



BOCCIA

**REGOLAMENTO TECNICO
NAZIONALE**

PREMESSA: Il presente Regolamento Tecnico è la traduzione integrale del vigente Regolamento Tecnico Internazionale della BISFed – Boccia International Sport Federation - in vigore dal 1° gennaio 2013.

Per consentirne l'applicazione durante le Manifestazioni FISPEs, senza che ciò crei contrasto con le vigenti Carte Federali, sono state inserite apposite deroghe identificabili dalla dicitura NOTA ITALIANA e numero tra parentesi (¹)



BISFed Ltd.
105 St Peter's Street
St Albans
Herts
AL1 3EJ

Telephone: +44 203 005 2526
Email: info@bisfed.com

(Please note, office hours are 9:00am to 5:00pm Monday to Friday – UK time)

E-Mail: helbas@netcabo.pt
Webpage: www.bisfed.com

Traduzione a cura di Giuliana Grillo

Revisione tecnica curata da

Indice

Sezione B – Regolamento sportivo - Boccia

	Pagina
1. Definizioni	3
2. Attrezzature e Infrastrutture	4
3. Requisiti di gioco	5
4. Categorie di gioco	5
5. Formato della partita	7
6. Gioco	8
7. Punteggio	12
8. Tie-Break	12
9. Movimento in campo	13
10. Penalità	13
11. Violazioni	15
12. Interruzione di gioco	17
13. Comunicazione	18
14. Tempi di gioco	19
15. Regole per i dispositivi di assistenza	20
16. Procedura di chiarimento e ricorso	20
17. Carrozze	22
18. Responsabilità del Capitano	22
19. Procedure di riscaldamento	23
20. Call Room	23
21. Time-Out medici	25
22. Appendice 1 – Gestii / Segnali ufficiali degli Arbitri	26
23. Linee guida per i ricorsi	29
24. Appendice 2 – Campo di gioco della Boccia	29

Sezione B – Regolamento sportivo della Boccia

Introduzione

Il presente Regolamento si riferisce al gioco della Boccia.

Le Regole di gioco riguardano 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 World Open, Coppe continentali (Continental Cups), Campionati continentali 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 approvazione trasmesso alla BISFed.

NOTA ITALIANA: ⁽¹⁾ Il presente Regolamento troverà applicazione in tutte le Manifestazioni organizzate sotto l'egida della FISPE che provvederà alla nomina del Delegato Tecnico cui competerà vigilare sul corretto svolgimento delle competizioni nel pieno rispetto delle seguenti Regole.

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 restare in silenzio durante l'azione di lancio della sfera da parte di un Atleta.

1. Definizioni

Definizione	Spiegazione
Jack	Palla bersaglio bianca.
Palla/Sfera	Una delle palle/sfere rosse o blu.
Concorrente	Nella Boccia individuale, un concorrente è identificato nel singolo partecipante. Nella Boccia a squadre o a coppie, il concorrente si riferisce rispettivamente a tre (3) e due (2) Membri componenti della Squadra considerati come unità singola.
Campo di gioco	Area di gioco compresa tra le linee perimetrali, incluse le aree di lancio.
Partita	Competizione tra due concorrenti che giocano un numero prestabilito di periodi di gioco.
Periodo di gioco	Sezione della partita in cui il jack e le altre palle sono state giocate da entrambi i concorrenti.
Dispositivo di assistenza	Ausilio utilizzato dagli Atleti della categoria BC3 per poter giocare, come ad esempio una rampa o uno scivolo.
Violazione	Qualsiasi azione commessa contro le Regole del gioco da parte di un Atleta, Squadra, sostituto, Assistente o Allenatore.
Lancio	Termine usato per tirare una palla nel campo di gioco. La palla può essere lanciata, calciata o rilasciata se si usa un dispositivo di assistenza (rampa).
Palla morta	Si riferisce a una palla che è uscita dall'area di gioco dopo essere stata lanciata, a una palla che è stata ritirata dal gioco da parte dell'Arbitro a seguito di una violazione o a una palla che non è stata tirata entro il tempo limite a disposizione del concorrente.
Interruzione di gioco	Avviene quando le sfere sono spostate in modo accidentale o intenzionale contravvenendo al regolare ordine di gioco.
Linea V	Linea che il jack deve oltrepassare e dove deve fermarsi per essere considerato in gioco.
Cartellino giallo	Di circa 7x10 cm. L'Arbitro userà questo cartellino per dare un avvertimento a un giocatore.

Cartellino rosso	Di circa 7x10 cm. L'Arbitro userà questo cartellino per squalificare un giocatore.
Bilancia	Utilizzata per pesare le palle con un'accuratezza di 0,01 grammi.
Modello di palla	Usato per verificare la circonferenza delle palle.
Interprete	Laddove previsto dal Regolamento della Boccia, è necessario ricorrere a un Interprete. L'Interprete deve essere della stessa nazionalità dell'Atleta ed essere accreditato per accedere alle aree prestabilite.

2. Attrezzature e Infrastrutture

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

L'ispezione sulle attrezzature deve avvenire prima dell'inizio della competizione. La responsabilità del controllo delle attrezzature 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 partita abbia inizio. Il controllo delle attrezzature riguarda le palle, le carrozzine, i dispositivi di assistenza (rampe), gli ausili per la testa, braccia o bocca, ecc.

Qualsiasi dotazione tecnica (come ad esempio carrozzine, palle, rampe, puntatori) può essere soggetta, a totale discrezionalità del Capo Arbitro, a verifiche casuali in un qualsiasi momento della competizione. Se l'attrezzatura in esame non risponde ai pre-requisiti dettati dal Regolamento durante un controllo casuale o un'ispezione in Call Room, l'Atleta o la Squadra riceverà un avvertimento sulla base della Regola 10.4. In questo caso, non sarà possibile utilizzare in campo l'attrezzatura considerata non idonea salvo che l'Atleta non sia in grado di eseguire una riparazione per conformarla alle Regole. Nell'eventualità in cui siano le sfere a essere valutate non regolari, sarà il Comitato Organizzatore a requisirle fino al termine dell'ultimo giorno di competizione. L'avvertimento sarà debitamente registrato sul referto ufficiale di gara e una notifica sarà affissa all'ingresso della Call Room. Se l'attrezzatura dovesse risultare non regolare anche durante un secondo controllo casuale, l'Atleta riceverà un cartellino rosso (10.4.2) e sarà squalificato per l'intera durata dell'incontro.

2.1 Sfere

Un set di palle per la Boccia si compone di sei sfere rosse, sei blu e un jack bianco. Tutte le sfere utilizzate nelle competizioni ufficiali devono soddisfare i pre-requisiti stabiliti dalla BISFed.

2.1.1 Pre-requisiti delle sfere

Peso: 275 gr. +/- 12 gr. Circonferenza: 270 mm +/- 8 mm. Sempre che le sfere soddisfino i pre-requisiti menzionati, esse non possono mostrare alcun tipo di marchio.

2.1.2 Le sfere devono avere un colore definito di rosso, blu e bianco ed essere in ottime condizioni senza tagli visibili. Sulle sfere non sono ammessi adesivi. Il Capo Arbitro e, in ultima istanza, il Delegato Tecnico avranno la responsabilità di prendere una decisione definitiva in merito.

2.2 Dispositivi di misurazione

Servono per misurare la circonferenza di una sfera e la distanza tra le sfere presenti in campo.

2.3 Tabellone

Deve essere posizionato in modo che possa essere chiaramente visibile a tutti gli Atleti.

2.4 Apparecchi di segnalazione del tempo

Laddove possibile, gli apparecchi di segnalazione del tempo devono essere elettronici.

2.5 Contenitore per palle morte

Il contenitore per palle morte deve consentire agli Atleti di vedere quante palle vi sono al suo interno e deve essere posizionato in modo che possa essere chiaramente visibile a tutti gli Atleti.

2.6 Indicatore di colore rosso/blu

Simile alla racchetta del tennis tavolo, consente agli Atleti di vedere chiaramente quale concorrente dovrebbe giocare.

2.7 Campo di gioco

2.7.1 La superficie del campo di gioco deve essere liscia e morbida (ad esempio, cemento levigato, pavimento in legno o gomma naturale e sintetica). La superficie deve essere pulita. Non è possibile utilizzare alcun prodotto che possa modificare la superficie di gioco (ad esempio, nessun tipo di detersivo in polvere).

2.7.2 Le dimensioni sono di 12.5m x 6m (vedi Appendice 3 – Campo di gioco).

2.7.3 Tutte le linee di demarcazione del campo hanno una larghezza tra i 2 e i 5 cm e devono essere facilmente riconoscibili. Sarà utilizzato del nastro adesivo per demarcare le linee: il nastro adesivo per le linee perimetrali esterne, la linea di lancio e la linea V avrà una larghezza dai 4 ai 5 cm, mentre per le linee interne, le linee che separano le aree di gioco dei concorrenti e la croce sarà di 2 cm. Dimensioni della croce: 25 cm, usando sempre un nastro adesivo di 2 cm.

2.7.4 L'area di lancio (*throwing area*) è suddivisa in sei zone di lancio (*throwing box*).

2.7.5 Se il jack si arresta nell'area compresa tra la linea di lancio e la linea V, quest'area viene considerata non valida.

2.7.6 Il "+" centrale definisce la nuova posizione del jack ed è anche la posizione in cui si pone il jack nel caso di un tie-break.

2.7.7 Tutte le misurazioni delle linee esterne vengono effettuate a partire dai bordi interni della linea presa in considerazione. Le linee che separano le aree di lancio e la croce vengono misurate con il metro che viene allungato uniformemente sull'altro lato di quella demarcazione. La linea di lancio deve essere posizionata sul bordo esterno dei 2,50 m. La linea V sarà posizionata dentro l'area non valida del jack (vedi Appendice 3 – Campo di gioco).

3. Requisiti di gioco

3.1 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 e riclassificare gli Atleti, e per presentare un ricorso.

Tutti gli Atleti devono avere almeno 15 anni⁽²⁾ 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 Paralimpici (ma non sono esclusivamente limitate a questi).

NOTA ITALIANA: ⁽²⁾ L'età minima per prendere parte alle Manifestazioni FISPEs è anni 8 (Regolamento Sanitario e delle Classificazioni FISPEs)

4. Categorie di gioco

4.1 Generale

Esistono sette categorie di gioco. Concorrenti di entrambi i sessi possono giocare in ciascuna categoria.

Le categorie sono:

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

- Coppie – per Atleti classificati come BC3
- Coppie – per Atleti classificati come BC4
- Squadra – per Atleti classificati come BC1 e BC2

4.2 Individuale BC1

Viene giocato da Atleti con lesioni al sistema nervoso centrale e disabilità neurologiche gravi non progressive, che sono classificati come BC1 secondo il sistema di classificazione BISFed.

Gli Atleti possono ricevere aiuto da parte di un Assistente che deve posizionarsi dietro l'area di gioco in una zona designata. L'Assistente per BC1 non è autorizzato a preparare il lancio orientando la carrozzina dell'Atleta o facendo rotolare le sfere senza che abbia ricevuto specifiche istruzioni da parte dell'Atleta stesso.

L'Assistente non può avere contatto fisico diretto con l'Atleta durante l'azione di lancio o di calcio (vedi 11.2.8).

Gli Assistenti svolgono le seguenti funzioni:

- sistemare o stabilizzare il sedile della carrozzina (non è da considerarsi violazione il caso in cui l'Assistente si trova dentro l'area di gioco dell'Atleta pur non stabilizzando la carrozzina);
- passare la palla all'Atleta;
- far rotolare la palla.

4.3 Individuale BC2

Viene giocato da Atleti con lesioni al sistema nervoso centrale e disabilità neurologiche gravi non progressive, che sono classificati come BC2 secondo il sistema di classificazione BISFed.

Gli Atleti non possono ricevere aiuto da parte di un Assistente durante la partita. Possono solo chiedere assistenza all'Arbitro, nel tempo di gioco a loro assegnato, per prendere una palla che è caduta accidentalmente o per entrare in campo.

4.4 Individuale BC3 (Atleti che usano un dispositivo di assistenza, rampa)

Viene giocato da Atleti che sono classificati secondo il sistema di classificazione BISFed come BC3.

Ogni Atleta ha diritto a ricevere aiuto da un Assistente che rimarrà nell'area di gioco dell'Atleta dando le spalle al campo e tenendo lo sguardo lontano dal gioco (vedi 11.1.3/11.2.6/ 13.1).

L'Assistente per i BC3 non può preparare il lancio orientando la carrozzina o la rampa oppure facendo rotolare le sfere senza che abbia ricevuto specifiche istruzioni da parte dell'Atleta stesso.

L'Assistente per i BC3 non deve avere contatto fisico diretto con l'Atleta durante l'azione di lancio, incluso il caso in cui aiutano l'Atleta spingendo o sistemando la carrozzina o il puntatore (vedi 11.2.8).

4.5 Individuale BC4

Viene giocato da Atleti che sono classificati come BC4 secondo il sistema di classificazione della BISFed - origine non cerebrale e giocatore di piede BC4. L'Atleta deve scegliere se usare gli arti superiori o inferiori per lanciare la sfera.

Gli Atleti BC4 non possono ricevere aiuto da parte di un Assistente durante la partita. Possono solo chiedere assistenza all'Arbitro, nel tempo di gioco a loro assegnato, per prendere una palla che è caduta accidentalmente o per entrare in campo.

Il giocatore di piede BC4, come descritto nel sistema di classificazione della BISFed, può ricevere aiuto da un Assistente che dovrà occupare un'area specifica dietro la zona di gioco. L'Assistente per i BC4 non può preparare il lancio orientando la carrozzina o facendo rotolare le sfere senza che abbia ricevuto specifiche istruzioni da parte dell'Atleta stesso. L'Assistente non può avere contatto fisico diretto con l'Atleta durante l'azione del calcio (vedi 11.2.8).

Gli Assistenti svolgono le seguenti funzioni:

- sistemare o stabilizzare il sedile della carrozzina (non è da considerarsi violazione il caso in cui l'Assistente si trova dentro l'area di gioco dell'Atleta pur non stabilizzando la carrozzina);
- passare la palla all'Atleta;
- far rotolare la palla.

4.6 Coppie BC3

Gli Atleti devono essere già classificati per poter partecipare alla categoria individuale BC3. Una coppia BC3 deve includere un sostituto. Eccezioni sono ammesse solo a discrezionalità della BISFed la cui decisione è da considerarsi definitiva. Una coppia BC3 deve avere in campo almeno un Atleta con lesioni al sistema nervoso centrale e disabilità neurologiche gravi. Ciascun Atleta può ricevere aiuto da parte di un Assistente come previsto dal Regolamento per le gare individuali. Le Regole di gioco di questa categoria sono le stesse della competizione a squadre ad eccezione del fatto che le aree 2-5 sono usate in sequenza.

L'Assistente non può avere contatto fisico diretto con l'Atleta durante l'azione di lancio, incluso il caso in cui aiutano l'Atleta spingendo o sistemando la carrozzina o il puntatore (vedi 11.2.8).

4.7 Coppie BC4

Gli Atleti devono essere già classificati per poter partecipare alla categoria individuale BC4. Una coppia BC3 deve includere un sostituto. Eccezioni sono ammesse solo a discrezionalità della BISFed la cui decisione è da considerarsi definitiva. Le Regole di gioco di questa categoria sono le stesse della competizione a squadre ad eccezione del fatto che le aree 2-5 sono usate in sequenza.

4.8 Squadre

Gli Atleti devono essere già classificati per poter partecipare alle categorie individuali BC1 o BC2. Una Squadra deve avere in campo almeno un Atleta BC1. Ciascuna Squadra ha diritto ad avere un Assistente che deve agire secondo il Regolamento valido per le competizioni individuali BC1. Ciascuna Squadra deve iniziare la partita con tre Atleti in campo e ha diritto ad avere uno o due sostituti (vedi 21.10). Con due sostituti, la Squadra deve essere composta da due Atleti BC1.

L'Assistente non può avere contatto fisico diretto con l'Atleta durante l'azione di lancio o di calcio (vedi 11.2.8).

4.9 Allenatore

Un Allenatore per categoria di gioco è autorizzato ad entrare nell'area di riscaldamento e nella Call Room designate per ogni competizione.

L'Allenatore ha diritto ad entrare in campo solo nelle categorie a coppie e a squadre.

4.10 Altri dettagli

Per avere altri dettagli sulle classificazioni, riferirsi alla Sezione 4 – Profili sportivi e di classificazione – della prima edizione delle Regole di classificazione di Boccia della BISFed pubblicata sul sito della Federazione Internazionale.

5. Formato della partita

5.1 Categorie individuali

Nelle categorie individuali una partita è composta da quattro (4) periodi di gioco escluso il tie-break. Ogni Atleta, a fasi alternate, darà inizio a due tempi con il controllo del jack. Ciascun Atleta riceve sei (6) sfere colorate. Il concorrente che lancia le palle rosse occuperà l'area di lancio 3 mentre l'avversario che lancia le palle blu occuperà l'area di lancio 4. In Call Room, ogni Atleta potrà portare 6 sfere rosse, 6 sfere blu e 1 jack.

5.2 Categorie a coppie

Nelle categorie a coppie la partita è composta da quattro (4) periodi di gioco escluso il tie-break. Ogni Atleta darà inizio ad un tempo con il controllo del jack e seguendo un ordine cronologico di lancio dall'area 2 all'area 5. Ciascun Atleta riceve tre palle. I concorrenti che lanciano le palle rosse occuperanno le aree di lancio 2 e 4, mentre gli avversari che lanciano le palle blu occuperanno le aree di lancio 3 e 5.

5.2.1 Numero di palle a coppia

Tre per Atleta e un jack per coppia. Tutte le restanti sfere di quel set e le palle usate dai sostituti saranno poste in un'area specifica.

5.2.2 Ogni giocatore della coppia può portare in Call Room 3 sfere rosse, 3 sfere blu e 1 jack per coppia.

5.3 Categorie a Squadre

Nelle categorie a Squadre, una partita è composta di sei (6) periodi di gioco escluso il tie-break. Ogni Atleta darà inizio a un tempo con il controllo del jack e seguendo un ordine cronologico di lancio dall'area 1 all'area 6. Ciascun Atleta riceve due palle. I concorrenti che lanciano le palle rosse occuperanno le aree di lancio 1, 3 e 5, mentre gli avversari che lanciano le palle blu occuperanno le aree di lancio 2, 4 e 6.

5.3.1 Numero di palle a Squadra

Due per Atleta e un jack per Squadra. Tutte le restanti sfere di quel set e le palle usate dai sostituti saranno poste in un'area specifica.

5.3.2 Ogni Membro della Squadra (inclusi i sostituti) può portare in Call Room 2 sfere rosse, 2 sfere blu e 1 jack per Squadra.

6. Gioco

Una partita comincia con il processo formale della chiamata in Call Room. L'incontro comincia con la presentazione del jack all'Atleta all'inizio del primo tempo.

6.1 Inizio del gioco

Entrambi i concorrenti sono opportunamente informati sul tempo d'inizio della partita. Gli Atleti devono essere presenti in Call Room (vedi 20) 15 o 20 minuti prima dell'inizio della partita come stabilito dalla categoria di gioco o presentato nel manuale delle Regole di gioco pubblicato dal Comitato Organizzatore. Un cronometro di gara ufficiale sarà posizionato all'entrata della Call Room e sarà facilmente riconoscibile. Al momento prestabilito, le porte della Call Room si chiuderanno e nessun'altra persona o attrezzatura saranno autorizzate ad accedervi. Un concorrente che porta in Call Room le sue palle dovrà necessariamente usarle durante la partita. Un concorrente che non si presenta all'inizio dell'incontro perderà la gara per ritiro 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 di quel gruppo o turno eliminatorio.

Se tutti e due i concorrenti non si presentano in Call Room, entrambi perderanno per ritiro dalla partita 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 di quel gruppo o turno eliminatorio.

Il risultato sarà registrato per ogni concorrente come "forfait di 0-(?)".

Nel caso in cui entrambi i concorrenti si ritirano dalla partita in un round a eliminazione diretta, saranno il Delegato Tecnico e il Capo Arbitro a decidere l'azione più appropriata da intraprendere.

6.2 Le sfere della Boccia

6.2.1 Ciascun Atleta o Squadra potrà utilizzare le proprie palle colorate. Nelle categorie individuali, ogni Atleta può usare il proprio jack. Nelle categorie a coppie o a squadre, ogni Squadra deve usare solo un jack.

6.2.2 Il Comitato Organizzatore di ciascuna competizione dovrà fornire un set di palle di Boccia che soddisfano i pre-requisiti definiti al punto 2.1 di questo Regolamento.

6.2.3 Un concorrente potrà essere autorizzato a controllare le palle della Boccia, compreso il jack, prima di una partita, e prima o dopo il lancio della monetina.

6.3 Lancio della monetina

L'Arbitro lancia una monetina e chi vince decide se giocare le palle rosse o blu.

6.4 Palle di riscaldamento

Gli Atleti prenderanno posizione nelle aree di lancio a loro assegnate. Ogni concorrente può lanciare le proprie palle di riscaldamento, compreso il jack, previa autorizzazione da parte dell'Arbitro.

Un Atleta/Squadra può lanciare fino a sette (7) palle di riscaldamento in due (2) minuti. I sostituti non lanciano alcuna palla di riscaldamento in nessun momento.

6.5 Lancio del jack

6.5.1 Il concorrente che gioca palle rosse inizia sempre il primo periodo di gioco.

6.5.2 L'Arbitro presenterà il jack al giocatore di turno e segnerà l'inizio del gioco chiamando il jack.

6.5.3 L'Atleta dovrà lanciare il jack nell'area di gioco valida.

6.6 Jack fuori gioco

6.6.1 Il jack verrà considerato fuori gioco se:

- in gioco, atterra 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.

6.6.2 Se il jack è fuori gioco, allora sarà lanciato dall'Atleta che, secondo l'ordine di gioco, ha il compito di tirarlo per iniziare il periodo successivo. Se il jack è fuori gioco nell'ultimo periodo, esso sarà lanciato a sua volta dall'Atleta che ha lanciato il jack nel primo tempo. Il jack sarà quindi lanciato in sequenza dagli Atleti fino a quando non atterra correttamente in campo.

6.6.3 Se il jack è fuori gioco, nel periodo successivo il jack sarà lanciato dall'Atleta che aveva il turno di lancio e che l'ha tenuto in campo.

6.7 Lancio della prima sfera in campo

6.7.1 L'Atleta che lancia il jack ha anche il compito di lanciare la prima sfera colorata.

6.7.2 Se la palla è lanciata fuori campo o viene ritirata dal gioco a seguito di una violazione, il concorrente continuerà a lanciare finché una sfera non atterra nell'area di campo valida o tutte le palle sono state lanciate. Nelle categorie a coppie o a squadre, qualsiasi Atleta di una Squadra al suo turno di lancio può tirare la seconda sfera in campo.

6.8 Lancio della prima sfera da parte degli avversari

6.8.1 A questo punto sarà il turno degli avversari a lanciare la palla.

6.8.2 Se la palla è lanciata fuori campo o è ritirata dal gioco a seguito di una violazione, il concorrente continuerà a lanciare finché la palla non atterra nell'area di campo valida o tutte le palle sono state lanciate. Nelle categorie a coppie o a squadre, potrà lanciare qualsiasi Atleta.

6.9 Lancio delle altre sfere

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

6.9.2 Se un giocatore decide di non lanciare le sfere restanti, avrà la possibilità di comunicare all'Arbitro di non voler più lanciare per quel periodo di gioco e le palle rimanenti saranno dichiarate Palle Morte.

6.10 Conclusione di un periodo di gioco

6.10.1. Una volta lanciate tutte le sfere, incluse anche le palle di penalità (*penalty ball*) che possono essere assegnate a qualsiasi concorrente, l'Arbitro annuncerà il risultato e dichiarerà la fine del gioco. (In quel momento gli Assistenti per i BC3 saranno autorizzati a girarsi verso il campo ed entrare nell'area di gioco per riprendere le sfere) - (vedi Regola 7).

6.11 Preparazione al periodo di gioco successivo

Gli Atleti, i loro Assistenti o ufficiali riprenderanno le sfere per poter dare inizio al periodo successivo. (vedi 6.5.2).

6.12 Lancio delle sfere

6.12.1 Non è ammesso il lancio del jack o delle sfere colorate senza ricevere il segnale d'inizio da parte dell'Arbitro o l'indicazione di quale palla colorata debba essere lanciata.

6.12.2 Al momento del lancio delle sfere, l'Atleta, il suo Assistente, la carrozzina o qualsiasi altro equipaggiamento o indumento di gioco portati dentro l'area di lancio non deve toccare le linee di demarcazione del campo o qualsiasi zona della superficie di gioco non ritenuta parte dell'area di lancio dell'Atleta.

6.12.3 Al momento di rilasciare la palla, l'Atleta deve avere almeno un gluteo sempre a contatto con il sedile della carrozzina.

6.12.4 Al momento di rilasciare la palla, la sfera non deve toccare parti del campo che sono esterne all'area di lancio dell'Atleta. Se la palla viene lanciata e rimbalza sull'Atleta che l'ha tirata, sull'avversario o sull'attrezzatura, essa viene considerata in gioco. Se la palla rotola da sola senza essere toccata, resterà in campo nella nuova posizione.

6.12.5 Una volta lanciata, calciata o in uscita da una rampa, una palla può rotolare verso l'area di lancio dell'Atleta (in aria o a terra) o di un avversario, prima di oltrepassare la linea di lancio ed entrare dentro il perimetro di gioco.

6.13 Palle fuori campo

6.13.1 Una palla, compreso il jack, sarà considerata fuori campo se tocca o oltrepassa le linee perimetrali. Se la palla (il jack o una sfera colorata) tocca la linea e dà sostegno ad un'altra palla, la palla sulla linea verrà rimossa. Se la palla che era supportata cade o tocca la linea, quella stessa palla verrà considerata fuori campo. Ciascuna palla verrà trattata sulla base delle Regole illustrate nei punti 6.13.4 o 6.14.

6.13.2 Una palla che tocca o oltrepassa la linea e poi rientra in campo viene considerata fuori campo.

6.13.3 Una palla che viene lanciata e non atterra in campo, eccetto nel caso del punto 6.17, sarà considerata fuori campo.

6.13.4 Qualsiasi palla colorata che viene lanciata o che fuoriesce dal campo diventa palla morta e viene messa nel contenitore per palle morte. L'Arbitro ha la responsabilità di prendere una decisione definitiva in quest'ambito.

6.14 Jack fuori campo

6.14.1 Se durante la partita il jack atterra fuori campo o in una zona non valida, esso verrà riposizionato sulla “croce per i jack sostituiti” (*Replaced Jack Cross*).

6.14.2 Se ciò non fosse possibile perché la croce è già occupata da una sfera, il jack sarà posizionato il più vicino possibile davanti alla croce con la palla al centro delle linee laterali. (“Davanti alla croce” si riferisce all’area compresa tra la linea frontale di lancio e la croce per i jack sostituiti.)

6.14.3 Una volta sostituito il jack, sarà la Regola 6.9.1 a stabilire quale concorrente avrà diritto al lancio nel turno successivo.

6.14.4 Se non ci sono sfere colorate in campo dopo la sostituzione del jack, sarà il concorrente che ha lanciato il jack fuori campo ad avere diritto a giocare (vedi 6.15).

6.15 Sfere equidistanti

Per determinare quale concorrente abbia diritto a lanciare, nel caso in cui due o più palle di colore diverso siano equidistanti dal jack (anche se il punteggio è superiore a 1-1 a favore di un concorrente) e non ci sono altre palle più vicino, il turno di lancio successivo è attribuito a chi ha lanciato per ultimo. I concorrenti quindi si alterneranno al lancio finché la relazione equidistante non verrà interrotta oppure un giocatore/Squadra ha esaurito tutte le palle a disposizione. Il gioco continuerà poi in modo regolare.

6.16 Sfere lanciate simultaneamente

Se più sfere vengono lanciate simultaneamente da un concorrente durante il suo turno di lancio, le palle sono considerate in gioco e resteranno in campo. Se l'Arbitro ritiene che c'è stata intenzionalità per ottenere un vantaggio in scadenza del tempo limite a disposizione, allora le sfere devono essere ritirate dal gioco.

6.17 Sfera che cade

Se un Atleta fa cadere accidentalmente la sfera, sarà responsabilità dello stesso richiedere l'autorizzazione all'Arbitro per poterla rigiocare. Dipenderà poi dall'Arbitro stabilire se la palla sia caduta a causa di un'azione involontaria dell'Atleta o se invece sia stato un tentativo intenzionale per lanciare o tirare la palla.

Non ci sono limiti al numero di volte in cui una palla può essere lanciata nuovamente e l'Arbitro è l'unico giudice in materia. Il cronometro non verrà fermato.

6.18 Errori arbitrali

Se a causa di un errore arbitrale il turno di lancio è assegnato al concorrente sbagliato, la sfera/le sfere devono tornare all'Atleta che ha diritto a lanciare. In questo caso, occorrerà verificare il cronometro e modificarlo di conseguenza. Se le palle sono state disturbate, il gioco verrà interrotto (vedi 10.3.4 e 12.).

6.19 Sostituzioni

Nelle categorie a coppie BC3 e BC4 ogni coppia ha diritto a sostituire un Atleta durante la partita (vedi 4.6/ 4.7).

Nella competizione a squadre ogni Squadra ha diritto a sostituire due Atleti durante la partita (vedi 4.8).

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

6.20 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.

7. Punteggio

7.1 La rilevazione del punteggio è affidata all'Arbitro una volta che tutte le palle sono state lanciate dai due concorrenti, incluse le palle di penalità quando applicabile.

7.2 Il concorrente che ha piazzato la palla più vicina al jack otterrà un punto per ogni palla più vicina al jack rispetto alla palla dell'avversario più vicina al jack.

7.3 Se due o più palle di diverso colore sono equidistanti dal jack e non ci sono altre palle più vicino, allora ciascun concorrente otterrà un punto per palla.

7.4 Al termine di ogni periodo 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.

7.5 A conclusione di tutti i tempi di gioco regolare, i punti realizzati in ogni periodo vengono sommati assieme e il concorrente che ha ottenuto il punteggio totale più alto viene dichiarato vincitore.

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

7.7 Nel caso di parità di punteggio, 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.

8. Tie-Break

8.1 Un tie-break costituisce un periodo di gioco supplementare.

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

8.3 Nel tie-break il vincitore del lancio della monetina deciderà chi inizierà a giocare per primo. Il lancio della monetina determina l'inizio del gioco e la partita comincerà quando le parti saranno "pronte". Verrà utilizzato il jack del concorrente che gioca per primo.

8.4 Il jack viene posto sulla "croce per i jack sostituiti".

8.5 Il tie-break viene quindi giocato come fosse un tempo regolare.

8.6 Se si verifica una situazione come illustrato nel punto 7.7 ed entrambi i concorrenti ottengono 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.

8.7 Prima, durante o dopo il lancio della monetina, l'Assistente per i BC3 non può rivolgere lo sguardo al campo mentre orienta la rampa. Se ciò si verificasse, l'Arbitro farà lanciare l'Atleta e poi assegnerà la violazione corrispondente (due palle di penalità) 11.1.2/11.2.6.

8.8 Se è necessario giocare un tie-break supplementare per decidere la posizione finale dei partecipanti in un gruppo eliminatorio, l'Arbitro:

- lancerà la monetina per scegliere quale concorrente giocherà palle rosse o blu;
- lancerà la monetina per scegliere quale concorrente inizierà a giocare;
- il jack del concorrente che gioca per primo sarà posizionato sulla croce per i jack sostituiti;
- 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 viene giocato un secondo tie-break. Questa volta sarà l'avversario a iniziare il gioco posizionando il suo jack sulla croce per i jack sostituiti;
- questa procedura continua con il "primo lancio" che si alterna tra le parti finché non si determina un vincitore.

9. Movimento in campo

9.1 Dopo che l'Arbitro ha indicato quale concorrente abbia diritto a iniziare a giocare, gli Atleti possono accedere in campo.

9.2 Gli Atleti non possono invadere le altre aree di lancio nella fase di preparazione al lancio successivo o mentre orientano la rampa. Se ciò si verifica, l'Arbitro chiederà all'Atleta di tornare nella sua area di lancio prima di orientare la rampa.

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

9.4 Nelle categorie a coppie o a squadre, se un Atleta lancia la sfera ed il compagno di Squadra sta ancora tornando nella sua area di lancio, l'Arbitro chiederà all'Atleta di effettuare il lancio solo dopo il ritorno del compagno di Squadra alla sua area di lancio (la palla lanciata è considerata giocata). Se si dovesse ripetere la stessa situazione, l'Arbitro assegnerà un avvertimento al giocatore.

9.5 Esercizi di routine che precedono o seguono il lancio, il calcio o il rotolamento sono ammessi senza la necessità di fare richieste specifiche all'Assistente.

10. Penalità

10.1 Generale

In caso di infrazione, ci sono tre diverse forme di sanzione:

- penalità;
- ritiro delle sfere;
- avvertimento e squalifica.

10.2 Penalità

10.2.1 Una penalità è l'assegnazione di due palle addizionali al concorrente avversario che verranno lanciate al termine del tempo regolare di gioco. Il tempo limite per lanciare le palle di penalità è di due minuti per ciascuna violazione (2 palle) ed è valido per tutti i tipi di competizione. Il cronometro sarà resettato a 2 minuti dopo aver annotato il tempo restante sul referto ufficiale di gara. Il cronometro funzionerà come durante un tempo regolamentare; verrà fermato quando la sfera si arresta in campo o fuoriesce dall'area di gioco, e verrà riattivato al segnale dell'Arbitro.

10.2.2 Si utilizzeranno le palle morte del concorrente a cui sono state assegnate le palle di penalità. Se il numero di palle morte a disposizione non fosse sufficiente, allora si useranno la sfera/le sfere appartenenti al concorrente che sono più lontane dal jack.

10.2.3 Se ci sono più palle che potrebbero essere usate come "palle di penalità", sarà il concorrente a scegliere quali usare.

10.2.4 Se una delle sfere che fa punteggio venisse usata come palla di penalità, l'Arbitro dovrà annotare i punti prima di rimuovere le sfere. Dopo il lancio delle suddette palle di penalità, qualsiasi punto addizionale realizzato sarà aggiunto al punteggio finale. Se nell'azione di lancio delle palle di penalità, un Atleta modifica la posizione delle stesse, allora l'Arbitro dovrà calcolare i punti sulla base della nuova posizione.

10.2.5 Se si verificano più infrazioni durante il turno di lancio di un concorrente, le due palle di penalità associate a ciascuna violazione saranno lanciate in modo separato. Quindi, prima le due palle di penalità (per la prima violazione) vengono recuperate e poi giocate, poi le due palle di penalità (per la seconda violazione) vengono recuperate e poi giocate, e così via.

10.2.6 Le violazioni commesse da entrambi i concorrenti si cancellano vicendevolmente. Ad esempio, se durante un periodo di gioco la parte rossa ha commesso due violazioni e la parte blu solo una, allora il blu riceverà un numero di palle di penalità corrispondenti ad un'unica violazione.

10.2.7 Se viene commessa una violazione che comporta l'assegnazione di palle di penalità durante il lancio delle stesse, l'Arbitro in successione deciderà di:

- **10.2.7.1** ritirare al concorrente un set di palle di penalità per violazione nel caso in cui gli sia stato assegnato più di un set di palle di penalità, oppure
- **10.2.7.2** assegnare le palle di penalità all'avversario secondo la stessa sequenza.

10.3 Ritiro delle sfere

10.3.1 Il ritiro delle sfere implica la rimozione di una palla dal campo che è stata lanciata dopo aver commesso una violazione. La palla sarà posta nel contenitore delle palle morte.

10.3.2 La sanzione del ritiro delle sfere può essere assegnata solo per una violazione che si verifica durante l'azione di lancio.

10.3.3 Se viene commessa una violazione che porta al ritiro delle sfere, l'Arbitro cercherà sempre di fermare la palla prima che possa spostare le altre sfere.

10.3.4 Se l'Arbitro non riesce a fermare la palla prima che possa spostare le altre sfere, il gioco può essere interrotto (vedi 12.2).

10.3.5 Si ritiene che una violazione che implichi il ritiro delle sfere si sia verificata al momento in cui la palla è stata rilasciata.

10.4 Avvertimento e squalifica

10.4.1 Ogni volta in cui l'Arbitro dà un avvertimento (mostrando il cartellino giallo) ad un giocatore, esso verrà registrato sul referto ufficiale di gara.

10.4.2 Se viene assegnato un secondo avvertimento durante la stessa partita (e vengono mostrati all'Atleta il cartellino giallo e poi il cartellino rosso), il giocatore verrà squalificato (vedi 11.6) e l'Arbitro lo registrerà sul referto di gara.

10.4.3 Se un Atleta viene squalificato per comportamento antisportivo, l'Arbitro gli mostrerà il cartellino rosso e lo registrerà sul referto di gara.

10.4.4 Se viene squalificato un Atleta nelle categorie individuali o a coppie, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (vedi 10.4.8).

10.4.5 Se viene squalificato un Atleta nelle categorie a squadre, la partita continuerà con i due restanti Atleti. Tutte le sfere che non sono state lanciate dall'Atleta squalificato verranno poste nel contenitore delle palle morte. Nei periodi di gioco successivi, quella Squadra continuerà a giocare con quattro sfere. Se è il Capitano ad essere squalificato, un altro giocatore della Squadra dovrà assumerne il ruolo.

Se anche un altro giocatore di quella Squadra viene squalificato, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (vedi 10.4.8).

10.4.6 Un Atleta squalificato può tornare a giocare nelle partite successive dello stesso Torneo.

10.4.7 Se un Atleta viene squalificato per comportamento antisportivo, una Giuria composta dal Capo Arbitro e da due Arbitri Internazionali, che non sono coinvolti nella partita e che non hanno la stessa nazionalità dell'Atleta, decideranno se l'Atleta potrà tornare a giocare nelle partite successive (vedi 10.4.9).

10.4.8 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 di quel gruppo o turno eliminatorio. Il punteggio per il concorrente squalificato corrisponderà a zero.

Se entrambi i concorrenti vengono squalificati, entrambi perderanno per ritiro dalla partita 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 di quel gruppo o turno eliminatorio. Il risultato sarà registrato per ogni concorrente come "forfait di 0-(?)".

10.4.9 In caso di ripetuta squalifica, il Delegato Tecnico e il Capo Arbitro saranno obbligati a prendere in considerazione e ad intraprendere l'azione più appropriata.

11. Violazioni

11.1 Assegnazione di palle di penalità in conseguenza delle seguenti azioni (vedi 10.2):

11.1.1 Un Atleta lascia l'area di lancio quando il suo turno di lancio non è stato indicato.

11.1.2 Un Assistente per le categorie individuali BC3 e a coppie BC3 rivolge lo sguardo al campo per vedere la competizione durante un tempo regolare di gioco.

11.1.3 Se l'Arbitro ritiene che non c'è stata una corretta comunicazione tra Atleti, loro Assistenti e/o Allenatori (vedi 13.1).

11.1.4 Se l'Atleta si sta preparando al suo lancio successivo orientando la carrozzina e/o la rampa o facendo rotolare la palla durante il tempo assegnato all'avversario (anche quando l'avversario si sta accingendo a lanciare il jack). (È ammesso il caso in cui l'Atleta prende la sfera e la tiene in mano o in grembo senza farla rotolare; ad esempio, è ammesso che un Atleta della Squadra rossa prenda la palla prima del segnale di gioco da parte dell'Arbitro per la Squadra blu e si mette la palla in mano o in grembo, mentre non è possibile se l'Arbitro segnala ai blu di giocare ed invece sono i rossi che prendono la sfera.) Se l'Atleta lancia la palla, essa verrà ritirata dal gioco da parte dell'Arbitro.

11.1.5 L'Assistente sposta la carrozzina, la rampa o fa rotolare la palla senza ricevere alcuna richiesta da parte dell'Atleta.

11.2 Assegnazione di palle di penalità e ritiro della palla lanciata in conseguenza delle seguenti azioni (vedi 10.2 /10.3):

11.2.1 Rilasciare una sfera quando l'Assistente, l'Atleta o qualsiasi altro equipaggiamento o indumento di gioco portati dentro l'area di lancio tocca le linee di demarcazione del campo o qualsiasi zona della superficie di gioco non ritenuta parte dell'area di lancio dell'Atleta (vedi 6.12.2). Per Atleti BC3 ciò include anche il caso in cui la palla è ancora nella rampa.

Se l'Atleta desidera utilizzare altri oggetti (bottiglie, cappotti, spille, bandiere...) o attrezzatura sportiva (puntatore più grande, rampa o estensione di rampa...) durante un tempo regolare di gioco, devono essere tenuti dentro l'area di lancio dell'Atleta all'inizio di quel periodo di gioco. Se un oggetto viene portato via dall'area di lancio dell'Atleta durante il gioco, sarà l'Arbitro sulla base della Regola 11.2.1/15.5 a prendere una decisione definitiva in merito.

11.2.2 Spostare erroneamente un dispositivo di assistenza (rampa) verso sinistra e verso destra interrompendo la traiettoria del lancio precedente.

11.2.3 Rilasciare la palla quando il dispositivo di assistenza (rampa) si protende sulla linea di lancio.

11.2.4 Rilasciare la palla senza tenere almeno un gluteo a contatto col sedile della carrozzina.

11.2.5 Rilasciare la palla quando la palla tocca una parte di campo che è esterna all'area di lancio dell'Atleta.

11.2.6 Rilasciare la palla quando l'Assistente per i BC3 rivolge nuovamente lo sguardo verso il campo.

11.2.7 Rilasciare la palla quando l'altezza del sedile è più alta del limite consentito di 66 cm (vedi 17.1).

11.2.8 L'Assistente di un giocatore BC1, BC3 or BC4 che gioca di piede ha contatto fisico diretto con l'Atleta, testa, bocca o puntatore del braccio durante l'azione di tiro, anche assistendolo nel lancio attraverso la spinta della carrozzina. Gli Atleti non possono usare la potenza meccanica della loro carrozzina (elettrica o manuale) per lanciare la palla.

L'Arbitro non considererà violazione il caso in cui l'Assistente del giocatore BC1, BC3 or BC4 che gioca di piede tocca brevemente l'Atleta in modo fortuito senza influenzarne il lancio.

11.3 Assegnazione di palle di penalità e del cartellino giallo di avvertimento in conseguenza delle seguenti azioni (vedi 10.2 / 10.4):

11.3.1 Qualsiasi interferenza intenzionale o distrazione provocata su un altro Atleta in modo da influenzarne la concentrazione o l'azione di lancio.

11.3.2 Causare l'interruzione del gioco in modo intenzionale.

11.4 Ritiro della sfera in conseguenza delle seguenti azioni (vedi 10.3):

11.4.1 Lancio di una palla prima che l'Arbitro indichi qual è il colore che deve giocare. Se si tratta del jack, allora il lancio sarà considerato non valido.

11.4.2 Lancio di una palla quando il turno di lancio spetta all'avversario a meno di un errore arbitrale.

11.4.3 Se una palla si arresta su una rampa dopo il lancio, essa verrà ritirata dal gioco.

11.4.4 Se per qualsiasi motivo un Assistente per i BC3 blocca la palla sulla rampa, essa verrà ritirata dal gioco.

11.4.5 Se l'Atleta BC3 non è la persona che rilascia la palla (vedi 15.3).

11.4.6 Se l'Assistente e l'Atleta rilasciano la palla simultaneamente.

11.4.7 Se la palla colorata viene lanciata prima del jack (vedi 11.4.1).

11.4.8 Se un concorrente non ha rilasciato la palla entro il tempo limite a disposizione (vedi 14.5).

11.5 Assegnazione del cartellino giallo di avvertimento in conseguenza delle seguenti azioni (vedi 10.4):

11.5.1 Ritardare la partita senza motivo.

11.5.2 Un Atleta che non accetta la decisione dell'Arbitro e/o tiene un comportamento irrispettoso verso l'avversario o lo Staff della competizione.

11.5.3 Se durante un'ispezione casuale o in Call Room una sfera/sfere non rispondono ai requisiti prestabiliti (vedi 2. e 20.12.3.). Questo avvertimento non conta come un avvertimento assegnato "in campo".

11.5.4 Portare in Call Room un numero di palle superiore rispetto a quello autorizzato (vedi 5.1./5.2./5.3./20.6). Questo avvertimento non conta come un avvertimento assegnato "in campo".

11.5.5 Nelle categorie a coppie e a squadre, l'avvertimento viene assegnato all'Atleta che porta un numero di palle superiore rispetto a quello autorizzato. Se non è possibile stabilire con certezza qual è l'Atleta in questione, l'avvertimento viene assegnato al Capitano. Questo avvertimento non conta come un avvertimento assegnato "in campo".

11.5.6 Quando un Atleta/Assistente abbandona il campo durante la partita senza la preventiva autorizzazione da parte dell'Arbitro, anche se ciò dovesse verificarsi tra un periodo di gioco e l'altro o durante un time-out (ad esempio se lascia l'area di gioco o si reca ai servizi igienici), quello stesso Atleta non potrà tornare in gara.

11.5.7 Un Atleta/Assistente o un Allenatore che accumula 3 cartellini gialli in campo durante lo stesso Torneo o 5 nello stesso anno, verrà sospeso per una partita. La sospensione ha effetto solo nella stessa stagione.

11.5.8 Portare nell'area di riscaldamento o in Call Room più Staff di quello autorizzato determinerà l'assegnazione di un cartellino giallo all'Atleta o al Capitano nel caso di partite a coppie o a squadre.

11.5.9 Un secondo cartellino giallo ottenuto in Call Room e/o nell'area di riscaldamento durante lo stesso torneo corrisponderà ad un cartellino rosso.

11.6 Assegnazione del cartellino rosso di squalifica in conseguenza delle seguenti azioni (vedi 10.4)

11.6.1 Se un Atleta/Assistente mostra un comportamento antisportivo verso l'Arbitro o gli avversari, egli riceverà il cartellino rosso che lo porterà alla squalifica immediata (vedi 10.4.3).

11.6.2 Se durante una seconda ispezione in Call Room o un controllo casuale l'attrezzatura a disposizione dell'Atleta non rispetta i requisiti prestabiliti (vedi 2./20.12.4.).

11.6.3 Il cartellino rosso determina sempre la sospensione almeno per una partita. Se dato durante una finale o nell'ultima partita di un Torneo, la sospensione verrà scontata in occasione del Torneo successivo, sempre che sia nella stessa stagione e/o anno sportivo.

12. Interruzione di gioco

12.1 Se si verifica un'interruzione di gioco a causa di un errore o azione arbitrale, l'Arbitro in consultazione con il Guardalinee riporterà le sfere interessate alla loro posizione precedente (l'Arbitro tenterà sempre di rispettare il punteggio acquisito fino a quel momento anche se le palle non si trovano nella loro esatta posizione precedente). Se nell'opinione dell'Arbitro ciò non fosse possibile, allora occorrerà ricominciare il periodo di gioco. L'Arbitro è il giudice ultimo.

12.2 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 12.1, ma può consultare il concorrente che è stato svantaggiato per evitare di prendere decisioni inique.

12.3 Se si verifica un'interruzione 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 di gioco ha ottenuto palle di penalità in suo favore, non potrà giocarle.

12.4 Ai Giochi Paralimpici, il Comitato Organizzatore dovrà predisporre una telecamera in alto in modo che, in caso di interruzione di gioco, il Capo Arbitro possa prendere una rapida decisione sull'eventualità di interrompere il gioco o su quale azione intraprendere per evitare di ritardare ulteriormente l'avanzamento della partita.

13. Comunicazione

13.1 Durante un periodo 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 del sedile, spostare il dispositivo di assistenza (rampa), rotolare la palla o passarla all'Atleta. Alcuni esercizi di routine sono ammessi senza la necessità di fare richieste specifiche all'Assistente.
- Gli Allenatori possono congratularsi od offrire incoraggiamento ad un Atleta dopo un lancio o tra i periodi di gioco.
- Quando la comunicazione tra Allenatori, sostituti e i loro Assistenti BC3 non disturba gli Atleti in campo. Se nell'opinione dell'Arbitro gli Atleti possono udire questa comunicazione, l'Arbitro allora potrebbe valutarla come comunicazione inappropriata e assegnare due palle di penalità (vedi 11.1.3).
- Durante un periodo di gioco, quando nessun concorrente è stato chiamato a giocare (ad esempio durante una misurazione condotta dall'Arbitro), gli Atleti possono conversare a bassa voce ma devono cessare di farlo quando uno dei due concorrenti viene invitato a giocare.

13.2 Nelle competizioni a coppie e a squadre, durante il gioco, gli Atleti non possono comunicare con altri Atleti della loro stessa Squadra a meno che l'Arbitro non abbia indicato che è il loro turno di lancio.

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

13.4 Tra i tempi di gioco regolare, gli Atleti possono comunicare tra loro, i loro Assistenti ed il loro Allenatore. Ciò dovrà cessare al 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.

Un Capitano/Atleta non può abbandonare la sua area di lancio tra i tempi di gioco a meno di essere sostituito durante un time-out o autorizzato da parte dell'Arbitro (vedi 6.19/ 13.5).

13.5 È ammesso un time-out per Squadra nelle partite a coppie o a squadre. Il time-out può essere chiamato dall'Allenatore o dal Capitano della Squadra tra i tempi di gioco regolari e ha una durata di due minuti. Gli Atleti possono lasciare la loro area di lancio per il time-out, ma dopo devono ritornarvi. Quando entrambi i concorrenti tornano nelle loro aree, il time-out è considerato concluso. Gli Atleti non possono abbandonare l'area di gioco durante un time-out senza previa autorizzazione dell'Arbitro. Se lasciano l'area di gioco per qualsiasi motivo, riceveranno un avvertimento (cartellino giallo) che sarà registrato sul referto ufficiale di gara (vedi 11.5.6).

13.6 Un Atleta può chiedere ad un altro Atleta 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.

13.7 Qualsiasi Atleta, e non solo il Capitano, può parlare all'Arbitro nel tempo a loro assegnato.

13.8 Una volta che l'Arbitro determina quale concorrente lancerà, gli Atleti possono chiedere il punteggio o una misurazione. A richieste specifiche riguardanti la posizione della palla (ad esempio, quale tra le sfere degli avversari è la più vicina) non verrà data risposta. Gli Atleti hanno la possibilità di entrare in campo per verificare essi stessi come sono posizionate le palle.

13.9 Se è necessaria una traduzione in campo durante una partita, 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 della Squadra di quell'Atleta.

13.10 Gli Interpreti non si siederanno in campo. Nessuna partita verrà ritardata in caso di assenza del Interprete quando necessario.

13.11 Qualsiasi dispositivo di comunicazione (inclusi gli smartphone) che viene portato in Call Room e/o nel FOP 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 due palle di penalità.

14. Tempi di gioco

14.1 Ogni concorrente avrà un tempo limite a disposizione per giocare il suo turno di lanci che verrà monitorato dal cronometrista.

14.2 Il lancio del jack viene conteggiato nel tempo limite a disposizione di un concorrente.

14.3 Il tempo limite a disposizione di un concorrente comincerà al momento in cui l'Arbitro indicherà al cronometrista quale concorrente dovrà giocare, compreso il jack.

14.4 Il tempo limite a disposizione di un concorrente sarà interrotto al momento in cui ogni palla lanciata è ferma all'interno o fuori dal perimetro di gioco.

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

14.6 Se un concorrente rilascia la palla dopo il tempo limite prestabilito, l'Arbitro dovrà fermare la palla e rimuoverla dal campo prima che possa disturbare il gioco. Se la palla interferisce con altre palle, il gioco verrà interrotto.

14.7 Il tempo limite a disposizione per lanciare le palle di penalità è di due minuti per ogni violazione (2 palle) e per tutti i tipi di competizione.

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

14.9 Durante il gioco, se il tempo viene calcolato erroneamente, l'Arbitro modificherà il cronometro per rimediare all'errore.

14.10 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, il Interprete non dovrebbe appartenere alla stessa Squadra dell'Atleta.

14.11 Dal 1 gennaio 2014 vengono applicati i seguenti tempi limite:

- BC1 5 minuti / Atleta/ periodo
- BC2, BC4 4 minuti / Atleta/ periodo
- BC3 6 minuti / Atleta/ periodo
- Coppie BC3 7 minuti / coppia / periodo
- Coppie BC4 5 minuti / coppia / periodo
- Squadra 6 minuti / Squadra / periodo
- Palle di penalità 2 minuti / Violazione (2 palle)

- Time-out 2 minuti
- Time-out medico 10 minuti
- Riscaldamento 2 minuti

14.12. Il cronometrista annuncerà a voce alta ed in modo chiaro quando il tempo restante è 1 minuto, 30 secondi e 10 secondi e quando il tempo a disposizione è scaduto.

15. Requisiti/Regole per i dispositivi di assistenza

15.1 I dispositivi di assistenza (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.

15.2 I dispositivi di assistenza (rampe) non devono contenere alcun tipo di meccanismo meccanico che possa facilitare la propulsione, l'accelerazione / il rallentamento della palla, o l'orientamento della rampa (come laser, livella, freni, dispositivi di puntamento, mirino, ecc.). Quando la palla viene rilasciata dall'Atleta, non deve incontrare alcun tipo di ostruzione.

15.3 Un Atleta deve avere contatto fisico diretto con la sfera al momento del suo rilascio. Il contatto fisico diretto include un ausilio attaccato direttamente alla testa, alla bocca o al braccio dell'Atleta. La massima estensione ammessa per questo ausilio è di 50 cm. Se l'ausilio è collegato alla testa o alla bocca dell'Atleta, esso verrà misurato a partire dal centro della fronte o della bocca. Se invece è collegato al braccio dell'Atleta, sarà misurato a partire dal centro della spalla.

15.4 I dispositivi di assistenza (rampe) devono essere spostati verso sinistra e verso destra tra i vari lanci. Se una rampa è fissata ad una base e non può essere spostata in modo autonomo, l'intera rampa inclusa la base dovrà essere spostata verso sinistra e verso destra.

15.5 Un Atleta può utilizzare più dispositivi di assistenza (rampe e/o puntatori per la testa) durante una partita. Tutti gli ausili devono rimanere all'interno dell'area di lancia dell'Atleta (vedi 11.2.1).

15.6 Durante ogni tempo regolamentare, l'Arbitro/guardalinea dovrà ritirare le sfere dal campo (come ad esempio, le palle di penalità) per Atleti BC3 in modo da evitare che l'Assistente possa rivolgere lo sguardo verso l'area di gioco.

15.7 Un dispositivo di assistenza (rampa) non si deve protendere oltre la linea di lancio quando la palla viene rilasciata.

15.8 Se una rampa si rompe durante il gioco in una gara individuale o a coppie, il cronometro verrà fermato e all'Atleta saranno concessi dieci (10) minuti per poter riparare la rampa. 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).

16. Procedura di chiarimento e ricorso

16.1 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 (vedi 14.10).

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

16.2.1 Durante la partita, in base alle Regole 16.1 and 16.2, 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 anche richiedere la decisione da parte del Capo Arbitro se vogliono procedere al punto 16.3.

16.3 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.

16.4 L'ufficiale di campo 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.

16.5 Un modulo specifico⁽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 un Giuria che possa discutere del ricorso ricevuto.

La Giuria sarà costituita da:

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

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)

16.5.1 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.

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

16.6 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⁽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.

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

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

16.7 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)⁽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.

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

16.8 Se la decisione per un ricorso richiede la ripetizione della partita, essa verrà rigiocata dall'inizio alla fine laddove si è verificata la situazione di gioco che ha generato la protesta.

16.9 Se esiste una motivazione per presentare un ricorso prima che una partita cominci, la protesta dovrà essere presentata prima dell'inizio della stessa. Se esiste un motivo per presentare ricorso già in Call Room, è necessario avvertire il Capo Arbitro o il Delegato Tecnico dell'intenzione di presentare la protesta.

Il ricorso verrà preso in considerazione solo se le procedure citate in questa Regola sono state rispettate.

17. Carrozze

17.1 Le carrozine per la competizione devono essere le più standard possibili; tuttavia, carrozine modificate per un uso quotidiano possono essere impiegate in gara.

È possibile utilizzare le carrozine elettriche (scooter). Non sono autorizzati gli specchietti retrovisori che consentano agli Assistenti BC3 di vedere il campo.

L'altezza massima del sedile incluso il cuscino o una tavola di sostegno, è di 66 cm da terra al punto più alto del sedile dove il gluteo è a contatto con il cuscino. Se per motivi medici, il sedile della carrozzina è inclinato, la misurazione verrà effettuata a partire dal suolo al cuscinetto di sostegno. È il punto più basso del gluteo.

17.2 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 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 (vedi 10.4.8).

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

18. Responsabilità del Capitano

18.1 Nelle competizioni a coppie o a squadre, ciascuna Squadra viene guidata da un Capitano in ogni partita. Il Capitano dovrà essere identificato con una "C" chiaramente visibile all'Arbitro. Ciascun Capitano, Squadra di club o nazionale dovrà dotarsi di una "C" identificativa. Il Capitano, che è il responsabile della Squadra, assume le seguenti funzioni:

18.1.1 Rappresentare la Squadra / coppia durante il lancio della monetina e decidere se giocare palle rosse o blu.

18.1.2 Qualora gli Atleti non riuscissero a mettersi d'accordo, decidere quale Membro della Squadra dovrà lanciare durante la partita, anche nel caso delle palle di penalità.

18.1.3 Chiamare un "time-out" o una sostituzione. Anche l'Allenatore è intitolato a farlo.

18.1.4 Riconoscere l'autorità dell'Arbitro nelle decisioni riguardanti il punteggio.

18.1.5 Consultarsi con l'Arbitro nell'eventualità di un'interruzione di gioco o in caso di disputa.

18.1.6 Firmare il referto ufficiale di gara o delegare qualcuno a farlo. La persona che firma lo farà utilizzando il proprio nome.

18.1.7 Presentare un ricorso. Anche l'Allenatore o il Team Manager sono qualificati a farlo.

18.1.8 Il Capitano rappresenta la Squadra, ma qualsiasi Atleta può fare domande all'Arbitro.

19. Procedure di riscaldamento

19.1 Prima dell'inizio di una 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. Gli Atleti, Allenatori e Assistenti (e un Interprete per Paese) possono entrare nell'area di riscaldamento e procedere al campo di riscaldamento per i tempi a loro assegnati.

19.2 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

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

20. Call Room

20.1 Un cronometro ufficiale sarà situato all'entrata della Call Room e sarà chiaramente individuato.

20.2 Prima di entrare in Call Room, ciascun Atleta deve assicurarsi che il suo numeri di pettorale e l'accredito siano chiaramente visibili. Gli Allenatori e Assistenti devono far in modo che il loro accredito sia chiaramente visibile. I numeri di pettorale saranno attaccati al petto o sulle gambe (davanti), mentre gli Assistenti BC3 porteranno i numeri di pettorale sulla schiena. Non rispettare queste Regole implicherà il divieto di accesso alla Call Room.

20.3 La registrazione viene effettuata al desk della Call Room.

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.

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.

Tutti i partecipanti (Atleta individuale, Squadra o coppia) devono registrarsi insieme all'entrata della Call Room, inclusi Allenatore e Assistente, e devono avere con sé tutto l'equipaggiamento sportivo necessario per giocare.

20.4 Un Allenatore può registrare solo un Atleta se lo stesso Atleta si trova all'ingresso della Call Room. Tutti i concorrenti si devono far trovare nella Call Room ed aspettare nell'area di campo a loro assegnato per la partita. Se un Atleta dovrà 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 Call Room entro i tempi prestabiliti.

20.5 La Regola 6.1 non si applica nel caso in cui un ritardo sia causato dal Comitato Organizzatore. Se per qualsiasi motivo le partite vengono ritardate, il Comitato Organizzatore dovrà notificarlo al più presto e per iscritto a tutti i Team Manager.

20.6 Al momento prestabilito le porte della Call Room 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).

20.7 Gli Interpreti possono entrare in Call Room solo su richiesta dell'Arbitro. Il Interprete si deve far trovare nell'area specifica fuori dalla Call Room prima dell'inizio di una partita per avere il diritto di accedere alla Call Room.

20.8 Gli Atleti possono essere accompagnati in Call Room 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

20.9 Gli Arbitri entreranno in Call Room per essere pronti per la partita prima che le porte della Call Room si chiudano.

20.10 Si potrà richiedere agli Atleti di mostrare all'Arbitro i loro numeri di pettorale e l'accredito in modo da poter confermare i dati sugli Atleti.

20.11 Dopo la registrazione e l'ingresso in Call Room, gli Atleti, Allenatori e Assistenti non possono lasciare la Call Room. Se lo facessero, perderebbero il diritto di rientrare e non potrebbero prendere parte alla partita. (20.15 è un'eccezione.) Qualsiasi altra eccezione può essere presa in considerazione dal Capo Arbitro e/o dal Delegato Tecnico).

20.12 L'ispezione sull'attrezzatura sportiva (palle e approvazione delle etichette sulle carrozzine, dispositivi assistivi, ausili di supporto per la testa, per il braccio o la bocca) e il lancio della monetina (vedi 6.3) devono essere effettuati in Call Room.

20.12.1 Controllo casuale:

20.12.2 Le sfere che non rispettano i requisiti predefiniti saranno confiscati fino al termine dell'ultimo giorno di competizione. L'Arbitro registrerà le palle non regolari sul referto di gara. A quel punto gli Atleti dovranno sostituire le palle con altre sfere regolari che potranno impiegare in gara. Dopo la partita, le palle usate per la competizione devono essere restituite all'Arbitro.

20.12.3. Se una o più sfere non superano il controllo casuale, l'Atleta riceverà un avvertimento secondo la Regola 10.4.1. Se un Atleta ha più di una palla non regolare durante lo stesso controllo casuale, verrà assegnato un unico avvertimento. Questo avvertimento non conta come un avvertimento assegnato "in campo".

20.12.4. Se l'equipaggiamento di un Atleta non rispetta i requisiti predefiniti durante una seconda ispezione in Call Room o un controllo casuale, lo stesso Atleta sarà squalificato secondo la Regola 10.4.2. e 10.4.6.

20.12.5. Se una sfera non viene ritenuta regolare, l'Atleta può richiedere il tipo di palla che vuole (dura, media, morbida) per poter giocare, se disponibile. L'Atleta riceverà il numero corretto di palle, ma non potrà scegliere le sfere autonomamente.

20.12.6. Gli Atleti e Allenatori possono essere presenti al controllo casuale. Se ci verificasse un problema, l'Arbitro dovrà chiamare il Capo Arbitro per ripetere l'ispezione.

20.12.7. Nelle categorie a squadre o a coppie, è necessario identificare l'attrezzatura specifica appartenente ai singoli Atleti in modo da individuare a chi tra loro verrà assegnata la violazione nel caso di mancato superamento del controllo.

20.13 Numero di palle ammesse in Call Room

20.13.1 Nelle competizioni individuali ciascun Atleta deve portare in Call Room 6 sfere rosse, 6 sfere blu e 1 jack. (vedi 5.1)

20.13.2 Ogni Atleta della competizione a coppie (inclusi i sostituti) può portare in Call Room 3 sfere rosse, 3 sfere blu e 1 jack a coppia (vedi 5.2.2).

20.13.3 Ogni componente della Squadra (inclusi i sostituti) può portare in Call Room 2 sfere rosse, 2 sfere blu e 1 jack a Squadra (vedi 5.3.2).

20.14 Le sfere usate in competizione possono essere impiegate da Atleti che non si presentano in Call Room con le loro sfere o le cui palle non hanno superato il controllo casuale.

20.15 Nel caso in cui si verifichi un ritardo nel programma di gara o se un Atleta ha necessità di ricorrere ai servizi igienici, il Capo Arbitro o il Delegato Tecnico deve applicare le seguenti linee guida:

- l'avversario/gli avversari devono essere informati;
- se l'Atleta è in Call Room, sarà accompagnato dai Membri del suo Staff;
- se l'Atleta è in Call Room, avvertire che se non rientra prima che il gruppo viene invitato ad entrare in campo, dovrà ritirarsi dalla partita.

20.16. Ciascun concorrente deve portare in Call Room solo gli attrezzi necessari per gareggiare.

21. Time-out medico

21.1 Se un Atleta si infortuna durante una partita (deve trattarsi di una situazione seria), qualsiasi altro 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.

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

21.3 Un Atleta che chiama il time-out medico deve essere assistito in campo al più presto dal Medico responsabile del sito di gara.

21.4 Nelle competizioni individuali, se un Atleta non è in grado di continuare a giocare, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (vedi 10.4.4/10.4.8).

21.5 Nelle competizioni a squadre se un Atleta non è in grado di continuare a giocare, il periodo di gioco corrente sarà interrotto senza far giocare le palle restanti di quell'Atleta. Un sostituto può entrare in partita tra i periodi di gioco (vedi 6.19 e 10.4.5).

21.6 Nelle competizioni a coppie BC3 e BC4, se un Atleta non è in grado di continuare a giocare a causa di infortunio, il gioco deve essere interrotto senza far giocare le palle restanti di quell'Atleta. Se il compagno di Squadra ha ancora delle palle da giocare, devono essere lanciate entro il tempo limite a loro disposizione. Nelle coppie BC3, se un Atleta non è in grado di continuare a giocare e non ci sono giocatori che lo possano sostituire, la partita non può procedere. La sostituzione può essere effettuata solo tra i periodi di gioco (vedi 6.19). Se non ci sono sostituti a disposizione, la partita verrà dichiarata persa per ritiro (vedi 10.4.8) a meno che il giocatore non sia in grado di continuare a giocare nell'ultimo periodo. In questo caso, il concorrente non si ritira. Se la situazione si verifica nell'ultimo periodo ed è necessario giocare un tie-break, il concorrente sarà costretto a ritirarsi dalla partita nel caso in cui non ci siano sostituti a disposizione.

21.7 Se viene chiamato un time-out medico per un Assistente, gli Atleti che gareggiano in coppia possono condividere un Assistente per la parte restante di gara. Una sostituzione può avere luogo solo tra i periodi di gioco. 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 palle restanti da lanciare nel periodo corrente e non è in grado di lanciarle senza assistenza, esse saranno dichiarate "morte".

21.8 Nelle competizioni BC3, entro i dieci minuti di tempo limite a disposizione, gli Assistenti non possono rivolgere lo sguardo verso l'area di gioco. L'Atleta deve essere accompagnato da un Medico che, se necessario, può essere coadiuvato nella comunicazione dall'Assistente di quell'Atleta.

21.9 Nelle competizioni a squadre se un Atleta è prossimo a lanciare il jack ed è stato squalificato oppure si è infortunato, non è in grado di continuare a giocare e non ci sono sostituti disponibili, il turno di lancio del jack sarà affidato alla persona che deve lanciarlo nel periodo successivo.

21.10 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 Atleti che utilizzeranno solo quattro sfere. 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.

21.11 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.

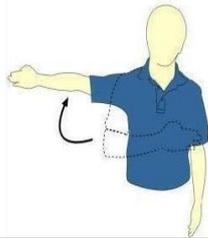
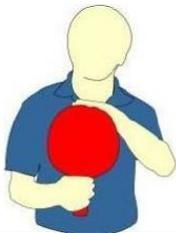
Disposizioni finali

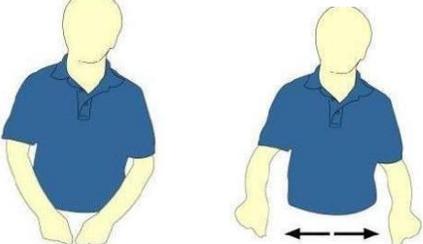
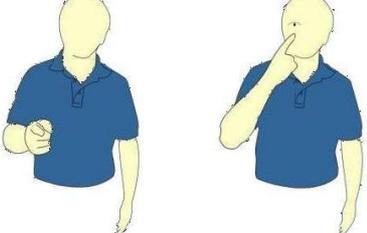
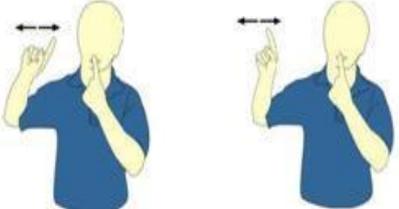
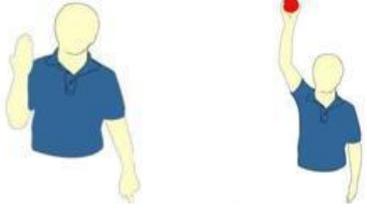
BISFed attesta che alcune situazioni possono non essere state trattate da questo Regolamento. Tali situazioni saranno affrontate al momento in cui sorgono in consultazione con il Delegato Tecnico e/o il Capo Arbitro.

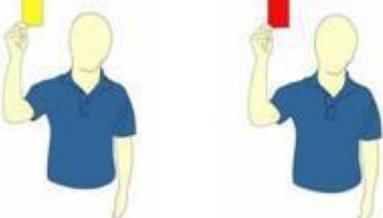
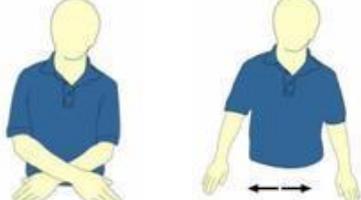
Le seguenti pagine (Allegato 1, 2 e 3) contengono i diagrammi dei gesti usati dagli Arbitri, una spiegazione delle procedure di ricorso⁽⁷⁾ e un diagramma del campo di gioco. I gesti sono stati ideati per assistere sia gli Arbitri che gli Atleti per comprendere determinate situazioni di gioco. Gli Atleti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

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 FISPES

22. Appendice 1 – Gesti / Segnali ufficiali degli Arbitri

Situazione da segnalare	Descrizione dei gesti	Gesti che devono fare gli Arbitri
<p>Autorizzare il lancio del jack o delle palle di riscaldamento</p> <p>Regole: 6.4 6.5</p>	<p>Muovere la mano per indicare il lancio</p>	
<p>Indicazione per lanciare una palla colorata</p> <p>Regole: 6.7 6.8 6.9</p>	<p>Mostrare l'indicatore del colore secondo il colore del concorrente che gioca</p>	

<p>Time-out</p> <p>Regola: 13.5</p>	<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 palla)</p>	
<p>Sostituzione</p> <p>Regola: 6.19</p>	<p>Ruotare un avambraccio intorno all'altro</p>	
<p>Misurazione</p>	<p>Porre una mano fianco all'altra e separarle come per effettuare la misurazione con il metro</p>	
<p>Invitare all'ingresso in campo</p> <p>Regola: 7.6</p>	<p>Indicare gli Atleti e poi l'occhio dell'Arbitro</p>	
<p>Comunicazione scorretta</p> <p>Regole: 11.1.3 13</p>	<p>Indicare la bocca e con l'altra mano muovere lateralmente l'indice</p>	
<p>Palla morta / palla fuori</p> <p>Regola: 6.3</p>	<p>Indicare la palla e alzare in verticale l'avambraccio con la mano aperta e il palmo rivolto verso il corpo dell'Arbitro e dire: Fuori o Palla morta. Poi sollevare la palla che è andata fuori.</p>	
<p>Ritiro della sfera</p> <p>Regole: 10.3 11.2 11.4</p>	<p>Indicare la palla e alzare l'avambraccio con mano concava prima di prendere la palla (ove possibile)</p>	
<p>2 palle di penalità</p> <p>Regole: 10.2 11.1 11.2 11.3</p>	<p>Sollevare due dita separate</p>	

Avvertimento Regole: 10.4 11.3	Mostrare il cartellino giallo per una violazione	
Secondo avvertimento e conseguente squalifica Regola:10.4	Mostrare il cartellino giallo e poi quello rosso	
Squalifica Regole: 10.4 11.6	Mostrare il cartellino rosso	
Violazioni che si cancellano reciprocamente Regola: 10.2.6	Alzare verticalmente entrambi i pollici	
Fine del periodo di gioco Fine della partita Regola: 6.10	Incrociare le braccia allungate in basso e allontanarle ai lati	
Assegnare il punto Regola: 7.0	Mettere le dita sul colore che corrisponde sull'indicatore del colore per indicare i punti (es: 3 punti al rosso)	

Esempi di punteggiaggio

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

Gesto / Segnale ufficiale del Guardalinee

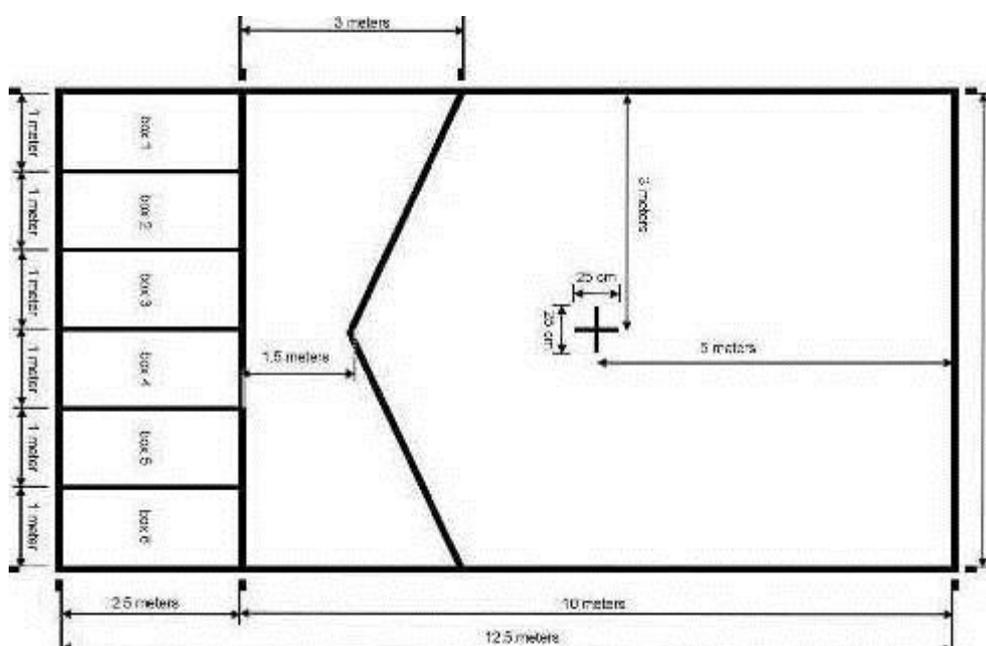
Situazione da segnalare	Descrizione dei gesti	Gesti che deve fare il Guardalinee
Attirare l'attenzione dell'Arbitro	Alzare il braccio	

23. Linee guida per 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 insiste che il ricorso debba essere 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 sfere rosse o blu. Se un concorrente ha ottenuto delle palle di penalità, non potrà giocarele.
- Partita rigiocata dall'inizio alla fine se si è effettivamente verificata la situazione che ha motivato la presentazione del ricorso, è stato accolto a seguito di una decisione sullo stesso: gli Atleti restano nelle stesse aree di lancio e useranno le stesse sfere colorate. Le violazioni che sono assegnate in un tempo regolare di gioco che è 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 Call Room), la tassa per il ricorso non sarà restituita.
- Tutte le tasse per presentare i ricorsi non saranno restituite per decisione della Giuria per il Ricorso o Giuria di Appello e saranno trattenute dalla BISFed ⁽⁸⁾.

NOTA ITALIANA: ⁽⁸⁾ Verranno incamerate dalla FISPES

24. Appendice 2 – Campo di gioco della Boccia



Documento:	R.T.I. della Boccia
Data ultima revisione:	