



Specialità Raffa

Regolamento Timer

Sommario

| | |
|-----------------------------|---|
| PREMESSE | 2 |
| NORME GENERALI | 3 |

PREMESSE

1. Il TIMER è lo strumento che serve per controllare il trascorrere del tempo a ritroso partendo da un determinato istante (da 30 o 60 secondi fino a ZERO).
Serve per limitare i “tempi morti” fra una giocata e la successiva in modo tale da rendere il gioco più veloce possibile, soprattutto ai fini televisivi.
2. Il TIMER viene gestito da un Arbitro designato dall’A.I.A.B. il quale sarà il solo responsabile del suo corretto funzionamento durante tutta la partita o set.
3. Il TIMER sarà utilizzato in quelle manifestazioni nelle quali è previsto da un regolamento specifico o in quelle dove la Federazione ritiene di utilizzarlo in relazione all’importanza dell’evento.

NORME GENERALI

1. INIZIO DEL GIOCO (partita o set)

Il TIMER, azionato dall'Arbitro addetto, inizia il conteggio a ritroso del tempo nel momento in cui l'Arbitro di campo, segnato il pallino posizionato sul punto di inizio partita o set, autorizza con un via verbale la giocata.

Il giocatore dovrà giocare la propria boccia nel periodo di tempo previsto. Superato tale limite, scandito da un segnale sonoro del TIMER, senza che la boccia sia stata sganciata dalla mano sulla corsia di gioco, l'Arbitro di campo annullerà alla formazione quella boccia. Soltanto nel caso in cui l'atleta abbia in mano la boccia da giocare. Nel caso non abbia la boccia in mano da giocare, il capitano della formazione consegnerà all'arbitro una delle bocce a disposizione a sua discrezione.

2. FASI SUCCESSIVE

a) LANCIO DEL PALLINO

I 30 secondi nell'acchito o nel tiro del pallino susseguente a giocate che sono state effettuate decorrono quando i giocatori in campo si trovano nella pedana di gioco (nei 4 metri, zona A-B/A1-B1) con le bocce posizionate nell'apposito contenitore.

Superato tale limite, il pallino verrà lanciato dall'altra formazione.

A pallino fermo e regolarmente segnato e/o nel momento in cui l'arbitro autorizza con un via verbale la giocata, partono i "nuovi" 30 secondi a disposizione del giocatore per poter giocare la boccia.

b) GIOCATA DELLA BOCCIA

Nelle varie giocate Il TIMER, azionato dall'Arbitro addetto, parte dal momento in cui l'Arbitro di campo avrà autorizzato con un via verbale la giocata.

- In assenza del supporto tecnologico, l'Arbitro dovrà avvisare il giocatore ogni 10 secondi.
- Scaduto il tempo previsto, lo schermo del TIMER lo evidenzierà emettendo un segnale acustico. La boccia verrà in ogni caso annullata sia che il giocatore abbia effettuato o meno la giocata oltre i 30 secondi.
- In caso di richieste di informazioni, formulate dalla formazione che si appresta a giocare (es.: richiedere la distanza del punto) che comportino risposte verbali dall'Arbitro di campo, **il TIMER non verrà fermato.**
- in caso di richieste di informazioni all'Arbitro di campo per misurazioni ulteriori o interventi del Direttore di Gara o del Commissario o di disturbo dovuto a giocate in contemporanea in una corsia adiacente o per altri fatti che possano disturbare il gioco ritenuti validi ed a insindacabile giudizio dell'Arbitro di campo, verrà fermato **il TIMER.**

c) **VISIONE DI GIOCO (un minuto)**

Nel momento in cui una formazione chiede di visionare il gioco, il TIMER viene fermato e dopo la visione di gioco, il cui minuto sia stato consumato tutto o in parte, il giocatore avrà a disposizione i secondi residuati dal momento prima della richiesta di visione del gioco.

Il TIMER riprenderà il conteggio al termine della visione di gioco, da quando la formazione ritorna nella pedana di gioco (nei 4 metri zona A-B/A1-B1).

Qualora il giocatore rientri nei 4 metri (zona A-B/A1-B1) oltre il minuto concessogli, i secondi in eccesso verranno conteggiati ai fini del tempo residuo disponibile per il gioco della boccia.

d) **TIME OUT (un minuto)**

Il TIMER, azionato per i secondi della giocata (30 secondi) viene fermato al momento della richiesta del TIME OUT. Quando il tecnico della formazione che lo ha richiesto entra nella corsia di gioco, si inizia a conteggiare a ritroso il minuto per il TIME OUT. Il TIME OUT termina nel momento in cui il tecnico esce dalla corsia di gioco e la squadra rientra nella pedana di tiro sempre nei 60 secondi concessi. Qualora il tecnico ed i giocatori rispettivamente esce e rientrano nella pedana di tiro (nei 4 metri zona A-B/A1-B1) oltre il minuto concesso, i secondi in eccedenza verranno computati ai fini dei 30 secondi imputabili per la giocata della boccia.

La revisione delle bocce avversarie giocate o delle proprie potrà essere richiesta per un massimo di due volte durante un incontro/set.

Regolamento redatto a cura dell'A.I.A.B. dicembre 2023