break non contano per il conteggio della squadra in quell'incontro, ma determinano solo il vincitore.

10.16.6 L'arbitro può chiamare i capitani (o gli atleti, nella divisione individuale) in avanti se devono essere effettuate misurazioni o se la decisione è vicina alla fine di un Parziale.

10.16.7 Se una squadra dà forfait ad un incontro, la squadra avversaria si aggiudica l'incontro con il punteggio più alto di 6-0 o con la maggiore differenza di punti in qualsiasi incontro di quella pool o serie a eliminazione diretta. La squadra che ha rinunciato all'incontro otterrà un punteggio pari a zero. Se entrambe le squadre danno forfait, entrambe perdono l'incontro con il punteggio più alto di 6-0 o con la maggiore differenza di punti di quella pool o serie a eliminazione diretta. Il punteggio sarà registrato per ciascuna Parte come "forfait per 0-(?)". Se entrambe le Squadre danno forfait alla partita, il Delegato Tecnico e il Capo Arbitro decideranno le azioni appropriate.

11. Preparazione per i parziali successivi per tutte le Categorie

L'Arbitro concede un massimo di un minuto tra i Parziali. Il minuto inizia quando l'arbitro prende il Jack da terra e annuncia "Un minuto". Gli Assistenti Sportivi, gli Operatori di Rampa e/o gli Allenatori sono responsabili del recupero delle bocce per l'inizio dell'parziale successivo. Gli Ufficiali di gara possono assistere, se richiesto.

Dopo 45 secondi, l'arbitro annuncerà "15 secondi!", prendendo il Jack corretto e procederà alla linea di lancio. Dopo un minuto, l'arbitro annuncerà "Tempo!". Tutte le azioni della squadra avversaria devono fermarsi quando l'arbitro consegna il Jack all'atleta che deve giocare. L'arbitro chiama "Jack!". Se la squadra avversaria non è pronta, deve attendere che l'arbitro indichi il suo turno di gioco e a quel punto può completare la propria preparazione. (rif. 16.6.3)

Quando l'Arbitro annuncia "Tempo!", gli Atleti che devono giocare devono essere nei loro box di lancio; i SA, i RO e gli Allenatori devono essere nelle loro aree designate". Gli atleti avversari devono trovarsi dietro il proprio box di lancio, "pronti a giocare" quando cambia il colore della racchetta. Tutti gli oggetti necessari per il gioco durante la fine devono essere all'interno del proprio box di lancio o saldamente posizionati sulla carrozzina (ad es. palle e prolunghe della rampa). Penalità: una boccia di penalità per aver ritardato la partita (rif.: 16.6.7).

Tutte le palle che non si trovano nei box di lancio degli atleti (o fissate sulla loro carrozzina) all'inizio del finale saranno "palle morte" se sono state dimenticate nell'area di gioco o nell'area/contenitore delle palle morte. Se

si trovano in un altro box di lancio o dietro il box di lancio, possono essere recuperate, ma considera un ritardo della partita (boccia di penalità, rif.: 16.6.7). Se la squadra decide di giocare senza, non c'è alcuna violazione.

12 Parziale Interrotto

12.1 Un Finale è interrotto quando le palle, o una boccia, sono state spostate dal contatto di un Atleta o dell'Arbitro, o da una boccia giocata durante una violazione che l'Arbitro non riesce a fermare.

12.2 Un Finale può essere interrotto a causa di un'azione dell'Arbitro (ad esempio, l'Arbitro calcia un pallone o mostra il colore sbagliato) o di un errore o di un'azione della Parte. L'Arbitro si consulterà con entrambe le Parti e con il giocatore di linea per evitare di prendere decisioni ingiuste e riporterà le palle disturbate nella loro posizione precedente (l'Arbitro rispetterà sempre il punteggio indisturbato, anche se le palle non sono nella loro esatta posizione precedente). Se l'Arbitro non sa quale fosse il punteggio o non può riposizionare le palline disturbate, allora l'End deve essere ricominciato. L'Arbitro sarà il giudice finale. L'arbitro può consultare la telecamera aerea, se disponibile (12.4). Il controllo della telecamera è discrezione del capo arbitro.

L'End riprenderà dallo stato in cui è stata causata l'interruzione - le palle ritirate da entrambi i lati rimarranno nell'area di boccia morta; se il Jack ha subito un fallo, il Jack sarà rigiocato dall'Atleta che 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 e il tempo viene ripristinato. Se altre palline vengono disturbate e se l'Arbitro non riesce a riposizionarle in modo equo, questo diventerà un Finale interrotto e verrà fatto ripartire.

12.3 Se un tempo interrotto deve essere ripreso e sono stati assegnati dei palloni di penalità, i palloni di penalità saranno giocati al termine del ripreso. Se all'Atleta o alla Parte che ha causato l'interruzione del Fine è stata precedentemente assegnata una o più palle di penalità in quel Fine, ora non gli sarà permesso di giocare quelle palle di penalità. Se l'interruzione è stata causata da una boccia giocata in violazione, quella boccia e tutte le palle ritratte dal lato che ha commesso l'infrazione rimarranno nell'area di boccia morta per l'End ripreso.

12.4 Nelle competizioni più importanti (Campionati del Mondo e Paralimpici) saranno presenti delle telecamere su ogni campo, che possono essere utilizzate per consentire all'arbitro di sostituire le palle in modo rapido e preciso nella loro esatta posizione precedente.

13 Tie Break

13.1 Il tie break costituisce un End supplementare.

13.2 Gli atleti devono rimanere nei loro box di lancio originali.

13.3 Se il punteggio è in parità dopo il numero di tempi regolamentari di una partita (e dopo che sono state giocate le palle di penalità), l'arbitro effettuerà il lancio di una moneta prima di annunciare il "minuto uno". La squadra che non ha effettuato il lancio della moneta nella Call Room effettuerà la chiamata per il tie break. Il vincitore del lancio della moneta decide quale lato giocherà la prima boccia colorata. L'arbitro recupera il Jack (o la boccia di penalità) dal pavimento dell'area di gioco ed effettua la chiamata "Un minuto!"

13.4 Al "Tempo!", dopo un minuto tra un tempo e l'altro, l'arbitro metterà il fante della squadra che gioca per prima sulla croce.

13.5 Il tie break viene quindi giocato come un normale End. Nella Divisione individuale BC3, prima del rilascio della prima boccia colorata (sia rossa che blu), ogni atleta deve effettuare l'oscillazione bidirezionale. Nella Divisione BC3 a coppie, tutti gli Atleti (sia rossi che blu, al proprio turno) devono effettuare l'oscillazione bidirezionale simultanea dopo che l'Arbitro ha segnalato il proprio lato gioco e prima di rilasciare la prima boccia (rif.: 4.1.6, 16.5.7 - ritrazione della boccia giocata).

13.6 Se si verifica una situazione descritta nella regola 10.16.2 e ogni Fazione riceve pari punti al tie break, i punteggi vengono registrati e si procede a un secondo tie break. Questa volta il lato avversario inizierà il tie break con il proprio Fante in croce. Questa procedura continua, con il primo gioco alternato tra i lati, fino a quando

non c'è un vincitore.

13.7 World Boccia considera un jack neutro da utilizzare per il tie break. Questa regola non sarà implementata all'inizio del 2025, ma potrebbe cambiare durante il ciclo 2025-2028.

14 Controllo della boccia dopo la partita

Al termine di ogni partita, l'arbitro procederà all'ispezione delle sette bocce utilizzate da ciascuna squadra durante la partita. L'ispezione sarà completata dall'arbitro prima che le bocce siano restituite all'atleta o raccolte dal suo assistente. La procedura di ispezione delle bocce dopo l'incontro è descritta nel "Referee's Procedure Manual" (Manuale delle procedure per arbitri).

Se una boccia non supera la verifica di ispezione, il capo arbitro o l'assistente controlleranno e confronteranno i risultati della procedura. Se risultasse che la boccia (o le bocce) non ha superato l'ispezione, questa sarà confiscata e il risultato della partita sarà registrato come forfait per quella squadra.

Gli atleti, gli assistenti/arbitri e gli allenatori possono assistere alla verifica delle bocce. Se una boccia non supera il test, questa non verrà ripetuta, a meno che l'arbitro non abbia seguito correttamente la procedura prevista

15 Comunicazione

15.1 Non è consentita alcuna comunicazione tra Atleta, Assistente sportivo, Operatore di rampa o Allenatore durante un End. Le eccezioni sono:

- Quando un Atleta richiede al proprio SA/RO di eseguire un'azione specifica come modificare la posizione carrozzina, spostare un dispositivo di assistenza, far rotolare la boccia o passare la boccia all'Atleta. Alcune azioni di routine sono consentite senza una richiesta specifica all'assistente/all'arbitro.
- Gli allenatori e gli assistenti/arbitri possono congratularsi o incoraggiare gli atleti dalla loro parte dopo un tiro e tra un tempo e l'altro.

Gli atleti e gli assistenti/arbitri in campo non devono ricevere alcuna comunicazione (elettronica, vocale, segnali) dall'esterno del campo durante un End.

15.2 Nella Divisione a Squadre e a Coppie, durante la disputa di un parziale, gli Atleti possono comunicare con i compagni di squadra in campo solo dopo che l'Arbitro ha indicato che è il loro turno di gioco. Durante un parziale, quando nessuno dei due schieramenti ha ricevuto l'indicazione di giocare (ad esempio, durante una misura dell'arbitro o un malfunzionamento del cronometro), gli atleti di entrambi gli schieramenti possono conversare, ma devono cessare non appena il lato avversario riceve l'indicazione di giocare.

15.3 Tra un tempo e l'altro, gli atleti possono comunicare tra di loro, con il loro SA/RO e con il loro Allenatore/CA. Questa comunicazione deve cessare una volta che l'arbitro è pronto a iniziare la finale. L'arbitro non ritarderà la partita per consentire ulteriori discussioni.

15.4 Un atleta può chiedere a un altro atleta o RO di spostarsi se si trova in una posizione che interferisce con l'esecuzione di un tiro, ma non può chiedere di uscire completamente dal proprio box di lancio. Durante un incontro, l'RO deve assicurarsi che il proprio equipaggiamento sia fuori dai piedi, in modo che l'avversario possa eseguire facilmente il proprio tiro, senza danneggiare gli oggetti che lo intralciano. Per evitare danni, i RO non devono spostare l'attrezzatura dell'avversario. Durante la partita, l'RO deve spostare la propria rampa/gli effetti personali dall'avversario per consentire di effettuare il tiro senza interferenze.

15.5 Ogni atleta può parlare con l'arbitro nel proprio tempo libero. Gli assistenti tecnici/RO possono trasmettere messaggi per l'atleta e l'arbitro solo con l'autorizzazione di quest'ultimo.

15.6 Dopo che l'arbitro ha indicato quale lato giocherà, qualsiasi atleta di quel lato può chiedere il punteggio o una misura. L'Arbitro non risponderà alle richieste sul posizionamento della boccia (ad esempio, quale boccia dell'avversario è più vicina?). Gli Atleti possono entrare nell'area di gioco per valutare di persona come sono posizionate le palle.

15.7 Se è necessaria una traduzione sul campo durante una partita, l'arbitro avrà la piena autorità di selezionare un traduttore appropriato. L'arbitro cercherà innanzitutto di utilizzare un volontario sportivo o un altro arbitro che non sia attualmente impegnato in un'altra partita, oppure selezionerà il traduttore dalla propria area designata.

15.8 I traduttori non saranno seduti sul FOP. I traduttori devono trovarsi nella loro area designata. Nessuna partita sarà ritardata se un traduttore non è presente quando necessario.

15.9 Qualsiasi dispositivo di comunicazione portato sull'FOP da un atleta (RO/SA inclusi) deve essere approvato durante il controllo dell'equipaggiamento e ricevere un adesivo valido, da parte dell'HR o di chi ne fa le veci. Qualsiasi uso improprio sarà considerato comunicazione inappropriata e comporterà un cartellino giallo e una penalità di un pallone da giocare dopo che tutti i palloni dell'End sono stati giocati o durante l'End successivo se si verifica tra gli End (Rif.: 4; 16.8.2).

Gli allenatori possono utilizzare tablet e smartphone per prendere appunti. Tali dispositivi devono essere in una modalità (ad esempio, "modalità aereo") che non consenta di comunicare in alcun modo con gli atleti in campo. Gli arbitri hanno la facoltà, in qualsiasi momento della partita, di controllare il dispositivo dell'allenatore per verificare che non sia in modalità di comunicazione.

15.10 Gli allenatori che non fanno parte della FOP, così come gli altri spettatori, possono offrire incoraggiamento e/o esprimere brevi istruzioni di coaching nel minuto che intercorre tra i due tempi. Questo include brevi istruzioni verbali e/o gesti. Non devono esserci dialoghi tra gli atleti della FOP e persone che non fanno parte della FOP. Non è consentita alcuna forma di Coaching durante un finale.

I membri delle squadre (atleti, allenatori e/o altro personale) che non rispettano questa regola possono perdere l'accredito e l'accesso all'impianto per tutta la durata torneo. Gli spettatori abituali che non rispettano questa regola possono essere allontanati dall'impianto. Qualsiasi arbitro che sospetti una violazione della regola 15.10 informerà il capo arbitro (assistente) che prenderà una decisione in consultazione con il Delegato Tecnico, a cui spetta la decisione finale.

VIOLAZIONI e CONTROVERSIE

16. Violazioni

In caso di violazione, possono esserci una o più conseguenze:

- Ritrattazione
- Una penalità per una boccia
- Una penalità per una boccia più la ritrattazione
- Una penalità per una boccia più un cartellino giallo
- Cartellino giallo
- Forfait
- Cartellino rosso (squalifica)

Tutte le violazioni vengono registrate sulla scheda di valutazione

Una parte (Individuale, di Squadra o di Coppia) e la sua SA/RO sono considerate come una singola unità - qualsiasi cartellino giallo o rosso che la SA/RO riceve viene assegnato anche al suo Atleta/Squadra/Parata. Viceversa, i cartellini gialli e rossi assegnati a un Atleta si applicano anche alla sua SA/RO.

Un Allenatore è considerato una singola unità; se un Allenatore riceve un cartellino giallo o rosso, questo non si trasferisce al Lato.

16.1 Ritrattazione

16.1.1 Una ritrazione è la rimozione di una boccia dal campo. La boccia ritirata sarà collocata nell'area designata, sul pavimento o in un contenitore per palle morte.

16.1.2 Una ritrazione può essere concessa solo per una violazione che si verifica durante il rilascio della boccia.

16.1.3 Se viene commessa una violazione che porta a una ritrazione, l'arbitro cercherà sempre di fermare il pallone prima che si disfi di altri palloni.

16.1.4 Se l'Arbitro non riesce a fermare il pallone prima che questo si disfi di altri palloni, il Finale sarà considerato un Finale interrotto (rif.: 12.1-12.4).

16.2 Boccia di penalità

16.2.1 Una boccia di penalità è l'assegnazione di una boccia extra alla squadra avversaria. Questa boccia sarà giocata dopo che tutte le bocce sono state giocate in un parziale. L'Arbitro tabula il punteggio e il Segnapunti lo registra; 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 spinta verso la casella del bersaglio. L'arbitro mostrerà l'indicatore del colore e chiamerà "Un minuto!". L'atleta ha 1 minuto per giocare la boccia di penalità. Se la boccia si ferma all'interno dell'area di destinazione di 35 cm senza toccare la linea esterna, la squadra che gioca la boccia di rigore riceve un punto aggiuntivo. In caso di boccia di penalità, l'orologio verrà riportato a 1 minuto.

16.2.2 Se durante un parziale da parte di una squadra si verifica più di una violazione, può essere assegnata più di una boccia di penalità. Ogni boccia di penalità viene giocata separatamente. La boccia giocata viene rimossa e tabulata (se sta segnando) e la squadra sceglie tra tutte le bocce colorate per giocare le bocce di penalità successive.

16.2.3 Le violazioni commesse da entrambe le squadre non si annullano a vicenda. Ogni squadra cercherà di guadagnare i propri punti di penalità. La prima boccia di penalità sarà giocata dalla squadra che ha ricevuto la prima boccia di penalità, dopodiché le giocate si alterneranno tra le squadre per tutte le bocce di penalità rimanenti.

16.2.4 Se una violazione che porta all'assegnazione di una boccia di penalità viene commessa mentre si sta giocando una boccia di penalità, l'arbitro assegnerà una boccia di penalità alla squadra avversaria.

16.3 Cartellino giallo

16.3.1 Quando si commette una violazione elencata nella regola 16.9, viene mostrato un cartellino giallo e l'arbitro annota la violazione referto gara. **Negli individuali, il cartellino è personale di chi lo riceve, anche se la persona ha diversi ruoli durante la stessa competizione.**

16.3.2 Se un atleta riceve due (2) cartellini gialli durante una gara, viene escluso dall'incontro in corso. L'incontro (individuale o T/P) è perso per forfait (rif.: 10.16.7).

Per il secondo cartellino giallo e per ogni cartellino giallo successivo che un individuo riceve, gli sarà impedito di giocare il resto della partita in corso, ma potrà giocare tutte le altre partite della competizione.

16.4 Cartellino rosso (squalifica)

16.4.1 Quando un Atleta, un Allenatore, un Operatore di Rampa o un Assistente Sportivo viene squalificato, viene mostrato un cartellino rosso e registrato sul tabellone. Un cartellino rosso comporta sempre la squalifica immediata dalla competizione (rif.: 16.11.4).

16.4.2 Se un Atleta e/o il suo SA/RO viene squalificato, la squadra rinuncia all'incontro (rif.: 10.16.7).

16.4.3 Un individuo squalificato può essere reintegrato per le gare future dello stesso torneo a discrezione del Capo arbitro e del Delegato tecnico. Se il cartellino rosso è stato assegnato per manomissione della boccia, l'individuo non può essere reintegrato nello stesso torneo. (rif.: 5.3)

16.5 Le seguenti azioni comportano il ritiro della boccia giocata (rif.: 16.1):

16.5.1 se una boccia viene rilasciata prima che l'arbitro indichi il colore da giocare.

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

- 16.5.2** se in una partita BC3, l'Atleta BC3 non è la persona che rilascia la boccia. Un Atleta deve avere un contatto fisico diretto con la boccia al momento del rilascio. Il contatto fisico diretto include l'uso di un dispositivo di assistenza collegato direttamente alla testa, alla bocca, al braccio o alla gamba dell'Atleta (rif.: 4.1.5).
- 16.5.3** se l'assistente/arbitro tocca l'atleta o il puntatore o spinge/tira la carrozzina durante l'esecuzione del tiro o il rilascio della boccia (rif.: 9.2.1; 9.2.2).
- 16.5.4** se un Operatore di rampa e un Atleta rilasciano contemporaneamente la boccia.
- 16.5.5** se una boccia colorata viene giocata prima del Jack. (L'atleta che deve giocare il Jack è comunque tenuto a giocare il Jack come indicato al punto 10.4).
- 16.5.6** se la prima boccia colorata non viene giocata dall'atleta che ha lanciato il jack (rif.: 10.6.1).
- 16.5.7** se un Atleta BC3 non effettua lo swing bidirezionale dopo la presentazione del Jack e prima di spingerlo; o prima di giocare una boccia di penalità; o prima della prima giocata di quel Lato in un tie break (rif.: 4.1.6).
- 16.5.8** se un Atleta BC3 in individuale o a coppie non riorienta la rampa effettuando l'oscillazione bidirezionale quando lui o il suo compagno di squadra rientra dall'area di gioco, prima di spingere la boccia (per le coppie, si tratta di un'oscillazione simultanea) (rif.: 4.1.6).
- 16.5.9** se un lato gioca più di una boccia allo stesso tempo (rif.: 10.12).

16.6 Le seguenti azioni comportano l'assegnazione di una boccia penalità (rif.: 16.2):

- 16.6.1** se un Atleta entra nell'area di gioco quando il suo turno non è stato indicato (rif.: 10.9.2).
- 16.6.2** se un Operatore di Rampa si gira per guardare nell'area di gioco per vedere il gioco durante un parziale prima che tutti le bocce di entrambe le squadre siano state giocate (rif.: 9.2.1).
- 16.6.3** Se l'atleta e/o l'assistente/arbitro prepara il suo prossimo tiro, orientando la sedia a rotelle e/o la rampa o facendo rotolare la palla nel tempo previsto per la squadra avversaria (rif: 10.9.1)
- 16.6.4** se l'assistente/arbitro sposta la carrozzina, la rampa o il puntatore o passa una boccia all'atleta senza che questi lo chieda (rif.: 9.2.1; 9.2.2).
- 16.6.5** Se un Atleta/SA/RO non è "fuori " ed è già stato ammonito verbalmente una volta per non essere "fuori strada" nella stessa partita (regola 10.7.1 e 10.8).
- 16.6.6** Toccare accidentalmente una boccia in campo prima che l'end sia stato completato.
- 16.6.7** Causare irragionevolmente il ritardo di una partita.
- 16.6.8** Non accettare la decisione dell'arbitro.
- 16.6.9** L'assistente sportivo, l'operatore di rampa o l'allenatore entra nell'area di gioco senza il permesso dell'arbitro (rif.: 10.15.4).
- 16.6.10** Avere un comportamento inappropriato durante la fase di riscaldamento.

16.7 Le seguenti azioni comportano il ritiro della boccia giocata e l'assegnazione di una boccia di penalità (rif.: 16.1 / 16.2):

- 16.7.1** Rilasciare il Jack o una boccia colorata quando l'Assistente Sportivo, l'operatore della rampa, l'atleta o qualsiasi suo equipaggiamento, boccia o oggetto sono in contatto con le linee del campo o con una parte della

superficie del campo che non è considerata parte dell'area di lancio dell'atleta. Gli Assistenti Sportivi BC1 possono stare dietro la propria area di lancio. Per gli atleti BC3 e i loro ROs, questo include quando la boccia è ancora sulla rampa (riferimento: 10.3).

16.7.2 Rilasciare il Jack o una boccia colorata quando la rampa si sovrappone a qualsiasi parte della linea di lancio (riferimento: 4.1.4).

16.7.3 Rilasciare la boccia senza che almeno una delle natiche (o l'addome, secondo la classificazione) sia in contatto con la seduta della sedia (riferimento: 10.3.1).

16.7.4 Rilasciare la boccia quando questa tocca una parte del campo che si trova fuori dall'area di lancio dell'atleta (riferimento: 10.3).

16.7.5 Rilasciare la boccia quando l'Assistente Sportivo guarda nell'area di gioco (riferimento: 9.2.1).

16.7.6 Rilasciare la boccia quando l'altezza del sedile dell'atleta supera il massimo di 66 cm per le classi BC1, BC2 e BC4 (riferimento: 4.2.1).

16.7.7 Rilasciare una boccia in una partita a squadra o in coppia mentre un compagno di squadra sta ancora rientrando dall'area di gioco (riferimento: 10.9.6). Se l'atleta che non spinge ha almeno una ruota all'interno dell'area di lancio, si considera "fuori" dall'area di gioco.

16.7.8 Preparare e poi rilasciare una boccia quando è il turno della squadra avversaria di giocare (riferimento: 16.6.3).

16.8 Le seguenti azioni comportano l'assegnazione di una boccia di rigore e di un cartellino giallo (rif.: 16.2, 16.3):

16.8.1 qualsiasi interferenza o distrazione di un altro Atleta che influenzi la concentrazione o l'azione di gioco dell'avversario.

16.8.2 se, a giudizio dell'arbitro, c'è una comunicazione inappropriata tra l'Atleta/i, il suo/i SA, il RO e/o l'Allenatore (rif.: 15.1-15.3).

16.9 Un atleta, un assistente sportivo, un operatore di rampa e/o un allenatore che commette una delle seguenti infrazioni riceverà un cartellino giallo (rif.: 16.3):

16.9.1 Un Atleta o una squadra che entra nell'area di riscaldamento fuori turno; o che porta nell'area di riscaldamento, o nella sala delle chiamate, più del personale consentito (rif.: 6.2, 7.2). Ciò comporterà un cartellino giallo per l'atleta o per la squadra nel caso di gare a squadre o a coppie.

16.9.2 Un atleta, una coppia o una squadra che porta in Camera di Chiamata un numero di bocce superiore a quello consentito (rif.: 2.1, 2.2, 2.3). Le bocce in più saranno confiscate e trattenute fino alla fine della gara. La squadra che porta le bocce in più può indicare quali bocce devono essere confiscate.

Le "bocce extra" che sono state confiscate, e che sono altrimenti legali, possono essere recuperate per gara successiva dello stesso torneo.

16.9.3 Un Atleta quando la sua o le sue palle non soddisfano i criteri durante controllo delle palle prima dell'incontro (rif.: 8 e 14). L'intero processo di controllo delle bocce è un unico evento. Nel caso in cui un atleta porti un numero eccessivo di bocce e ne perda una durante uno dei controlli, riceverà UN cartellino giallo, NON due. All'ingresso della Sala di Chiamata verrà affisso un avviso che elenca le bocce e le attrezzature non funzionanti e tutti i cartellini gialli.

Se un atleta porta più bocce del consentito e, durante la verifica, una o più bocce rimanenti non superano il controllo, si considera tutto come una sola verifica e verrà emesso un solo cartellino giallo nello stesso match.

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

16.9.4 Un allenatore o un assistente sportivo lascia l'area di gioco durante la partita senza il permesso dell'arbitro, anche se tra le due fasi o durante un time-out medico o tecnico, l'individuo in questione non può rientrare in partita.

16.9.5 Utilizzare durante la gara attrezzature non conformi ai criteri di equipaggiamento. (Se, durante il controllo dell'equipaggiamento prima del torneo, si scopre che l'equipaggiamento non è conforme, l'equipaggiamento può essere adattato e ricevere il timbro/adesivo ufficiale). (rif.: 4 ultimo paragrafo; 4.1.3; 4.1.5)

16.10 Secondo cartellino giallo (rif.: 16.3)

16.10.1 Un secondo cartellino giallo significa ricevere una seconda ammonizione durante la stessa gara (cioè, aver ricevuto in precedenza un cartellino giallo per una qualsiasi infrazione elencata nella regola 16.9).

16.10.2 Un secondo cartellino giallo nell'area di riscaldamento o nella sala delle chiamate all'atleta e/o all'assistente tecnico/RO durante la stessa gara comporterà l'esclusione dall'incontro in corso. La squadra perde contro l'avversario per forfait (rif.: 10.16.7).

Un secondo cartellino giallo all'allenatore gli impedisce di accedere all'UFP per quella partita.

16.10.3 Un secondo cartellino giallo in campo durante una partita comporterà l'esclusione dalla partita e potrebbe il forfait (rif.: 10.16.7). Se si tratta dell'Allenatore, è costretto a lasciare l'UFP, ma la partita può continuare.

16.11 Qualsiasi membro della squadra, atleta, assistente sportivo, operatore di rampa e/o allenatore che commetta una delle seguenti infrazioni riceverà un cartellino rosso e una squalifica immediata (rif.: 16.4):

16.11.1 Dimostrare un comportamento antisportivo, dentro o fuori dal campo di gioco, come ad esempio: tentare di ingannare l'arbitro, gareggiare con palloni manomessi, disturbare deliberatamente un finale e/o agire in modo da danneggiare la squadra avversaria o il personale di gara.

16.11.2 Condotta violenta.

16.11.3 Utilizzare un linguaggio o dei gesti offensivi, ingiuriosi o ingiuriosi.

16.11.4 Un cartellino rosso in qualsiasi momento comporterà l'immediata squalifica dalla competizione. I risultati degli incontri precedenti durante la competizione saranno annullati e l'Atleta o il Lato non avrà diritto a ricevere punti di partecipazione o di classifica per la competizione (rif.: 16.4.1).

16.12 Forfait

Le seguenti azioni comportano il forfait:

16.12.1 Rompere le palle o l'attrezzatura di un avversario (non di proposito) (Rif.: 4.1.9).

16.12.2 Mancato controllo della boccia dopo la partita (Rif.: 14).

16.12.3 Un Atleta/RO che lascia l'area di gioco (Rif.: 10.9.8).

CONTROVERSIE

17 Procedura di chiarimento e di contestazione




17.1 Durante una partita una squadra può ritenere che l'arbitro abbia trascurato un evento o preso una decisione errata, che influisce sul risultato della partita. In quel momento, l'Atleta/capitano di quella Parte può richiamare l'attenzione dell'Arbitro su questa situazione e chiedere chiarimenti. Il tempo deve essere fermato (rif.: 10.2.10).




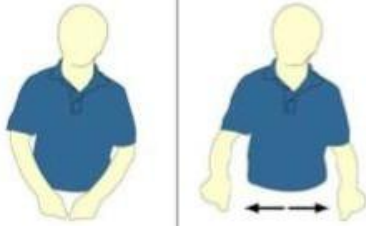

17.2 Durante l'incontro un atleta/capitano può chiedere una decisione all'arbitro, la cui decisione è definitiva e l'incontro continua. Non è possibile presentare ulteriori proteste. Se sono in uso telecamere aeree, l'arbitro può avvalersene per prendere una decisione. Nessun altro filmato (live stream, telecamere di squadra, ecc.) sarà accettato come prova in qualsiasi controversia.


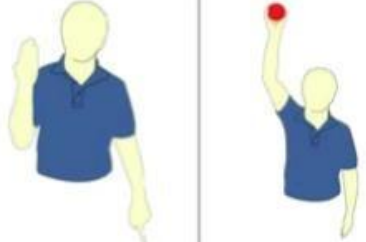



18 Gesti/segni degli ufficiali di gara


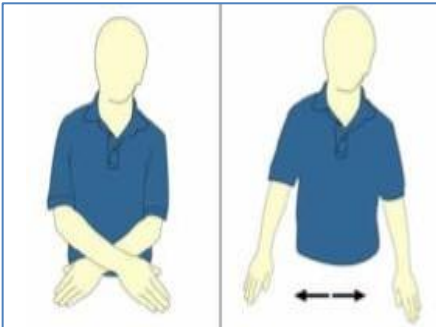

I gesti sono stati sviluppati per aiutare sia gli Arbitri che gli Atleti a comprendere determinate situazioni. Gli atleti non possono protestare se un arbitro dimentica di usare un gesto specifico.

Arbitri





Situazione da segnalato	Descrizione del gesto	Gesto da compiere
Indicazione per il lancio delle bocce di riscaldamento, o il Jack: <ul style="list-style-type: none"> regola 10.1.1 regola 10.4.2 	Muovere la mano per indicare il movimento e dire: "Inizio riscaldamento " o "Jack".	
Indicazione per giocare una boccia colorata: <ul style="list-style-type: none"> regola 10.6 regola 10.7 	Mostrare la paletta segnaletica in base al colore della boccia che deve essere lanciata.	
Bocce equidistanti <ul style="list-style-type: none"> regola 10.13 	Tenere l'indicatore lateralmente contro il palmo della mano, come mostrato, con il bordo rivolto agli atleti. Girare l'indicatore per indicare il colore della squadra che deve giocare (come sopra)	

<p>Time out tecnico o medico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regola 20 • regola 19 	<p>Mettere il palmo della mano sopra le dita dell'altra mano, che sono in linea verticale (disegnando una "T") e annunciare quale lato ha richiesto (ad esempio, medico o tecnico). time out per - nome dell'atleta/ squadra/ paese/ colore della boccia).</p>		
<p>Fermarsi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 17.1 • Regola 10.2.10 	<p>Mostrare il palmo della mano sollevato 10.6.2 al cronometrista e annunciare di "fermare il tempo" o mostralo alle squadre affermando "aspettare".</p>		
<p>Sostituzione: Solo eventi giovanili</p>	<p>Ruotare un avambraccio intorno all'altro.</p>		
<p>Misurazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • regola 3.5 • regola 10.16.6 	<p>Posiziona una mano accanto all'altra e allunga le mani separandole, come se stessi usando un metro a nastro</p>		
<p>L'arbitro chiede se gli atleti vogliono entrare nell'area di gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regola 10.16.6 	<p>Indica l'atleta e poi punta all'occhio dell'arbitro</p>		


<p>Comunicazione inappropriata:</p> <ul style="list-style-type: none"> regola 16.8.2 regola 15 	<p>Indica la bocca e muovi lateralmente l'indice dell'altra mano..</p>	
<p>Boccia morta/boccia fuori:</p> <ul style="list-style-type: none"> regola 10.7.2 regola 10.10.3 regola 10.11 	<p>Indica la boccia e alza il braccio verticalmente con la mano aperta e il palmo rivolto verso il corpo dell'arbitro. pronuncia: "Fuori" o "Boccia morta". Poi solleva le bocce morte.</p>	
<p>Ritiro della boccia:</p> <ul style="list-style-type: none"> regola 16.1 	<p>Puntare la boccia e sollevare l'avambraccio con la mano concava prima di raccogliere la boccia (ove possibile).</p>	
<p>1 boccia di penalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> regola 16.2 	<p>Sollevare 1 dito</p>	
<p>Cartellino giallo:</p> <ul style="list-style-type: none"> regola 16.3 <p>Secondo cartellino giallo ed esclusione dalla partita in corso</p> <ul style="list-style-type: none"> regola 16.10 	<p>Mostrare il cartellino giallo per la violazione.</p> <p>Mostra il cartellino giallo per la seconda violazione (termine della partita, per tutte le Divisioni)</p>	

<p>Cartellino rosso (squalifica):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 16.4 • Regola 16.11.4 	<p>Mostra il cartellino rosso. (termina la partita, per tutte le Divisioni)</p>	
<p>Fine del completamento o fine della partita:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regola 10.15 	<p>Incrocia le braccia tese e tirale verso l'esterno. Di: "Fine" o "Fine partita".</p>	
<p>Punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • regola 3.4 • regola 10.16 	<p>Posiziona le dita sul colore corrispondente nella paletta per mostrare il punteggio. Di il punteggio.</p>	

Punteggi

Esempi di punteggio			
			
3 punti rosso	7 punti rosso	10 punti rosso	12 punti rosso

Giudice di linea

Situazione da segnalare	Descrizione del gesto	Gesto da compiere
Per richiamare l'attenzione dell'arbitro	Sollevare il braccio	

TIME-OUT

19. Time-out medico

19.1 Se un Atleta o un SA/RO si ammala durante un incontro (deve trattarsi di una situazione grave), qualsiasi Atleta può chiedere un time out medico, se necessario. Una gara può essere interrotta per un time out medico di dieci (10) minuti, durante i quali l'arbitro deve interrompere il cronometraggio della gara. Nella divisione BC3, durante i dieci minuti di time out medico, gli Operatori di Rampa non possono guardare nell'area di gioco.

19.2 Un Atleta o SA o RO può ricevere un solo (1) time out medico per partita.

19.3 Qualsiasi Atleta o SA o RO che riceve un time out medico deve essere visto in campo il prima possibile dal personale medico assegnato alla sede. Un membro dello staff medico della squadra può essere invitato a prestare assistenza sull'FOP, e questa decisione è a discrezione del personale medico presente sul FOP. Se necessario, il personale medico può essere assistito dalle comunicazioni dell'Atleta o del SA/RO. Il time-out medico inizia immediatamente quando viene segnalato, ma il tempo non inizia il conto alla rovescia finché il medico non arriva sul campo.

19.4 In qualsiasi divisione, se un atleta non è in grado di continuare, quella parte perde l'incontro.

19.5 Quando viene chiamato il time out medico per un Assistente Sportivo/Operatore di Campo, e l'Assistente Sportivo/Operatore di Campo non è in grado di continuare dopo il time out, se l'Atleta ha ancora bocce, ma non può giocare senza assistenza, queste diventeranno bocce morte.

19.6 Se un atleta continua a chiedere time out medici nelle partite successive, il DT, in consultazione con il personale medico e un rappresentante del Paese dell'atleta, stabilirà se l'atleta deve essere rimosso dal resto della competizione.

Nella Divisione Individuale, se un atleta viene rimosso dal resto della competizione, tutti gli incontri successivi che avrebbe dovuto disputare avranno il punteggio più alto di 6-0; o la maggiore differenza di punti in qualsiasi incontro di quella pool o serie a eliminazione diretta.

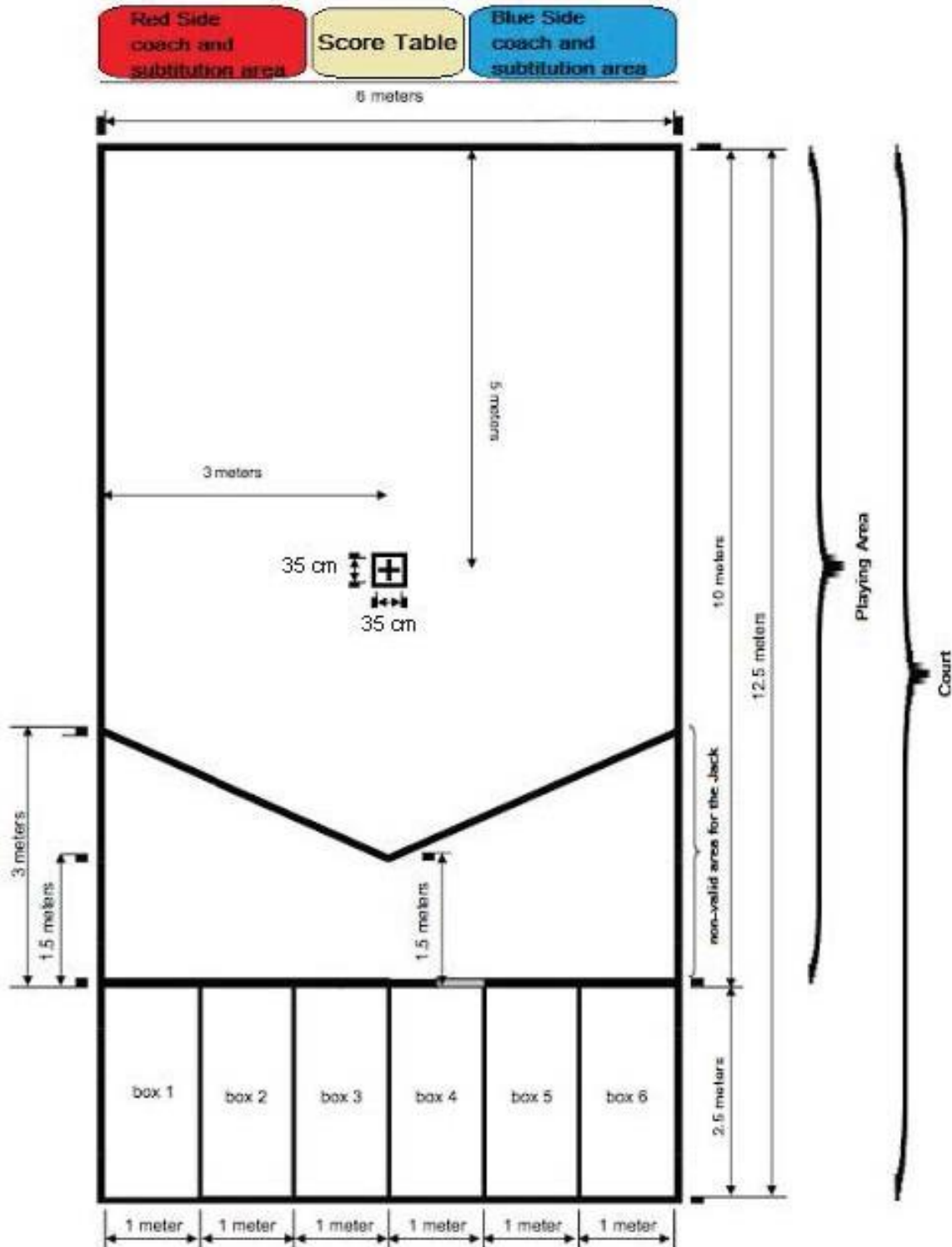
20. Time Out tecnico

20.1 Una volta per ogni incontro, se l'attrezzatura si rompe, il tempo deve essere fermato e all'atleta verrà dato un dieci (10) minuti di time out tecnico per riparare o sostituire la propria attrezzatura. In una partita a coppie, un atleta può condividere una rampa con il proprio compagno di squadra, se necessario. Una rampa o una sedia a rotelle sostitutiva può anche essere sostituita tra le due gare (il Capo Arbitro deve essere informato di questo). Gli articoli di riparazione, compresa una rampa o una sedia a rotelle sostitutiva, possono provenire dall'esterno della FOP. Un ufficiale di gara (liner, cronometrista, arbitro...) deve accompagnare il personale che effettua la riparazione.

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

20.2 Se l'attrezzatura non può essere riparata (o sostituita tra le estremità), l'Atleta deve continuare a giocare con l'attrezzatura rotta. Se l'Atleta non è in grado di continuare, tutte le bocce rimanenti per quell'Atleta diventeranno bocce morte.

Layout di un Campo da bocce



Linee guida per la nastratura e la misurazione

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

Nastro stretto per i divisori delle scatole di lancio, la croce e la scatola dei bersagli **da 35 cm x 35 cm** Ogni gamba della croce deve essere compresa tra 15 e 35 cm.

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

12,5 metri linee laterali: dall'interno della linea frontale e dall'interno della linea di fondo. 10 metri:

dall'interno della linea frontale all'interno della linea di lancio.

5 metri: dall'interno della linea di fronte al centro del cross.

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

3 metri: dalla parte posteriore della linea di lancio alla parte anteriore della linea a V.

1,5 metri: dalla parte posteriore della linea di lancio al vertice anteriore della linea V.

2,5 metri: dall'interno della linea di fondo all'interno (che è anche il fondo) della linea di lancio.

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