

Competizioni
CAMPIONATI MONDIALI
CAMPIONATI CONTINENTALI
COMPETIZIONI INTERNAZIONALI

Documento CBI approvato e rilasciato con firma.

NOME	TITOLO	FIRMA	DATA	AZIONE
R. Lopparelli	Commissione Tecnica Internazionale		10/05/2026	Preparato
R. Lopparelli	Presidente commissione tecnica Internazionale		22/05/2026	Concordato
Dott.Prof. M.Türkmen	Presidente Direttivo CBI		22/05/2026	Approvato

Cronologia delle revisioni

REVISIONE	DATA	DESCRIZIONE MODIFICA
-	09/09/2024	Prima emissione
1	22/05/2026	Revisione generale del documento

Sommario

ARTICOLO 1	RIFERIMENTI NORMATIVI	4
ARTICOLO 2	SCOPO	5
ARTICOLO 3	TERMINI E DEFINIZIONI	6
ARTICOLO 4	RUOLI E RESPONSABILITA' DURANTE LA COMPETIZIONE.....	8
ARTICOLO 5	CAMPI DI GIOCO.	10
ARTICOLO 6	IL GIOCO E LE FORMAZIONI.	12
ARTICOLO 7	PARTITE E COMPUTO DEI PUNTI.....	13
ARTICOLO 8	BOCCE E PALLINO.	14
ARTICOLO 9	CARTELLINI CONVENZIONALI	15
ARTICOLO 10	SEGNI/GESTI, SEGNATURE DELLE BOCCE CONVENZIONALI	18
ARTICOLO 11	NORME GENERALI "PALLINO"	26
ARTICOLO 12	NORME GENERALI "BOCCE"	28
ARTICOLO 13	NORME GENERALI	31
ARTICOLO 14	NORME GENERALI ARBITRALI	33
ARTICOLO 15	REGOLA DEL VANTAGGIO	34
ARTICOLO 16	INIZIO PARTITA.....	36
ARTICOLO 17	LANCIO DELLE BOCCE: PUNTO, RAFFA E VOLO.....	38
ARTICOLO 18	GESTIONE SITUAZIONE DOVE PREVISTO LO SPAREGGIO AI PALLINI	55

Articolo 1 RIFERIMENTI NORMATIVI

Questo regolamento tecnico, come tutti i documenti CBI è stato sviluppato e portato all'approvazione da un gruppo di lavoro interdisciplinare, in modo tale da assicurare, oltre alla continuità operativa che le procedure ed i regolamenti di gara risultino coerenti ed aggiornati con l'evoluzione dei requisiti applicabili alla data di emissione da tutte le organizzazioni identificate come riferimento dallo Statuto CBI quali: Federazioni nazionali, membri provvisori, Confederazioni Continentali e LOC – Comitato Organizzatore Locale.

1.1. Riferimenti a Normative Internazionali

Questo regolamento assume come riferimenti esterni integrali ed inderogabili, sia per impostazione statutaria che coerenza con le organizzazioni delle quali è membro o assume come riferimento, quali:

- Comitato Olimpico Internazionale (CIO) – principi di governance e integrità.
- Comitato Paralimpico Internazionale (IPC) – inclusione e accessibilità
- World Petanque and Boules Confederation (WPBC) – quadro normativo tecnico, ove applicabile.
- Agenzia mondiale antidoping (WADA) – Codice mondiale antidoping.
- UNESCO – Convenzione contro il doping nello sport e Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile.
- TAFISA – principi di governance e Sport per Tutti.

1.2. Riferimenti a Normativa e Legislazione Nazionale

In aggiunta a quanto definito dai requisiti del presente regolamento e di quelli applicabili dalla normativa internazionale applicabile di cui al punto 1.1 tutti gli eventi ed il personale devono soddisfare e rispettare le eventuali normative specifiche e/o leggi del paese ospitante l'evento.

1.3. Documenti interni CBI

Il presente regolamento deve essere interpretato in coerenza con i seguenti documenti ufficiali della Confederazione:

- Statuto della CBI.
- Codice Etico della CBI.
- Regolamento Sport pulito.
- Politiche Sport a salvaguardia della sicurezza.
- Standard tecnici e terminologia ufficiale CBI.

1.4. Principio di prevalenza

In caso di conflitto tra documenti:

- **prevalgono lo Statuto CBI e il presente regolamento**, per tutte le questioni relative alla specialità Punto Raffa Volo.

1.5. Comunicazioni e autorizzazioni

Per richieste di chiarimenti, autorizzazioni o interpretazioni regolamentari, il riferimento ufficiale è:

**CBI – Confederazione Boccistica Internazionale, Via Emilio Bossi 50 – CH 6830 Chiasso
E-mail: info@cbi-prv.org**

1.6. Traduzioni

Le traduzioni in altre lingue sono incoraggiate per favorire la diffusione del regolamento. In caso di dubbi interpretativi, **fanno fede esclusivamente i testi in italiano e inglese** con prevalenza del regolamento in italiano

1.7. Copyright

Il documento è protetto da copyright. Nessuna parte può essere riprodotta senza autorizzazione scritta del Comitato Esecutivo CBI (EC CBI) e contestualmente il Presidente della commissione Tecnica.

Articolo 2 SCOPO

Questo documento fornisce un riferimento unico, strutturato e armonizzato per la specialità “punto raffa volo” nello svolgimento delle competizioni “Competizioni Internazionali, Campionati Continentali e Mondiali”.

Questo regolamento si applica a tutti gli eventi organizzati sotto l’egida della CBI.

Il regolamento tecnico di gioco ha lo scopo di garantire che un’attività sportiva o ludica si svolga in modo ordinato, equo e sicuro. Stabilire regole precise e condivise da tutti i partecipanti e quindi creare un quadro chiaro e condiviso che permetta a tutti di giocare rispettando le stesse regole, favorendo la competizione leale e la sicurezza in sintesi:

Obiettivi principali

- **Uniformità:** definisce regole comuni valide per tutti, evitando interpretazioni soggettive.
- **Equità:** assicura condizioni di gioco uguali, tutelando la correttezza e lo spirito competitivo.
- **Sicurezza:** stabilisce norme per proteggere i giocatori, gli arbitri e il pubblico.
- **Trasparenza:** chiarisce modalità di svolgimento, punteggi, penalità e criteri di vittoria.
- **Organizzazione:** regola tempi, spazi, attrezzature e ruoli (giocatori, arbitri, allenatori).

Il presente documento è stato redatto in modo da risultare compatibile con le federazioni internazionali, continentali e nazionali che operano in conformità alle norme internazionali e continentali della CBI.

in vigore dal 01/08/2026

L'aggiornamento risulta necessario in merito all' inserimento di nuove casistiche e spiegazioni regolamentari anche in relazione all'evoluzione della specialità a livello competitivo e come sport per tutti, in differenti aree geografiche e culturali, oltre che come strumento educativo e riabilitativo, ambiti nei quali sono coinvolte le seguenti figure specifiche al capitolo 3.

Articolo 3 TERMINI E DEFINIZIONI

Acchito (Posizione di):

posizione prestabilita (centro delle righe D-D1 rispetto al senso di gioco) in cui viene messo il pallino a inizio partita o a seguito di un doppio lancio irregolare alternato nel corso di una partita

Accosto / Tiro a Punto:

Gesto tecnico che consiste generalmente nell'avvicinare mediante un tiro, con la propria boccia al pallino.

Bocciata / Tiro di Raffa:

Gesto tecnico che consiste nel colpire mediante un tiro con o senza l'ausilio del terreno una boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarato all'Arbitro di campo.

Bocciata / Tiro a Volo:

Gesto tecnico che consiste nel colpire mediante un tiro, direttamente o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno una boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'Arbitro di campo.

Asse (laterale o di fondo):

Sponda perimetrale: oscillante e realizzata in gomma nera quelle di testata; fisse e realizzate in legno o altro materiale (preferibilmente trasparente) quelle laterali

Bersaglio:

quando due pezzi o più in campo siano a una distanza inferiore ai 13 centimetri e dunque diventano parte di un'unica dichiarazione in una bocciata di raffa o nella bocciata di volo.

Errore tecnico:

errore commesso da un arbitro di partita nell'attribuzione di un punto nel corso di una giocata/tornata che pertanto, risulta da questo inficiata o causa errata applicazione del regolamento

Giocata:

"mano" di gioco completa di tutte le bocce giocate/tirate a disposizione delle formazioni in campo (anche tornata, in gergo); si intende dunque un'intera fase di gioco che va dal lancio del pallino sino all'attribuzione o meno di punti a favore di una formazione. Una giocata/mano/tornata può concludersi anche (anticipatamente o meno) quando per effetto di gioco fosse dichiarata nulla e dunque, da ripetere. Quando una giocata/tornata è "nulla" o "annullata", significa che l'intera mano è da ripetere secondo quanto previsto nel presente regolamento.

Giocatore:

colui che effettua un tiro, Sinonimo di atleta.

Gioco valido:

sviluppo di gioco che si determina regolarmente a seguito di un tiro oppure dopo l'accettazione di una regola del vantaggio applicata a un tiro altrimenti irregolare

Mano/Tornata: vedere Giocata

Pedana di tiro/lancio:

Area di gioco delimitata dalle linee A-B e A1-B1, nella quale si effettuano i tiri di raffa e a punto. La pedana è sino alla riga C-C1, solo per il giocatore che deve effettuare tiro di volo.

Pezzo:

sinonimo di singola boccia o pallino in campo.

Sponda:

Sinonimo di asse/tavola laterale e di tavola/gomma di fondo oscillante.

Regola del Vantaggio:

Decisione a favore della squadra avversaria che deve scegliere se mantenere i pezzi nella nuova posizione oppure riposizionare i pezzi nelle posizioni originarie (con eventuale annullo della boccia giocata ove previsto) a seguito irregolarità segnalata dall'arbitro per errato tiro o infrazione).

Staff arbitrale:

Si intendono con tali termini il responsabile arbitrale, direttore di gara, il vicedirettore, il direttore di incontro, il capo arbitri, l'arbitro di campo, l'arbitro di impianto, guardalinee e chiunque altro presente con funzioni arbitrali ufficiali nell'ambito di una competizione; di norma, tutte queste figure hanno competenze e mansioni sovrapponibili nei casi di seguito descritti.

Responsabile arbitrale / Direttore di gara / Direttore di incontro:

persona in possesso di una valida Licenza di Arbitro Internazionale CBI (secondo l'ultima edizione dell'elenco). È nominato dall'autorità dell'organismo competente della CBI o delle sue Federazioni Nazionali o Continentali affiliate ed è responsabile del coordinamento della squadra arbitrale, della risoluzione delle interpretazioni delle regole e della convalida dei risultati ufficiali della competizione.

Arbitro di campo:

persona in possesso della licenza di arbitro. È Nominato dall' autorità organizzatrice o dall'organismo competente della CBI o delle sue Federazioni Nazionali o Continentali affiliate, è responsabile dell'applicazione delle regole della competizione, della garanzia del fair play e della convalida della corretta esecuzione della disciplina.

Asta di misura:

Si intende con tale termine, il calibro misuratore con mandrino con barra metrica opzionale sull'asta per la lettura della misura e con punti di stazionamento a 13, 40, 50 (opzionale) e 70 cm utilizzata per la misurazione della distanza tra le bocce e la distanza tra bocce e pallino e se provvista in testata di una sede per inserimento materiale per marcare può essere utilizzato per effettuare la segnatura delle posizioni delle bocce e pallino.

Competizione:

Un evento ufficialmente sancito organizzato sotto l'autorità della CBI o delle sue Federazioni Nazionali o Continentali affiliate, inclusi tornei internazionali, campionati continentali e campionati mondiali.

Delegato Tecnico:

Un rappresentante nominato dalla CBI responsabile di supervisionare la corretta applicazione del regolamento e di garantire che la competizione sia conforme agli standard tecnici e organizzativi della CBI.

Comitato organizzatore Locale (COL):

L'entità responsabile dell'organizzazione logistica e operativa della competizione, sotto la supervisione della federazione competente e nel rispetto dei regolamenti CBI.

Articolo 4 RUOLI E RESPONSABILITA' DURANTE LA COMPETIZIONE.**4.1. Giocatori**

I giocatori sono sottoposti ai doveri sanciti dai principi generali della Carta Olimpica e dai regolamenti del Comitato Olimpico Internazionale.

Ai giocatori è vietato l'uso di anabolizzanti in conformità delle disposizioni della WADA e l'uso di sostanze alcoliche. Il giocatore che viola tale norma sarà soggetto alle sanzioni disciplinari

I giocatori devono:

- rispettare le regole della disciplina e le decisioni degli arbitri.
- rispettare i principi di fair play e di sportività prima, durante e dopo una partita.
- seguire le istruzioni dei funzionari di gara e degli organizzatori;
- conformarsi ai regolamenti sullo Sport pulito e sulla sicurezza nello Sport.

4.2. Arbitro di campo

È la figura operativa direttamente presente sulla corsia. Le sue responsabilità riguardano l'applicazione immediata e pratica del regolamento.

- Applicare e far rispettare le regole di gioco durante ogni giocata/tornata.
- Supervisionare la corretta esecuzione dei tiri (tiro a punto, tiro di raffa, tiro di volo).
- Convalidare o invalidare i tiri secondo il regolamento.
- Effettuare misurazioni, verifiche tecniche e controlli dei pezzi (bocce e pallino).
- Registrare punteggi, decisioni tecniche e irregolarità.
- Garantire il fair play e intervenire in caso di comportamenti scorretti.
- Segnalare eventuali problemi al Direttore di gara o al Responsabile arbitrale.

4.3. Responsabile Arbitrale / Direttore di Gara / Direttore di Incontro

Sono figure con funzioni sovraordinate rispetto agli arbitri di campo. Nel documento i ruoli sono descritti separatamente, ma le responsabilità sono sostanzialmente equivalenti e possono essere unificate.

- Coordinare l'intera squadra arbitrale e assegnare le funzioni operative.

- Interpretare il regolamento in caso di dubbi o situazioni non previste.
- Risolvere contestazioni tecniche o disciplinari sollevate da giocatori, tecnici o arbitri.
- Convalidare i risultati ufficiali della competizione.
- Assicurare che la competizione si svolga nel rispetto delle norme tecniche, disciplinari e procedurali.
- Assumere la decisione finale su ogni applicazione regolamentare durante la competizione.

4.4. Delegato Tecnico CBI

È la figura di garanzia tecnica nominata dal EC CBI. Non interviene sul singolo tiro o giocata/tornata, ma sulla corretta applicazione del regolamento nel suo complesso.

- Verificare che l'evento sia conforme agli standard tecnici e organizzativi della CBI.
- Controllare che campi, attrezzature e materiali rispettino i requisiti regolamentari.
- Supervisionare l'applicazione delle norme disciplinari, tecniche e procedurali.
- Intervenire in caso di controversie che riguardino aspetti regolamentari, organizzativi o di integrità della competizione.
- Supportare il Direttore di gara nelle decisioni complesse o di impatto sulla regolarità dell'evento.

4.5. COMITATO ORGANIZZATORE (COL)

Il Comitato Organizzatore è responsabile di:

- predisporre il luogo di gara;
- garantire la disponibilità delle attrezzature e delle infrastrutture;
- coordinare la logistica e la programmazione dell'evento;
- fornire supporto ad arbitri, atleti e ufficiali di gara.
- opera sotto la supervisione della federazione competente e nel rispetto dei regolamenti CBI.

4.6. Gerarchia decisionale

Il documento prevede una chiara catena di responsabilità:

1. **Arbitro di campo** – decide sulle azioni tecniche durante il gioco.
2. **Responsabile Arbitrale / Direttore di Gara** – interviene in caso di contestazioni tecniche o disciplinari, assicura che la competizione si svolga nel rispetto delle norme tecniche, disciplinari e procedurali. Può intervenire anche a supporto dell'arbitro in caso di necessità o sviste.
3. **Delegato Tecnico CBI** – interviene quando la questione riguarda aspetti regolamentari, organizzativi o di conformità generale.

Articolo 5 CAMPI DI GIOCO.

5.1 Caratteristiche generali della corsia

La specialità Raffa deve essere praticata su un terreno **piano e perfettamente livellato**, suddiviso in corsie regolari delimitate da sponde (tavole perimetrali).

Le corsie devono avere:

- **lunghezza:** 26,50 m (tollerate lunghezze tra 24,50 m e 28,00 ma previa autorizzazione CTI);
- **larghezza:** da 4,00 m a 4,50 m (tollerata larghezza minima 3,80 m con tolleranza - 5 cm).

Il fondo della corsia può essere realizzato con materiali di tipo naturale o compositi sintetici, purché garantisca regolarità tecnica e non sia dannoso per giocatori e arbitri e avere una scorrevolezza più omogenea possibile da consentire il regolare esercizio del gioco.

5.2. Sponde (tavole perimetrali)

Le sponde delimitano il campo di gioco e garantiscono il corretto sviluppo tecnico della giocata/tornata. Devono essere costruite con materiali che assicurino sicurezza, regolarità dei rimbalzi e assenza di rischi per giocatori e arbitri.

Sponde laterali

- Devono essere **fisse**, realizzate in **legno o altro materiale non metallico**, preferibilmente **trasparente**.
- L'altezza deve essere **25 cm**, con tolleranza ± 2 cm.
- Sono parte integrante delle tavole perimetrali e non devono presentare elementi sporgenti o applicazioni che possano alterare il gioco.

Sponde di testata

- Devono essere costruite in **gomma**, montate tramite **cerniere superiori** che ne permettano l'oscillazione.
- Non devono aderire né alle fiancate né al terreno, per evitare rimbalzi anomali di bocce e pallino.
- L'altezza deve essere uniforme e pari a quella delle sponde laterali (**25 cm \pm 2 cm**).

Materiali e sicurezza

- I materiali utilizzati per le sponde devono essere **non tossici, resistenti e non dannosi** per giocatori e arbitri.

Non devono alterare la traiettoria delle bocce in modo imprevedibile o irregolare

5.3 Corpi estranei e interferenze

Sono considerati **corpi estranei** e non validi ai fini del gioco:

- persone,
- infissi,
- lampade, cavi, rami,
- pareti sottili, reti di protezione,
- qualsiasi oggetto esterno alle sponde (tavole perimetrali) o sospeso sopra la corsia e comunque non facente parte del materiale di cui costituito il fondo.

Eventuali interferenze sono valutate dagli arbitri secondo regolamento.

5.4 Portabocce

- Non possono essere applicati sulle sponde (tavole perimetrali.)
- Possono essere installati sulle recinzioni delle testate, purché la loro proiezione non cada sul terreno di gioco.
- La corsia deve disporre di portabocce sufficienti a contenere **almeno 12 bocce**.

5.5 Segnatura delle linee

Le linee devono essere tracciate con materiale colorato che non alteri la scorrevolezza del terreno, con larghezza massima **1,5 cm**. Sulle tavole laterali devono essere riportate le corrispondenti righe verticali di riferimento.

Le linee devono rispettare le distanze indicate nella **Immagine 1** e comprendono:

- **Linea A–A1**: Coincidono con le sponde di testata ed indicano il limite di partenza più arretrato consentito ai giocatori.
- **Linea B–B1**: indica il limite massimo per lancio del pallino, tiro di punto e raffa; distanza massima (opposta alla direzione di lancio) per il posizionamento del pallino all'inizio di una nuova mano/giocata/tornata successiva alla prima (vedi dettagli Articolo 18)
- **Linea C–C1**: indica il limite massimo per la tiro di volo. (vedi dettagli Articolo 18)
- **Linea D–D1**: indica la distanza minima di battuta per la raffa; limite massimo raggiungibile dopo un tiro di punto. (vedi dettagli Articolo 18)
- **Linea E / E–E1**: indica il limite massimo raggiungibile dopo raffa o volo; distanza minima (opposta alla direzione di lancio). (vedi dettagli Articolo 18)

Adattamenti per corsie non standard

- **Corsie $\geq 26,50$ m**: si traccia una sola linea E al centro della corsia.
- **Corsie $< 26,50$ m**: le linee E–E1 devono essere allontanate per mantenere 13,25 m tra A–E e A1–E1.
- Se le linee E–E1 distano ≤ 10 cm, devono essere sostituite da una **linea mediana unica**.

in vigore dal 01/08/2026

5.6 Verifica della regolarità

- Prima dell'inizio della partita, lo staff arbitrale deve verificare la correttezza della segnatura.
- Se vengono riscontrate irregolarità, la società deve procedere alla nuova tracciatura.
- Una volta iniziata la partita, questa deve proseguire con le linee presenti, anche se non verificate in precedenza.

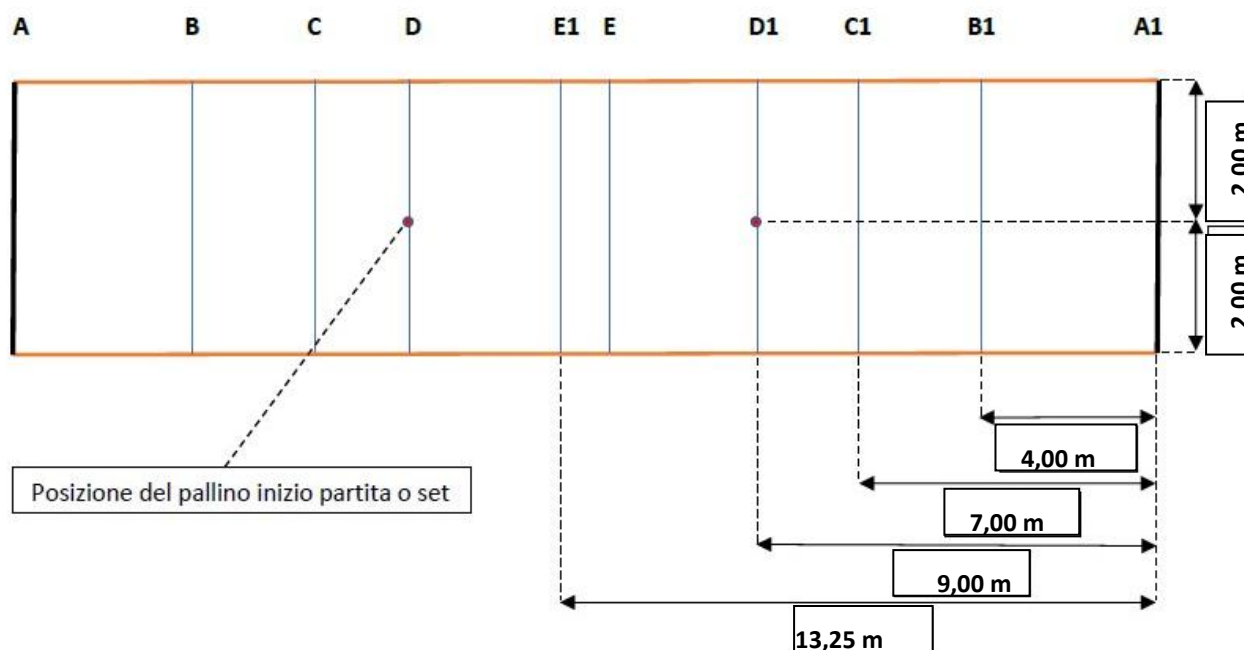


Immagine 1

Articolo 6 IL GIOCO E LE FORMAZIONI.

6.1 Il gioco delle bocce consiste:

- Nell' accosto/ tiro a punto (cercare di avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino ma anche giocarla in una determinata posizione tatticamente prescelta).
- Nella bocciata/ tiro di raffa e bocciata/ tiro di volo (colpire con la propria boccia un'altra boccia o il pallino, preventivamente indicati/dichiarati).
- Nel continuare a giocare le proprie bocce, durante una giocata/tornata, sino al conseguimento di uno o più punti.
- Nel cercare di raggiungere per primo, durante una partita, il punteggio necessario per determinare la vittoria o il massimo dei punti al termine delle tornate previste.

6.2 Le partite possono essere disputate nelle seguenti modalità (definite specialità):

- **Singolo/Individuale:** confronto tra due atleti, ciascuno con quattro bocce.
- **Doppio/Coppia:** confronto tra due formazioni composte da due atleti, ciascuno con due bocce.
- **Doppio misto/coppia mista:** confronto tra due formazioni composte da due atleti (uomo + donna), ciascuno con due bocce.
- **Terna:** confronto tra due formazioni composte da tre atleti, ciascuno con due bocce.
- **Terna mista:** confronto tra due formazioni composte da tre atleti, ciascuno con due bocce; la distribuzione tra uomini e donne all'interno di ciascuna squadra è determinata dalle caratteristiche specifiche della competizione.

Il genere degli atleti viene indicato dalla competizione; quando non espressamente indicato non ci sono limitazioni e quindi sono ammessi sia uomini che donne

Articolo 7 PARTITE E COMPUTO DEI PUNTI.

7.1 Le partite terminano determinando la vittoria della partita **quando si verifica una delle seguenti condizioni:**

- una formazione raggiunge **12 punti** prima del limite di tornate;
- si raggiunge il numero massimo di tornate previste:
 - **8 tornate** nelle partite delle fasi eliminatorie con modalità a gironi (più partite giocate per determinare la qualificazione o eliminazione);
 - **10 tornate** nelle partite delle fasi ad eliminazione diretta.

Se, al termine dell'ultima tornata prevista (8^a o 10^a), le due formazioni sono in parità, si gioca **una tornata supplementare**. Il pallino è lanciato dalla formazione che ha segnato il punto nella mano precedente.

a. **Ripetizione della tornata**

La tornata è considerata **non giocata** e deve essere ripetuta quando:

- il pallino esce dal campo durante la giocata/tornata.
- Viene annullata a seguito di errore tecnico arbitrale
- La ripetizione non viene conteggiata nel numero totale delle tornate.

b. **Interruzione anticipata della partita**

La partita viene interrotta prima del limite di tornate quando si verifica una differenza di punteggio tale da rendere impossibile il recupero nelle specialità individuale e coppia.

c. **Partite a 8 tornate**

- Dopo la **6^a mano:** interruzione se la differenza è **> 8 punti** (9–0, 10–1, 11–2).

- Dopo la **7^a mano**: interruzione se la differenza è **> 4 punti** (6–1, 7–2, 8–3, 9–4, 10–5, 11–6).

d. **Partite a 10 tornate**

- Dopo l'**8^a mano**: interruzione se la differenza è **> 8 punti** (9–0, 10–1, 11–2).
- Dopo la **9^a mano**: interruzione se la differenza è **> 4 punti** (6–1, 7–2, 8–3, 9–4, 10–5, 11–6).

7.2 Nelle gare Internazionali (**NON** Campionati Continentali e Campionati Mondiali), le partite **possono** terminare determinando la vittoria della partita **quando una formazione raggiunge 12 punti senza limitazione sulle tornate**.

7.3 Regolamenti specifici

Le competizioni internazionali (gare, campionati continentali, campionati mondiali) possono prevedere indicazioni diverse, che devono essere preventivamente autorizzate dalla Commissione Tecnica competente.

Articolo 8 BOCCE E PALLINO.

Bocce e pallino devono rispettare i requisiti stabiliti dal documento **CBI-R005.0**, che definisce materiali, dimensioni e pesi conformi agli standard internazionali.

8.1 Bocce

- **Diametro:** 105,5 – 107,5 mm
- **Peso:** 900 – 920 g (tolleranza ± 5 g)
- **Materiale:** resine sintetiche non tossiche
- **Colore:** uniforme per ogni formazione e chiaramente distinguibile da quello dell'avversario

8.2 Pallino

- **Diametro:** 39,0 – 41,0 mm
- **Peso:** 83 – 97 g
- **Materiale:** resine sintetiche non tossiche

8.3 Controlli pre-gara

Prima dell'inizio della partita lo staff arbitrale verifica:

- peso (con bilancia di precisione, risoluzione almeno 1 g)
- diametro (con cerchi omologati CBI o calibro a becchi lunghi)

Se non è possibile effettuare i controlli, bocce e pallino sono considerati regolari, ma l'arbitro deve registrare l'impossibilità nel referto della competizione.

8.4 Irregolarità

- **Prima della partita:** bocce o pallino verificati irregolari devono essere sostituiti.
- **Dopo la partita:** l'utilizzo di bocce irregolari in campo comporta l'**estromissione della formazione dalla competizione**, eccetto nei casi in cui l'irregolarità riguardi solo il colore delle bocce. L'ultima formazione perdente se presente viene rimessa in gara

8.5 Il colore delle bocce dovrà essere **uguale** per formazione, ma fondamentalmente diverso da quello delle bocce dell'avversario; le bocce devono essere riconoscibili a distanza da tutti i presenti (pubblico) e riprese video comprese. Se le formazioni non si accordano preventivamente sulla sostituzione delle stesse, si provvederà al sorteggio, effettuato dall'arbitro di partita, per stabilire chi dovrà sostituirle, chi vince il sorteggio sostituisce le bocce. Il giudizio è di competenza esclusiva del direttore di Gara ed è insindacabile.

Articolo 9 CARTELLINI CONVENZIONALI

9.1 I cartellini sono realizzati in cartoncino possibilmente plastificato; che misurano 5,4 x 8,5 cm.




9.2 Sui cartellini può essere riportato su un lato la scritta con la classificazione: VISIONE per arancio, INTERRUZIONE DI GIOCO per verde, VERIFICA per azzurro-celeste, RICHIAMO TECNICO per bianco, AMMONIZIONE per giallo, ESPULSIONE per rosso.

9.3 Ai giocatori e/o commissari tecnici (CT) verranno forniti prima della partita o competizione i cartellini di seguito indicati, che andranno restituiti all'arbitro alla fine della partita o competizione, per i dettagli vedere regolamenti specifici delle competizioni.

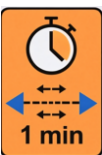


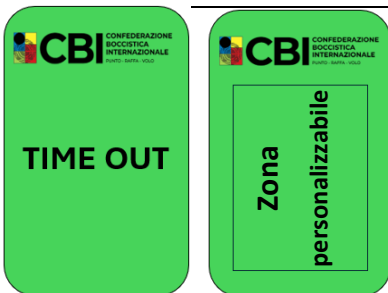

9.4 Tipologie di cartellini

I cartellini utilizzati durante la competizione sono suddivisi in due categorie:

- **Cartellini disciplinari e tecnici a disposizione degli Arbitri e della Direzione Gara.**

	Cartellino BIANCO "RICHIAMO TECNICO"	Cartellino GIALLO "AMMONIZIONE"	Cartellino ROSSO "ESPULSIONE"
Articolo	9.4.1	9.4.2	9.4.3
Chi può usarlo	Arbitro di campo, Direttore, Vicedirettore, Capo Arbitri, Commissario di Campo.	Arbitro di campo, Direttore, Vicedirettore, Capo Arbitri, Commissario di Campo.	Arbitro di campo, Direttore, Vicedirettore, Capo Arbitri, Commissario di Campo.
Motivo Utilizzo	Infrazione tecnica nei casi previsti da questo regolamento	comportamento scorretto, verbale o gestuale, contrario ai principi di lealtà sportiva. Esempi: proteste veementi, imprecazioni, gesti antisportivi, atteggiamenti provocatori, gesti violenti verso materiali e attrezzature sportive	Conseguentemente a un doppio Cartellino giallo. Direttamente in caso di condotta gravemente offensiva o aggressiva verso atleti, arbitri o pubblico.
Provvedimenti a Seguito del Cartellino	Vedi dettagli ai Capitolo 12.3, 12.11 e 17.5	Vedi dettagli al Capitolo 12.4	Per le gare Internazionali : squalifica dalla competizione con conseguente segnalazione al Giudice Sportivo della federazione del giocatore/tecnico. Per le competizioni Continentali e Mondiali : squalifica dalla competizione e deferimento alla Commissione Disciplinare della competizione
Immagine	 <p>RICHIAMO TECNICO TECHNICAL WARNING</p>	 <p>AMMONIZIONE WARNING</p>	 <p>ESPULSIONE DISQUALIFICATION</p>

- **Cartellini a disposizione dei giocatori / Commissario Tecnico applicabili solo in competizioni Continentali e Mondiali o a squadre.**

	Cartellino ARANCIONE "VISIONE"	Cartellino VERDE "TIME-OUT"	Cartellino AZZURRO "RICHIESTA VERIFICA TECNICA"
Articolo	9.4.4	9.4.5	9.4.6
Tipo di richiesta	Visione di gioco (dove previsto)	Time-out (dove previsto)	Verifiche tecniche (dove previste)
Chi può richiedere	Giocatore della formazione che deve giocare la boccia o beneficia della regola del vantaggio	Giocatore o Commissario Tecnico della formazione che deve giocare la boccia o beneficia della regola del vantaggio	Giocatore o Commissario Tecnico della formazione
Motivo principale	chiedere all'arbitro di osservare da vicino la posizione delle bocce già giocate, con possibilità di muoversi in tutto il campo	richiedere all'arbitro un'interruzione del gioco per consultarsi con il commissario tecnico	Richiesta di chiarimento tecnico o verifica di misurazione da parte della direzione Arbitrale o delegati
Numero massimo di richieste	2 per partita o set	2 per partita o set	2 per partita o set
Tempo massimo	1 minuto 	2 minuti (dall'ingresso del CT in campo) 	—
Effetto sul tempo di gioco	Totale 1 min 30 sec (incluso tempo trascorso prima della richiesta)	Totale 2 min 30 sec (incluso tempo trascorso prima della richiesta)	—
Note e casistiche particolari	Se un atleta si assenta momentaneamente (previo assenso dell'arbitro), l'assenza è considerata come una delle 2 visioni, anche se superiore a 1 min e fino a 5 min. Se i cartellini arancio sono finiti dovrà utilizzare un cartellino verde; Il numero di visioni può variare per competizioni specifiche.	Durante il time-out, l'altra formazione può recarsi in panchina e deve rientrare rapidamente nella zona A-B alla conclusione del time-out.	Se la verifica conferma un errore arbitrale, il cartellino è restituito e la richiesta non viene conteggiata.
Immagine			

Articolo 10 **SEGNI/GESTI, SEGNALE DELLE BOCCE CONVENZIONALI**

10.1 I giocatori e gli arbitri devono comunicare, nelle diverse situazioni di gioco, utilizzando i segni /gesti convenzionali di seguito indicati, al fine di garantire uniformità nell'interazione tra le parti, evitando che la componente linguistica costituisca un vantaggio/svantaggio, e soprattutto per consentire al pubblico presente o che vede in VIDEO di comprendere nel modo più chiaro possibile lo svolgimento della partita nelle sue varie fasi

10.2 I segni / gesti convenzionali sono suddivisi in due tipologie:

- **SEGNI/ GESTI CONVENZIONALI A CARICO DEL GIOCATORE**

a. **TIRO DI RAFFA ALLA BOCCIA:**

Simulazione movimento del tiro di raffa (vedi immagine 2); il giocatore con questo gesto indica che effettua un tiro di raffa su una boccia; va accompagnato successivamente con l'indicazione della boccia che desidera colpire (I°, II° o altra boccia).

IMMAGINE 2



b. **TIRO DI VOLO ALLA BOCCIA O PALLINO:**

Braccio alzato con mano piegata a 90° formando una lettera "L" rovesciata (vedi immagine 3); il giocatore con questo gesto indica che effettua un tiro al volo; va accompagnato successivamente con l'indicazione della boccia che desidera colpire (I°, II° o altra boccia) o il pallino.

IMMAGINE 3



c. **TIRO DI RAFFA AI PALLINO:**

Cerchio piccolo con l'indice e pollice della mano (vedi immagine 4); il giocatore con questo gesto indica che effettua un tiro di raffa sul pallino.

IMMAGINE 4



d. RICHIESTA VISIONE DI GIOCO:

Dito indice e medio della mano all'altezza degli occhi (vedi immagine 5); il giocatore con questo gesto chiede di osservare la posizione delle bocce già giocate da vicino.



IMMAGINE 5

e. RICHIESTA TIME-OUT:

Formare con le 2 mani la lettera "T" (vedi immagine 6); il giocatore con questo gesto chiede l'interruzione del gioco (time-out) per consultarsi con il commissario tecnico.



IMMAGINE 6

f. RICHIESTA RIPRISTINO POSIZIONE ORIGINALE DEI PEZZI:

Braccio teso con dito indice puntato verso il basso" inteso come pezzi a posto" (vedi immagine 7); il giocatore con questo gesto deve indicare che in riferimento alla segnalazione da parte dell'arbitro di un vantaggio a suo favore con questo gesto **accetta la regola del vantaggio** e il conseguente l'annullamento della boccia tirata o ripristino delle posizioni delle bocce e del pallino prima della boccia tirata dalla formazione avversaria.



IMMAGINE 7

**e. ACCETTA LA NUOVA POSIZIONE DEI PEZZI O
SITUAZIONE DI GIOCO:**

Pollice della mano in su (vedi immagine 8); in risposta alla segnalazione di regola del vantaggio, il giocatore con questo gesto **accetta la nuova posizione delle bocce/pallino e la situazione di gioco** derivata dalla boccia tirata dalla formazione avversaria che diventa a tutti gli effetti valida.

IMMAGINE 8



f. RICHIESTA DI VERIFICA O CHIARIMENTO TECNICO:

il giocatore disegna con l'indice delle due mani un rettangolo "virtuale" (vedi immagine 9); il giocatore con questo gesto un chiarimento tecnico di gioco o una verifica a carico della direzione della competizione o delegati (Direttore, Vicedirettore, Capo Arbitri) sulla misurazione effettuata dell'arbitro di campo

IMMAGINE 9

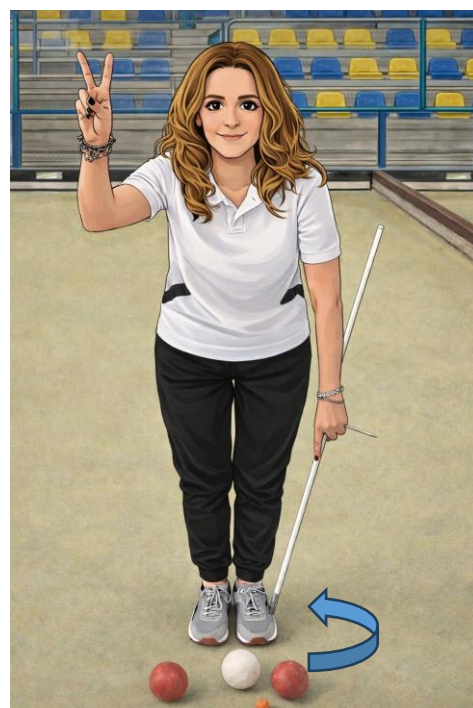


**- SEGNI/ GESTI CONVENZIONALI e SEGNATURE BOCCE E
PALLINO A CARICO DELL'ARBITRO**

i. INDICAZIONE DI BERSAGLIO:

l'arbitro disegna un cerchio virtuale con la stecca sui pezzi a bersaglio e indica con l'altra mano il numero dei pezzi a bersaglio. (vedi immagine 10)

IMMAGINE 10

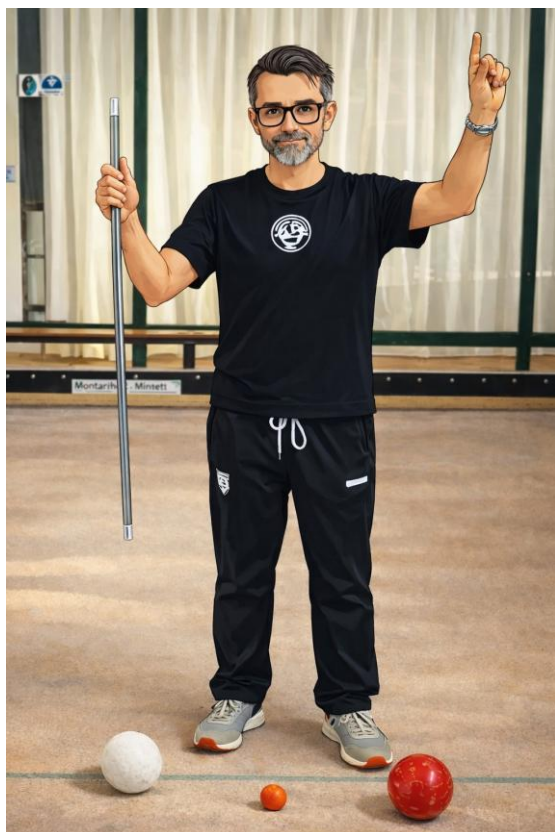


**j. SITUAZIONE DI PUNTO ACQUISITO O INCREMENTO DEL PUNTEGGIO A FAVORE
DEL GIOCATORE:**

l'arbitro posiziona la stecca in **posizione verticale** e con l'altra mano indica il numero di punti (vedi immagine 11); questo gesto indica quando il punto (o più punti) viene acquisito dalla formazione che ha appena giocato la boccia o la stessa incrementa i punti a suo favore.

**k. SITUAZIONE DI PUNTO NON ACQUISITO O NESSUN INCREMENTO DEL PUNTEGGIO A
FAVORE DEL GIOCATORE:**

l'arbitro posiziona la stecca in **posizione orizzontale** (vedi immagine 12); questo gesto indica quando il punto (o più punti) NON viene acquisito dalla formazione che ha appena giocato la boccia (e quindi rimane in possesso dell'altra formazione) o la stessa NON incrementa i punti a suo favore,

**IMMAGINE11****IMMAGINE 12**

I. INDICAZIONE DELLA REGOLA DEL VANTAGGIO CON BOCCIA NULLA:

l'arbitro alza il braccio in **posizione verticale** (vedi immagine 13); questo gesto indica quando l'arbitro riscontra una irregolarità da parte della formazione che ha tirato la boccia, che determina vantaggio per la formazione non in azione, di annullamento dell'ultima boccia tirata per la formazione non in azione e consegue ripristino delle posizioni delle bocce e pallino eventualmente spostate.

**m. INDICAZIONE DELLA REGOLA DEL VANTAGGIO CON RISPRISTINO DELLA
POSIZIONE PRECEDENTE DELLE BOCCE O PALLINO:**

l'arbitro alza il braccio in **posizione verticale** successivamente con l'altro braccio o lo stesso braccio **fa un gesto di accompagnare la boccia** nella posizione originale (vedi immagine 14); questo gesto indica quando l'arbitro riscontra una irregolarità che determina un vantaggio per la formazione non in azione, di ripristino delle posizioni delle bocce e pallino spostati.



IMMAGINE 13



IMMAGINE 14

n. INDICAZIONE CESSIONE DEL PUNTO/I ALL'AVVERSARIO:

l'arbitro posiziona la stecca in **posizione orizzontale** sopra la sua testa con entrambe le braccia (vedi immagine 15); questo gesto identifica che un giocatore con la propria azione fa passare il punto /i da suo favore a favore della formazione avversaria e successivamente indica i punti.

o. INDICAZIONE AUTORIZZAZIONE ALLA VISIONE DEL GIOCO/TIMEOUT:

l'arbitro indica con il movimento della mano di avanzare verso di lui e la zona di campo dove visionare la posizione delle bocce (vedi immagine 16); questo gesto indica quando l'arbitro autorizza la visione di gioco.

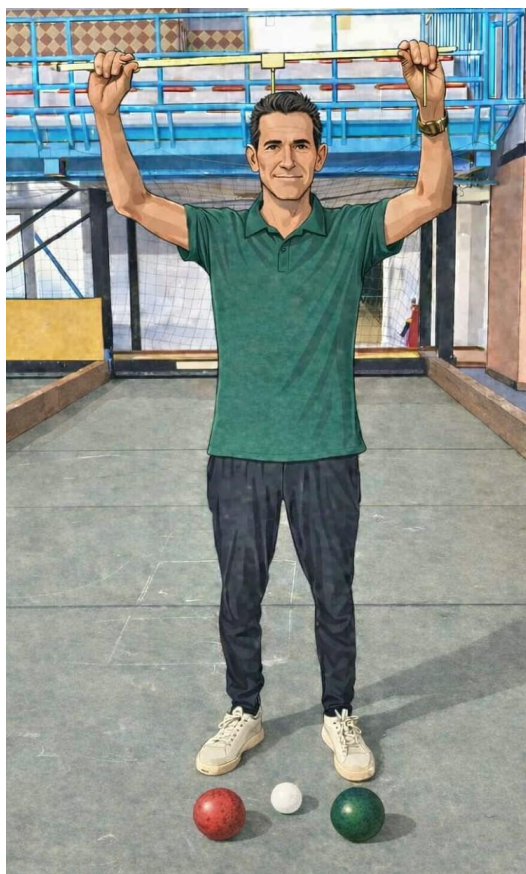


IMMAGINE 15



IMMAGINE 16

p. INDICAZIONE DEL TEMPO PER GIOCARE LA BOCCIA o PALLINO:

l'arbitro indica l'orologio con il dito della mano (vedi immagine 17); con questo gesto indica/sollecita il tiro in quanto il tempo a disposizione sta scadendo, viene effettuato 10 secondi circa prima dello scadere.



IMMAGINE 17

**- SEGNI/ GESTI CONVENZIONALI DI RICHIESTA INFORMAZIONI
DA PARTE DEL GIOCATORE E RISPOSTA DELL' ARBITRO**

**q. RICHIESTA E RISPOSTA SEQUENZIALE DELLE DISTANZE DELLE BOCCE DAL
PALLINO**

il giocatore simula con la mano in modo visibile la simulazione del conteggio 1,2,3,4,5 in maniera progressiva, l'arbitro in risposta indica con l'asta di misura in sequenza le bocce dalla prima all' ultima in maniera crescente di distanza dal pallino (vedi immagine 18A e 18B)



IMMAGINE 18A

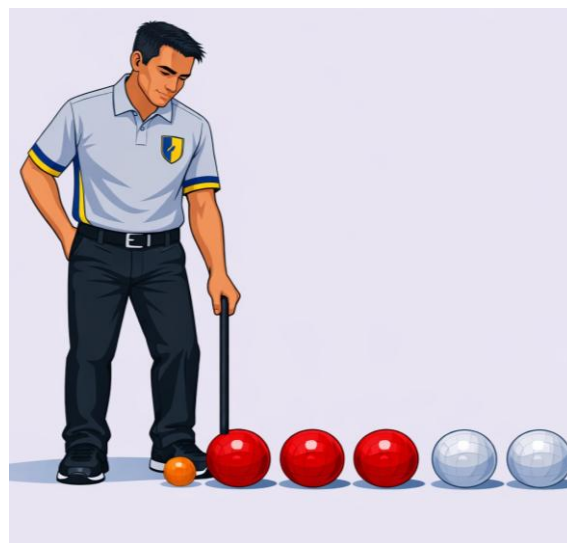


IMMAGINE 18B

r. SEGNALAZIONE DELLA DISTANZA DELLA BOCCIA INDICATA DAL PALLINO

il giocatore simula con le due mani una distanza, seguito dall' indicazione numerica della boccia interessata vedi immagine 18A, l'arbitro in risposta indica con l'asta di misura la distanza dal pallino della boccia indicata (vedi immagine 19A e 19B).



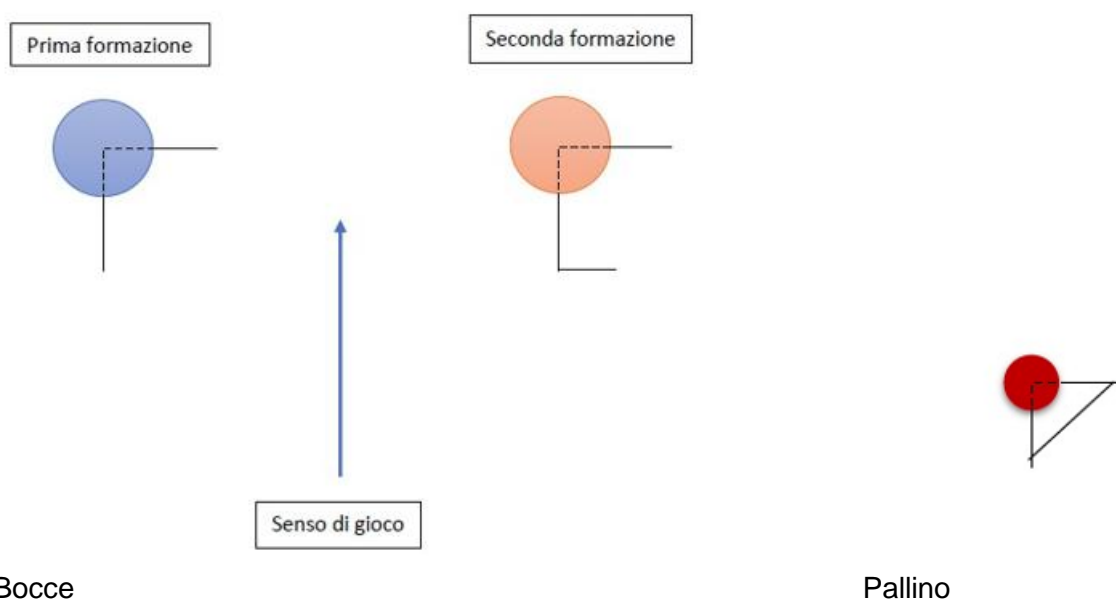
IMMAGINE 19A



IMMAGINE 19B

10.3 Segnatura delle bocce e pallino con segni convenzionali:

La posizione delle bocce e del pallino deve essere segnata dall'arbitro con i segni convenzionali di seguito indicate, sulla corsia di gioco, in modo diverso per formazione e più precisamente come rappresentato in figura 2 (due tratti ad angolo retto di cui uno nella stessa direzione della giocata/tornata).



Bocce

Pallino

Articolo 11 NORME GENERALI “PALLINO”

- 11.1 Il tempo di lancio del pallino, durante la partita, a ogni inizio di nuova giocata/tornata di gioco e nel caso di errore di lancio, è di 30 secondi, nei casi il lancio avvenga dopo questo tempo, il lancio sarà irregolare.
- a. I 30 secondi iniziano quando tutti i giocatori in campo raggiungono la pedana di tiro al termine della giocata/tornata precedente.
- 11.2 Il lancio del pallino deve essere effettuato con il consenso dell'Arbitro di campo che consente l'inizio di una nuova giocata/mano/tornata; in caso contrario il lancio è irregolare.
- 11.3 La validità del pallino, sia a inizio giocata/tornata che per effetto di gioco è determinata dalla sua proiezione rispetto alle linee tracciate sul terreno.
- 11.4 Dopo il lancio del pallino il giocatore in azione può oltrepassare la linea di lancio B-B1 con il piede più avanzato e lo può seguire dopo il lancio per rapido livellamento del terreno antistante prima del tiro della boccia sino alla linea D-D1.
- Il pallino non è valido, per lancio irregolare, quando:
- a. con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea E-E1.
- b. tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a cm. 13 dalle stesse.
- c. Il giocatore che lo lancia supera la linea B-B1 durante l'azione o prima che il pallino si sia fermato.
- d. quando la formazione che ne ha diritto impiega più di 30 secondi a lanciarlo a inizio tornata.
- 11.5 In caso di lancio irregolare, il pallino passa alla formazione avversaria con diritto di un solo lancio. Se anche questo risultasse irregolare, il pallino viene posizionato dall'Arbitro nel punto di inizio partita, fermo restando il diritto di giocare la prima boccia alla formazione cui spettava il primo lancio del pallino.
- a. Se il lancio risulta irregolare o evidentemente alterato da cause esterne al campo di gioco nel quale è stato effettuato (per esempio una boccia che salta da un campo accanto e ne intercetta la traiettoria, qualcosa che cade accidentalmente nel campo di gioco dall'esterno, ecc.), il pallino torna nelle facoltà di chi ne aveva diritto a inizio giocata/tornata, come se fosse la prima volta a sua disposizione.
- 11.6 Il pallino non è valido, e pertanto la giocata/tornata in corso deve essere ripetuta dalla medesima testata da cui è stata iniziata, quando per effetto di gioco valido (sia diretto che per accettazione della regola del vantaggio):

- a. Viene a trovarsi ad una distanza inferiore alle linee E-E1 o invade tali linee con la sua proiezione;
- b. esce dalla corsia oppure dalle linee E-E1 in seguito a rimpallo;
- c. esce dalla corsia e vi rientra in seguito ad un urto contro corpi estranei;
- d. esce dalle linee E-E1 ed urta contro l'Arbitro o uno dei giocatori posti prima di tali linee rispetto al senso di gioco, anche se dopo l'urto ritorna in zona regolare;
- e. va a conficcarsi sotto le sponde perimetrali in quanto il pallino deve essere sempre libero in tutta la sua circonferenza o al massimo toccare le stesse;

11.7 Il pallino è valido quando:

- a. per effetto di gioco esce dalla linea di metà campo (E-E1), ma ritorna in zona regolare per effetto proprio o per aver urtato una boccia valida;
- b. nel suo spostamento urta l'Arbitro o i giocatori nell'area E-A1 o E1-A (in funzione del senso di gioco) della corsia, inficiando pertanto la sua traiettoria, mantenendolo in gioco;

11.8 Il pallino che si muove da sé o per intervento esterno:

- a. viene riposizionato nella sua posizione originaria, se precedentemente segnata.
- b. Se la posizione non era stata segnata, viene collocato in un punto che non alteri l'attribuzione dei punti da una formazione all'altra; in caso non fosse possibile, la giocata/tornata è dichiarata nulla.

11.9 Quando per effetto di gioco valido rimane in corsia solo il pallino, la formazione che ha causato l'uscita delle bocce dovrà giocare un'altra boccia valida per consentire la continuità della giocata/tornata.

11.10 Durante lo svolgimento della partita non è consentita la sostituzione del pallino se non a seguito della rottura constatata dall'arbitro di campo, anche su segnalazione degli atleti, in caso di rottura del pallino:

- a. qualora il pezzo più grosso sia rimasto in campo, dopo averlo segnato, tale pezzo viene sostituito dal nuovo pallino per il proseguimento della giocata/tornata, la misurazione va effettuata sul pallino "sostituito".
- b. qualora il pezzo più grosso sia uscito dal campo, la giocata/tornata è nulla.
- c. qualora i due pezzi rimasti in campo appaiano sostanzialmente simili, si procederà con la loro pesatura per determinare quello più grosso; nel caso in cui anche il peso risulti identico, si procederà con l'annullamento della giocata/tornata che pertanto dovrà essere ripetuta dall'inizio come se non fosse stata effettuata.
- d. il tiro di raffa o volo (bocciata più in generale) che ha provocato la rottura è soggetto, comunque, alla regola del vantaggio, se applicabile



Articolo 12 NORME GENERALI “BOCCE”

12.1 Durante lo svolgimento della partita non è consentita la sostituzione di bocce se non a seguito della rottura constatata dall'arbitro di campo, anche su segnalazione degli atleti; In tal caso è permessa la sostituzione anche delle altre dello stesso giocatore o formazione al termine della giocata. In caso di rottura di bocce:

- a. qualora il pezzo più grosso sia rimasto in campo, esso deve essere immediatamente sostituito e nel proseguimento della giocata/tornata, la misurazione va effettuata sulla boccia “sostituita”.
- b. qualora il pezzo più grosso sia uscito dal campo, la boccia rotta deve essere considerata nulla.
- c. qualora i due pezzi rimasti in campo appaiano sostanzialmente simili, si procederà con la loro pesatura per determinare quello più grosso; nel caso in cui anche il peso risulti identico, si procederà con l'annullamento della giocata/tornata che pertanto dovrà essere ripetuta dall'inizio come se non fosse stata effettuata.
- d. il tiro di Raffa o Volo o tiro più in generale, che ha provocato la rottura è soggetto, comunque alla regola del vantaggio, se applicabile.

12.2 Le bocce che per effetto di gioco rientrano nelle linee D-D1 (nove metri), sono valide soltanto al fine della misurazione dei punti e non è quindi consentito fare gioco dichiarato su di esse. Le bocce che rientrano invece nelle linee C-C1 (sette metri), sono nulle.

12.3 In tutte le competizioni sia nelle fasi eliminatorie che nelle fasi finali, è fatto obbligo, agli atleti ed alle atlete di posizionare le proprie bocce negli appositi contenitori portabocce presenti all'esterno del rettangolo di gioco;

- a. Alla prima infrazione di questa regola, il giocatore viene richiamato con un cartellino bianco da parte dell'arbitro. Le successive infrazioni porteranno ad annullare una boccia ancora da giocare.

12.4 Durante l'intero periodo di svolgimento delle competizioni, di qualsiasi genere e livello, è vietato fumare in campo, inclusi i dispositivi elettronici. La violazione comporta un primo richiamo disciplinare con cartellino giallo e, in caso di recidiva, l'assegnazione di un cartellino rosso con conseguente estromissione dalla competizione

- 12.5 Le bocce che urtano le tavole laterali prima di colpire un altro pezzo sono nulle, salvo applicazione della regola del vantaggio.
- 12.6 La boccia che va a conficcarsi sotto le sponde perimetrali è da considerarsi uscita dalla corsia, in quanto la boccia deve essere sempre libera in tutta la sua circonferenza o al massimo toccare le stesse.
- a. l'arbitro di campo prima di togliere la boccia incastrata segna le bocce e/o il pallino a contatto della sponda, misura se necessario le bocce valide per dichiarare i punti, toglie la boccia nulla (poiché di fatto fuori dalla corsia), poi per quanto è possibile riposiziona le bocce e/o il pallino nelle posizioni segnate. La dichiarazione dei punti precedentemente indicati rimane valida.
- 12.7 La boccia segnata che venga spostata o si sposti da sola va rimessa al suo posto primitivo. La situazione di gioco originaria, pertanto, va ricostruita e fatte giocare le bocce rimanenti a disposizione degli atleti. Nel raro caso la boccia si sposti da sola durante l'esecuzione di una boccata oppure durante un accosto dove la boccia spostatasi risulti influente, il tiro va ripetuto indipendentemente dalla riuscita dello stesso
- 12.8 La boccia non segnata, a seguito di una dimenticanza dell'arbitro di campo, che venga spostata o si sposti da sola, deve essere rimessa dall'Arbitro di campo in una posizione approssimativamente uguale a quella occupata prima dello spostamento
- a. Nel caso di riposizionamento approssimativo di un pezzo, esso deve essere segnato e da quel momento considerato ufficialmente nella nuova posizione per il prosieguo della giocata/tornata e va effettuata la misurazione se necessaria, se la differenza nella misurazione è tale da non sollevare alcun dubbio nell'attribuzione del punto, lo stesso verrà aggiudicato dall'Arbitro; in ipotesi contraria verrà dichiarata la parità del punto
- 12.9 Se due bocce avversarie vengono a trovarsi equidistanti dal pallino, la formazione che ha giocato per ultima e che quindi ha provocato tale equidistanza, deve rigiocare finché avrà preso il punto o fino all'esaurimento delle proprie bocce.
- a. Al termine della giocata/tornata, persistendo l'equidistanza, non viene assegnato il punto e si proseguirà dalla testata da cui tirato, è questa non viene conteggiata nel computo delle tornate previste.
 - b. Caso particolare:

- i. la formazione "A", avendo creato l'equidistanza, gioca un'altra boccia ed acquisisce il punto.
- ii. la formazione "B" dichiara la boccia del punto, lancia e colpisce in modo regolare ma non acquisisce il punto ricreando di fatto l'equidistanza precedente; dovrà pertanto rigiocare finché avrà preso il punto o avrà terminato le proprie bocce.
- c. quindi chi crea con la propria boccia l'equidistanza deve rigiocare fino all'acquisizione del punto o fino al termine delle bocce disponibili.

12.10 Il giocatore non può appoggiare il piede sopra le tavole durante il lancio della boccia, pena l'annullamento della stessa, salvo la regola del vantaggio.

12.11 La boccia tirata a punto, di raffa o di volo non può essere intenzionalmente fermata, sospinta o deviata dai giocatori, pena l'assegnazione alla formazione avversaria del massimo dei punti. Per massimo dei punti si intendono i punti ottenibili nell'intera giocata/tornata in svolgimento; quindi, si richiede ai giocatori durante un accosto/tiro a punto di rimanere a distanza di "sicurezza" (circa 2 metri) dalla boccia lanciata al fine di evitare rischi d'impatto sulla stessa. L'arbitro richiamerà con cartellino bianco il giocatore che non ottempera a tale regola e dal secondo richiamo verrà ammonito.

12.12 È vietato spostare le bocce prima che l'arbitro abbia dichiarato i punti ottenuti a fine giocata/tornata. Qualora una o più bocce vengano spostate prima della dichiarazione, esse non saranno prese in considerazione nelle misurazioni eventualmente richieste per la determinazione dei punti.

12.13 Qualora un giocatore in una gara chieda il permesso all'arbitro di uscire dal campo per un motivo extra di gioco che non sia un infortunio e l'assenza supererà i 5 minuti, l'arbitro decreterà al giocatore la partita persa. se la richiesta avviene durante una competizione a squadre dove previste le sostituzioni ed il giocatore supera i 5 minuti dovrà essere sostituito, qualora siano esaurite le sostituzioni, l'arbitro decreterà il set/partita perso/a alla squadra.

12.14 Se un atleta gioca erroneamente una boccia dell'avversario, essa deve essere sostituita con una propria, senza alterare il gioco e al termine di un'eventuale misurazione.

- a. La misurazione va effettuata sulla boccia tirata, prima della sua sostituzione.
- b. Non è consentita alcuna sostituzione quando la boccia tirata erroneamente è quella di un compagno poiché è permesso lo scambio di bocce tra giocatori della medesima formazione o squadra.

12.15 Quando un giocatore gioca una boccia in più del dovuto:

- a. se ha giocato una boccia del compagno, questa è nulla, salvo la regola del vantaggio;
- b. se ha giocato una boccia dell'avversario, questa deve essere restituita e non considerata tirata;
- c. Nel caso di annullamento o restituzione della boccia, i pezzi eventualmente smossi, vanno rimessi al loro posto originario.
 - i. Si precisa che per boccia in più del dovuto si intende la terza boccia per giocatore di Coppia e di Terna, la quinta boccia per giocatore Individuale.

Articolo 13 NORME GENERALI

13.1 Le bocce o il pallino che vengono spostati soltanto dal movimento/oscillazione della tavola di fondo senza essere urtati da alcun pezzo in movimento devono essere rimessi al loro posto originario

13.2 Le bocce o il pallino che per effetto di gioco battono sopra le tavole perimetrali e rientrano in corsia senza avere urtato nessun ostacolo esterno, laterale o frontale, **sono validi**.

13.3 Le bocce o il pallino che per effetto di gioco regolare escono dalla corsia, sono nulli, anche se rientrano dopo aver battuto contro un qualsiasi ostacolo esterno:

- a. Se la boccia, rientrando in corsia, provoca lo spostamento di altre bocce ferme e regolarmente segnate, queste devono essere rimesse al loro posto originario.
- b. Nel caso invece che una boccia rientrando in corsia urti pezzi in movimento, gli stessi devono essere lasciati nella posizione in cui andranno a fermarsi, mentre la boccia che ha provocato l'urto deve essere annullata.



c. Nel caso che una boccia rientrando in corsia provochi lo spostamento di bocce ferme e regolarmente segnate e queste ultime urtino con bocce in movimento, le bocce in movimento devono essere lasciate nella posizione in cui andranno a fermarsi, le bocce regolarmente segnate devono essere rimesse al loro posto originario, mentre la boccia che è rientrata in corsia deve essere annullata.

13.4 Qualsiasi corpo estraneo (compreso qualunque materiale non facente parte delle corsie di gioco), oppure una boccia o un pallino usciti da una corsia attigua, che ostacoli involontariamente la traiettoria del pallino o di una boccia, prima che abbia completato la sua corsa, provocherà la non validità del tiro, che pertanto dovrà essere ripetuto.

a. La ripetizione dovrà essere eseguita dallo stesso atleta che ha effettuato il tiro "invalidato", riproponendo lo stesso tiro (es. se la boccia tirata in accosto dall'atleta Rossi è stata influenzata nella sua traiettoria da un corpo estraneo, l'atleta Rossi dovrà rigiocarla di nuovo in accosto).

b. Prerequisito imprescindibile per la ripetizione del tiro è che l'arbitro di campo o lo staff arbitrale se presente all'accaduto in una posizione favorevole, rilevino la variazione impropria della traiettoria e la causa della stessa.

13.5 Quando un pezzo, uscito da una corsia attigua, urta pezzi fermi e regolarmente segnati spostandoli nella zona di azione di una boccia tirata regolarmente, il tiro dovrà essere ripetuto, salvo che la boccia abbia raggiunto una posizione ininfluente

i. La decisione della ripetizione del tiro è prerogativa in prioritaria istanza dell'arbitro di campo e, in seconda, dello staff arbitrale se presente all'accaduto in una posizione favorevole.

13.6 I perni di fissaggio (metallici e non) della sponda frontale in gomma, sono parte integrante delle sponde di testata. Pertanto, la boccia o il pallino che batte su tali oggetti è regolare.

a. Il pezzo che per effetto di gioco batte sulla parte superiore della sponda frontale, senza toccare alcun supporto metallico (o di altro materiale) che la sostiene, e poi rientra in campo, è **valido**; nel caso che invece tocchi la parte metallica (o di altro materiale), anche rientrando in campo, è **da considerare nullo**.

13.7 Nelle coppie e nelle terne, uno degli atleti di ogni formazione dovrà essere indicato quale Capitano della stessa all'arbitro di campo in ogni partita.

a. Il Capitano di una formazione è l'unico all'interno della stessa le cui decisioni in merito alla regola del vantaggio saranno prese in considerazione.

13.8 Nelle competizioni a squadre dove previste le sostituzioni, se il Capitano presente nel foglio squadra è in campo, è anche automaticamente il capitano della formazione in cui è schierato; nel caso di sostituzione del capitano di una formazione in campo quando permesso, dovrà essere indicato il nuovo capitano della formazione all'arbitro di campo prima della ripresa del gioco.

Articolo 14 NORME GENERALI ARBITRALI

14.1 Al giocatore è data facoltà, a seguito di attribuzione del punto da parte dell'arbitro, di richiedere un'ulteriore misurazione di verifica della stessa per 2 volte nella partita/set, richiedendo pertanto l'intervento dell'arbitro di impianto/direttore di gara/direttore di incontro per questa richiesta il giocatore deve usare uno cartellino "AZZURRO" da consegnare all'arbitro. Nel caso l'arbitro non abbia precedentemente effettuato la misurazione al giocatore ha facoltà di richiedere la misurazione senza l'utilizzo del cartellino e per un numero di volte illimitato.

14.2 La decisione sulla validità delle bocce giocate o del pallino è prerogativa in prioritaria istanza dell'arbitro di campo e, in seconda, dello staff arbitrale se presente all'accaduto in una posizione favorevole.

14.3 Qualora l'Arbitro di campo togliesse involontariamente dal campo di gioco una boccia che ha toccato le tavole perimetrali senza concedere la regola del vantaggio, la boccia è nulla.

14.4 Se durante la misurazione del punto l'Arbitro di campo sposta una delle bocce segnate, tale boccia deve essere rimessa a posto e la misurazione ripetuta. Se la differenza nella misurazione è tale da non sollevare alcun dubbio nell'attribuzione del punto, lo stesso verrà aggiudicato dall'Arbitro; in ipotesi contraria verrà dichiarata la parità del punto.

14.5 Se arbitro per effettuare una misurazione può richiede la collaborazione da parte dell'arbitro di impianto/direttore di gara/direttore di incontro o loro delegati ufficiali (capo arbitri, arbitri dello staff arbitrale della competizione) in due modalità:

- collaborazione per effettuare misurazioni con rotella metrica e metro in questa modalità la lettura della misura è a carico esclusivamente dell'arbitro di campo.
- richiede la verifica della misurazione in questa modalità l'arbitro di campo deve dichiarare la valutazione della sua misurazione (punto equidistanti, punto della squadra A o B) prima della verifica all' dell'Arbitro di impianto/direttore di gara/Direttore di incontro in quanto se durante la verifica della misurazione viene mossa una boccia o pallino, vale quanto dichiarato in precedenza dall'Arbitro di campo.

14.6 Qualora l'Arbitro di campo errasse nell'attribuzione del o dei punti, tutte le bocce giocate successivamente all'errata valutazione arbitrale dovranno essere rigiocate, sempre che l'esatta posizione delle bocce giocate prima dell'errore possa essere ripristinata.

- a. Nel caso non fosse possibile ripristinare il gioco, dovrà essere annullata tutta la giocata/tornata, che dovrà essere ripetuta dalla medesima testata, con il lancio del pallino da parte di chi lo deteneva.
- b. Nel caso invece di pezzi spostati e rimessi al loro posto a seguito dell'applicazione della regola del vantaggio, al fine della misurazione dei punti, vale quanto dichiarato dall'Arbitro di campo prima dello spostamento di tali pezzi.

Articolo 15 REGOLA DEL VANTAGGIO

15.1 La regola del vantaggio consiste nel fatto che, sia nel tiro a punto che nel tiro di raffa o di volo, tutti i tiri irregolari soggetti a tale norma sono da considerarsi validi o meno a discrezione della formazione avversaria. Il tempo limite per poter decidere è di 30 secondi e inizia quando l'arbitro chiama tale regola mediante I segni/gesti convenzionali.

- a. Nel caso in cui la formazione che può usufruire di tale regola "accetti" la situazione che si sia venuta a creare a fronte di un tiro/accosto irregolare, lo deve segnalare al l'arbitro con il segno/gesto convenzionale, il gioco procederà come se il tiro/accosto in questione fosse stato regolare, comprensivo di tutti i suoi sviluppi in campo (ed eventualmente anche boccia o pallino uscito dalle zone valide di gioco, eccetera).

b. Nel caso in cui la formazione che può usufruire di tale regola non accetti la situazione che si sia venuta a creare a fronte di un tiro/accosto irregolare lo deve segnalare all'arbitro con il segno/gesto convenzionale, il gioco verrà ricostruito come era originariamente secondo quanto previsto all'interno del presente documento in funzione delle tipologie di tiri previsti e delle loro possibili declinazioni.

c. Nel caso in cui, per decidere l'accettazione o meno della regola, la formazione richieda di vedere il gioco da vicino (VISIONE DI GIOCO) mediante l'apposito cartellino ARANCIONE entro 60 secondi, o 90 nel caso di atleta disabile, oppure richieda l'interruzione della partita (TIME-OUT, dove previsto) mediante l'apposito cartellino VERDE entro 120 secondi (2 minuti), o 150 secondi nel caso di atleta disabile, il tempo a disposizione per tale azione si sommerà ai 30 secondi previsti per effettuare il tiro.

15.2 Nei seguenti casi, l'arbitro **procede all'annullamento diretto della giocata/tornata senza richiesta ai giocatori** e se necessario, al riposizionamento di eventuali pezzi mossi.

Infrazione	Situazione	Descrizione dell'irregolarità	Azione dell'arbitro
a. Superamento del tempo di tiro	Superamento del tempo a disposizione per tirare	Il giocatore non tira la boccia entro il tempo limite di 30 secondi.	Annullamento dopo eventuali cartellini (vedi dettagli al Capitolo 17.2)
b. Bocciate irregolari di volo o di raffa	Bocciata irregolare	- La boccia tirata di raffa o volo che tocca la tavola di fondo senza colpire alcun pezzo - Oppure tocca prima la tavola laterale e poi quella di fondo, sempre senza colpire alcun pezzo	Annullamento diretto della boccia lanciata
c. Lancio irregolare del pallino	Pallino irregolare	- Il pallino tocca la tavola laterale - Oppure si ferma a ≤ 13 cm dalla tavola laterale	Annullamento diretto del lancio; il lancio passa alla formazione avversaria oppure viene posizionato all'acchito
d. Boccia a punto corta	Boccia corta	La boccia tirata a punto non supera la linea D-D1	Annullamento diretto della boccia lanciata

e. Contatto irregolare con l'asse di fondo	Contatto irregolare	La boccia tirata a punto che tocca la tavola di fondo senza colpire alcun pezzo - Oppure tocca prima la tavola laterale e poi quella di fondo, sempre senza colpire alcun pezzo	Annullamento diretto della boccia lanciata
f. Terzo e successivi superamenti delle linee	Superamento linea D-D1 o E-E1	Alla terza volta e per le successive, che il giocatore che dopo aver effettuato un tiro, giocando la sua prima boccia in coppia o terna o le prime tre nell'individuale, supera le linee E-E1 nel caso di un tiro di raffa o volo, oppure le linee D-D1 dopo aver effettuato un accosto a punto. il superamento delle linee dopo aver eseguito l'accosto o la bocciata è equiparato, pertanto i richiami saranno cumulati, anche per formazione.	Annullamento diretto della boccia da giocare.

Articolo 16 INIZIO PARTITA

16.1 Le partite non possono avere inizio se al momento della chiamata in campo una delle formazioni, o entrambe, sono incomplete. Le formazioni incomplete devono essere estromesse dalla gara o, nel caso dei campionati a squadre, devono essere applicate le sanzioni previste dal regolamento specifico.


a. Il provvedimento può essere preso dalla direzione di gara o di incontro, anche a seguito di segnalazione da parte dello staff arbitrale presente in altri campi, ed è definitivo

16.2 La testata da cui iniziare la partita è definita preventivamente dall' organo tecnico responsabile della competizione (dove presente) o definita dall'arbitro di impianto dove si gioca.

16.3 Per stabilire chi tra le formazioni ha il diritto di giocare la prima boccia, viene effettuato un sorteggio dove previsto con i capitani da parte dell'arbitro di campo o dal responsabile arbitrale della competizione

a. Il giocatore che vince il sorteggio sarà colui che deve tirare la prima boccia.

- 16.4 Stabilito chi gioca la prima boccia, le formazioni procedono ad un riscaldamento / tiri di prova collettivo di 5 minuti (formazione A e formazione B insieme), allo scadere dei 5 minuti l'arbitro raccoglie il pallino e si inizia la partita.
- a. Durante il riscaldamento i giocatori devono attendere che tutte le bocce sul campo siano state lanciate in una direzione e solo dopo che tutti i giocatori hanno raggiunto l'estremità opposta il riscaldamento poteva proseguire nella direzione inversa.
 - b. Tale modalità di riscaldamento / tiri di prova è soggetto a variazione in caso di indicazioni specifiche per una determinata competizione.
 - c. Il riscaldamento / tiri di prova sono previsti anche se la partita viene, interrotta per causa di forza maggiore, e viene continuata in corsia diversa del medesimo impianto oppure viene continuata in un altro impianto sportivo
- 16.5 La formazione dichiarata vincente per assenza rinuncia o squalifica della formazione avversaria non ha diritto al riscaldamento o ai tiri di prova, i quali non potranno essere effettuati.
- 16.6 La partita ha inizio con il pallino posizionato sopra la linea D-D1 a una distanza equidistante dalle tavole laterali. Tale posizione deve essere segnata sul terreno con un punto indelebile.
- 16.7 La formazione che deve iniziare la partita (o qualsiasi altra giocata/tornata successiva) ha facoltà di giocare la prima boccia a punto, di raffa o di volo ed in caso di annullamento della stessa, dovrà giocare un'altra e via di seguito, finché avrà realizzato un lancio regolare (anche diventato tale a seguito dell'applicazione della regola del vantaggio).
- 16.8 Nel caso di annullamento della prima giocata/tornata, la stessa dovrà essere ripetuta dalla medesima testata con il pallino posizionato nel punto di inizio partita, fermo restando il diritto di giocare la prima boccia alla formazione che lo aveva acquisito in precedenza.
- 16.9 Nelle giocate successive alla prima, il pallino viene lanciato dalla formazione che ha acquisito uno o più punti nella giocata/tornata precedente.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	REGOLAMENTO INTERNAZIONALE TECNICO DI GIOCO SPECIALITA': RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Approvato Il 22/05/2026 Page 38 / 56
---	---	---

Articolo 17 LANCIO DELLE BOCCE: PUNTO, RAFFA E VOLO

- *Articolo 1: Norme generali*

17.1 Le tre tipologie di tiri consentite sono: il tiro a punto, o accosto, tiro di raffa e tiro di volo:

- a. Giocare/tirare una boccia a punto significa in generale cercare di avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino ma anche giocarla in una determinata posizione tatticamente prescelta.
- b. Giocare/tirare una boccia di raffa o di volo significa cercare di colpire una boccia (o il pallino) precedentemente dichiarata.
 - i. Affinché i tiri di raffa e di volo siano validi, il giocatore deve dichiarare all'arbitro quale tipo di tiro intende effettuare e quale pezzo vuole colpire.
 - ii. Nel caso che il giocatore intenda cambiare il tipo di tiro, da tiro ad accosto, da tiro di raffa a tiro di volo o viceversa, o il pezzo da colpire, deve rettificare la dichiarazione precedentemente fatta, altrimenti la boccia tirata è nulla, salvo regola del vantaggio.

17.2 In ogni partita di tutte le competizioni a ciascun giocatore in azione sono concessi 30 secondi per giocare la propria boccia, superato tale limite senza che la boccia sia stata sganciata dalla mano sulla corsia di gioco, l'Arbitro di campo 10 secondi prima dello scadere indica il tempo con il gesto convenzionale e allo scadere opererà come segue:

- **Competizioni Continentali, Mondiali e Competizioni a Squadre**

(dove è previsto l'uso dei cartellini da parte dei giocatori o del CT)

Infrazione	Sanzione Arbitrale	Cartellino utilizzato	Aumento del tempo di tiro a disposizione del giocatore	Note operative
Prima infrazione	Assegnazione di un cartellino disciplinare	Bianco	+15 secondi	—
Seconda o Terza infrazione	Ritiro di un cartellino Arancio (Visione), se disponibile	Arancio	+1 minuto	*Se il giocatore non ha un cartellino Arancio → si passa al Verde
Terza, quarta o quinta infrazione	Ritiro di un cartellino Verde (Time-out), se disponibile	Verde	+2 minuti	Se il giocatore non ha un cartellino Verde → si passa all'annullamento
Infrazioni successive o mancanza di cartellini	Annullamento definitivo della boccia	—	Nessun tempo aggiuntivo	Se nessun giocatore ha una boccia in mano, il capitano consegna una boccia a sua discrezione all'arbitro

- **Gare Internazionali**

Infrazione	Sanzione Arbitrale	Cartellino utilizzato	Tempo aggiuntivo di tiro a disposizione del giocatore	Note operative
Prima infrazione	Assegnazione di un cartellino disciplinare	Bianco	+15 secondi	—
Seconda infrazione	Annullamento definitivo della boccia	—	Nessun tempo aggiuntivo	Se nessun giocatore ha una boccia in mano, il capitano consegna una boccia all'arbitro

a. I trenta secondi per il lancio delle bocce iniziano:

- i. dall'attribuzione del punto da parte dell'arbitro di campo dopo il tiro di una boccia o pallino, attraverso il via sancito successivamente alle eventuali misurazioni necessarie per stabilirlo e alle eventuali segnature necessarie nel campo per tracciare il posizionamento dei pezzi.
- ii. dall'assegnazione dei punti al termine di una tiro/tornata, una volta tornati tutti i giocatori nella pedana di tiro, per il lancio del pallino della nuova mano di gioco;
- iii. dalla validazione della posizione del pallino una volta fermo attraverso la segnatura, da parte dell'arbitro che resta in attesa della prima boccia tirata

17.3 Una volta terminate le proprie bocce, il giocatore deve abbandonare la pedana di tiro e superare la metà campo (ovvero le linee E-E1), senza essere di intralcio per gli altri giocatori, arbitro e il gioco quindi si devono posizionare in modo da essere prima della zona dei pezzi in campo e rispettando le disposizioni dell'arbitro, il quale può decidere il suo spostamento.

17.4 Il giocatore che ha terminato le sue bocce e abbia già superato la metà campo può spostarsi e tornare indietro a parlare con gli altri compagni della formazione, quando è il loro turno di gioco, sempre rispettando i 30 secondi a disposizione per ogni boccia da giocare; in ogni caso prima che l'avente diritto effettui il suo tiro, egli dovrà superare nuovamente le linee E-E1

17.5 Al giocatore che dopo aver effettuato un tiro giocando la sua prima boccia in coppia o terna o le prime tre nell'individuale, supera le linee E-E1 nel caso di un tiro di raffa o volo, oppure le linee D-D1 dopo aver effettuato un accosto a punto, è comminato un **primo richiamo con cartellino bianco**, e l'atleta dovrà rientrare nell'area di sua pertinenza; lo stesso vale anche per il **secondo richiamo** della stessa infrazione (il superamento delle linee dopo aver eseguito l'accosto o la boccia è equiparato, pertanto i richiami saranno cumulati, anche per formazione); **alla terza infrazione** di questo tipo sarà annullata la boccia ancora da giocare salvo la regola del vantaggio.

N. Infrazione	Azione	Linee Coinvolte	Sanzione
1^a infrazione	Il giocatore, dopo aver effettuato il tiro (prima boccia in coppia/terna o prime tre nell'individuale), supera le linee previste.	- E-E1 per raffa o volo - D-D1 per il tiro a punto	Primo richiamo e obbligo di rientrare nell'area di pertinenza.
2^a infrazione	Ripetizione della stessa tipologia di superamento delle linee. Le infrazioni sono cumulative tra la boccia tirata a Punto e la boccia tirata di Raffa o Volo anche per formazione	Come sopra	Secondo richiamo e obbligo di rientrare nell'area di pertinenza.
Dalla 3^a infrazione in poi	Nuovo superamento delle linee dopo il tiro.	Come sopra	Annullamento della boccia ancora da giocare.

17.6 La boccia si intende tirata a punto quando in seguito al suo rilascio oltrepassi la riga B-B1 nel senso di gioco.

- a. Non si intende pertanto tirata, una boccia appoggiata a terra (in pratica, sul posto) o anche se appoggiata oltre le linee B-B1 e poi ripresa per essere rilasciata successivamente nel senso di gioco.

17.7 La boccia tirata (direttamente, dunque non per effetto di gioco) che non superi la linea D-D1 (nove metri), è nulla.

17.8 La formazione alla quale viene annullata la prima boccia tirata, deve rigiocarne un'altra, e così di seguito finché avrà eseguito un lancio valido o avrà esaurito tutte le bocce. Nel caso che una formazione esaurisca le bocce senza avere effettuato un lancio valido, alla formazione avversaria vengono assegnati tanti punti quante sono le bocce valide già giocate e quelle ancora da giocare..

17.9 Non si può giocare un'altra boccia prima che quella precedentemente tirata sia ferma, pena l'annullamento della stessa, salvo la regola del vantaggio.

- a. Pena la stessa sanzione, non si può giocare una boccia prima che l'Arbitro di campo abbia attribuito il punto.

- *Articolo 2: Accosto/Tiro a Punto*

17.10 Il tiro a punto consiste generalmente nell'avvicinare la propria boccia al pallino o in altre posizioni del campo utili allo svolgimento tattico della partita.

17.11 Durante il rilascio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B-B1, col piede più avanzato ed a contatto del terreno (la rilevazione viene effettuata quando tale piede è a contatto con il terreno, qualsiasi movimento successivo del piede non viene preso in considerazione), pena l'annullamento della boccia tirata, salvo la regola del vantaggio. Tale linea può essere oltrepassata soltanto dopo avere lanciato la boccia.

a. Il giocatore può uscire anche con la boccia in mano prima del lancio, fino alla linea D-D1, soltanto per livellare il terreno.

b. L'atleta può uscire dalla linea di lancio, dopo aver giocato la boccia, fino alla linea D-D1 nel caso di prima boccia in coppia o in terna o delle prime tre bocce nell'individuale.

c. L'atleta una volta tirata la propria ultima boccia disponibile nella tornata (la seconda in coppia o in terna, la quarta nell'individuale) può "seguire" la propria boccia, rimanendo distante almeno 2 metri dalla boccia in movimento in modo tale da consentire la piena visibilità agli atleti in campo e all'arbitro.

- *Articolo 3: Spostamento delle bocce tirate a punto e misurazione dei punti*

17.12 Gli spostamenti delle bocce o del pallino e le misurazioni dei punti devono essere misurati con l'asta di misura impiegata nella partita; per le distanze maggiori e/o di difficile valutazione, l'arbitro può ricorrere al metro estensibile (o rotella metrica), al misuratore laser, all'antenna telescopica, ad attrezzo simile a compasso e, a suo giudizio, all'ausilio di assistenti. La misurazione deve essere eseguita dopo avere segnato sul terreno con i segni convenzionali la posizione dei pezzi da verificare.

17.13 Se una boccia tirata provoca degli spostamenti e, nel riposizionamento previsto dall'applicazione della regola del vantaggio, occupa il posto di un altro pezzo (boccia o pallino) spostato dalla sua posizione originaria, e risulta impossibile ripristinare tale posizione, la boccia rimane nella posizione assunta dopo lo spostamento.

17.14 Gli spostamenti sono così classificati:

- URTO DIRETTO

17.15 Per urto diretto si intende lo spostamento di un pezzo fermo (boccia o pallino) provocato solo ed esclusivamente da una boccia tirata a punto

17.16 La boccia tirata che urtando contro qualsiasi altra o contro il pallino, sposti una o l'altro per un tratto superiore a cm. 70 è nulla e il pezzo mosso va rimesso al suo posto precedente, salvo la regola del vantaggio (fig. 3).

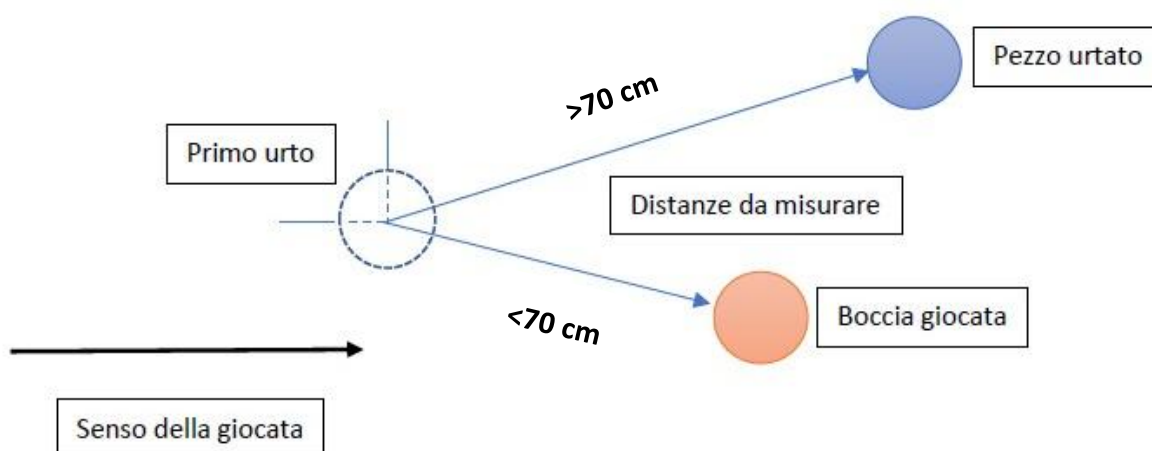


Figura 3

a. Nel caso in cui il pezzo urtato non si sposti per oltre 70 cm ma la boccia tirata prosegua la sua traiettoria per oltre 70 cm dall' urto del pezzo, il pezzo urtato verrà rimesso al suo posto originario mentre la boccia tirata in ogni caso resterà nella posizione acquisita, salvo la regola del vantaggio (fig. 4).

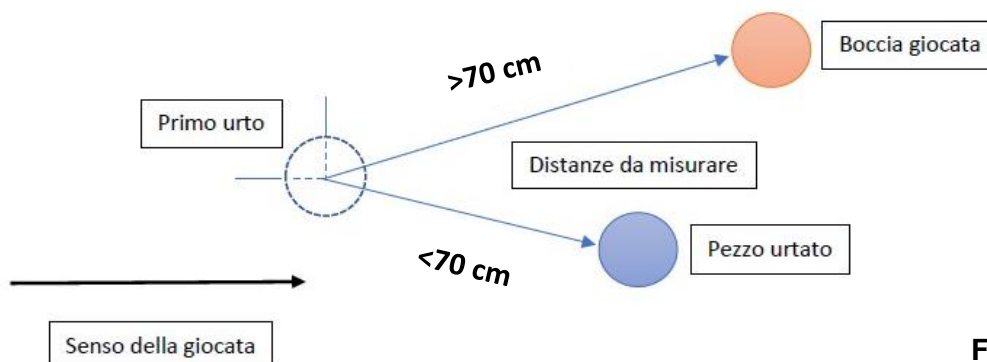


Figura 4

- URTO DIRETTO "a catena"

17.17 Per urto diretto "a catena" si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) di cui solo il primo spostamento è provocato dalla boccia tirata a punto.

a. Gli altri spostamenti sono dunque di fatto provocati dall'urto del primo pezzo su altri pezzi.

17.18 La boccia tirata che, urtando contro qualsiasi altra boccia, provochi l'urto contro un'altra boccia od il pallino e una o l'altra vengono spostati per un tratto superiore a cm. 70, è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio (fig. 5a).

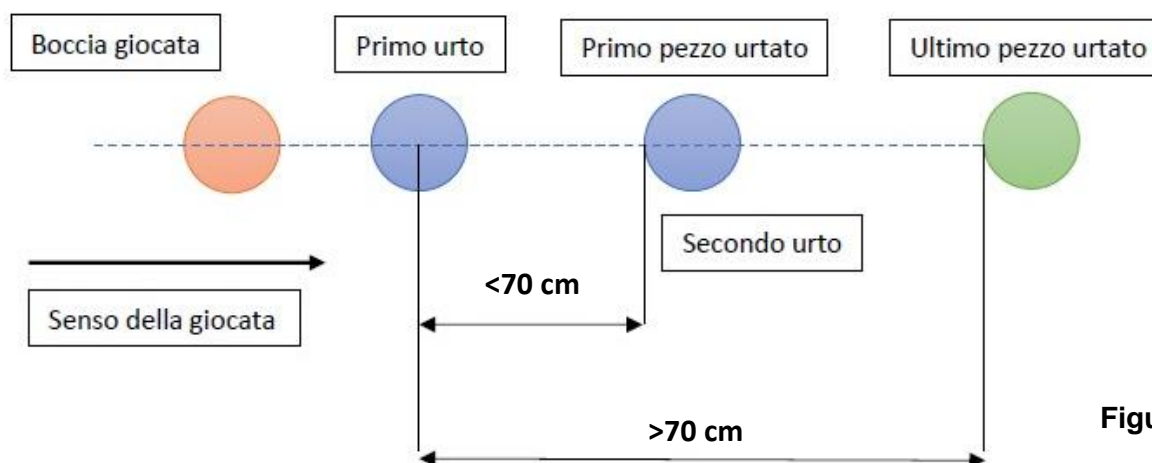


Figura 5a

17.19 Nel caso in cui una boccia tirata urtando il pallino ne provochi l'urto contro un'altra boccia, è necessario effettuare le seguenti misurazioni (vedere fig. 5b):

- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia urtata se è superiore a 70 cm, la boccia tirata è nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale, salvo la regola del vantaggio;
- Dalla posizione originaria del pallino direttamente alla posizione finale dello stesso; se fosse superiore ai 70 cm la boccia tirata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale, salvo la regola del vantaggio; nel caso fosse inferiore si procede con la successiva misurazione;
- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia tirata (in questo caso minore di 70 cm); se fosse stata superiore la boccia tirata rimarrebbe nella posizione assunta e si sarebbero rimessi a posto i pezzi mossi, salvo la regola del vantaggio.

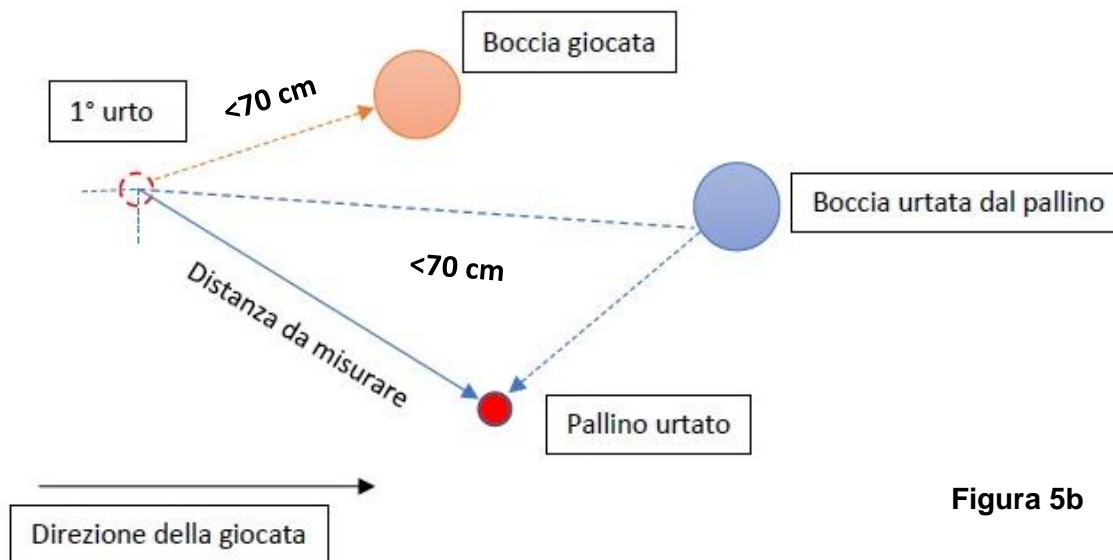


Figura 5b

- **URTO DIRETTO non "a catena"**

17.20 Per urto diretto non "a catena" si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) provocati tutti dalla boccia tirata a punto.

17.21 La boccia tirata che sposta uno o più pezzi senza che rientrino nelle due casistiche precedenti e percorra più di cm 70 dal segno del primo pezzo urtato rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale, salvo la regola del vantaggio (figura 6).

a. Le misurazioni da effettuare sono:

i. distanza dello spostamento di ogni singolo pezzo urtato dalla sua posizione originaria

1. se superiore a 70 cm la boccia tirata è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio, e non occorre procedere con ulteriori misurazioni;

2. se inferiore a 70 cm occorre proseguire con la successiva misurazione;

ii. distanza dal primo urto a fine corsa della boccia tirata

1. se superiore a 70 cm la boccia tirata rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale, salvo la regola del vantaggio, e non occorre procedere con ulteriori misurazioni;

2. se inferiore a 70 cm non sono occorse infrazioni.

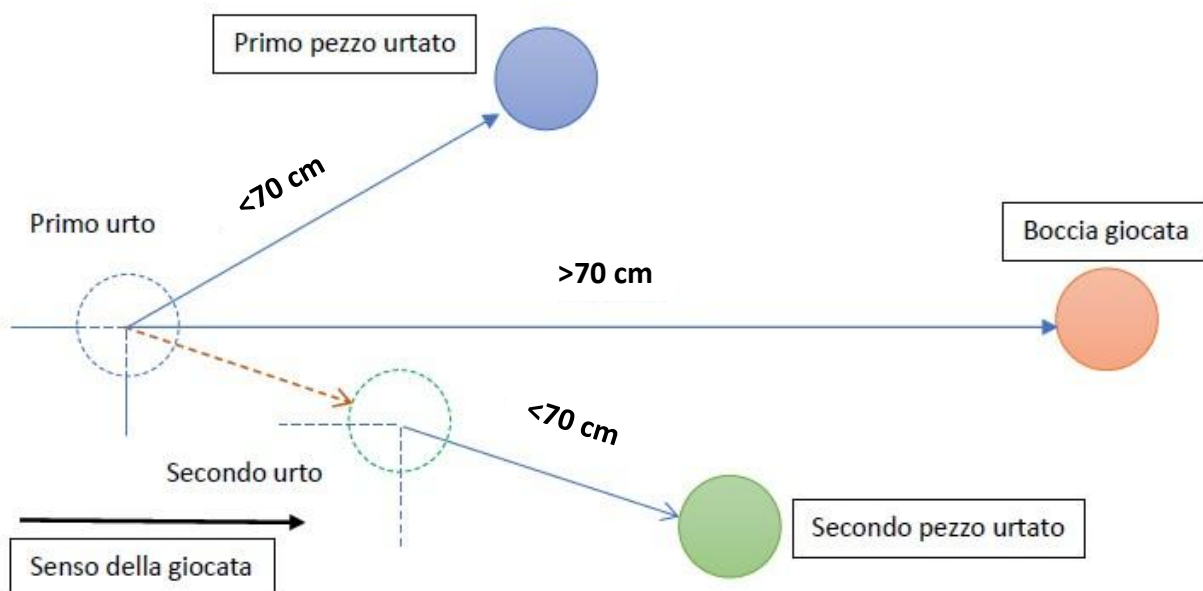


Figura 6

17.22 La boccia tirata a punto che, dopo aver causato spostamenti durante la sua corsa, tocca la tavola di fondo è nulla, salvo la regola del vantaggio (fig. 7).

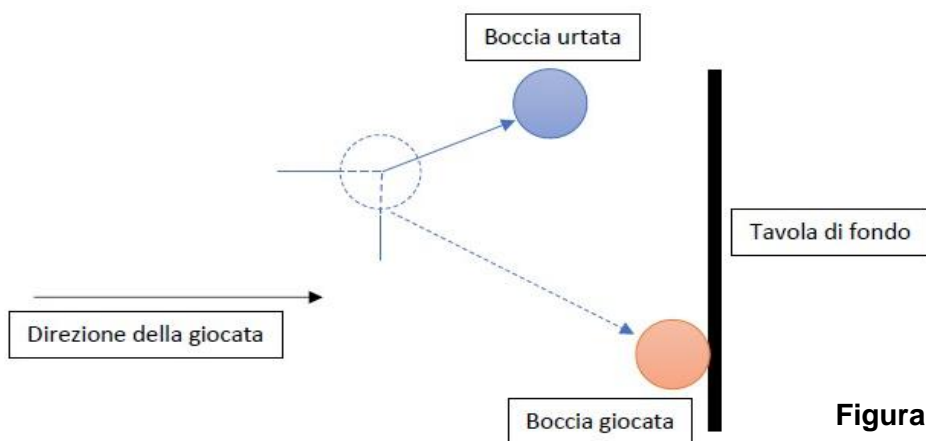


Figura 7

17.23 La boccia tirata a punto che, dopo aver subito spostamenti durante la sua corsa, tocca la tavola di fondo è nulla, salvo la regola del vantaggio (fig. 8).

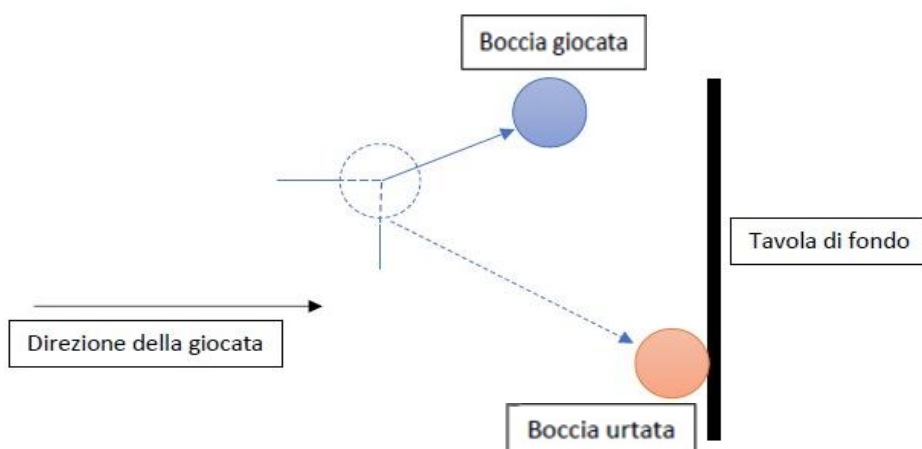


Figura 8

- a. La regola è valida anche per il pallino spinto alla tavola di fondo (corpo unico, fig. 9-10)

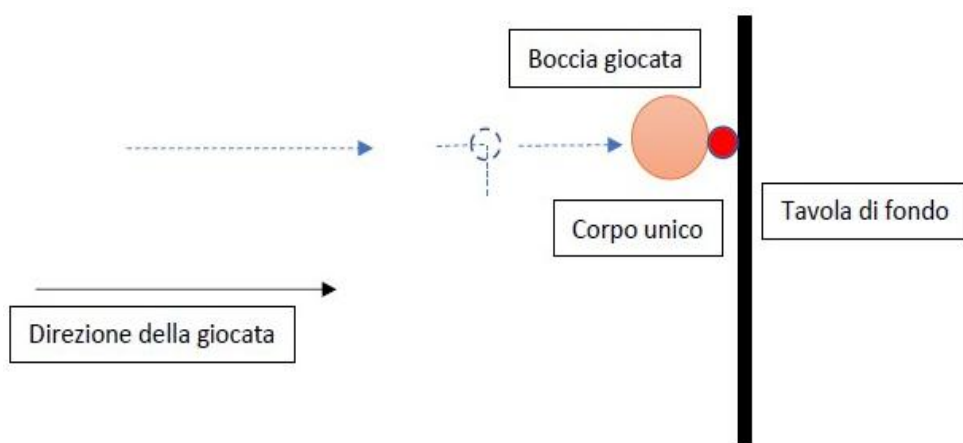


Figura 9

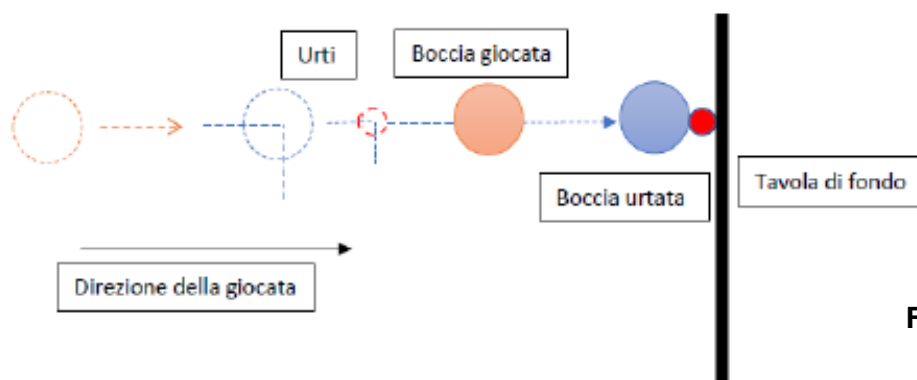


Figura 10

17.24 La boccia tirata a punto che si appoggia ad un pezzo (boccia o pallino) fermo contro la tavola di fondo è nulla, salvo la regola del vantaggio (fig. 10).

a. Con la boccia nulla, tutti i pezzi mossi vanno rimessi nella posizione precedente.

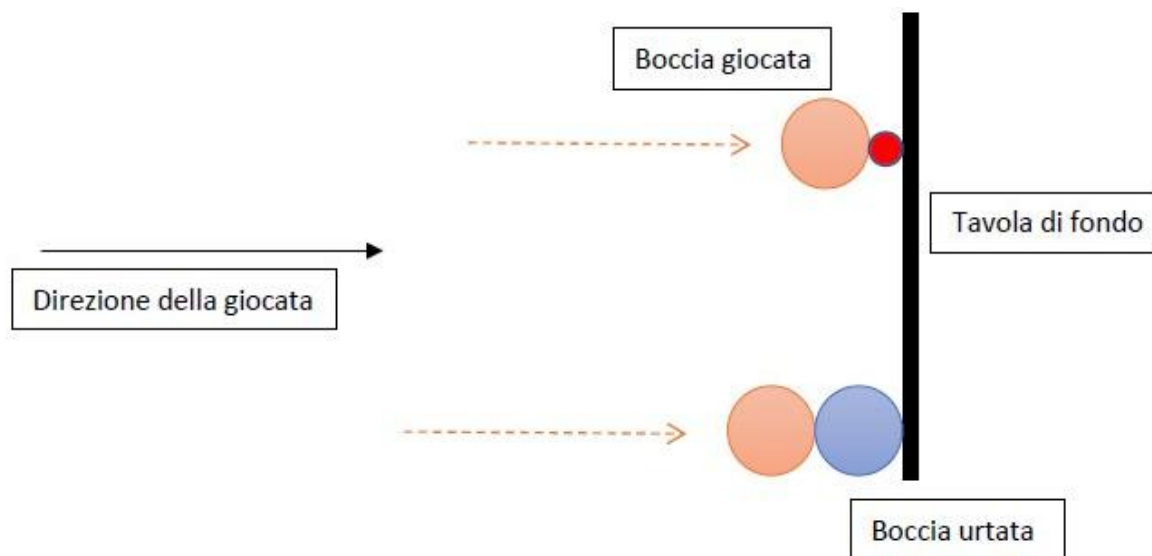


Figura 10

17.25 La boccia è valida (salvo altre regole sopra descritte) quando né la boccia tirata né altre bocce urtate hanno toccato la tavola di fondo o fatto corpo unico con altro pezzo spinto o già contro la tavola di fondo (fig. 11).

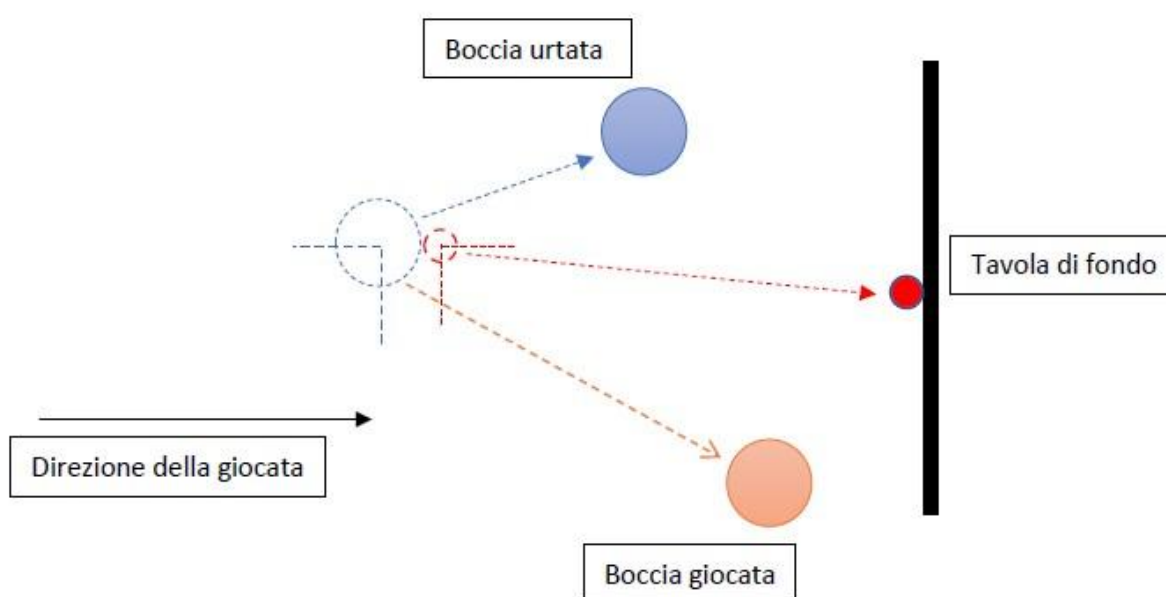


Figura 11

17.26 Nel caso che la boccia tirata od altre bocce o il pallino, durante il loro spostamento a seguito di un urto, urtino contro le tavole laterali, per verificare la validità degli spostamenti occorre misurare la distanza dal punto del primo urto al punto di contatto con la tavola e da qui alla circonferenza del pezzo interessato (Figura 12).

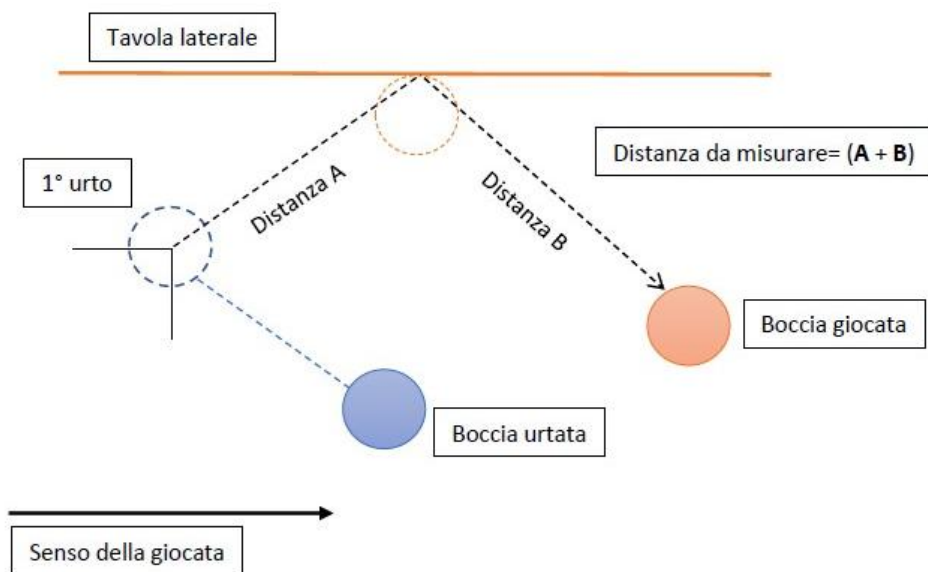


Figura 12

17.27 Quando la boccia urtata, o il pallino, oppure la boccia tirata si ferma contro la tavola laterale, toccandola, la misurazione va fatta dal punto segnato in cui si trovava il pezzo prima dell'urto fino al punto di contatto con le tavole (Fig. 13).

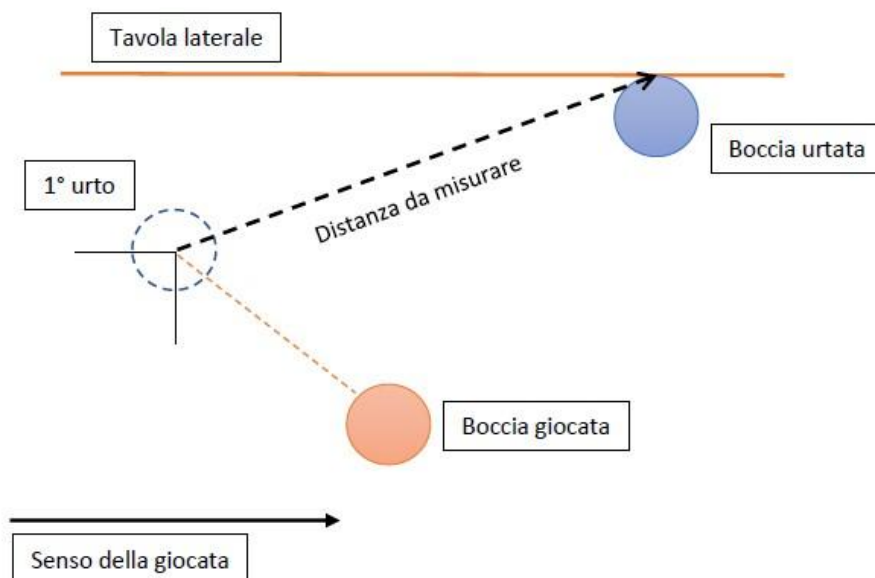


Figura 13

- **Articolo 4: Tiro di Raffa**

17.28 Il tiro di raffa consiste nel colpire con o senza l'ausilio del terreno una boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarato all'Arbitro di campo.

17.29 Il tiro di Raffa è consentito sul pallino e su bocce che formano bersaglio con il pallino in ogni posizione della corsia di gioco valido e solo sulle bocce poste dopo la linea D-D' della metà opposta (nella Figura, l'area verde). Sulle bocce poste nell'area delimitata tra le linee D e D' (o che toccano tali linee) e che non rientrano nei casi precedenti, non è consentito il tiro di Raffa (nella Figura 14, l'area rossa).

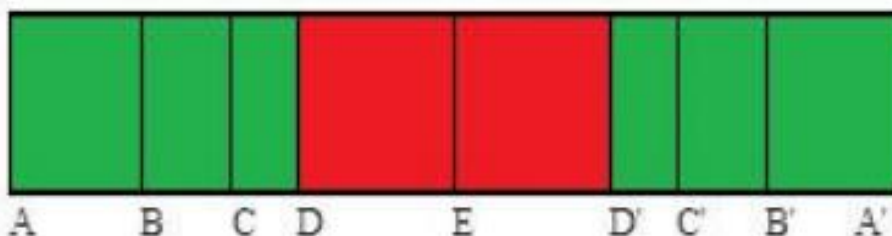


Figura 14

17.30 La boccia a bersaglio che si trova nella zona neutra D-D' deve essere colpita solo di volo. Il tiro di raffa sulla boccia che si trova oltre la linea D-D' non è valido se prima colpisce l'altra boccia. (Fig. 15).

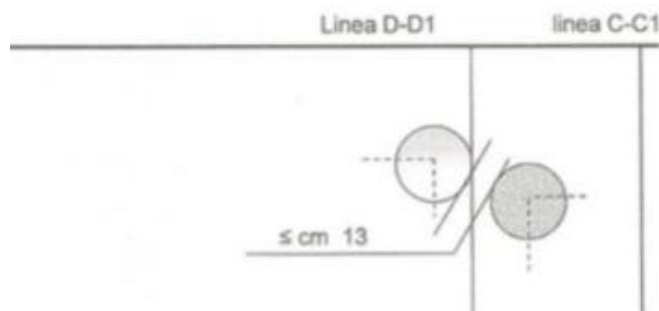


Figura 15

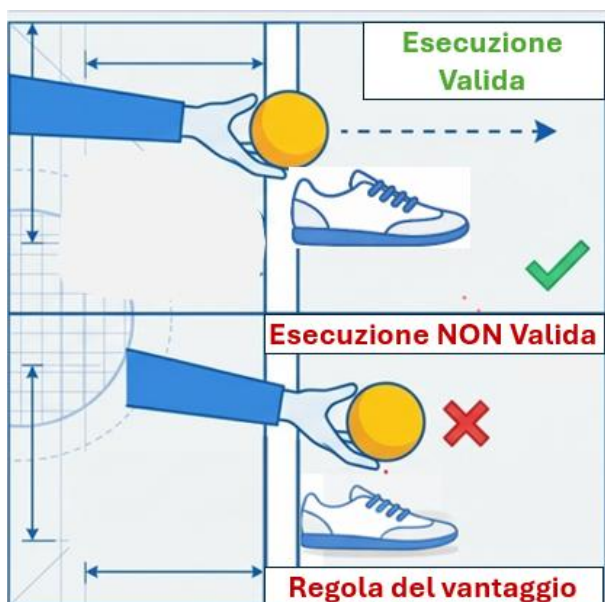
**Dalla segue data: 01/06/2027 entrerà in vigore la seguente modifica:
il tiro di raffa sarà consentita su tutti i pezzi in ogni posizione della
corsia di gioco valido.**

17.31 Perché la boccia tirata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B1 il pezzo che intende colpire mediante i segni/gesti convenzionali internazionali indicati in questo documento e deve attendere l'autorizzazione dell'arbitro ad effettuare il tiro, altrimenti la boccia tirata è nulla e tutti i pezzi eventualmente mossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio.

Le dichiarazioni di tiro valide sono:

- a. pallino;
- b. boccia del punto.
- c. boccia del secondo punto, e così via.

17.32 Durante il tiro di raffa **non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea di tiro (B-B1) col piede più avanzato ed a contatto del terreno prima di aver rilasciato la boccia (la boccia non deve toccare la mano) altrimenti la boccia tirata è nulla, salvo la regola del vantaggio**, la rilevazione da parte dell'arbitro verrà effettuata nel momento in cui l'ultimo piede è a contatto con il terreno prima del rilascio della boccia. Ne consegue che la boccia rilasciata mentre i piedi non sono a contatto con il terreno anche se il piede più avanzato ha superato la linea è **VALIDA**



ESECUZIONE VALIDA



ESECUZIONE NON VALIDA- REGOLA DEL VANTAGGIO

- a. La verifica della regolarità di posizione del piede più avanzato del giocatore in azione è prerogativa dell'arbitro di campo e parimenti di tutto lo staff arbitrale (Responsabile Arbitrale, direttore di gara e direttore di incontro) a eccezione degli arbitri di campo impegnati in altre corsie.
- b. Al fine di consentire un più corretto controllo dell'infrazione di superamento delle linee previste per ciascun tiro, la direzione di gara o di incontro può incaricare uno o più arbitri dello staff arbitrale alla verifica e gestione delle stesse, nominandoli per l'occasione **“guardalinee”**.

17.33 La boccia tirata di raffa entro il limite della linea B-B1 deve battere oltre la linea D-D1; la boccia che batte su detta linea o prima di essa, viene annullata e tutti i pezzi mossi vanno rimessi al loro posto originario, salvo la regola del vantaggio.

17.34 La boccia tirata di raffa che colpisce direttamente l'asse di fondo o l'asse laterale prima e quella di fondo poi (quindi senza colpire nulla prima di giungere alla stessa) è nulla senza la regola del vantaggio anche se tornando dietro vada ad urtare bocce o pallino.

17.35 I pezzi posti a meno di 13 cm da quanto dichiarato costituiscono **“bersaglio”**. L'arbitro di campo deve indicare attraverso i segni / gesti convenzionali internazionali indicati in questo documento, prima di autorizzare il tiro, quali sono i pezzi posti a 13 cm. o meno dal pezzo indicato e dunque se costituiscono un **“bersaglio”**.

- a. Affinché il tiro sia dichiarato valido, il pezzo dichiarato o il pezzo/i a bersaglio dal giocatore deve essere devono essere i primi a essere toccati, anche se non dovessero spostarsi dalla loro posizione iniziale o dovessero, per effetto di gioco, tornarci; in caso contrario quanto mosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio.

- **Articolo 5: Tiro di Volo**

17.36 Il tiro di volo consiste nel colpire direttamente o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno una boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'Arbitro di campo mediante i segni/gesti convenzionali internazionali indicati in questo documento

17.37 Il tiro di volo è consentito su tutti i pezzi in ogni posizione della corsia di gioco valido.

17.38 Perché il tiro di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B1 il pezzo che intende colpire, mediante i segni/gesti convenzionali internazionali indicati in questo documento e attendere che l'Arbitro di campo tracci un arco di cerchio avente raggio di 40 cm davanti al pezzo dichiarato, rispetto al senso di gioco, con centro tangente ad esso (vedere figura 17, punto X) e dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia tirata è nulla e tutti i pezzi eventualmente mossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio.

- a. Per tutte le bocce poste oltre la boccia dichiarata (boccia A, figura 17) dovrà essere tracciato un arco di cerchio di 40 cm che corrisponde all'area di battuta valida nel tiro di volo per quello specifico pezzo.
- b. Per tutte le bocce a bersaglio poste prima della boccia dichiarata (boccia B, figura 17) non è necessario tracciare un arco di cerchio poiché l'area di battuta valida è solo e soltanto quella prevista dinanzi al pezzo, già tracciata per la boccia dichiarata.

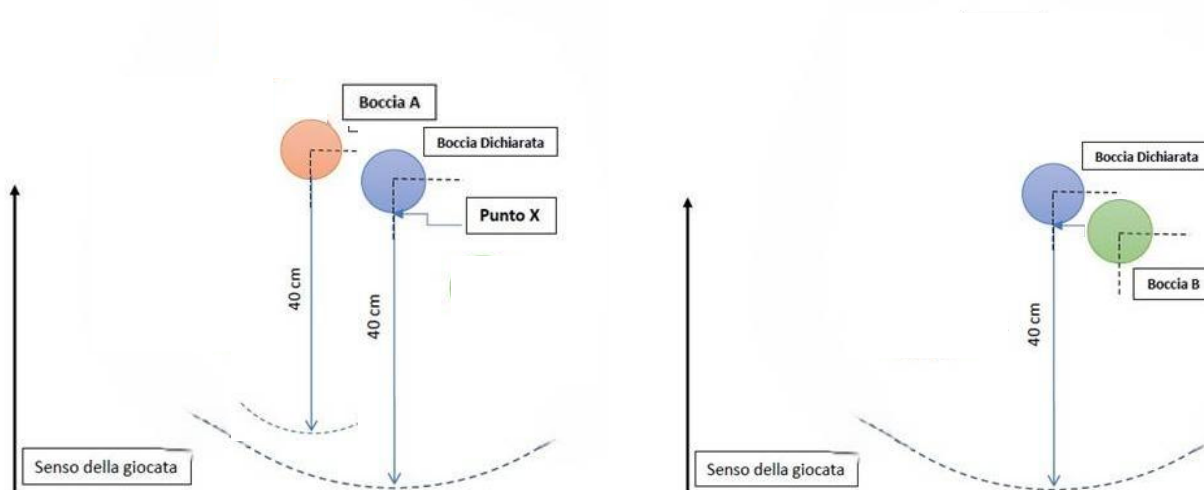


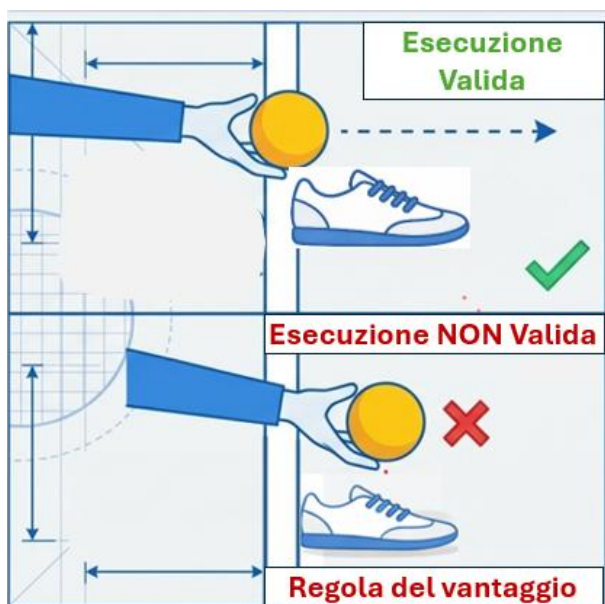
Figura 17

17.39 Le dichiarazioni di tiro valide sono:

- a. pallino;

- b. boccia del punto;
- c. boccia del secondo punto, e così via.

17.40 Durante il tiro non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea di tiro (C-C1) **col piede più avanzato ed a contatto del terreno prima di aver rilasciato la boccia (la boccia non deve toccare la mano) altrimenti la boccia tirata è nulla, salvo la regola del vantaggio.** La rilevazione da parte dell'arbitro verrà effettuata nel momento in cui l'ultimo piede è a contatto con il terreno prima del rilascio della boccia. Ne consegue che la boccia rilasciata mentre i piedi non sono a contatto con il terreno anche se il piede più avanzato ha superato la linea è **VALIDA**





- a. La verifica della regolarità di posizione del piede più avanzato del giocatore in azione è prerogativa dell'arbitro di campo e parimenti di tutto lo staff arbitrale (Responsabile Arbitrale, direttore di gara e direttore di incontro) a eccezione degli arbitri di campo impegnati in altre corsie.
- b. Al fine di consentire un più corretto controllo dell'infrazione di superamento delle linee previste per ciascun tiro, la direzione di gara o di incontro può incaricare uno o più arbitri dello staff arbitrale alla verifica e gestione delle stesse, nominandoli per l'occasione **"guardalinee"**.

17.41 I pezzi posti a meno di 13 cm da quanto dichiarato costituiscono "bersaglio". L'arbitro di campo deve indicare attraverso i segni / gesti convenzionali internazionali indicati in questo documento, prima di autorizzare il tiro, quali sono i pezzi posti a 13 cm. o meno dal pezzo indicato e dunque costituiscono un "bersaglio".

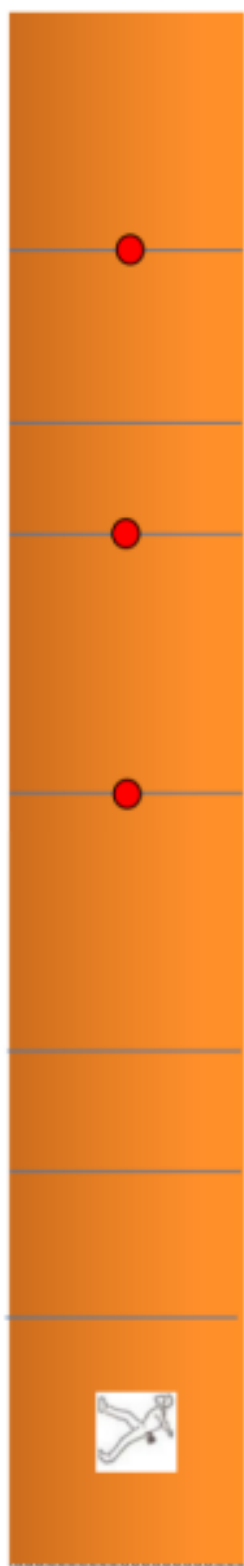
- b. Affinché il tiro sia dichiarato valido, il pezzo dichiarato o il pezzo/i a bersaglio dal giocatore deve essere devono essere i primi a essere toccati, anche se non dovessero spostarsi dalla loro posizione iniziale o dovessero, per effetto di gioco, tornarci; in caso contrario quanto mosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio.

Articolo 18 GESTIONE SITUAZIONE DOVE PREVISTO LO SPAREGGIO AI PALLINI

18.1 Nelle competizioni dove è previsto da regolamento

Esempio :

- le fasi **eliminatorie con modalità a gironi (più partite giocate per determinare la qualificazione o eliminazione)**
- la qualificazione tramite il doppio scontro diretto al verificarsi di una situazione di parità per determinare il/i qualificato/i si dovrà procedere con uno spareggio ai tiri al pallino secondo quanto segue:
 - Sorteggio per determinare l'ordine di tiro
 - Effettuazione di una fase di riscaldamento dove previsto
 - Esecuzione dei tiri al pallino di Raffa o di Volo in modo alternato, ogni atleta eseguirà un tiro alla volta secondo il sistema sottoelencato:



A' Il pallino verrà posizionato in 3 punti diversi sulla corsia di gioco come segue:

- Al centro sulla linea E
- Al centro sulla linea D'
- Al centro sulla linea B'

18.2 Nella specialità Individuale, ogni atleta eseguirà due tiri alle 3 distanze per un **totale di 6 tiri.**

Esempio

Linea E	Successione di tiro atleti	A/B/C/A/B/C
Linea D'	Successione di tiro atleti	A/B/C/A/B/C
Linea B'	Successione di tiro atleti	A/B/C/A/B/C

D' 18.3 Nella specialità Coppia, ogni atleta eseguirà un tiro alle 3 distanze per un **totale di 6 tiri per formazione.**

Esempio

Linea E	Successione di tiro atleti	A1/B1/C1/A2/B2/C2
Linea D'	Successione di tiro atleti	A1/B1/C1/A2/B2/C2
Linea B'	Successione di tiro atleti	A1/B1/C1/A2/B2/C2

D 18.4 Nella specialità Terna, ogni atleta eseguirà un tiro alle 3 distanze per un **totale di 9 tiri per atleta.**

Esempio

Linea E	Successione di tiro atleti	A1/B1/C1/A2/B2/C2/A3/B3/C3
Linea D'	Successione di tiro atleti	A1/B1/C1/A2/B2/C2/A3/B3/C3
Linea B'	Successione di tiro atleti	A1/B1/C1/A2/B2/C2/A3/B3/C3

B 18.5 **Nel caso di ulteriore parità, si prosegue ad oltranza con il pallino posizionato al centro della linea D' fino a decretare la vittoria, l'ordine di qualificazione o classifica**
l'ordine di tiro e quello indicato al capitolo 18.2-18.3-18.4.

A