

Regolamento Internazionale Boccia BISFed 2018 – v.3

Regole italiane da adottare in tutti gli eventi della
Boccia, sotto l'egida BISFed



Modifiche per il v.3

Le modifiche effettuate al regolamento sono evidenziate in rosso. La maggior parte, ma non necessariamente la totalità, delle modifiche sono riassunte qui.

- 1 Definizioni – alcuni aggiornamenti nella tabella – aggiunta di definizioni. In particolare, definizione di “torneo” e “competizione”.
- 3.2 rimozione di “Una coppia BC3 deve includere almeno un atleta con PC in campo durante il parziale di gioco”.
- Cancellazione di 3.4 e accorpamento alla Regola 10.8.
- 3.4.7 modifica parole per tener conto del referto elettronico.
- 3.5 nessun tipo di contatto; aggiunto riferimento numero 15.8.5.
- 4 aggiunta necessità di avere l’approvazione scritta dei classificatori per i guanti.
 - Sostituzione di “competizione” con “torneo”. Aggiunta di “carrozzina”.
- 4.7.2.3 chiarito “fino a un massimo di tre tentativi”. Dispositivo per la verifica del rotolamento – usare rilevatore d’angoli per confermare l’angolazione di 25 gradi (+/- 0,5).
- 4.7.2.5 sostituzione di “competizione” con “torneo”.
- 5.2 aggiunto “Nessun cavo accessorio annesso alla rampa, fisso o temporaneo, può essere usato per vedere/puntare/orientare la rampa.
- 5.4 aggiunto (rif.: 15.8.4 il puntatore deve essere attaccato direttamente alla testa, alla bocca o al braccio dell’atleta).
- 5.5 riformulato e chiarito lo spostamento della rampa prima dei primi lanci e una volta tornati dall’area di gioco.
- 5.7 aggiunto “una”.
- 8.3 numero di pettorina corrispondente.
- 8.9 aggiunto “e la documentazione di classificazione”.
- 9.1 & 9.2 sostituzione di “competizione” con “torneo”.
- 9.2 & 15.9.2 Le “bocce extra” che sono state confiscate, ma che sono comunque regolari, possono essere restituite per essere utilizzate in una competizione successiva nello stesso torneo.
- 9.7 aggiunto rif.: 15.9.1 & 15.9.2
- 10.2 aggiunto “le bocce e gli oggetti personali”.
- 10.7.4 aggiunto “alla fine del parziale di gioco, quando l’arbitro dice “un minuto” mentre raccoglie il Jack”.
- 10.8 correzione di 10 secondi con “15 secondi”.
- 10.10.1 correzione del riferimento alle Regole “10.10.4 o 10.11.1”.
- 10.16.3 aggiunto “Il ruolo di capitano può passare al nuovo atleta che subentra”.
- 11 sostituzione di “prima di essere” con “e”
- 13.5 aggiunte disposizioni di spostamento della rampa durante i tie-break.
- 14.5 & 15.6.7 aggiunto “L’atleta che sta tornando nell’area di lancio (e non deve in quel momento lanciare) deve avere almeno una ruota della carrozzina all’interno del suo box di lancio quando il compagno di squadra lancia”.
- 15 intera sezione riformulata. Alcuni elementi sono ora disposti in un ordine diverso.
 - “Un Atleta e il suo assistente sono considerati una singola entità quando ricevono cartellini gialli o rossi”.
- 15.3 & 15.9 & 15.10 Cartellini gialli.
- 15.4 & 15.11 Cartellini rossi = squalifica immediata.
- Ciò era previsto dalla regola ~~15.5.2~~ nel V2 – ora 15.8.10 nel V3 – dimenticare di spostare la rampa, come menzionato nel regolamento – ora comporta solamente il ritiro.
- 15.8.11 aggiunto “prima di lanciare la propria boccia”.
- 15.10 & 15.11 aggiunto “Assistente o Allenatore” al titolo.
- 16.1 aggiunta la carrozzina.
- 16.2 aggiunto “Durante un parziale di gioco, quando a nessuna delle due squadre è stato indicato che è il suo turno di lancio (p.e. durante un provvedimento dell’arbitro; un malfunzionamento del cronometro...) gli Atleti di entrambe le squadre possono conversare sottovoce, ma devono smettere di farlo non appena viene indicato il turno di lancio della squadra avversaria.
- 16.5 aggiunto “o all’Assistente di un BC3”.
- 17.4 modificato con “la boccia che è stata lanciata”.
- 17.11 15 secondi durante il minuto tra un parziale di gioco e l’altro.
- 18 e 19 sono stati invertiti.
- 18.6 rimossa clausola sulla PC.
- Appendice 1 – rifacimento del gesto del cartellino giallo
- Appendice 4 – rimozione dell’appendice

Introduzione

Boccia

Il presente Regolamento si riferisce al gioco della Boccia.

Le regole del gioco si applicano a tutte le competizioni internazionali che si svolgono sotto il patrocinio della BISFed (Boccia International Sport Federation, Federazione Sportiva Internazionale della Boccia). Tali competizioni comprendono tutte le gare sanzionate BISFed e includono: tornei Regionali, tornei World Open, Campionati Regionali e Mondiali e Giochi Paralimpici.

I Comitati Organizzatori delle competizioni, d'intesa con il Delegato Tecnico nominato dalla BISFed, hanno la possibilità di aggiungere delle precisazioni sui punti di questo Regolamento, ma i chiarimenti apportati non devono in alcun modo alterarne la sostanza e devono essere chiaramente identificabili in qualsiasi Documento di Sanzionamento trasmesso da BISFed.

Spirito di Gioco

L'etica e lo spirito di Gioco sono simili a quelli del tennis. La partecipazione del pubblico è consentita e incoraggiata. Tuttavia, tutti gli spettatori, inclusi i componenti delle squadre che non giocano, sono invitati a rimanere in silenzio durante l'azione di lancio della boccia da parte di un Atleta.

Traduzioni

Una versione modificabile delle regole è disponibile per i soci che desiderano tradurre le regole in altre lingue. Inviare una mail a admin@bisfed.com se si desidera ricevere questo documento. La BISFed 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 dell'arbitro, del capo arbitro, del delegato tecnico o del comitato organizzatore.

Sommario

1. Definizioni	5
2. Requisiti per la partecipazione	6
3. Categorie di Gioco	6
4. Verifica attrezzatura e bocce	8
5. Dispositivi di assistenza	10
6. Carrozine	10
7. Procedure di riscaldamento	11
8. Camera di Chiamata	11
9. Controlli a sorpresa	12
10. Inizio del Gioco	13
11. Punteggio	17
12. Interruzione di gioco	17
13. Tie-Break	18
14. Movimento in Campo	18
15. Penalità	19
16. Comunicazione	23
17. Tempi di gioco	24
18. Time Out medico	24
19. Procedura di Chiarimento e Ricorso	25
Appendici	27
Appendice 1 – Gesti/Segnali ufficiali	28
Appendice 2 – Ricorsi	32
Appendice 3 – Campo di Gioco della Boccia	38

1. Definizioni

Classificazione	Il processo di classificazione degli atleti secondo il Regolamento BISFed sulle classificazioni.
CP	Celebro-paralisi
Divisione	Uno dei vari livelli di competizione basati sulla classificazione.
Boccia	Una delle bocce rosse o blu o il Jack (rif 4.7).
Jack	Boccia bersaglio bianca.
“Palla morta”	Una boccia rossa o blu che è uscita dall’area di gioco dopo essere stata lanciata; una boccia rimossa dall’arbitro a seguito di una violazione del regolamento; o una boccia che non è stata tirata entro il tempo limite o che l’atleta ha scelto di non tirare.
“Boccia di penalità”	Una boccia supplementare lanciata alla conclusione di un Parziale di gioco che viene assegnata dall’arbitro per penalizzare una Squadra a seguito di una specifica Violazione.
Lancio	Termine usato per tirare una boccia nel campo da gioco. La boccia può essere lanciata, calciata o rilasciata se si usa un dispositivo di assistenza.
Bocce Non Tirate	(BNT) Le bocce che una Squadra non lancia durante un Parziale di gioco.
Dispositivo verifica rotolamento	Una piccola rampa utilizzata per la verifica del rotolamento della boccia.
Calibro/misuratore	Usato per verificare la circonferenza delle bocce.
Bilancia	Usata per pesare le bocce con un’accuratezza di 0.01g.
Area riscaldamento	Zona designata al riscaldamento degli atleti prima di entrare in Camera di Chiamata.
Camera di Chiamata	Il luogo dove avviene la registrazione degli atleti prima di ogni incontro.
Area di competizione (Field of Play, FOP)	Area di gioco che contiene tutte le aree di lancio compreso il tavolo dei giudici segnatempo.
Campo di Gioco	Area di gioco compresa tra le linee perimetrali, incluse le aree di lancio.
Area di gioco	Campo di Gioco, escluse le aree di lancio.
Postazione di lancio	Una delle 6 postazioni delimitate e numerate da cui gli atleti lanciano.
Linea di lancio	La linea sul campo da gioco dietro la quale gli atleti devono lanciare.
Linea V	Linea che il Jack deve oltrepassare e dove deve fermarsi per essere considerato in gioco.
Croce	Segnale indicato al centro dell’area di gioco per posizionare il Jack durante un tie-break o quando il Jack esce dalla linea e si ferma in un’area non valida dopo il lancio della prima palla colorata.
Quadrato/Target Box	Area di 25 x 25 cm all’incrocio per le penalità (penalty throws).
Torneo	L’intera competizione o competizioni, inclusa la verifica di attrezzature e bocce. La Cerimonia di Chiusura conclude il torneo. Un torneo può contenere più di una competizione.
Competizione	Tutte le partite individuali sono una competizione. Tutte le partite di Coppia o in Team sono una competizione.
Partita	Singola competizione tra due Squadre
Parziale di Gioco	Sezione della partita in cui tutte le bocce sono state giocate da entrambe le squadre.
Interruzione di Gioco	Quando le bocce sono spostate in modo accidentale o intenzionale contravvenendo al regolare ordine di gioco.
Violazione	Qualsiasi azione commessa contro le Regole del gioco da parte di un Atleta, Squadra, sostituto, Assistente o Allenatore, e comporta una conseguenza.
Cartellino Giallo	Di circa 7cm x 10cm, mostrato per dare un avvertimento.
Cartellino Rosso	Di circa 7cm x 10cm, mostrato per squalificare un giocatore.
Attrezzatura	Carrozine, rampe, guanti, stecche e altri dispositivi di assistenza come i puntatori.
COO	Comitato Organizzatore Ospitante
HR, AHR, TD, ATD	Capo Arbitro (HR), Assistente Capo Arbitro (AHR), Delegato Tecnico (TD), Assistente Delegato Tecnico (ATD)
Squadra	Nella Divisione Individuale, la Squadra è formata da (1) un singolo giocatore. Nella Divisione Coppie, una Squadra è formata da due (2) giocatori. Nella Divisione in Team, una Squadra è formata da tre (3) giocatori. I Sostituti, SA e allenatori, quando consentito sono anch’essi membri della Squadra
Assistente sportivo	(SA) Una persona che assiste gli atleti in accordo al regolamento degli assistenti sportivi.
Sostituto	Un giocatore sostituto di uno della sua stessa squadra.

2. Requisiti per la partecipazione

2.1 I requisiti per poter gareggiare sono descritti in dettaglio nelle Regole di classificazione BISFed, che illustrano i profili di classificazione ed il processo usato per classificare gli Atleti, riclassificazioni e per presentare un ricorso. Per ulteriori dettagli sulla classificazione guardare la sezione 4 – Classificazioni e Profili sportivi - dell'ultimo aggiornamento delle Regole di classificazione della Boccia BISFED, pubblicato sul sito della BISFED.

2.2 Per poter partecipare tutti gli Atleti devono avere almeno 15 anni a partire dal 1° gennaio dell'anno in cui partecipano ad una gara internazionale. Le competizioni internazionali includono i Campionati continentali, mondiali, altri Eventi sanzionati BISFed e i Giochi Paraolimpici (ma non sono esclusivamente limitate a questi).

3. Categorie di gioco

Generale

Esistono sette categorie di gioco. Concorrenti di tutti i sessi possono giocare in ciascuna categoria. Le categorie sono:

3.1 Categoria Individuale

- Individuale BC1
- Individuale BC2
- Individuale BC3
- Individuale BC4

Nella divisione individuale, l'incontro è composto da 4 periodi di gioco, Ogni Squadra inizia due periodi di gioco con il possesso del Jack, in modo alternato. Ogni Squadra ha 6 bocce colorate. La Squadra che lancia le bocce rosse occuperà il box 3, e la Squadra che lancia le bocce blu occuperà il box 4. Quando entrano nella Camera di Chiamata, ogni Squadra può portare sei bocce rosse, sei bocce blu e un Jack.

3.2 Categoria di Coppia

- Coppia BC3 – per atleti classificati BC3
- Coppia BC4 – per atleti classificati BC4

Coppia BC3

I giocatori devono essere classificati idonei per poter giocare nella divisione individuale BC3. Una coppia BC3 può includere un sostituto. Le eccezioni saranno a discrezione della BISFed la cui decisione sarà definitiva. Ogni atleta è assistito da un assistente sportivo che deve rispettare le regole che riguardano l'assistente sportivo. (rif.: 3.5) Avere un atleta con CP in campo non costituisce più un requisito.

Coppia BC4

I giocatori devono essere classificati idonei a giocare nella divisione individuale BC4. Una coppia BC4 può includere un sostituto. Le eccezioni saranno a discrezione della BISFed la cui decisione sarà definitiva. I giocatori che giocano con il piede possono essere assistiti da un assistente sportivo che deve rispettare le regole che riguardano l'assistente sportivo (rif.: 3.5).

Nelle divisioni in coppia BC3 e BC4 la partita è composta da 4 periodi di gioco. Ogni giocatore inizia un parziale di gioco con il possesso del Jack passando in ordine numerico dal box 2 al box 5. I giocatori hanno tre bocce colorate ciascuno. La Squadra che tira con le bocce rosse occuperà i box 2 e 4, la Squadra che tira con le bocce blu occuperà i box 3 e 5.

3.2.1 In Camera di Chiamata ogni atleta della coppia (inclusi i sostituti) può portare 3 bocce rosse e 3 bocce blu oltre ad un Jack per coppia.

3.2.2 Le bocce usate dal sostituto, devono essere messe in un'area designata vicino al segnapunti.

3.3 Categoria a Squadre

Gli Atleti devono essere già classificati per poter partecipare alle categorie individuali BC1 o BC2. Una Squadra deve giocare con 3 atleti e deve avere almeno un atleta BC1 sempre in campo. Ciascuna Squadra ha diritto ad avere un Assistente Sportivo che deve agire secondo il Regolamento. (rif.: 3.5). Ciascuna Squadra può avere fino a due sostituti. Con due sostituti, la Squadra deve essere composta da due Atleti BC1.

Nella categoria a squadre l'incontro prevede 6 periodi di gioco. Ogni atleta inizia un parziale di gioco con il possesso del Jack, passando, in ordine numerico, dal box 1 al box 6. Gli atleti hanno due bocce colorate ciascuno. La squadra che tira le bocce rosse si posizionerà nei box 1, 3 e 5, mentre l'altra squadra che tira le bocce blu, in quelli 2, 4 e 6.

3.3.1 Nella Camera di Chiamata ogni atleta del Team (inclusi i sostituti) può portare con se 2 bocce rosse e 2 bocce blu ma un solo Jack per Squadra.

3.3.2 Le bocce usate dai sostituti, saranno posizionate in un'area designata vicino al segnapunti.

3.4 Responsabilità del capitano

3.4.1 Nelle categorie a squadre e a coppia, ogni squadra è gestita da un capitano per ogni partita. La lettera "C" deve essere chiaramente visibile e il capitano deve essere identificato dall'arbitro. Ogni capitano, squadra o nazione deve fornire la "C". Il capitano sarà il rappresentante della squadra e si assumerà le seguenti responsabilità:

3.4.2 Rappresentare la squadra/la coppia al lancio della moneta e decidere se giocare con bocce rosse o blu.

3.4.3 Decidere quale membro della squadra/della coppia tirerà durante la partita, compresi eventuali rigori.

3.4.4 Chiedere un time-out medico o tecnico o una sostituzione. Anche l'allenatore può chiedere un time-out medico o tecnico o una sostituzione.

3.4.5 Essere messo a conoscenza della decisione dell'arbitro nel processo di assegnazione del punteggio.

3.4.6 Consultarsi con l'arbitro durante l'interruzione del gioco o quando vi è una disputa.

3.4.7 Firmare il referto o incaricare qualcuno a firmarlo per suo conto. La persona che firma deve farlo a proprio nome. Quando è in uso un referto elettronico, l'atleta darà il suo consenso cliccando "OK" o autorizzerà il Segnapunti o l'arbitro a farlo per suo conto.

3.4.8 Presentare un ricorso. Anche l'allenatore o il team manager possono presentare un ricorso.

3.5 Regole per l'Assistente Sportivo

Ai BC1, BC3 e BC4 che giocano col piede è permesso avere un assistente sportivo. L'assistente sportivo dei BC1 e BC4 che giocano con il piede si deve posizionare dietro il box di lancio e potrà entrare nel box quando il suo giocatore glielo chiederà. L'assistente sportivo del BC3 deve invece posizionarsi all'interno del box di lancio del suo atleta e non deve guardare l'area di gioco durante i tempi di gioco. I compiti degli assistenti sportivi sono.

- Regolare o stabilizzare la sedia del giocatore – quando richiesto dallo stesso.
- Risagomare o passare la boccia all'atleta – quando richiesto dallo stesso
- Posizionare la rampa (per i BC3) – quando richiesto dall'atleta
- Espletare le azioni di routine prima o dopo il lancio
- Raccogliere le bocce alla fine di ogni tempo – quando invitato dall'arbitro a farlo

L'Assistente non può avere contatto fisico diretto con l'Atleta (nessun tipo di contatto, rif.: 15.8.5) durante l'azione di lancio, aiutando l'atleta spingendo o regolando la sedia a rotelle o il puntatore. L'assistente del BC3 non può guardare l'area di gioco durante tutto lo svolgimento del parziale di gioco (rif.: 15.5.2, 15.6.5)

3.6 Allenatore

Un Allenatore per categoria di gioco è autorizzato ad entrare nell'area di riscaldamento e nella Camera di Chiamata designate per ogni competizione. (ref.7.2, 8.2). Nelle divisioni individuali, all'allenatore non è permesso di entrare sul campo da gioco. Per le divisioni a squadre o in coppia, l'allenatore può entrare sul terreno di gioco con la sua squadra o con la sua coppia.

4. Verifica Attrezzatura e Bocce

Tutte le attrezzature necessarie allo svolgimento di un torneo devono essere fornite dal Comitato Organizzatore Ospitante della manifestazione e approvate dal Delegato Tecnico della BISFed per ogni competizione approvata.

L'ispezione delle attrezzature (carrozze, rampe, puntatori, guanti, stecche, ecc) e delle bocce deve avvenire prima dell'inizio del torneo. La responsabilità del controllo delle bocce e della rampa è affidata al Capo Arbitro e/o a un suo delegato secondo le tempistiche stabilite dal Delegato Tecnico. Idealmente, esso dovrà avvenire 48 ore prima che la gara abbia inizio. Le bocce che verranno valutate non idonee durante l'ispezione verranno requisite per tutta la durata della gara. Guanti, stecche e le altre attrezzature simili che il giocatore usi sul campo devono avere l'approvazione scritta dei classificatori e devono essere sottoposte all'ispezione.

L'arbitro potrà richiedere questo documento anche durante le procedure di Camera di Chiamata. Le bocce da gara, fornite dal comitato organizzatore ospitante, devono anch'esse essere sottoposte a verifica in ogni torneo.

4.1 Il campo da gioco

La superficie del campo di gioco deve essere piatta e levigata (ad esempio, cemento levigato, pavimento in legno o gomma naturale e sintetica). La superficie deve essere pulita. Non è consentito usare alcun prodotto che possa modificare la superficie di gioco (es. polveri di qualunque tipo).

Le dimensioni sono di 12.5m x 6m con l'area di lancio suddivisa in sei box di lancio. Tutte le misurazioni delle linee divisorie verranno misurate all'interno della linea corrispondente. Le linee che separano i box di lancio e la croce avranno uno spessore sottile con il nastro adesivo attaccato su tutta la larghezza dello spessore della linea. La linea di lancio e la linea V saranno posizionate all'interno dell'area non valida per il Jack (rif.: Appendice 3 – Campo di Gioco della Boccia).

Tutte le linee di demarcazione del campo hanno una larghezza tra 1.9 cm e i 7 cm e devono essere facilmente riconoscibili. Sarà utilizzato del nastro adesivo per demarcare le linee. Il nastro adesivo più largo, 4-7 cm, verrà usato per le linee perimetrali esterne, per le linee delle zone di lancio e per l'area V. Quello sottile, da 1,9 a 2,6 cm, sarà utilizzato per le linee interne; le linee che dividono le zone di lancio, la target box e la croce. La dimensione interna dell'area di rigore è di 25 cm x 25 cm. Il nastro adesivo sottile deve essere posizionato sulla parte esterna dell'area di 25 cm quadrati della target box.

4.2 Tabellone

Il tabellone deve essere posizionato in modo da essere visibile a tutti gli atleti partecipanti.

4.3 Apparecchiature per la misurazione del tempo

Laddove possibile, le apparecchiature devono essere elettroniche.

4.4 “Palle Morte”

La boccia che è fuori dall'area di gioco deve essere messa nel contenitore delle “palle morte” oppure fuori dalla linea di demarcazione dell'area di gioco di almeno 1 metro, cosicché tutti i giocatori possano vedere quante bocce sono state giocate

4.5 Indicatore di colore rosso/blu

L'indicatore è una racchetta usata dall'arbitro per far capire quale concorrente (rosso o blu) deve tirare. L'arbitro usa l'indicatore e le sue dita per mostrare il punteggio al termine di ogni parziale di gioco e alla fine dell'incontro.

4.6 Dispositivi di misurazione

I modelli/calibri servono per misurare la circonferenza di una boccia. Metri a nastro, calibri a compasso, spessimetri, torce... vengono usati dall'arbitro per misurare le distanze sul campo.

4.7 Bocce

Un set per la Boccia si compone di sei bocce rosse, sei blu e un Jack bianco. Tutte le bocce utilizzate nelle competizioni ufficiali devono soddisfare i requisiti stabiliti dalla BISFed (rif.: 4.7.1, 4.7.2).

Ogni giocatore o Squadra deve usare il suo set di bocce colorate. Nella Divisione Individuale ogni atleta deve usare il proprio Jack; in Squadra nella Divisione a Coppia ogni squadra o coppia deve usare solo un Jack.

Le Bocce di Gara possono essere usate solo dagli atleti che non portano il proprio set di bocce in Camera di Chiamata, o dagli atleti i cui set di bocce risulta non essere conforme ai criteri BISFed, durante i controlli casuali.

4.7.1 Requisiti delle bocce

Peso: 275 g. +/- 12 g.

Circonferenza: 270 mm +/- 8mm

Sempre che le bocce soddisfino i requisiti menzionati, possono anche non essere "di marca".

Le bocce devono avere un colore definito rosso, blu e bianco ed essere in ottime condizioni senza tagli visibili. Sulle bocce non sono ammessi adesivi. Il Capo arbitro e, in ultima istanza, il Delegato Tecnico avrà la responsabilità di prendere una decisione definitiva in merito all'utilizzo o meno di bocce particolari.

4.7.2 Verifica delle bocce

4.7.2.1 Il peso di ciascuna boccia verrà verificato utilizzando una bilancia molto accurata con uno scarto massimo di 0,01 gr.

4.7.2.2 La circonferenza della boccia verrà verificata utilizzando un modello rigido di spessore 7-7,5 mm con due buchi: un buco con una circonferenza di 262 mm (il buco "piccolo") ed uno con una circonferenza di 278 mm (il buco "grande"). La procedura del test sarà:

4.7.2.2.1 Ogni boccia sarà testata per essere certi che **non passi** attraverso il buco piccolo per effetto della gravità dovuta al proprio peso, posizionandola gentilmente sul buco piccolo.

4.7.2.2.2 Ogni boccia sarà testata per essere certi che **passi** attraverso il buco grande. Ogni boccia verrà posizionata gentilmente sul buco grande. La boccia deve passare attraverso il buco grande sotto il proprio peso (i.e. sotto l'effetto della forza di gravità soltanto).

4.7.2.3 Ogni boccia verrà testata utilizzando un modello standard della BISFed per verificare che essa rotoli solo per la forza di gravità, lasciandola rotolare lungo una rampa di alluminio lunga 290mm e con una inclinazione di 25 gradi in orizzontale (con uno scarto di 0,5 gradi in più o in meno). Ogni boccia deve rotolare per almeno 175 mm sul piatto di uscita orizzontale di alluminio largo 100 mm del modello utilizzato per fare il test, che verrà considerato superato, se essa rotolerà effettivamente in orizzontale fino all'uscita nel piatto per poi fermarsi lì. Ogni boccia potrà essere testata un massimo di 3 volte e il test verrà considerato non superato se la boccia non dovesse cadere fuori nel piatto di uscita orizzontale fino a un massimo di 3 tentativi. Una boccia che dovesse uscire sul lato del piatto verrà considerata non omologata. Se la boccia passa durante il primo tentativo, il secondo e il terzo tentativo non sono necessari. Analogamente, se non supera il primo tentativo ma supera invece il secondo, il terzo tentativo non verrà effettuato (durante i tornei ufficiali BISFed, la verifica verrà effettuata tramite un dispositivo per il controllo del rotolamento che abbia una inclinazione tra i 24,5 e i 25,5 gradi, confermata dal Capo Arbitro con un rilevatore d'angoli).

4.7.2.4 Il Capo Arbitro può effettuare ulteriori controlli a caso, secondo le regole ai punti 4.7.2.1 – 4.7.2.3, nella Camera di Chiamata prima di qualsiasi partita.

4.7.2.5 Tutte le bocce che non sono conformi alle regole dei punti 4.7.2.1 – 4.7.2.3 saranno scartate e verranno trattenute dal Capo Arbitro fino alla fine del torneo; tali bocce non saranno usate durante il torneo.

5. Dispositivi di assistenza

I dispositivi di assistenza quali le rampe e i puntatori vengono usati dagli atleti della divisione BC3 e ad ogni torneo devono essere approvati da chi effettua il controllo delle attrezzature. Guanti e/o stecche usate dagli atleti devono ottenere l'approvazione della Commissione Classificatrice e devono essere portati al controllo delle attrezzature.

5.1 Le rampe devono rispettare le dimensioni secondo cui, se poggiati su un lato, devono entrare in un'area di 2,5m x 1m. Le rampe, compresi cavi, prolunghe e base devono essere alla massima estensione durante la misurazione.

5.2 Le rampe non devono contenere alcun tipo di meccanismo meccanico che possa facilitare la propulsione, l'accelerazione, il rallentamento della boccia o l'orientamento della rampa (come laser, livella, freni, dispositivi di puntamento, mirino, ecc.). Questi meccanismi non sono permessi né nella Camera di Chiamata né sul Campo da Gioco. Un top sollevato per la visione non è consentito. Non può essere usato nessun cavo accessorio annesso alla rampa, fisso o temporaneo, per vedere/puntare/orientare la rampa stessa. Quando la palla è rilasciata dall'Atleta, non deve incontrare alcun tipo di ostruzione.

5.3 Quando si tira la boccia, la rampa non deve superare la linea di lancio.

5.4 Non vi è alcuna restrizione riguardo la lunghezza della testa, della bocca o del braccio-puntatore (rif.: 15.8.4 il puntatore deve essere attaccato direttamente alla testa, alla bocca o al braccio dell'atleta).

5.5 Dopo che l'arbitro presenta il Jack, e prima di lanciare il Jack, l'Atleta al lancio deve chiaramente spostare la rampa di almeno 20 cm verso sinistra e 20 cm verso destra (rif.: 15.8.10).

Per i tie-break, sia nelle Partite Individuali sia nelle Partite di Coppia, ogni atleta deve spostare la rampa di 20 cm verso sinistra e 20 cm verso destra prima di lanciare la sua prima boccia, ma dopo che l'arbitro ha indicato che è il suo turno (rif.: 13.5). La rampa deve inoltre essere spostata di 20 cm in ogni direzione prima di tutti i tiri di rigore. I giocatori che hanno ancora bocce da lanciare devono riorientare la rampa prima di effettuare i loro lanci, facendole oscillare di 20 cm quando loro o i loro compagni di squadra ritornano dall'area di gioco. (rif.: 15.8.10). Non è richiesto lo spostamento della rampa tra gli altri lanci.

5.6 Un Atleta può utilizzare più di una rampa e/o puntatore durante una partita. Tutti gli ausili devono rimanere all'interno dell'area di lancio dell'Atleta per l'intero tempo. Se l'Atleta desidera usare qualsiasi elemento (bottiglie, mani, perni, bandiere...) o altro dispositivo (puntatore, rampa o estensione della rampa...) durante un tempo, tali strumenti si devono trovare dentro l'area di lancio dell'atleta all'inizio di quel tempo. Se un dispositivo si trova fuori dall'area di lancio durante il tempo, l'arbitro giudicherà secondo le regole 15.6.1., 15.6.4.

5.7 Se una rampa si rompe durante il gioco, il cronometro verrà fermato e all'Atleta sarà concessa una interruzione tecnica di dieci (10) minuti per poterla riparare. Nelle competizioni a coppie, un Atleta può condividere le rampe con il suo compagno di Squadra o/e sostituto. È possibile sostituire la rampa nell'intervallo tra i periodi di gioco (in questo caso è necessario avvertire il Capo Arbitro).

5.8 Gli Atleti che necessitano di guanti e/o di stecche devono avere la documentazione dell'approvazione per l'uso di questi dispositivi dalla Commissione classificatrice.

6. Carrozine

6.1 Le carrozine per la competizione devono essere le più standard possibili. È possibile utilizzare le carrozine elettriche (scooter). Non vi è alcun limite all'altezza della sedia per gli atleti BC3, finché restano seduti. Per tutti gli

altri atleti l'altezza massima della sedia è di 66 cm da terra fino al punto più basso dove le natiche dell'atleta poggiano sul cuscino della sedia.

6.2 Nel caso in cui la carrozzina si dovesse rompere durante la partita, il cronometro verrà fermato e l'Atleta avrà dieci (10) minuti a disposizione di interruzione tecnica per ripararla. Se la carrozzina non può essere riparata, l'Atleta deve comunque continuare a giocare. Se ciò non è possibile, dovrà ritirarsi dalla partita (rif.: 11.8).

6.3 In caso di disputa il Capo Arbitro congiuntamente al Delegato Tecnico dovrà prendere una decisione. La loro decisione è da considerarsi definitiva.

7. Procedure di riscaldamento

7.1 Prima dell'inizio di ogni partita gli Atleti possono riscaldarsi nell'area designata a questo scopo. L'area di riscaldamento è usata esclusivamente dagli Atleti che giocheranno prima dell'inizio ufficiale della partita stabilito dal Comitato Organizzatore. Atleti, allenatori e Assistenti possono entrare nell'area di riscaldamento e procedere al campo di riscaldamento per i tempi a loro assegnati.

7.2 Gli Atleti possono essere accompagnati nell'area di riscaldamento al massimo dal seguente numero di persone:

- BC1: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC2: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC3: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC4: 1 Allenatore, 1 Assistente
- Coppie BC3: 1 Allenatore, 1 Assistente per Atleta
- Coppie BC4: 1 Allenatore, 1 Assistente
- Squadra (BC1/2): 1 Allenatore, 1 Assistente

7.3 Se necessario, è possibile autorizzare l'ingresso di un interprete e di un Fisioterapista/Massaggiatore nell'area di riscaldamento. Essi però non possono aiutare o assistere all'allenamento.

8. Camera di Chiamata

8.1 Un cronometro ufficiale sarà situato all'entrata della Camera di Chiamata e sarà chiaramente individuato.

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

- BC1: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC2: 1 Allenatore
- BC3: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC4: 1 Allenatore (1 Assistente, se l'Atleta è un giocatore di piede)
- Coppie BC3: 1 Allenatore, 1 Assistente per Atleta
- Coppie BC4: 1 Allenatore (1 Assistente, se l'Atleta è un giocatore di piede)
- Squadra (BC1/2): 1 Allenatore, 1 Assistente

8.3 Prima di entrare in Camera di Chiamata, ciascun Atleta e il suo assistente devono mostrare i numeri di pettorale sulla pettorina e l'accredito. Gli Allenatori devono mostrare chiaramente il loro accredito. I numeri di pettorale saranno attaccati al petto o sulle gambe (davanti) dell'atleta. Tutti gli Assistenti porteranno sulla schiena il numero di pettorale della pettorina che corrisponde all'atleta che stanno assistendo. Non rispettare queste Regole implicherà il divieto di accesso alla Camera di Chiamata.

8.4 La registrazione viene effettuata al tavolo della Camera di Chiamata, che si trova all'ingresso della stessa. La squadra o l'atleta che non si presenta in tempo in Camera di Chiamata perde l'incontro.

8.4.1 Nelle categorie individuali, tutti gli Atleti devono essere registrati tra i trenta (30) e i quindici (15) minuti prima dell'orario di inizio di una partita.

8.4.2 Nelle categorie a coppie e a squadre, tutti gli Atleti devono essere registrati tra i quarantacinque (45) e i venti (20) minuti prima dell'orario di inizio di una partita.

8.4.3 Tutti i partecipanti (Atleta individuale, Squadra o coppia, compresi Allenatore e eventuali Assistenti) devono registrarsi insieme e devono portare con sé, nella Camera di Chiamata tutto l'equipaggiamento sportivo necessario per giocare e le bocce.

8.5 A seguito della registrazione e l'ingresso in Camera di Chiamata, gli Atleti, Allenatori e Assistenti non possono lasciare la Camera di Chiamata. Se lo facessero, perderebbero il diritto di rientrare e non potrebbero prendere parte alla partita. (8.13 è un'eccezione.) Qualsiasi altra eccezione può essere presa in considerazione dal Capo Arbitro e/o dal Delegato Tecnico).

8.6 Tutti i concorrenti si devono far trovare nella Camera di Chiamata ed aspettare nell'area di campo a loro assegnato per la partita, subito dopo la registrazione. Se un Atleta deve giocare più partite consecutive, l'Allenatore o il Team Manager potrà registrare l'Atleta per l'incontro successivo previa autorizzazione del Delegato Tecnico. Ciò riguarda partite di play-off quando la progressione degli Atleti al turno successivo non permette sufficiente tempo per svolgere le attività di Camera di Chiamata entro i tempi prestabiliti.

8.7 Al momento prestabilito le porte della Camera di Chiamata verranno chiuse e dopo la chiusura delle porte non sarà possibile l'accesso di persone o di equipaggiamento sportivo (il Capo Arbitro e/o il Delegato Tecnico potranno prendere in considerazione alcune eccezioni).

8.8 Gli Arbitri entreranno in Camera di Chiamata per essere pronti per la partita prima che le porte della Camera di Chiamata si chiudano.

8.9 Si potrà richiedere agli Atleti che mostrino all'Arbitro i loro numeri di pettorale, l'accredito e la documentazione di classificazione.

8.10 L'ispezione sull'attrezzatura sportiva, verifica delle bocce e approvazione delle etichette sulle rampe, e il lancio della monetina devono essere effettuati in Camera di Chiamata. Tutti i dispositivi che non superano il controllo non potranno essere usati in campo, a meno che il concorrente non riesca a modificare il dispositivo immediatamente rendendolo legale.

8.11 L'Arbitro lancia una monetina e chi vince decide se giocare le bocce rosse o blu. Ad ogni concorrente o squadra è permesso di esaminare il set di bocce della squadra/concorrente avversaria/o, prima o dopo il lancio della monetina.

8.12 Gli atleti possono usare il set di boccia da gara se non portano in Camera di Chiamata le loro bocce oppure qualora le portassero e risultassero non a norma dopo un controllo casuale.

8.13 Nel caso in cui si verifichi un ritardo nel programma di gara, mentre la Camera di Chiamata è operativa, Il Capo Arbitro o il Delegato Tecnico possono consentire l'uso dei servizi igienici ad un Atleta che ne ha la necessità, applicando le seguenti linee guida:

- l'avversario/gli avversari devono essere informati;
- l'Atleta sarà accompagnato da un Membro del suo Staff;
- l'Atleta deve ritornare in Camera di Chiamata, prima che il gruppo venga invitato ad entrare in campo; qualora non tornasse in tempo, lasciando la squadra in inferiorità numerica, sarà considerato forfait.

8.14 La regola al punto 8.4 non verrà applicata, qualora il ritardo sia causato dal Comitato Organizzatore Locale. Se per qualsiasi motivo gli incontri fossero ritardati, il COL dovrà notificarlo per iscritto ai Team Manager il prima possibile così da riformulare gli orari di gara.

8.15 I traduttori possono entrare in Camera di Chiamata solo se gli richiesto da un arbitro. Il traduttore deve trovarsi nell'area esterna alla Camera di Chiamata, prima dell'inizio di qualsiasi incontro in modo da essere pronto ad entrarvi.

9. Controlli a sorpresa

9.1 L'attrezzatura è soggetta a controlli casuali, in qualsiasi momento del torneo, a discrezione del Capo Arbitro.

9.2 Le bocce che non rispettino i requisiti predefiniti ai punti 4.7.1, 4.7.2, saranno confiscate fino al termine del torneo. L'Arbitro registrerà le bocce non regolari sul referto di gara. A quel punto gli Atleti dovranno sostituire le bocce con altre bocce regolari che potranno impiegare in gara. Dopo la partita, le bocce usate per la competizione devono essere restituite all'Arbitro. Se un atleta porta troppe bocce in Camera di Chiamata, le bocce extra saranno confiscate fino alla fine della competizione.

Le "bocce extra" che sono state confiscate durante la procedura in Camera di Chiamata, ma che sono comunque regolari, possono essere restituite per essere utilizzate in una competizione successiva nello stesso torneo. Esse possono essere richieste dopo che la competizione si è conclusa.

9.3 Se una o più bocce non superano il controllo casuale, l'Atleta riceverà il cartellino giallo come ammonimento secondo la Regola 15.9.3. Se un Atleta ha più di una boccia non regolare durante lo stesso controllo casuale, gli verrà assegnato un unico cartellino giallo.

9.4 Se le bocce o l'equipaggiamento di un Atleta (carrozze, rampe, guanti, stecche e altri dispositivi) non rispettano i requisiti predefiniti durante una seconda ispezione in Camera di Chiamata o un controllo casuale, lo stesso Atleta riceverà un secondo cartellino giallo e sarà escluso dalla partita in corso secondo la Regola 15.9.2. e 15.9.3.

9.5 Se una boccia non viene ritenuta regolare, l'Atleta può richiedere il tipo di boccia da gara che vuole per giocare (dura, media, morbida), se disponibile. L'Atleta riceverà il numero corretto di bocce, ma non potrà scegliere le bocce autonomamente.

9.6 Atleti e Allenatori possono essere presenti al controllo casuale. Se un dispositivo non è regolare, l'Arbitro dovrà chiamare il Capo Arbitro per ripetere l'ispezione. I controlli casuali si possono effettuare sia in Camera di Chiamata che in/o sul campo da gioco durante le partite.

9.7 Nelle categorie a squadre o a coppie, gli atleti devono identificare le proprie attrezzature e bocce nella Camera di Chiamata in modo da individuare correttamente a chi tra loro dovrà essere assegnata la violazione nel caso di mancato superamento del controllo di uno dei dispositivi. In caso di mancata ammissione di possessione, il cartellino giallo verrà assegnato al capitano (rif.: 15.9.2).

10. Inizio del gioco

La preparazione di un incontro inizia nella Camera di Chiamata.

10.1 Riscaldamento in campo

Una volta entrati in campo, gli Atleti prenderanno posizione nelle aree di lancio a loro assegnate. L'arbitro indicherà l'inizio dei 2 minuti di riscaldamento durante i quali ogni concorrente può lanciare fino a sette (7) bocce di riscaldamento (compreso il Jack). I sostituti non lanciano alcuna boccia di riscaldamento in nessun momento.

Il riscaldamento termina quando entrambe le squadre hanno tirato tutte e 7 le bocce oppure al termine dei 2 minuti; a seconda di quale delle due circostanze si verifichi per prima.

10.2 Lancio del Jack

Quando l'atleta deve lanciare una qualsiasi boccia (il Jack, rossa o blu), deve avere tutte le attrezzature, le bocce e gli oggetti personali dentro il proprio box di lancio, incluso l'assistente sportivo per i BC3.

10.2.1 Il concorrente che gioca bocce rosse inizia sempre il primo parziale di gioco.

10.2.2 Il giocatore potrà lanciare il Jack solo dopo che l'arbitro avrà indicato che è il suo turno.

10.2.3 Il Jack deve finire nella zona considerata valida per il Jack.

10.3 Jack non valido

10.3.1 Il Jack verrà considerato non valido se:

- quando giocato, finisce nella zona considerata non valida per il Jack;
- viene lanciato fuori dal perimetro di gioco;
- viene commessa una violazione da parte dell'Atleta che lancia il Jack. Riceverà la sanzione appropriata come ai punti 15.1 - 15.11.

10.3.2 Se il Jack non è valido, allora sarà lanciato dall'Atleta che, secondo l'ordine di gioco, ha il compito di tirarlo per iniziare il parziale di gioco successivo. Se il Jack non è valido nell'ultimo parziale di gioco, esso sarà lanciato a sua volta dall'Atleta che ha lanciato il Jack nel primo parziale di gioco. Il Jack sarà quindi lanciato in sequenza dagli Atleti fino a quando non resterà correttamente nell'area di campo valida.

10.3.3 Se il Jack non è valido, il parziale di gioco successivo comincerà come se il fallo non fosse mai avvenuto e il Jack sarà lanciato dall'Atleta che aveva il turno di lancio nella sequenza normale di gioco.

10.4 Lancio della prima boccia in campo

10.4.1 L'Atleta che lancia il Jack ha anche il compito di lanciare la prima sfera colorata. (rif. 15.8.9).

10.4.2 Se la boccia è lanciata fuori campo o ritirata dal gioco a seguito di una violazione, il concorrente continuerà a lanciare finché una boccia non cada nell'area di gioco del campo o tutte le bocce siano state lanciate. Nelle categorie a coppie o a squadre, qualsiasi Atleta di una Squadra al suo turno di lancio può tirare la seconda boccia colorata nell'area di gioco.

10.5 Lancio della prima boccia da parte degli avversari

10.5.1 A questo punto sarà il turno degli avversari per lanciare la boccia.

10.5.2 Se la boccia è lanciata fuori campo o è ritirata dal gioco a seguito di una violazione, il concorrente continuerà a lanciare finché la boccia non finisca nell'area di campo valida o tutte le bocce siano state lanciate. Nelle categorie a coppie o a squadre, qualsiasi Atleta potrà lanciare la seconda boccia colorata nell'area di gioco.

10.6 Lancio delle altre bocce

10.6.1 Il concorrente che ha il turno di lancio successivo è quello che non ha la boccia più vicina al Jack, a meno che non siano state lanciate tutte le bocce; in questo caso, saranno gli avversari a dover lanciare. Questa procedura continuerà finché tutte le bocce non vengano lanciate da entrambi i concorrenti.

10.6.2 Se un giocatore decide di non lanciare le bocce restanti, avrà la possibilità di comunicare all'Arbitro di non voler più lanciare bocce per quel parziale di gioco e le bocce rimanenti saranno dichiarate "Palle Morte". Le bocce non tirate (BNT) verranno registrate sul referto.

10.7 Conclusione di un parziale di gioco

10.7.1 Una volta lanciate tutte le bocce, se non ci sono penalizzazioni (*penalty ball*) l'Arbitro annuncerà il risultato e dichiarerà "fine del parziale di gioco" (rif.: 11). In quel momento gli Assistenti per i BC3 saranno autorizzati a girarsi verso l'area di gioco.

10.7.2 Se ci sono bocce di penalizzazione dopo che i giocatori o i capitani accettano il risultato del parziale, l'arbitro raccoglierà tutte le bocce dal terreno di gioco (il guardalinee può aiutarlo). Il giocatore che dovrà lanciare la boccia di penalizzazione selezionerà (1) boccia tra quelle del suo colore, che lancerà nel target box. L'arbitro annuncerà verbalmente il risultato finale (rif.11), e poi dichiarerà la "fine del parziale di gioco". A quel punto gli assistenti dei BC3 potranno girarsi verso l'area di gioco. Il totale del punteggio del parziale di gioco verrà registrato sul referto.

10.7.3 Nel parziale di gioco finale dell'incontro, se tutte le bocce non sono state lanciate e il vincitore è evidente, se esultassero l'assistente o l'allenatore non incorrerebbero in nessuna penalità. Questo è valido anche per i lanci di penalizzazione.

10.7.4 Gli assistenti e gli allenatori possono entrare nell'area di gioco solo quando è permesso dall'arbitro (rif. 15.9.7) alla fine del parziale di gioco, quando l'arbitro dice "un minuto" mentre raccoglie il Jack.

10.8 Preparazione per i periodi di gioco successivi per tutte le categorie

L'arbitro concederà 1 minuto tra un parziale di gioco e l'altro. Il minuto comincia quando l'arbitro raccoglie il Jack da terra e dice "un minuto". Gli assistenti sportivi e/o gli addetti e gli allenatori (solo per le categorie a squadre e a coppie) recupereranno le bocce per l'inizio del parziale di gioco successivo.

Dopo 45 secondi l'arbitro chiamerà "15 secondi!". Allo scadere del minuto, l'arbitro dirà "Tempo!". Quando l'arbitro consegna il Jack all'atleta che deve lanciare, la squadra opposta dovrà interrompere ogni tipo di azione.

L'arbitro chiederà " Jack!". Se la squadra opposta non è pronta dovrà aspettare finché l'arbitro indicherà il loro turno a lanciare e da quel momento la squadra potrà completare la preparazione.

Gli Atleti devono trovarsi nei propri box di lancio; gli Assistenti e gli allenatori (per le squadre e le coppie) devono trovarsi nell'area a loro assegnata quando l'arbitro chiama "Tempo!", o riceveranno un cartellino giallo per ritardo causato alla partita (rif.: 15.9.4).

10.9 Lancio delle bocce

10.9.1 Al momento di rilasciare la boccia, l'Atleta deve avere almeno un gluteo sempre a contatto con il sedile della carrozzina/scooter. Gli atleti che possono giocare solo appoggiati sul loro addome, devono averlo a contatto con la sedia da lancio (rif. 15.6.3). Questi atleti devono avere l'approvazione per questo metodo di gioco dai classificatori.

10.9.2 Se la boccia viene lanciata e rimbalza sull'Atleta che l'ha tirata, sull'avversario o sull'attrezzatura, essa viene considerata in gioco.

10.9.3 Una volta lanciata, calciata o in uscita da una rampa, una boccia può rotolare fuori dall'area di lancio dell'Atleta (in aria o a terra) o di quella dell'avversario, prima di oltrepassare la linea di lancio ed entrare dentro l'area di gioco.

10.9.4 Se una boccia durante il gioco rotola su se stessa, e non viene toccata da niente, rimarrà nell'area di gioco nella nuova posizione.

10.10 Bocce fuori campo

10.10.1 Una qualsiasi boccia sarà considerata fuori campo, se tocca o oltrepassa le linee esterne perimetrali. Se la boccia tocca la linea e si appoggia ad un'altra boccia, la boccia sulla linea verrà rimossa direttamente verso l'esterno perpendicolarmente fuori dalla linea che delimita il campo in un solo movimento e senza che perda contatto con il suolo. Se la boccia che era appoggiata cade e tocca la linea, quella stessa boccia verrà considerata fuori campo. Ciascuna boccia verrà trattata sulla base delle Regole illustrate nei punti 10.10.4 o 10.11.1.

10.10.2 Una boccia che tocca o oltrepassa la linea perimetrale esterna e poi rientra nell'area di gioco viene considerata fuori campo.

10.10.3 Una boccia che viene lanciata e non atterra in campo, eccetto nel caso del punto 10.14, sarà considerata fuori campo.

10.10.4 Qualsiasi boccia colorata che viene lanciata o che fuoriesca dal campo diventa "palla morta" e viene messa nel contenitore per "palle morte". L'Arbitro è l'unico che decide se una boccia è fuori dal campo.

10.11 Jack fuori campo

10.11.1 Se durante la partita il Jack finisce fuori campo o in una zona non valida, esso verrà riposizionato sulla croce.

10.11.2 Se ciò non fosse possibile perché la croce è già occupata da una boccia, il Jack sarà posizionato il più vicino possibile davanti alla croce con la boccia al centro delle linee laterali (“davanti alla croce” si riferisce all’area compresa tra la linea di lancio e la croce).

10.11.3 Quando il Jack è stato posizionato sulla croce chi lancerà successivamente sarà deciso in base alla regola 10.6.1.

10.11.4 Se non ci sono bocce colorate nell’area di gioco dopo la sostituzione del Jack, sarà il concorrente che ha lanciato il Jack fuori campo ad avere diritto a giocare.

10.12 Bocce equidistanti

Per determinare quale concorrente abbia diritto a lanciare, nel caso in cui due o più bocce di colore diverso siano equidistanti dal Jack (anche se il punteggio è superiore a 1-1 a favore di un concorrente), il turno di lancio successivo è attribuito a chi ha lanciato per ultimo. I concorrenti quindi si alterneranno al lancio finché l’equidistanza non verrà interrotta oppure un giocatore/Squadra ha esaurito tutte le bocce a disposizione. Il gioco continuerà poi in modo regolare. Se una delle bocce lanciate successivamente interrompe l’equidistanza, ma ricrea una nuova equidistanza, quello stesso colore deve lanciare di nuovo.

10.13 Bocce lanciate simultaneamente

Se più bocce vengono lanciate simultaneamente da un concorrente durante il suo turno di lancio, entrambe le bocce saranno ritirate e considerate “palle morte” (rif.15.8.12).

10.14 Boccia che cade

Se un Atleta fa cadere accidentalmente la boccia, sarà responsabilità dello stesso richiedere l’autorizzazione all’Arbitro per poterla rigiocare. Dipenderà poi dall’Arbitro stabilire se la boccia sia caduta a causa di un’azione involontaria dell’Atleta o se invece sia stato un tentativo intenzionale per lanciare o tirare la boccia. Non ci sono limiti al numero di volte in cui una boccia possa essere lanciata nuovamente e l’Arbitro è l’unico giudice in materia. In questo caso il cronometro non verrà fermato.

10.15 Errori arbitrali

Se a causa di un errore arbitrale il turno di lancio è assegnato al concorrente sbagliato, la boccia/le bocce devono tornare all’Atleta che ha diritto a lanciare. In questo caso, occorrerà verificare il cronometro e modificarlo di conseguenza. Se le bocce sono state disturbate, il parziale di gioco verrà interrotto (rif.: 12, 15.2.4).

10.16 Sostituzione

10.16.1 Nelle categorie a coppie BC3 e BC4 ogni coppia ha diritto a sostituire un Atleta durante la partita (rif.: 3.2).

10.16.2 Nella categoria a squadre ogni Squadra ha diritto a sostituire fino a due Atleti durante la partita, se hanno due sostituti (rif.: 3.3).

10.16.3 Una sostituzione può essere fatta soltanto tra un parziale di gioco e l’altro e l’arbitro deve esserne informato. Se viene sostituito il capitano, un altro compagno di squadra deve diventare capitano. Il sostituto deve occupare il box di lancio dell’atleta che è stato sostituito. Il ruolo di capitano può passare al nuovo atleta che subentra.

10.16.4 Le sostituzioni non devono ritardare il gioco. Quando un Atleta è uscito dalla partita, non può rientrare in sostituzione di altri Atleti.

10.17 Posizione dei sostituti e degli Allenatori

Allenatori e sostituti dovranno posizionarsi in fondo al campo di gioco in un’area specifica a loro assegnata. La scelta di quest’area sarà effettuata dal Comitato Organizzatore sulla base della struttura del campo.

11. Punteggio

11.1 La rilevazione del punteggio è affidata all'Arbitro una volta che tutte le bocce sono state lanciate dai due concorrenti, incluse le palle di penalità quando applicabile. I punti dovuti alle palle di penalità, se ci sono, vengono aggiunti al punteggio e registrati.

11.2 Il concorrente che ha piazzato la boccia più vicina al Jack otterrà un punto per ogni boccia più vicina al Jack rispetto alla boccia dell'avversario più vicina al Jack.

11.3 Se due o più bocce di diverso colore sono equidistanti dal Jack e non ci sono altre bocce più vicino, allora ciascun concorrente otterrà un punto per boccia.

11.4 Al termine di ogni parziale di gioco l'Arbitro deve essere sicuro che il punteggio sia riportato correttamente sul referto ufficiale di gara e sul tabellone. Gli Atleti/Capitani hanno la responsabilità di assicurarsi che i punti siano registrati in modo accurato. Per ogni penalità tirata, una boccia colorata che si ferma dentro il target box segnerà un (1) punto.

11.5 A conclusione dei periodi di gioco regolari, i punti realizzati in ogni parziale vengono sommati insieme e il concorrente che ha ottenuto il punteggio totale più alto viene dichiarato vincitore.

11.6 L'Arbitro può chiamare i Capitani (o gli Atleti nelle categorie individuali) nel caso in cui fosse necessario effettuare una misurazione o se la decisione è vicina al termine del parziale regolare di gioco.

11.7 Nel caso di parità di punteggio, al termine dei parziali regolari di gioco, inclusi i tiri delle penalità, si giocherà un tie-break. I punti realizzati durante un tie-break non verranno aggiunti al punteggio di ciascun concorrente ottenuto durante la partita; servirà solamente a determinare il vincitore.

11.8 Se un concorrente si ritira dalla partita, allora l'avversario vincerà l'incontro con un punteggio massimo di 6-0 oppure con il punteggio pari al risultato di una qualsiasi partita che ha fatto registrare la più alta differenza di punti a livello di gruppo o di partita a eliminazione diretta. Il punteggio per il concorrente escluso corrisponderà a zero. Se entrambi i concorrenti sono esclusi, essi perderanno il match con il punteggio più alto di 6-0 o con il punteggio pari al risultato di una qualsiasi partita che ha fatto registrare la più alta differenza di punti a livello di gruppo o di partita a eliminazione diretta. Il risultato sarà registrato per ogni concorrente come "forfait di 0-(?)".

Se entrambi i concorrenti abbandoneranno il match, il Delegato Tecnico e il Capo Arbitro decideranno il da farsi.

12. Interruzione di gioco

12.1 Un parziale di gioco viene interrotto quando le bocce sono spostate dal contatto con un atleta o con l'arbitro, o da una boccia tirata durante una violazione che l'arbitro non ha interrotto.

12.2 Se si verifica un'interruzione di gioco a causa di un errore o azione arbitrale, l'Arbitro in consultazione con il Guardalinee riporterà le bocce interessate alla loro posizione precedente (l'Arbitro tenterà sempre di rispettare il punteggio acquisito fino a quel momento anche se le bocce non si trovano nella loro esatta posizione precedente). Se l'arbitro non conosce il punteggio precedente, allora occorrerà ricominciare il parziale di gioco. L'Arbitro è il giudice ultimo.

12.3 Se il gioco viene interrotto a causa di un errore o azione da parte di un concorrente, l'Arbitro prenderà provvedimenti sulla base della Regola 12.2, ma può consultare il concorrente che è stato svantaggiato per evitare di prendere decisioni inique.

12.4 Se si verifica l'interruzione di un parziale di gioco e vengono assegnate palle di penalità, esse verranno giocate al termine di quel tempo regolamentare. Se l'Atleta o la Squadra che ha causato l'interruzione del parziale di gioco aveva precedentemente ottenuto palle di penalità in suo favore durante quel parziale di gioco, non potrà giocarle.

12.5 Per il Campionato Mondiale BISFed e per i Giochi Paraolimpici, il Comitato Organizzatore dovrà predisporre una telecamera in alto in modo che sia possibile rimettere le bocce esattamente nella posizione precedente così che il Capo Arbitro possa prendere una rapida decisione su come un parziale di gioco è stato interrotto e quale azione intraprendere così da non ritardare la competizione.

13. Tie-Break

13.1 Il Tie-Break è un tempo supplementare.

13.2 Tutti gli Atleti resteranno nelle loro aree di lancio iniziali.

13.3 Dopo un massimo di un minuto da quando il Tie-Break è stato chiamato ci sarà il lancio della monetina. Il vincitore del lancio della monetina deciderà chi lancerà la prima boccia colorata. Verrà utilizzato il Jack del concorrente che gioca per primo. Durante, o dopo il lancio della monetina, l'Assistente della categoria BC3 non può guardare l'area di gioco (rif.: 15.5.2).

13.4 Il Jack viene posto sulla "croce".

13.5 Il tie-break viene quindi giocato come fosse un tempo regolare. Nella divisione Individuale BC3, gli atleti DEVONO spostare la propria rampa prima di lanciare la prima boccia colorata (sia rossa che blu). Nelle coppie BC3, TUTTI gli atleti (sia rossi che blu) DEVONO spostare la propria rampa dopo che l'arbitro ha indicato che è il loro turno di lancio, e prima di lanciare la prima boccia (rif.: 5.5, 15.8.10 – ritiro della boccia lanciata).

13.6 Se si verifica una situazione come illustrato nel punto 11.3 vede entrambi i concorrenti ottenere lo stesso numero di punti nel tie-break, il risultato viene registrato sul referto ufficiale di gara e viene giocato un secondo tie-break. Questa volta sarà l'altro concorrente a iniziare il gioco. La procedura continua con il "primo lancio" che si alterna tra le parti fino a che non viene determinato un vincitore.

13.7 Se è necessario giocare un tie-break supplementare per decidere la posizione finale dei partecipanti in un gruppo eliminatorio, gli atleti si incontreranno nella Camera di Chiamata e l'Arbitro:

- lancerà la monetina per scegliere quale concorrente giocherà bocce rosse o blu;
- lancerà nuovamente la monetina per scegliere quale concorrente inizierà a giocare;
- il Jack del concorrente che gioca per primo sarà posizionato sulla croce;
- il tie-break viene quindi giocato come fosse un tempo regolare;
- se entrambi i concorrenti realizzano lo stesso numero di punti nel tie-break, il risultato viene registrato sul referto ufficiale di gara e si gioca un secondo tie-break. Questa volta sarà l'avversario a iniziare il gioco posizionando il suo Jack sulla croce;
- questa procedura continua con il "primo lancio" che si alterna tra le parti finché non si determina un vincitore.

14. Movimento in campo

14.1 Un concorrente non può preparare il tiro successivo o posizionare la sedia a rotelle sulla rampa o far rotolare la boccia mentre la controparte sta giocando (prima che venga mostrato il colore della squadra/atleta che deve giocare, è possibile per un atleta raccogliere una boccia senza tirarla; p.e. è permesso ai rossi raccogliere la loro boccia prima che l'arbitro segnali ai blu di tirare e metta la boccia nelle loro mani o grembo; non è possibile per i rossi raccogliere la boccia dopo che l'arbitro ha indicato ai blu di tirare). (rif.: 15.5.4)

14.2 Dopo che l'Arbitro ha indicato quale concorrente abbia diritto di tirare, gli Atleti di quella squadra possono entrare in campo e posizionarsi in qualunque box di lancio libero. Gli Atleti possono orientare la rampa da soli o riempire qualsiasi box di lancio libero. Gli Atleti non possono invadere i box di lancio degli avversari mentre stanno preparando il tiro successivo o per orientare la rampa.

14.3 Gli Atleti non possono andare dietro i box di lancio per preparare i loro tiri o a parlare con i loro compagni di squadra. Il percorso dietro i box può essere usato solo dagli atleti BC3 per entrare nell'area di gioco. Se desiderano entrare nell'area di gioco delle coppie BC3 lo possono fare senza passare dietro al loro compagno di squadra. Agli atleti che infrangono questa regola sul campo verrà detto di rimanere nell'area corretta e di ricominciare la preparazione. Il tempo perso non verrà recuperato.

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

14.5 Nelle categorie a coppie o a squadre, se un Atleta lancia la boccia ed il compagno di Squadra sta ancora tornando nella sua area di lancio, l'Arbitro darà un lancio di penalità e in più ritirerà la boccia lanciata (rif.: 15.6.7). L'atleta che sta tornando nell'area di lancio (e non deve in quel momento lanciare) deve avere almeno una ruota della carrozzina all'interno del suo box di lancio quando il compagno di squadra lancia.

14.6 Esercizi di routine che precedono o seguono il lancio, sono ammessi senza richieste specifiche che devono essere fatte all'Assistente.

15. Penalità

In caso di infrazione, ci possono essere una o più forme di sanzione:

- un tiro di penalità;
- ritiro delle bocce;
- un tiro di penalità più ritiro della boccia;
- un tiro di penalità più cartellino giallo (ammonizione);
- cartellino giallo (ammonizione);
- cartellino rosso (squalifica)

Un atleta e il suo assistente sono considerati una singola entità. Qualsiasi cartellino giallo o rosso che venga assegnato all'Assistente, verrà assegnato anche all'atleta.

Un allenatore è considerato una singola entità. Se un allenatore riceve un cartellino giallo o rosso, tale sanzione non viene assegnata al concorrente. Se un allenatore viene squalificato, egli è responsabile delle conseguenze.

15.1 Un tiro di penalità

15.1.1 Un tiro di penalità è l'assegnazione di una boccia extra alla squadra avversaria. Questa boccia verrà tirata dopo che saranno giocate tutte le bocce del Parziale di gioco. L'arbitro prenderà nota del punteggio; tutte le bocce saranno rimosse dall'area di gioco e la parte a cui è stato assegnato il tiro di penalità selezionerà una (1) qualsiasi delle loro bocce colorate, che sarà tirata nel target box dalla croce. L'Arbitro mostrerà l'indicatore del colore e chiamerà "un minuto!". L'Atleta ha 1 minuto per tirare la boccia di penalità. Se la boccia si ferma dentro i 25 cm del target box senza toccare la linea esterna guadagnerà un punto aggiuntivo. L'arbitro registrerà il punteggio con il punteggio del Parziale di gioco che verrà riportato sul referto. In caso di tiro di penalità, l'orologio verrà resettato ad 1 minuto dopo aver annotato sul referto il tempo effettivamente rimanente.

15.1.2 Se si verificano più infrazioni durante un Parziale di gioco da parte di un Atleta o squadra, può essere assegnato più di un tiro di penalità. Ogni boccia di penalità viene lanciata separatamente. La boccia lanciata viene raccolta e registrata (se ha segnato) e la squadra/Atleta seleziona tra tutte le sei bocce colorate da lanciare le successive bocce di penalità.

15.1.3 Le infrazioni commesse da entrambe le parti non si escludono a vicenda. Ogni parte tenterà di ottenere il punto e tirerà nell'ordine della penalità ricevuta. Il primo lancio sarà effettuato dalla Squadra/Atleta che ha avuto assegnato il primo tiro di penalità, dopo il quale tirerà alternatamente qualsiasi altra boccia di penalità.

15.1.4 Se una infrazione che genera l'assegnazione di un tiro di penalità viene commessa mentre si sta tirando il tiro di penalità, l'Arbitro assegnerà un tiro di penalità alla parte opposta.

15.2 Ritiro della boccia

15.2.1 Il ritiro della boccia è la rimozione di una boccia dal campo. La boccia ritirata sarà posta nel contenitore delle “palle morte”, o area designata.

15.2.2 La sanzione del ritiro delle bocce può essere assegnata solo per una violazione che si verifica durante l’azione di lancio.

15.2.3 Se viene commessa una violazione che porta al ritiro delle bocce, l’Arbitro cercherà sempre di fermare la boccia prima che possa spostare le altre bocce.

15.2.4 Se l’Arbitro non riesce a fermare la boccia prima che possa spostare le altre bocce, il gioco sarà interrotto (rif.: 12.1-12.4).

15.3 Cartellino giallo (Ammonizione)

15.3.1 Quando viene commessa una violazione in base alle Regole 15.9 verrà mostrato un cartellino giallo al giocatore ed esso verrà registrato dall’arbitro sul referto ufficiale di gara.

15.3.2 Quando un atleta riceve due (2) cartellini gialli durante una competizione, questo atleta viene escluso dalla partita in corso. Nelle categorie individuali o a coppie, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (rif.: 11.8).

Se un atleta e/o il suo Assistente nella Categoria a squadre riceve un secondo cartellino giallo, egli è escluso dalla partita in corso. La partita continuerà con i due restanti Atleti. Tutte le bocce che non sono state lanciate dall’Atleta che ha ricevuto il secondo cartellino giallo verranno poste nel contenitore delle “palle morte”, o nell’area designata. Nei periodi di gioco successivi, quella Squadra continuerà a giocare con quattro bocce. Se è il Capitano ad essere escluso, un altro giocatore della Squadra dovrà assumerne il ruolo. Se anche un secondo giocatore di quella Squadra viene squalificato, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (rif.: 11.8).

All’assegnazione del secondo cartellino giallo e di ogni successivo cartellino giallo, il concorrente che lo ha ricevuto verrà escluso dal tempo rimanente della partita in corso, ma è idoneo a giocare in tutte le altre partite della competizione.

15.4 Cartellino rosso (Squalifica)

15.4.1 Quando un atleta, un allenatore o un assistente sportivo viene squalificato, gli verrà mostrato il cartellino rosso e la squalifica verrà annotata sul referto di gara. Il cartellino rosso significa sempre l’immediata squalifica dalla competizione per colui che lo ha ricevuto (rif.: 15.11.4).

15.4.2 Se un atleta e/o il suo Assistente nelle categorie individuali o a coppie è squalificato, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (rif.: 11.8).

15.4.3 Se un atleta e/o il suo Assistente nelle categorie a squadre è squalificato, la partita continuerà con i due restanti Atleti. Tutte le bocce che non sono state lanciate dall’Atleta squalificato verranno poste nel contenitore delle “palle morte”, o nell’area designata. Nei periodi di gioco successivi, quella Squadra continuerà a giocare con quattro bocce. Se è il Capitano ad essere squalificato, un altro giocatore della Squadra dovrà assumerne il ruolo. Se anche un secondo giocatore di quella Squadra viene squalificato, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (rif.: 11.8).

15.4.4 Un Atleta squalificato può tornare a giocare nelle partite successive dello stesso Torneo, a discrezione del Capo Arbitro e del Delegato Tecnico.

15.5 Le seguenti azioni danno luogo all’aggiudicazione di una Boccia di Penalità (rif.: 15.1):

15.5.1 Un giocatore esce dal box quando non è il suo turno (rif.: 14.2).

15.5.2 Un Assistente di BC3 si gira verso il Campo di Gioco per vedere la giocata durante un parziale di gioco (rif.: 3.5, 13.3).

15.5.3 Se secondo l'Arbitro si verifica una comunicazione inadeguata tra il Giocatore/ri, il suo/suoi Assistenti e/o l'Allenatore /i (rif.: 16.1 --16.3).

15.5.4 L'Atleta e/o il suo Assistente prepara il suo prossimo lancio, orientando la sedia e/o la rampa o facendo rotolare la boccia durante il tempo a disposizione del giocatore avversario (rif.: 14.1).

15.5.5 L' Assistente muove la carrozzina, la rampa o il puntatore o dà la boccia al giocatore senza che questo l'abbia richiesto (rif.: 3.5).

15.6 Le seguenti azioni danno luogo all'aggiudicazione di una Boccia di Penalità e al Ritiro della Boccia Lanciata (rif.: 15.1 / 15.2):

15.6.1 Lanciare la boccia bianca (Jack) o una boccia colorata quando l'Assistente, l'Atleta o parte della sua attrezzatura, delle sue bocce o dei suoi oggetti personali tocca la linea del campo o la superficie del campo fuori dal box di lancio del giocatore. Per gli Atleti BC3 e i loro Assistenti, questa regola include il momento in cui la boccia è ancora nella rampa (rif.: 10.2).

15.6.2 Lanciare la boccia quando la rampa sorpassa la linea di lancio (rif.: 5.3).

15.6.3 Lanciare la boccia senza tenere almeno una natica (o l'addome, d'accordo con i Classificatori) in contatto con la seduta della sedia (rif.: 10.9.1).

15.6.4 Lanciare la boccia quando la boccia sta toccando parte del campo fuori dal box di lancio del giocatore (rif.: 10.2).

15.6.5 Lanciare la boccia quando l'Assistente di BC3 guarda in direzione dell'area di gioco (rif.: 3.5).

15.6.6 Lanciare la boccia quando l'altezza della sedia del giocatore è più alta del massimo consentito di 66 cm per i BC1, BC2 e BC4 (rif.: 6.1).

15.6.7 In una partita di Squadra o di Coppia, un Atleta lancia una boccia mentre un compagno sta ritornando nel suo box di lancio (rif.: 14.5).

Se l'Atleta che non sta lanciando ha almeno una ruota della carrozzina all'interno del proprio box di lancio, si trova "dentro" il box di lancio.

15.6.8 Preparare e lanciare una Boccia quando è il turno del Giocatore Avversario (rif.: 15.5.4).

15.7 Le seguenti azioni danno luogo all'aggiudicazione di una Boccia di Penalità e di un cartellino giallo - Ammonizione (rif.: 15.1, 15.3):

15.7.1 Qualsiasi interferenza deliberata o distrazione di un altro giocatore che interferisce con la concentrazione o l'azione del giocatore avversario.

15.7.2 Causare l'interruzione di un parziale di gioco.

15.8 Le seguenti azioni danno luogo al Ritiro della Boccia Lanciata (rif.: 15.2):

15.8.1 Lanciare una boccia prima che l'Arbitro indichi che colore deve giocare.

15.8.2 Se una boccia si blocca nella rampa dopo che è stata lanciata.

15.8.3 Se un Assistente di BC3, per qualsiasi ragione, stoppa la boccia nella rampa.

15.8.4 In una partita di BC3, se il Giocatore non è la persona che lascia la boccia. Un Giocatore deve tenere il contatto fisico diretto con la boccia al momento del rilascio. Questo contatto fisico diretto include l'uso di puntatori collegati direttamente alla testa, la bocca o al braccio del Giocatore (rif.: 5.4).

15.8.5 Se l'Assistente tocca il giocatore, o sposta la carrozzina avanti o indietro, quando il giocatore lancia la boccia (rif.: 3.5).

15.8.6 Se l'Assistente e il giocatore rilasciano la boccia contemporaneamente.

15.8.7 Se una boccia colorata viene lanciata prima della boccia bianca (Jack).

15.8.8 Se un giocatore non ha rilasciato la boccia allo scadere del limite di tempo a disposizione (rif.: 17.5).

15.8.9 Se la prima boccia colorata non viene lanciata dal Giocatore che ha lanciato la boccia bianca (Jack) (rif.: 10.4.1).

15.8.10 Se un Atleta BC3 non sposta la rampa di almeno 20 cm verso sinistra e 20 cm verso destra dopo che il Jack è stato annunciato e prima di lanciare il Jack; o prima di lanciare una boccia di penalità; o prima del primo lancio di ogni Atleta durante un tie-break (rif.: 5.5).

15.8.11 Se un Atleta BC3 non riorienta la rampa muovendola di 20 cm per ogni lato quando lui/lei o il/la suo/a compagno/a ritorna dal campo di gioco, prima di lanciare la propria boccia (rif.: 5.5).

15.8.12 Se qualsiasi giocatore lancia più di una boccia nello stesso momento (rif.: 10.13).

15.9 Un atleta, Assistente e/o Allenatore che commetta una delle seguenti violazioni riceverà un cartellino giallo - ammonizione (rif.: 15.3):

15.9.1 Quando un atleta porta nella zona di riscaldamento o in Camera di Chiamata più persone del numero consentito (rif. 7.2, 8.2). Sarà penalizzato con un cartellino giallo il giocatore o il Capitano nel caso di una Coppia o Squadra.

15.9.2 Quando un atleta, una Coppia o una Squadra entra in Camera di Chiamata con più Bocce rispetto al numero consentito (rif. 3.1, 3.2.1, 3.3.1). Le Bocce extra verranno ritirate e trattenute fino alla fine della competizione.

Nelle competizioni di Coppia e Squadra, l'ammonizione viene data all'atleta che porta le Bocce in più. Se non è possibile determinare chi è l'atleta che ha portato più Bocce del numero consentito, l'ammonizione verrà data al Capitano della Squadra/Coppia (rif.: 9.7). Le "bocce extra" che sono state confiscate, e che sono comunque regolari, possono essere restituite per essere utilizzate in una competizione successiva nello stesso torneo.

15.9.3 Se una/le boccia/bocce non contempla/contemplano i criteri stabiliti durante un Controllo a Sorpresa (rif.: 4.7.1, 4.7.2 and 9.2.) verrà posta una notifica all'entrata della Camera di Chiamata con le Bocce e il materiale non approvato.

15.9.4 Ritardare una partita senza motivo.

15.9.5 Quando un giocatore non accetta la decisione dell'Arbitro e/o agisce in modo non corretto verso il suo avversario o nei confronti del personale avversario.

15.9.6 Quando un Giocatore, Assistente o Allenatore si allontana dal terreno di gioco durante una partita senza l'autorizzazione dell' Arbitro, incluso tra i periodi di gioco o durante un tempo tecnico o medico, questi non potranno ritornare in partita.

15.9.7 L'assistente o l'Allenatore entrano nell'area di gioco senza il permesso dell'Arbitro (rif.: 10.7.4).

15.10 Un atleta, Assistente e/o Allenatore che commetta una delle seguenti violazioni riceverà un secondo cartellino giallo e sarà escluso dalla partita in corso (rif.: 15.3):

15.10.1 Ricevere una seconda ammonizione durante la medesima competizione (p.e. avere precedentemente ricevuto un cartellino giallo per una delle violazioni elencate dalla Regola 15.9).

15.10.2 Un secondo cartellino giallo nella Zona di Riscaldamento o nella Camera di Chiamata assegnato all'atleta e/o all'Assistente durante la stessa competizione determina l'esclusione dalla partita in corso. Se questo avviene in preparazione ad una partita individuale, l'atleta perde contro il suo avversario per ritiro (rif.: 11.8).

Se all'allenatore viene assegnato un secondo cartellino giallo, gli sarà impedito di entrare nell'area di competizione durante quella partita.

15.10.3 L'assegnazione di un secondo cartellino giallo in campo durante una partita determina l'esclusione dalla partita e può causare la perdita per ritiro (rif.: 11.8).

Se l'ammonito è l'allenatore, lui/lei è obbligato/a a uscire dall'area di competizione, ma la Squadra/Coppia continuerà a giocare.

15.11 Un atleta, Assistente e/o Allenatore che commetta una delle seguenti violazioni riceverà un cartellino rosso e una squalifica immediata (rif.: 15.4):

15.11.1 Dimostrare un comportamento antisportivo, come il tentativo di ingannare l'arbitro, o fare osservazioni e commenti non autorizzati nell'area di competizione.

15.11.2 Comportamento violento.

15.11.3 Usare un linguaggio o dei gesti offensivi, ingiuriosi o scorretti.

15.11.4 Il cartellino rosso, assegnato in qualunque momento, determina la squalifica immediata dalla competizione. I risultati delle partite precedenti della stessa competizione verranno annullati e l'atleta, o la coppia, o la squadra non sarà considerato/a idoneo/a a partecipare o a ricevere punti in classifica per la competizione (rif.: 15.4.1).

16. Comunicazione

16.1 Durante un parziale di gioco non deve esserci comunicazione tra Atleta, Assistente, Allenatore e sostituti. Fanno eccezione i seguenti casi:

- Quando un Atleta richiede al suo Assistente di fare una determinata azione come ad esempio modificare la posizione della carrozzina, spostare un dispositivo di assistenza, manipolare la boccia o passarla all'Atleta. Alcuni esercizi di routine sono ammessi senza la necessità di fare richieste specifiche all'Assistente.
- Gli Allenatori, gli Assistenti e le Riserve possono congratularsi o offrire incoraggiamento ad un loro compagno dopo un lancio o tra i periodi di gioco.
- Quando la comunicazione tra Allenatori, le Riserve e i loro Assistenti non disturba gli Atleti in campo. Se nell'opinione dell'Arbitro gli Atleti del Campo di Gioco possono ascoltare questa comunicazione, l'Arbitro allora la valuterà come comunicazione inappropriata e assegnerà una boccia di penalità (rif.: 15.5.3).

16.2 Nelle competizioni a coppie e a squadre, durante un parziale di gioco, gli Atleti possono comunicare unicamente con altri Atleti della loro stessa squadra che sono in Campo di Gioco dopo che l'Arbitro ha indicato che è il loro turno di lancio. Durante un parziale di gioco, quando a nessuna delle due squadre è stato indicato che è il proprio turno di lancio (p.e. durante un provvedimento dell'arbitro; un malfunzionamento del cronometro...) gli Atleti di entrambe le squadre possono conversare sottovoce, ma devono smettere di farlo non appena viene indicato il turno di lancio della squadra avversaria.

16.3 Un Atleta non può istruire l'Assistente del compagno di Squadra. Ciascun Atleta deve comunicare esclusivamente con il proprio Assistente.

16.4 Tra un parziale di gioco e quello successivo, gli Atleti possono comunicare tra loro, con i loro Assistenti ed il loro Allenatore. Ciò dovrà cessare nel momento in cui l'Arbitro è pronto ad iniziare il gioco. L'Arbitro non farà in alcun modo ritardare la partita per consentire la conclusione della conversazione.

16.5 Un Atleta può chiedere ad un altro Atleta o all'Assistente di un BC3 di spostarsi se è posizionato in modo tale da disturbare l'effettuazione del tiro, ma non può chiedergli di uscire dalla sua area di lancio.

16.6 Qualsiasi Atleta può parlare all'Arbitro nel tempo a lui assegnato.

16.7 Una volta che l'Arbitro determina quale concorrente lancerà, qualsiasi Atleta di quella squadra può chiedere il punteggio o una misurazione. A richieste specifiche riguardanti la posizione della boccia (ad esempio, quale tra le bocce degli avversari è la più vicina) non verrà data risposta. Gli Atleti hanno la possibilità di entrare in campo per verificare come sono posizionate le bocce.

16.8 Se, durante una partita, è necessaria una traduzione in campo, il Capo Arbitro avrà piena autorità nella scelta di un Interprete adeguato. Il Capo Arbitro tenterà in prima istanza di usare un Volontario o un altro Arbitro che non è impegnato in altre partite. Se non vi fosse la disponibilità di Interpreti adeguati, il Capo Arbitro potrà scegliere un membro del Paese di quell'Atleta.

16.9 Gli Interpreti non si siederanno in campo. Nessuna partita verrà ritardata in caso di assenza dell'Interprete quando necessario.

16.10 Qualsiasi dispositivo di comunicazione (inclusi gli smartphone) che sia portato nel Campo di Gioco deve essere preventivamente approvato dal Capo Arbitro o dal Delegato Tecnico. Ogni utilizzo scorretto di tali dispositivi sarà considerata comunicazione impropria e comporterà l'assegnazione di una palle di penalità.

Si permetterà agli allenatori l'uso di "tablets" e "smartphone" per prendere nota. I giocatori e gli Assistenti, che stanno dentro il Campo di Gioco, non devono ricevere nessuna comunicazione dagli allenatori o Riserve che stanno fuori dal Campo di Gioco. Qualsiasi infrazione di questa regola costituirà comunicazione inadeguata e comporterà l'assegnazione di una boccia di penalizzazione.

17. Tempi di gioco

17.1 Ogni concorrente avrà un tempo limite a disposizione per giocare ciascun parziale di gioco e verrà monitorato dal cronometrista.

I tempi sono:

- BC1: 5 minuti per Atleta per periodo
- BC2: 4 minuti per Atleta per periodo
- BC3: 6 minuti per Atleta per periodo
- BC4: 4 minuti per Atleta per periodo
- Squadre: 6 minuti per squadra per periodo
- Coppie BC3: 7 minuti per coppia per periodo
- Coppie BC4: 5 minuti per coppia per periodo

17.2 Il lancio del Jack viene conteggiato nel tempo limite a disposizione di un concorrente.

17.3 Il tempo limite a disposizione di un concorrente comincerà nel momento in cui l'Arbitro indicherà al cronometrista quale concorrente debba giocare, compreso il Jack.

17.4 Il tempo limite a disposizione di un concorrente sarà interrotto nel momento in cui la boccia che è stata lanciata è ferma all'interno o fuori dal perimetro di gioco.

17.5 Se un concorrente non lancia la boccia entro il tempo limite prestabilito, la boccia/le bocce restanti diventano non valide e devono essere posizionate nel contenitore delle "palle morte". Nel caso di Atleti BC3, la boccia deve essere stata rilasciata al momento in cui ha iniziato a rotolare giù dalla rampa.

17.6 Se un concorrente rilascia la boccia dopo il tempo limite prestabilito, l'Arbitro dovrà fermare la boccia e rimuoverla dal campo prima che possa disturbare il gioco. Se la boccia interferisce con altre bocce, il gioco sarà interrotto (rif.: 12).

17.7 Il tempo limite a disposizione per lanciare le palle di penalità è di 1 minuto per ogni violazione (1 boccia) per tutte le categorie di gioco.

17.8 In ogni parziale di gioco, il tempo restante per ciascun concorrente sarà mostrato sul tabellone. Al termine di ciascun parziale, il tempo restante di entrambi i concorrenti sarà registrato sul referto ufficiale di gara.

17.9 Durante un parziale di gioco, se il tempo viene calcolato erroneamente, l'Arbitro modificherà il cronometro per rimediare all'errore.

17.10 In caso di disputa o confusione, l'Arbitro dovrà stoppare il cronometro. Se è necessario interrompere il gioco per motivi di traduzione, il cronometro verrà fermato. Se possibile, l'Interprete non dovrebbe appartenere alla stessa Squadra/paese dell'Atleta (rif.: 16.8).

17.11 Il cronometrista annuncerà a voce alta ed in modo chiaro quando il tempo restante è "1 minuto", "30 secondi", "10 secondi" e "Tempo!" quando il tempo a disposizione è scaduto. Durante il minuto tra i parziali di gioco, il cronometrista annuncerà "15 secondi" e "Tempo!".

18. Time-Out medico

18.1 Se un Atleta o un Assistente si infortuna durante una partita (deve trattarsi di una situazione seria), qualsiasi Atleta può, se necessario, chiamare il time-out medico. Una partita può essere interrotta per un time-out medico per dieci (10) minuti, durante il quale l'Arbitro deve stoppare il cronometro di gara. Nelle gare BC3, durante i dieci minuti di Time-Out, gli Assistenti non possono guardare in direzione del campo di gara.

18.2 Un Atleta o un Assistente può chiamare solo un (1) time-out medico a partita.

18.3 Un Atleta o un Assistente che chiama il time-out medico deve essere assistito in campo al più presto dal Medico responsabile del sito di gara. Se necessario, il medico può essere aiutato comunicando con l'Atleta o l'Assistente.

18.4 Nelle competizioni individuali, se un Atleta non è in grado di continuare a giocare, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (rif.: 11.8).

18.5 Nelle competizioni a squadre, se un Atleta non è in grado di continuare a giocare, il parziale di gioco corrente verrà completato senza far giocare le bocce restanti di quell'Atleta. Se i suoi compagni di Squadra hanno ancora bocce da lanciare, questi potranno lanciarle quando sarà il loro turno. Un sostituto può entrare in partita solo tra un parziale di gioco e l'altro (rif.: 10.16.3).

18.6 Nelle competizioni a coppie BC3 e BC4, se un Atleta non è in grado di continuare a giocare a causa di infortunio, il parziale di gioco corrente verrà completato senza far giocare le bocce restanti di quell'Atleta. Se il compagno di Squadra ha ancora delle bocce da giocare, devono essere lanciate entro il tempo limite a loro disposizione. Un sostituto può entrare in partita solo tra un parziale di gioco e l'altro (rif.: 10.16.3).

18.7 Se viene chiamato un time-out medico per un Assistente, gli Atleti che gareggiano in coppia possono condividere un Assistente per la parte restante del parziale di gioco. Una sostituzione può avere luogo solo tra un parziale di gioco e l'altro (rif.: 10.16.3). Se non ci sono sostituti a disposizione in campo, gli Atleti dovranno condividere un Assistente per la parte restante della partita. Nelle competizioni individuali, se l'Atleta ha ancora delle bocce restanti da lanciare nel parziale corrente e non è in grado di lanciarle senza assistenza, esse saranno dichiarate "morte".

18.8 Nelle competizioni a squadre se un Atleta che è prossimo a lanciare il Jack si infortuna e non è in grado di continuare a giocare e non ci sono sostituti disponibili, il turno di lancio del Jack sarà affidato all'Atleta che deve lanciarlo nel parziale successivo.

18.9 Nelle competizioni a squadre, se un Atleta non è in grado di giocare nelle partite successive (solo per motivi medici) e non ci sono sostituti a disposizione, la Squadra può continuare a giocare con due (2) Atleti che utilizzeranno solo quattro (4) bocce. Se si tratta di un Atleta BC1 che non è in grado di continuare e non ci sono sostituti BC1, la partita può procedere senza l'Atleta BC1.

18.10 Se un Atleta continua a chiamare time-out medici nelle partite successive, il Delegato Tecnico in consultazione con il Medico e un Rappresentante del Paese dell'Atleta stabilirà se il suddetto Atleta debba essere allontanato per il resto della competizione. Nella gara individuale se un Atleta è allontanato e non può partecipare agli incontri successivi della competizione, tutte le partite seguenti che avrebbe dovuto giocare termineranno con un risultato corrispondente al punteggio della partita con la differenza di punti più alta di quel gruppo o turno eliminatorio.

19. Procedura di chiarimento e ricorso

19.1 Durante una partita un concorrente può ritenere che l'Arbitro abbia ignorato una situazione di gioco o abbia preso una decisione sbagliata che sta influenzando il risultato dell'incontro. In quel momento, l'Atleta/Capitano di quella Squadra può richiamare l'attenzione dell'Arbitro per tale situazione per avere un chiarimento in merito. Il cronometro deve essere fermato (rif.: 17.10).

19.2 Durante la partita un Atleta/Capitano può richiedere un intervento da parte del Capo Arbitro la cui decisione è sempre da considerarsi definitiva.

19.2.1 Durante la partita, in base alle Regole 19.1 and 19.2, gli Atleti possono richiamare l'attenzione dell'Arbitro su una situazione di gioco su cui non sono d'accordo per avere un chiarimento in merito. Devono richiedere la decisione da parte del Capo Arbitro se vogliono procedere secondo la Regola 19.3. (procedimento di protesta).

19.3 Al termine di ogni partita verrà chiesto ai concorrenti di firmare il referto di gara. Se un concorrente desidera fare un ricorso contro una decisione o azione, oppure ritiene che l'Arbitro non si sia comportato secondo Regolamento durante quella partita, il referto di gara non dovrà essere firmato.

19.4 L'arbitro annoterà il tempo di conclusione della partita (dopo aver registrato il risultato sul referto di gara). I ricorsi formali devono essere presentati entro 30 minuti dalla conclusione della partita. Se non viene ricevuto alcun ricorso in forma scritta, il risultato sarà convalidato.

19.5 Un modulo specifico ¹(3) per effettuare il ricorso dovrà essere compilato e consegnato alla Segreteria Organizzativa della Competizione da parte dell'Atleta/Capitano o Team Manager, accompagnato da £150 (sterline)(4) o suo valore equivalente nella moneta del Paese ospitante.

Per presentare la protesta il modulo per il ricorso deve illustrarne in dettaglio sia le circostanze che le motivazioni, citando i riferimenti al Regolamento. Il Capo Arbitro o un suo delegato dovrà nominare il più velocemente possibile una Giuria che possa discutere del ricorso ricevuto.

La Giuria sarà costituita da:

- Capo Arbitro o l'Assistente del Capo Arbitro;
- due Arbitri Internazionali non coinvolti nella partita e non appartenenti ai Paesi che sono interessati dal ricorso.

19.5.1 Subito dopo la nomina della Giuria per il Ricorso, è necessario consultare l'Arbitro che ha arbitrato la partita messa sotto protesta prima di prendere la decisione definitiva. La Giuria si incontrerà in un'area riservata. Tutta la discussione riguardante il ricorso dovrà restare confidenziale.

19.5.2 La decisione della Giuria sul ricorso verrà presa nel più breve tempo possibile e sarà consegnata per iscritto all'Atleta/Capitano della Squadra, o al Team Manager, e alla controparte interessata.

¹ NOTA ITALIANA: (3) Il ricorso dovrà essere redatto dal richiedente su carta libera

(4) La tassa da versare è quella stabilita annualmente dal competente Organo Federale (vedi tabella tasse ed ammende)

19.6 Se si ritenesse necessario fare un appello contro la decisione della Giuria, esso potrà essere presentato dopo la compilazione e consegna di un altro modulo ²(5). Laddove applicabile, le parti interessate dovranno essere convocate per essere ascoltate. A seguito della ricezione dell'appello, il Delegato Tecnico o un suo Rappresentante convocherà al più presto la Giuria di Appello che è composta da:

- Delegato Tecnico;
- Due Arbitri Internazionali non coinvolti nel ricorso precedente o non appartenenti ai Paesi interessati dalla protesta.

19.6.1 La decisione presa dalla Giuria di Appello deve essere considerata definitiva.

19.7 Tutte e due le parti coinvolte nella partita che è stata protestata possono richiedere una revisione della decisione presa dalla Giuria in merito al ricorso. In questo caso, dovranno presentare il modulo di ricorso accompagnato da £150 (sterline)³(6). I ricorsi devono essere presentati entro trenta (30) minuti dalla comunicazione ufficiale della decisione da parte della Giuria. La Giuria o un suo delegato registrerà il tempo di gioco in cui l'Atleta o la Squadra o la persona designata (ad esempio, Team Manager o Allenatore) riceve ufficialmente la comunicazione e quella stessa persona dovrà firmare il documento. Tutta la discussione riguardante il ricorso dovrà restare confidenziale.

19.8 Se la decisione per un ricorso richiede la ripetizione della partita, essa verrà rigiocata dall'inizio del parziale di gioco durante il quale si è verificata la situazione di gioco che ha generato la protesta.

19.9 Se esiste una motivazione per presentare un ricorso prima che una partita cominci, la contestazione dovrà essere annunciata prima dell'inizio della stessa ed essere presentata entro trenta (30) minuti dopo la conclusione della partita.

19.10 Se esiste un motivo per presentare ricorso già in Camera di Chiamata, è necessario avvertire il Capo Arbitro o il Delegato Tecnico dell'intenzione di presentare la protesta, prima che i concorrenti escano dalla Camera di Chiamata. Il ricorso verrà preso in considerazione solo se le procedure citate in questa Regola sono state rispettate.

² NOTA ITALIANA: (5) Il ricorso dovrà essere redatto dal richiedente su carta libera

³ NOTA ITALIANA:(6) La tassa da versare è quella stabilita annualmente dal competente Organo Federale (vedi tabella tasse ed am multe)

Appendici

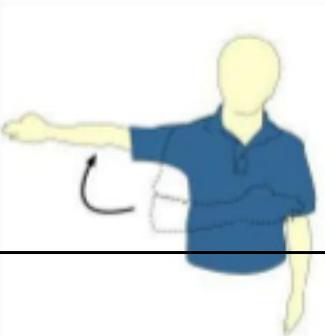
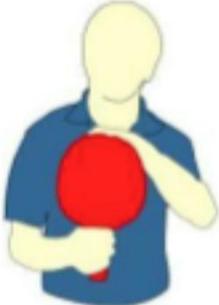
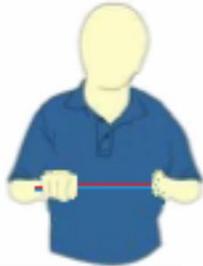
BISFed attesta che alcune situazioni possono non essere state trattate da questo Regolamento. Tali situazioni saranno affrontate al momento in cui sorgono in consultazione con il Delegato Tecnico e/o il Capo Arbitro.

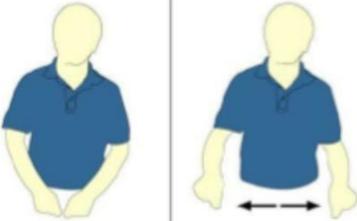
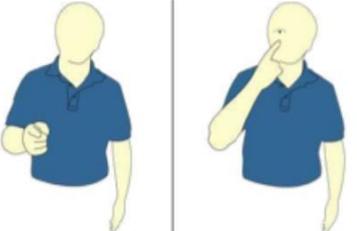
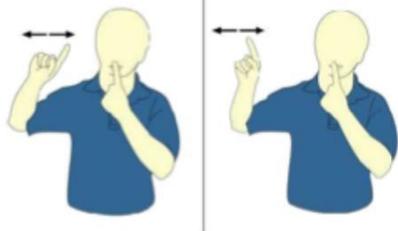
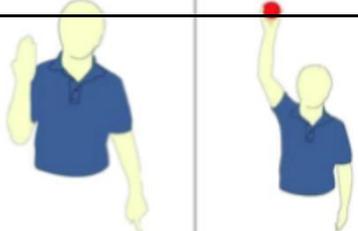
Le seguenti pagine (Appendici 1, 2 e 3) contengono i diagrammi dei gesti usati dagli Arbitri, una spiegazione delle procedure di ricorso ⁴(7) e un diagramma del campo di gioco. I gesti sono stati ideati per assistere sia gli Arbitri che gli Atleti per comprendere determinate situazioni di gioco. Gli Atleti non possono protestare se un Arbitro dimentica di utilizzare un gesto specifico.

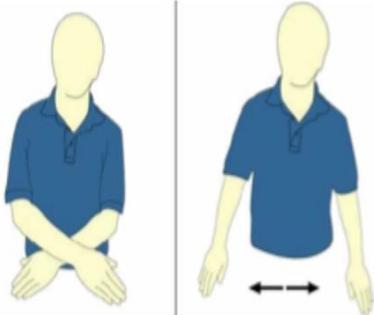
⁴ NOTA ITALIANA: (7) Per la presentazione di un ricorso attenersi alla Nota Italiana dell'art XX e a quanto sancito dal vigente Regolamento di Giustizia FIB

Appendice 1 – Gest/Segnali ufficiali

Arbitri

Situazione da segnalare	Descrizione dei gesti	Gesti che devono fare gli Arbitri
<p>Autorizzare il lancio il Jack o delle bocce di riscaldamento</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.1 Regola 10.2 	<p>Muovere la mano per indicare il lancio e dire: “Iniziare il riscaldamento”, o “Jack”.</p>	
<p>Indicazione per lanciare una boccia colorata:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.4 Regola 10.5 Regola 10.6 	<p>Mostrare l’indicatore del colore secondo il colore del concorrente che gioca.</p>	
<p>Bocce equidistanti</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.12 	<p>Tenere l’indicatore lateralmente contro il palmo con il bordo verso gli atleti. Voltare l’indicatore per mostrare chi deve lanciare.</p>	
<p>Time-out tecnico o medico:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 5.7 Regola 6.2 Regola 18 	<p>Porre il palmo della mano sulle dita dell’altra mano che sono in linea verticale (a formare una T) e annunciare il concorrente che ha richiesto il time-out (esempio: Time-out per – nome Atleta, Squadra, Paese, colore della boccia).</p>	

<p>Sostituzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.16 	<p>Ruotare un avambraccio intorno all'altro.</p>		
<p>Misurazione</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 4.6 Regola 11.6 	<p>Mettere una mano di fianco all'altra e separarle come per effettuare la misurazione con il metro.</p>		
<p>L'arbitro chiede se gli atleti vogliono entrare nel campo da gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 11.6 	<p>Indicare gli atleti e poi l'occhio dell'arbitro.</p>		
<p>Comunicazione scorretta:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.5.3 Regola 16 	<p>Indicare la bocca e con l'altra mano muovere lateralmente l'indice.</p>		
<p>"Palla morta" / palla fuori:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.6.2 Regola 10.10 Regola 10.11 	<p>Indicare la boccia e alzare in verticale l'avambraccio con la mano aperta e il palmo rivolto verso il corpo dell'arbitro e dire "Fuori" o "Boccia persa". Poi sollevare la boccia che è andata fuori.</p>		
<p>Ritiro della boccia:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.2 	<p>Indicare la boccia e alzare l'avambraccio con mano concava prima di prendere la boccia (ove possibile)</p>		

<p>1 boccia di penalità:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.1 	<p>Alzare un dito.</p>	
<p>Cartellino giallo (ammonizione):</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.3 <p>Secondo cartellino giallo e esclusione dalla partita in corso:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.10 	<p>Mostrare il cartellino giallo per una violazione.</p> <p>Mostrare il cartellino giallo per la seconda violazione. (fine della partita, per le categorie individuali e a coppie)</p>	
<p>Cartellino rosso (squalifica):</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 15.4 	<p>Mostrare il cartellino rosso.</p>	
<p>Fine del parziale di gioco/ Fine della partita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Regola 10.7 	<p>Incrociare le braccia allungate in basso e allontanarle ai lati. Dire: "Fine del parziale di gioco" oppure "Match finito".</p>	

<p>Assegnare il punto:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regola 4.5 • Regola 11 	<p>Mettere le dita sul colore corrispondente sull'indicatore del colore per indicare i punti. Dire il punteggio.</p>	
--	--	--

Punteggio

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

Guardalinee

Situazione da segnalare	Descrizione dei gesti	Gesti che deve fare il guardalinee
<p>Attirare l'attenzione dell'Arbitro.</p>	<p>Alzare il braccio.</p>	

GRAPHIC DESIGNER: Francisca Sottomayor

Appendice 2 – Ricorsi Procedura per il ricorso

Fase di presentazione del ricorso

Tempo limite di presentazione:
I ricorsi formali devono essere presentati entro 30 minuti dalla conclusione di quella partita (tempo annotato sul referto di gara).

Informazioni fornite dalla Segreteria Organizzativa della Competizione:
_ moduli per il ricorso disponibili;
_ orologio ufficiale in un luogo visibile

Ricorsi

Presentare il ricorso alla segreteria di gara unitamente alla tassa per il ricorso.

SEGRETERIA ORGANIZZATIVA

Presentare il ricorso al Delegato Tecnico (TD)

Il Delegato Tecnico informa il Capo Arbitro.

La Segreteria Organizzativa deve:
_ Ricevere la tassa per il ricorso (£150 (sterline)). Ai Giochi Paraolimpici l'importo delle tasse verrà deciso in accordo con il Comitato Organizzatore;
_ Scrivere sul modulo per il ricorso la data e l'ora in cui questo è stato ricevuto e firmato;
_ Fornire una copia del ricorso al soggetto che lo ha presentato;
_ Informare immediatamente il Delegato Tecnico;
_ Inviare la "Notifica di ricorso" al Team Manager della squadra avversaria coinvolta in quella partita.

Fase di risposta

Il Capo Arbitro deve formare una Giuria per il Ricorso.

Il Capo Arbitro chiede all'Assistente (o a un altro arbitro a sua scelta) di sostituirlo nell'area di competizione.
La Giuria per il Ricorso è composta da:
Il Capo arbitro e due Arbitri internazionali non coinvolti nella partita e non appartenenti ai Paesi che sono interessati dal ricorso.

La Giuria per il Ricorso dovrà consultare l'arbitro che ha arbitrato la partita messa sotto protesta prima di giocare e prendere la decisione definitiva.

Si incontrano in un'area riservata.

Tutta la discussione riguardante il ricorso dovrà restare confidenziale.

Rispondono al ricorso.

La Giuria per il Ricorso scrive il responso sul modulo per il ricorso e ogni membro lo firma. Farne due copie in più (una per ogni concorrente coinvolto).

Chiedere a chi riceve la decisione definitiva di firmare la copia della Segreteria Organizzativa e di annotare data e ora di presa visione.

La Segreteria fornisce il responso a entrambe le controparti interessate.

Fase di consegna del responso

Il ricorso è stato accettato?

Rimborsare la tassa per il ricorso che è stata pagata.

SI

L'altro concorrente

Consegnare una copia del ricorso.

Accetta la decisione?

SI

NO

La partita sarà rigiocata dall'inizio del parziale di gioco durante il quale si è verificata la situazione di gioco che ha generato la protesta.

Ricorso alla Giuria di Appello.

NO

La Segreteria fornisce una ricevuta del pagamento della tassa per il ricorso.

Il concorrente che

Accetta la decisione?

SI

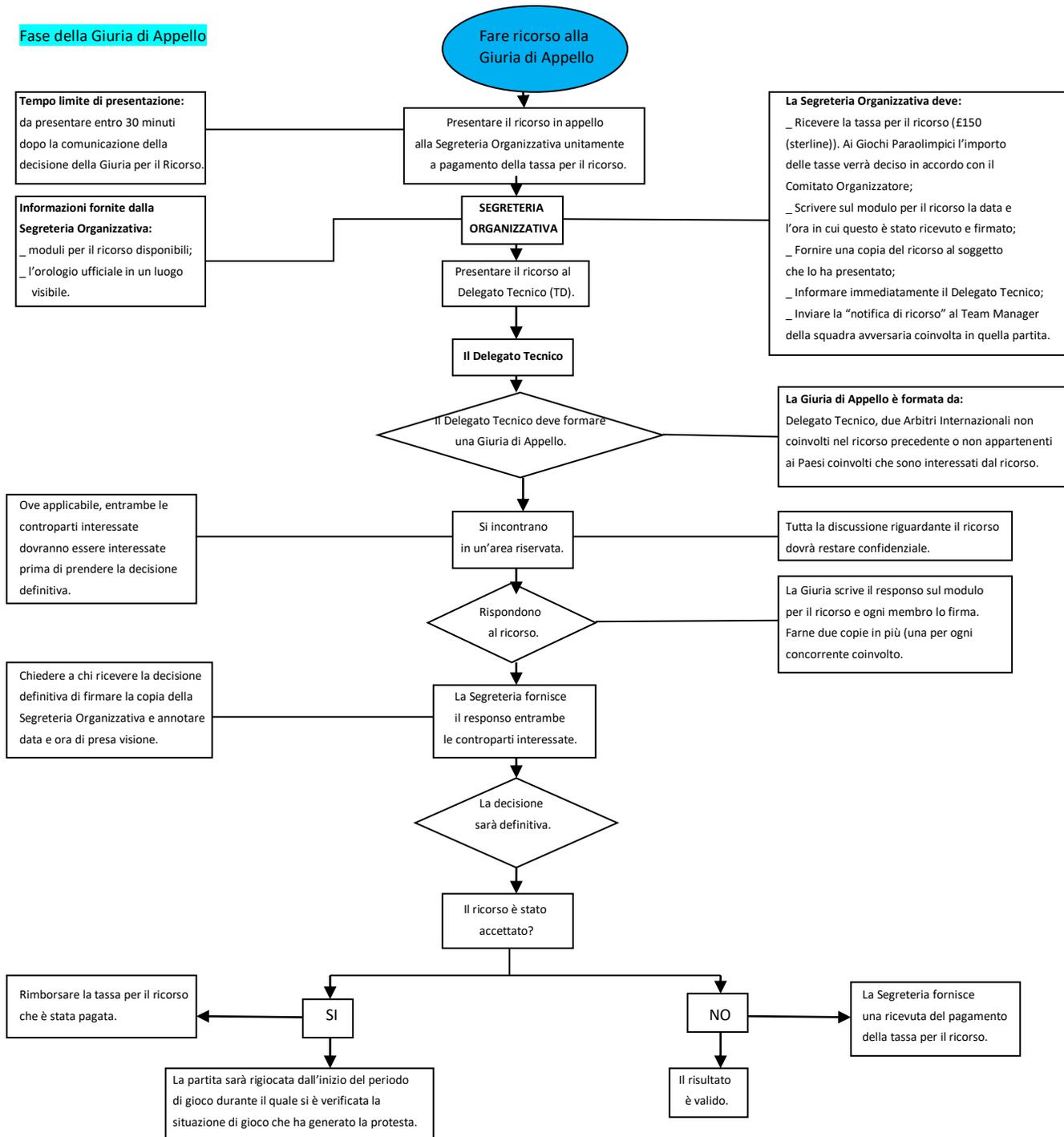
NO

Il risultato è valido.

Ricorso alla Giuria di Appello.

Ricorso alla Giuria di Appello

Fase della Giuria di Appello



Linee guida per i ricorsi

- Se un concorrente vuole presentare un ricorso oltre il tempo massimo ammesso (30 minuti), la Segreteria Organizzativa deve informarlo che il tempo limite è scaduto. Anche se il concorrente dovesse insistere affinché il ricorso sia accettato, la Segreteria non lo accoglierà.
- Le fotografie e/o registrazioni video non saranno accettate a supporto del ricorso presentato.
- Partita rigiocata a causa di un ricorso:
l'Arbitro lancia una monetina e il concorrente che vince sceglie se giocare bocce rosse o blu. Se un concorrente ha ottenuto delle palle di penalità, non potrà giocare.
- Partita rigiocata dall'inizio di un parziale di gioco durante il quale si è verificata la situazione che ha motivato la presentazione del ricorso, che è stato accolto a seguito di una decisione sullo stesso:
gli Atleti restano nelle stesse aree di lancio e useranno le stesse bocce colorate. Le violazioni che sono state assegnate durante un parziale di gioco che viene rigiocato dopo la decisione della giuria non sono più valide, sempre che non si tratti di un avvertimento scritto o di una squalifica.
- Se il motivo di un ricorso è corretto ma non sufficiente per ripetere la partita (ad esempio, un errore procedurale in Camera di Chiamata), la tassa per il ricorso non sarà restituita.
- Nessuna tassa per presentare i ricorsi che sarà restituita, per decisione della Giuria per il Ricorso o della Giuria di Appello saranno trattenute dalla BISFed (8).

NOTA ITALIANA:(8) Verranno incamerate dalla FIB

Notifica del ricorso

Con la presente notifica si informa il Team Manager proveniente da _____
(nome del Paese) che la partita che è stata disputata tra _____ e
_____ (nome degli atleti o Paesi) il ____/____/____ (inserire
data), alle _____ (ora della partita) nella categoria _____, è stata messa sotto
protesta da _____ (nome) proveniente da _____ (Paese).

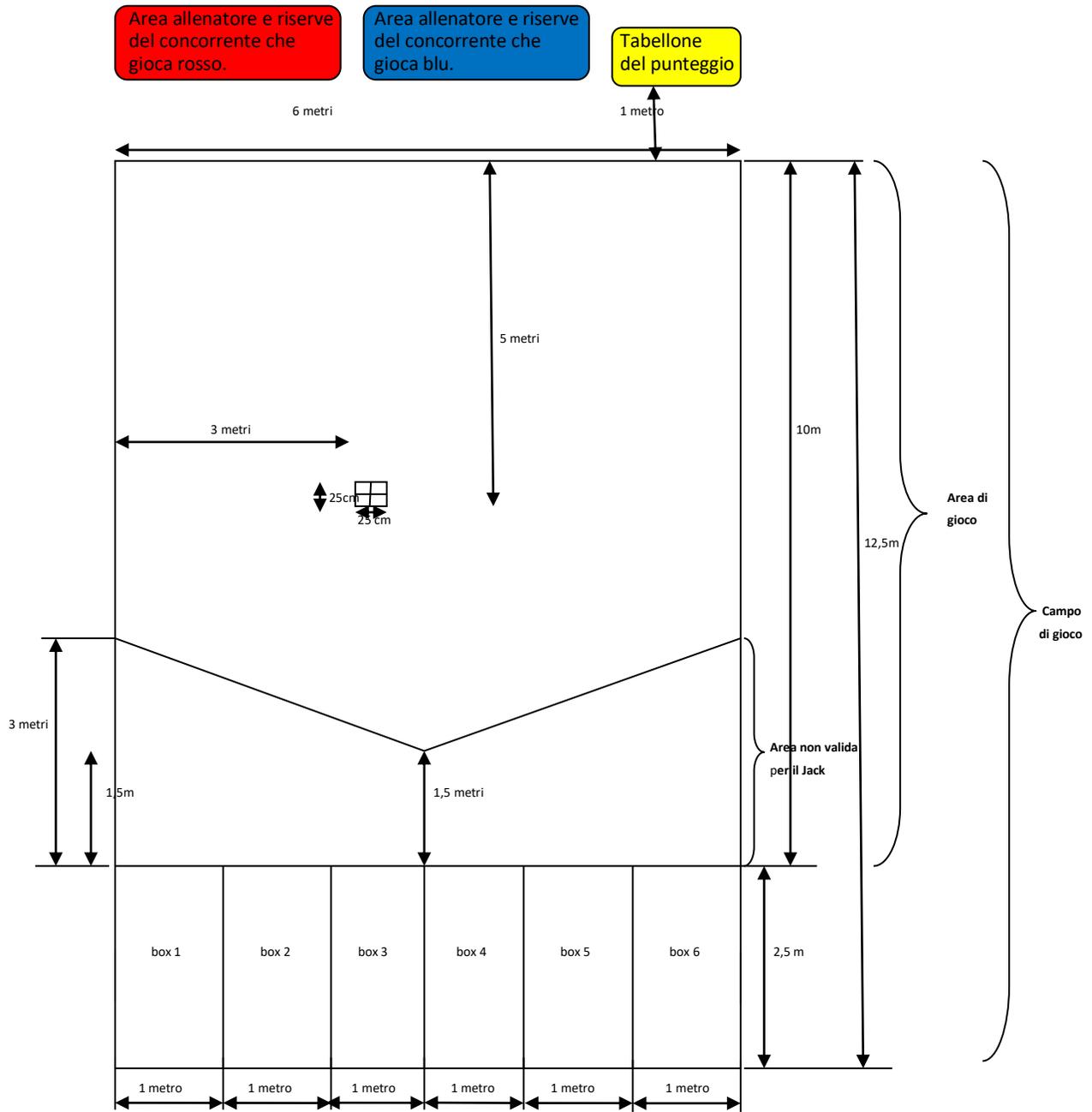
Breve spiegazione del ricorso:

Consegnata alle: _____ h _____ m, il ____/____/____ (inserire data),

Consegnata da: _____

Ricevuta da: _____

Appendice 3 – Campo di Gioco della Boccia



Linee guida per le misurazioni

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

Nastro sottile per le linee divisorie tra i box di lancio, la croce e l'area di 25cm x 25cm del target box.

Linee da 6 metri: dall'area interna delle linee laterali.

Linee laterali da 12,5 metri: dall'area interna alla linea anteriore all'area interna alla linea posteriore.

10 metri: dall'area interna alla linea anteriore al retro della linea di lancio.

5 metri: dall'area interna alla linea anteriore al centro della croce.

3 metri: dall'area interna alla linea laterale al centro della croce.

3 metri: dal retro della linea di lancio all'area anteriore della linea V.

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

2,5 metri: dall'area interna alla linea posteriore all'area interna (che corrisponde al retro) alla linea di lancio.

Linee dei box da 1 metro: distribuite uniformemente da entrambi i lati di demarcazione.