



CBI

CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE

PUNTO - RAFFA - VOLO

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Premessa

Il presente regolamento è valido per tutte le manifestazioni svolte sotto l'egida CBI.

Glossario

Accosto

Sinonimo di giocata a punto

Asse/Sponda (laterale o di fondo)

Tavola perimetrale sinonimo. Oscillante e in gomma nera quelle frontali, fisse e di legno o di altro materiale (meglio trasparente) quelle laterali.

Bersaglio

Quando due pezzi in campo qualsiasi siano a una distanza uguale o inferiore ai 13 centimetri e dunque diventano parte di una unica dichiarazione in una bocciata di raffa o di volo.

Corpo unico

Quando due o più pezzi in campo si toccano fra loro a situazione di gioco fermo.

Errore tecnico

Errore commesso da un arbitro di partita nell'attribuzione di un punto nel corso di una giocata che pertanto risulta da questo inficata.

Fare gioco

Le bocce "fanno gioco" in diverso modo a seconda dei contesti a la loro definizione è illustrata in ogni singolo caso all'interno del documento.

Giocata/Mano/Tornata

"Mano" di gioco completa di tutte le bocce giocate/tirate a disposizione delle formazioni in campo 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. A volte riferita come singola azione per una boccia tirata (boccia giocata a punto). Quando una giocata è "nulla" o "annullata", significa che l'intera mano è da ripetere secondo quanto previsto nel presente regolamento.

Giocatore/Atleta

Colui che effettua una giocata/un tiro.

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.

Pedana di tiro/lancio

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

Vantaggio (Regola del)

Sviluppo di gioco successivo a una irregolarità occorsa in campo a seguito di un tiro, per il quale la formazione avversaria può decidere di mantenere lo svolgimento venutosi a creare oppure riposizionare tutti i pezzi come in origine.

Staff arbitrale

Si intendono con tali termini il direttore di gara/campionato, l'arbitro in campo, l'arbitro di impianto e altri presenti con funzioni arbitrali.

Sommario

Premessa	pagina 3
Glossario	pagina 4
Articolo 1 – CAMPI DI GIOCO	pagina 5
Articolo 2 – LIMITI DI GIOCO	pagina 4-5
Articolo 3 – IL GIOCO	pagina 5
Articolo 4 – LE FORMAZIONI	pagina 6-8
Articolo 5 – PARTITE E COMPUTO dei punti	pagina 8
Articolo 6 – BOCCE E PALLINO	pagina 8-9
Articolo 7 – SEGNATURA DELLE BOCCE	pagina 9
Articolo 8 – REGOLA DEL VANTAGGIO	pagina 10
Articolo 9 – INIZIO PARTITA E LANCIO DEL PALLINO	pagina 10-11
Articolo 10 – LANCIO DELLE BOCCE: PUNTO – RAFFA – VOLO	pagina 11
Articolo 11 - NORME COMUNI PER BOCCE E PALLINO	pagina 11-12
Articolo 12 - TIRI DI PROVA	pagina 12
Articolo 13 – GIOCATA A PUNTO	pagina 12-13
Articolo 14 – SPOSTAMENTO BOCCE NELLA GIOCATA A PUNTO	pagina 13-17
Articolo 15 – GIOCATA DI RAFFA	pagina 17-18
Articolo 16 – GIOCATA DI VOLO	pagina 18-19
Articolo 17 – SOSPENSIONE GARE E PARTITE	pagina 19
Articolo 18 – CATEGORIE GIOCATORI	pagina 19-
Articolo 19 – BOCCE GIOCATE PER ERRORE	pagina 19-20
Appendice segni tradizionali	pagina 21-23
Tiro al pallino in caso di parità di vittorie	pagina 24

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

versione in lingua italiana
(in vigore dal 01 gennaio 2023)

Art. 1 - CAMPI DI GIOCO

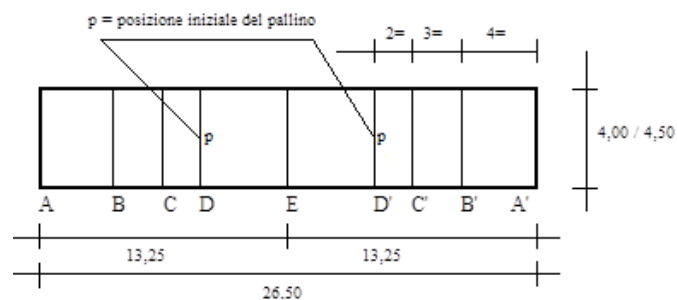
- Lo sport delle bocce deve essere praticato su terreno piano e perfettamente livellato, diviso in corsie regolari delimitate da tavole perimetrali di legno o di altro materiale non metallico, di altezza uniforme di cm. 25 con tolleranza in più o in meno di cm. 2.
- Le corsie devono avere una lunghezza di mt. 26,50 ed una larghezza da mt. 4,00 a 4,50. Previa competente autorizzazione della C.T.I. potranno essere tollerate corsie aventi lunghezze comprese fra i mt. 24,50 e 28,00, oltre ad una larghezza di mt 3,80. In caso di corsie con lunghezza superiore a 26,50, verrà tracciata un'unica linea E al centro della corsia senza rispettare la distanza indicata in Figura 1.
- Le testate delle corsie devono essere costituite da tavole oscillanti, possibilmente di gomma sintetica, imperniate alla parte superiore delle fiancate, non aderenti alle stesse ed al terreno, per consentirne l'oscillazione ed evitare il ritorno anomalo di bocce e pallino.
- Il fondo della corsia può essere composto da materiali ricavati direttamente dalla natura o da materiali compositi a caratteristiche sintetiche che consentono il regolare esercizio tecnico del gioco. I materiali non devono in ogni caso essere di danno alla salute di giocatori e degli arbitri.
- Le persone, gli infissi, gli oggetti o altro (lampade, cavi metallici, rami, soffitti, pareti, reti di protezione, ecc.) che si trovano sulle tavole perimetrali ed all'esterno di esse, compresi i muretti di supporto alle tavole stesse, sono ritenuti corpi estranei al fine della regolarità del gioco.

Art. 2 - LIMITI DI GIOCO

Le corsie devono essere segnate con linee trasversali tracciate con materiale colorato (gesso, polvere di marmo, vernice od altro) tale da non modificare la scorrevolezza del terreno. La larghezza delle linee deve essere al massimo di cm 1.5 (tale norma è obbligatoria per gli impianti di nuova costruzione o per quelli che vengono riqualificati). Negli impianti preesistenti l'applicazione di tale norma avverrà dove possibile. Sulle tavole laterali devono essere segnate righe verticali di riferimento corrispondenti alla segnatura.

Le linee devono distare dalle testate come indicato in Fig. 1 e devono essere rispettate su tutte le corsie.

Figura 1



- Le linee A e A' coincidono con le testate ed indicano il limite di partenza più arretrato consentito ai giocatori.

- b) Le linee B e B' indicano il limite massimo consentito ai giocatori per il lancio del pallino, per la giocata a punto e la giocata di raffa.
- c) Le linee B e B' opposte indicano il limite massimo entro il quale deve essere lanciato il pallino.
- d) Le linee C e C' indicano il limite massimo consentito ai giocatori per la giocata di volo.
- e) Le linee D e D' indicano la distanza minima oltre la quale deve fare la prima battuta sul terreno la boccia giocata di raffa e rappresenta il limite massimo raggiungibile da un giocatore in azione che abbia giocato il pallino o una boccia a punto.
- f) La linea E (metà campo) indica la distanza minima oltre la quale deve essere lanciato il pallino e rappresenta il limite massimo raggiungibile da un giocatore in azione che abbia giocato una boccia di raffa o di volo.
- g) Nel caso di parziale o completa cancellazione delle linee, la misurazione verrà effettuata con una fune partendo dal centro delle righe tracciate sulle tavole laterali.
- h) L'Arbitro, prima dell'inizio della partita, deve assicurarsi della regolarità della segnatura della corsia, dell'attrezzo di misurazione e del pallino.

Art. 3 - IL GIOCO

Il gioco delle bocce consiste:

- a) Nella giocata a punto.
- b) Nella giocata di raffa e di volo previa dichiarazione del pezzo (boccia o pallino) che si vuole colpire.
- c) Nel continuare a giocare le proprie bocce, durante una giocata, sino al conseguimento di uno o più punti.
- d) Nel cercare di raggiungere per primo, durante una partita, la somma massima dei punti.

Art. 4 - LE FORMAZIONI

A. Le formazioni possono essere:

1. INDIVIDUALE : uno contro uno, con quattro bocce per giocatore;
2. COPPIA : due contro due, con due bocce per giocatore;
3. TERNA : tre contro tre, con due bocce per giocatore.

Ogni formazione può avere un Commissario Tecnico (C.T.) ufficiale e notificato.

B. Diritti e doveri delle formazioni:

- a) Le partite di gara a coppie e terne possono avere inizio solo se le formazioni sono complete; le formazioni incomplete sono escluse dalla gara.
- b) Le giocate devono avere luogo con tante bocce quante sono quelle di diritto per giocatore (vedi sopra ad A.).

- c) Le formazioni di coppia o terna devono avere un “giocatore capitano” al quale e solo a lui compete il dovere di interloquire con l'arbitro e di comunicargli la decisione della sua formazione.
- d) Ogni giocatore deve giocare una boccia entro 30 secondi. Le bocce giocate dopo i 30 secondi consentiti sono nulle senza la regola del vantaggio.
- e) Il Commissario Tecnico di una formazione può chiedere **2** interruzioni del gioco (time-out) di **2 minuti** per partita e consultarsi con i propri giocatori.
La richiesta d'interruzione può essere avanzata solo quando un proprio giocatore si appresta all'azione.
L'infrazione a questa norma comporta la prima volta un ammonimento alla formazione e poi la privazione di una boccia ancora da giocare ad ogni successiva infrazione. Il capitano indicherà il giocatore al quale verrà annullata la boccia.
L'ammonizione vale per tutta la partita.
Per facilitare il controllo da parte dell'arbitro di tale interruzione le formazioni verranno dotate di due cartellini **VERDI**.
- f) Nelle partite individuali e a coppie non è consentita alcuna sostituzione. Nelle competizioni particolari, eventuali sostituzioni sono regolate dal regolamento di tali manifestazioni.

C. Doveri dei giocatori

- a) Principi generali:
 - aa) I giocatori sono sottoposti ai doveri sanciti dai principi generali della Carta Olimpica e dai regolamenti del Comitato Olimpico Internazionale.
I giocatori devono in particolare assoluto rispetto all'arbitro e agli avversari. In tale ambito devono agire con il massimo spirito di fair play prima, durante e dopo una partita, come da nostro regolamento.
 - bb) È vietato l'uso di anabolizzanti in conformità delle disposizioni del C.I.O. e l'uso di sostanze alcoliche. Il giocatore che viola tale norma sarà soggetto alle sanzioni disciplinari.
- b) Disposizioni specifiche:
 - aa) I giocatori non in azione devono rimanere entro la pedana di partenza A-B o A'-B'. I giocatori potranno oltrepassare la linea B-B' (quattro metri):
 - senza preventivo consenso dell'arbitro per livellare il terreno prima di iniziare una propria azione (anche con la boccia in mano);
 - dopo avere lanciato il pallino o la boccia durante la propria azione di gioco;
 - con il consenso dell'arbitro per osservare da vicino la posizione delle bocce da giocare;tutto ciò senza lasciare oggetti sul terreno di gioco o tracciarvi segni indicativi del percorso da far compiere ad una boccia e rientrando sollecitamente in pedana prima che un altro membro della sua formazione giochi una boccia.
I giocatori che oltrepassano la linea B-B' al di fuori delle ipotesi sopra indicate saranno la prima volta richiamati e, in caso di recidiva, verrà annullata una boccia ancora da giocare.
Un atleta della formazione che deve giocare la boccia o che beneficia della regola del vantaggio può chiedere all'arbitro al massimo 2 volte per partita di osservare da vicino la posizione delle bocce già giocate. Prima della continuazione della giocata l'atleta deve rientrare nella zona A-B (A'-B'). Se in coppia un compagno gioca prima di tale rientro, la boccia giocata è nulla, salvo regola del vantaggio.

Per facilitare il controllo da parte dell'arbitro di tali interruzioni le formazioni verranno dotate di due cartellini **GIALLI**,

Il tempo massimo per osservare da vicino la posizione delle bocce già giocate è di 1 minuto. In questo caso il tempo massimo per giocare una boccia risulta di un totale di 1 minuto e 30 secondi.

- bb) Il giocatore che abbandona il campo di gioco a seguito di decisione arbitrale o per diverbio con giocatori in campo oppure con il pubblico, sarà estromesso ed alla sua formazione verrà dichiarata partita persa.

Art. 5 - PARTITE E COMPUTO DEI PUNTI

- a) Tutte le partite iniziano dalla stessa testata definita dalla C.T.I..
- b) Tutte le partite dei Campionati mondiali e continentali hanno una durata di 8 mani o 12 punti. Se dopo l'8va mano le due squadre sono a punteggio pari, verrà giocata ancora una mano. Se una formazione raggiunge i 12 punti prima della fine delle mani previste, la partita termina. Se una mano viene annullata, la stessa si considera come se non-fosse mai stata giocata nel conteggio delle mani.
- c) I gironi eliminatori possono essere formati da 3/4/5/6 formazioni in base alle necessità della competizione.

I gironi composti da 4 formazioni utilizzano il sistema "Barrage".

Al primo turno le partite sono 1 contro 2 e 3 contro 4.

Al secondo turno si incontrano i due vincenti e i due perdenti del primo turno.

Con due vittorie si passa come primo alla prossima fase. Con due sconfitte si è al 4° posto.

Nella Barrage (terzo turno) i due con una partita vinta si giocano il secondo posto.

Dai quarti in poi ci sarà l'eliminazione diretta.

I gironi composti da 3/5/6 formazioni giocano con modalità "round robin" tutti contro tutti, in caso di parità contano gli scontri diretti. In caso di ulteriore parità si svolgerà spareggio ai pallini.

- d) Il computo dei punti si fa assegnando un punto per ogni boccia propria più vicina al pallino rispetto a quella più vicina della formazione avversaria.

Art. 6 - BOCCE E PALLINO

A. Caratteristiche generali

- a) Le bocce ed il pallino devono essere di forma sferica e di materiale sintetico, con esclusione di ogni aggiunta di sostanze che ne modifichino l'equilibrio.

Pallino:

**diametro di cm. 4 con tolleranza in più o in meno di mm. 1,
peso gr. 90 con tolleranza di gr. 7 in più o in meno;**

Bocce:

nei campionati mondiali, continentali, intercontinentali, nelle coppe del mondo e nelle competizioni tra rappresentative nazionali, le bocce devono essere di colore uguale per formazione o squadra e con le seguenti obbligatorie caratteristiche di diametro e peso:

Tutte le categorie:

**diametro da mm. 106 a 107 con una tolleranza di +/- mm 0.5,
peso da gr. 900 a gr. 920 con una tolleranza di +/- gr. 5.**

Le nazioni potranno portare le proprie bocce per gli allenamenti che per gli incontri ufficiali rispettando le caratteristiche sopra citate.

La direzione dei Campionati controllerà le bocce personali.

Se non sono disponibili le bocce proprie, ogni Nazione potrà utilizzare le bocce nuove di colore uguale messe a disposizione dagli organizzatori.

- b) 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 TV compresi). 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.
- c) Per tutte le gare internazionali faranno testo le caratteristiche specificate nel relativo nulla osta rilasciato dal Consiglio di Direzione.

B. Disposizioni specifiche

- a) Prima dell'inizio della partita deve essere verificata a cura dell'arbitro con funzioni sul campo la regolarità delle bocce e del pallino.

Prima dell'inizio di ogni giocata, tutte le bocce devono essere riposte sugli appositi contenitori per bocce. Alla prima infrazione di questa regola, il giocatore viene **richiamato**. Di seguito verrà annullata una boccia ancora da giocare.

- b) Durante la disputa della partita non è consentito la sostituzione di bocce e pallino. Il mancato rispetto di questa norma comporta "partita persa".
In caso di rottura di una boccia (o del pallino), constatata dall'arbitro con funzioni sul campo, il pezzo più grosso che rimane nella corsia deve essere segnato e sostituito con una boccia (o pallino) regolare; se invece il pezzo più grosso esce dalla corsia la boccia (o il pallino) deve ritenersi nulla.
La sostituzione delle bocce è invece consentita in caso di rottura di una delle bocce (al termine della mano) o quando la partita viene interrotta dall'arbitro per conseguenze di forza maggiore e ripresa in un'altra corsia.
- c) A titolo di eccezione e con il consenso dell'arbitro è possibile inumidire la boccia solo con acqua.

Art. 7 - SEGNATURA DELLE BOCCE

Ogni boccia deve essere segnata dall'arbitro sulla corsia di gioco in modo diverso per formazione e più precisamente nel seguente modo (Fig. 2):



Il pallino va segnato nel seguente modo:



Art. 8 - REGOLA DEL VANTAGGIO

La regola del vantaggio consiste nel fatto che, sia nell'andata a punto che nella bocciata di raffa o di volo, tutti i tiri irregolari sono da considerarsi validi o meno a discrezione della formazione avversaria.

Art. 9 - INIZIO PARTITA E LANCIO DEL PALLINO

- a) La partita viene iniziata con il pallino posto al centro sulla linea D (punto P). Tale centro deve essere segnato sul terreno con un punto indelebile.
- b) Il diritto di giocare la prima boccia viene preliminarmente sorteggiato tra le formazioni.
- c) La formazione che deve iniziare la partita o qualsiasi altra giocata successiva, in caso di annullamento della boccia, dovrà giocare un'altra, e così di seguito, sino a quando non avrà fatto gioco valido.
- d) Nel caso di annullamento di una giocata, la stessa deve essere ripetuta dalla medesima testata.
Il diritto di giocare la prima boccia spetta alla formazione che lo aveva acquisito nella giocata precedente.
- e) Nelle giocate successive alla prima, il pallino viene lanciato dalla formazione che ha acquisito punti nella giocata precedente.
Dopo un lancio irregolare il pallino passa alla formazione avversaria con diritto di un solo lancio; se questo risultasse irregolare, il pallino viene collocato dall'arbitro sul punto "P".
La prima boccia verrà giocata dalla formazione a cui spettava il precedente lancio del pallino.
Il lancio del pallino deve essere effettuato con il consenso dell'arbitro.
- f) Il pallino è valido quando per effetto di gioco esce dalla linea E (metà campo), ma ritorna in zona regolare per effetto proprio o per avere urtato una boccia valida che si trova prima della linea E.
 - 1) Il lancio del pallino è nullo, senza regola di vantaggio, quando:
 - con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea E (metà campo)
 - con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B - B' frontale
 - tocca le tavole laterali o si trova ad una distanza uguale o inferiore a cm 13 dalle stesse.
 - 2) Il pallino è nullo, quando per effetto di gioco valido:
 - viene a trovarsi ad una distanza inferiore alla linea E o invade tale linea con la sua proiezione;
 - esce dalla corsia;
 - esce dalla corsia e vi rientra in seguito ad urto contro corpi estranei;
 - esce dalla linea E ed urta contro l'arbitro o uno dei giocatori posti al di qua di tale linea, anche se dopo l'urto ritorna in zona regolare;
 - va a conficcarsi sotto le tavole perimetrali in quanto il pallino deve essere sempre libero in tutta la sua circonferenza.
Quindi la giocata in corso deve essere ripetuta dalla medesima testata da cui è stata iniziata.
- g) Quando per effetto di gioco valido rimane in corsia soltanto il pallino, la formazione che ha causato l'uscita delle bocce dovrà giocare un'altra boccia valida per consentire la continuazione della giocata.
- h) Il pallino che si muove da sé o per intervento esterno:
 - viene rimesso al suo posto primitivo, se segnato in precedenza

- se non segnato, viene rimesso in una posizione tale che non modifichi l'attribuzione di punti da una formazione all'altra, diversamente la giocata viene dichiarata nulla.

Art. 10 - LANCIO DELLE BOCCE: PUNTO - RAFFA - VOLO

- a) La boccia può essere giocata a punto, di raffa o di volo.
I tiri di raffa e di volo sono validi se il giocatore dichiara all'arbitro il tipo di tiro che intende effettuare e quale pezzo vuole colpire.
Se il giocatore vuole cambiare il tipo di tiro o il pezzo da colpire, dovrà rettificare la dichiarazione fatta in precedenza, altrimenti la boccia giocata è nulla, salvo regola del vantaggio.
- b) Una boccia ha fatto gioco:
 - quando giocata a punto è ferma e segnata;
 - quando giocata nel tiro di raffa o volo ha colpito il pezzo (boccia o pallino) dichiarato o ha superato quest'ultimo.
- c) Durante il lancio della boccia il giocatore non può appoggiare il piede sopra le tavole, diversamente il lancio è nullo, salvo regola del vantaggio.
- d) Durante il lancio non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea di lancio col piede più avanzato ed a contatto del terreno, altrimenti la boccia o il pallino lanciati sono nulli, salvo la regola del vantaggio.
Il giocatore può uscire dalle linee di lancio soltanto dopo avere lanciato la boccia o se ritiene necessario livellare il terreno prima del lancio.
- e) Il giocatore in azione che ha altre bocce da giocare non deve superare:
 - la linea E dopo un tiro di raffa o di volo;
 - la linea D - D' dopo una giocata a punto;Se supererà una di queste linee, alla prima infrazione il giocatore sarà richiamato, successivamente sarà annullata una boccia ancora da giocare; il capitano della formazione deciderà quale boccia annullare. Il giocatore che ha terminato le sue bocce deve avvicinarsi all'arbitro in posizione tale da non disturbare il proseguito della giocata.
- f) Le bocce giocate che urtano le tavole perimetrali, prima di fare gioco, sono nulle salvo regola del vantaggio.
- g) La boccia giocata non può essere intenzionalmente fermata o deviata dai giocatori, pena l'assegnazione alla formazione avversaria del massimo dei punti.
Per massimo dei punti si intende la somma delle bocce giocate validamente e quelle ancora da giocare.
- h) Quando una boccia uscita da una corsia attigua urta pezzi fermi e regolarmente segnati, spostandoli dalla zona d'azione di una boccia giocata regolarmente prima che questa abbia fatto gioco, oppure urta la boccia lanciata prima che la stessa abbia fatto gioco, in questi casi la boccia dovrà essere rigiocata.

Art. 11 - NORME COMUNI PER BOCCE E PALLINO

- a) Le bocce o il pallino, che vengono spostati per effetto del movimento delle tavole di testata senza essere urtati da alcun pezzo in movimento, devono essere rimesse al loro posto primitivo; tuttavia, se questi pezzi, durante il loro spostamento, vengono urtati o urtano altri pezzi validi in movimento, rimangono nella posizione acquisita.

- b) Le bocce od 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.
- c) Le bocce o il pallino che per effetto di gioco regolare escono dalla corsia, sono nulli anche se rientrano dopo avere battuto contro un qualsiasi ostacolo esterno.
Se il pezzo, rientrando in corsia, provoca lo spostamento di altri pezzi fermi e regolarmente segnati, questi devono essere rimessi al loro posto primitivo.
Se invece una boccia rientrando in corsia urta altri pezzi in movimento, questi devono essere lasciati nella posizione finale acquisita, mentre la boccia che ha provocato l'urto deve essere annullata.
- d) Qualsiasi corpo estraneo che ostacola involontariamente la traiettoria del pallino lanciato o di una boccia prima che la stessa abbia fatto gioco, ne provoca la irregolarità. Quindi tali pezzi devono essere rigiocati.

Art. 12 - TIRI DI PROVA

Prima dell'inizio di ogni partita la formazione può effettuare i tiri di prova che consistono in una giocata di andata ed una di ritorno alla testata di partenza (linea A).

I tiri di prova possono essere effettuati:

- quando ambedue le formazioni sono presenti in corsia;
- quando la partita, interrotta per causa di forza maggiore, viene continuata in corsia diversa del medesimo impianto oppure continuata in un altro impianto sportivo.

La formazione, che vince per assenza, rinuncia o squalifica dell'avversario non ha diritto ai tiri di prova.

Per Campionati mondiali o continentali vale;

la prova delle corsie prima dell'inizio di ogni partita si svolge come segue:

- a) Nelle partite del primo turno:
 - Nazione A, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A) nel tempo massimo di tre minuti
 - Nazione B, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A) nel tempo massimo di tre minuti
 - Infine Nazione A + B assieme, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A)
- b) - Nelle partite successive:
 - Nazione A + B assieme, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A).

Art. 13 - GIOCATA A PUNTO

- a) La giocata a punto consiste nell'accostare la boccia ad un punto di riferimento sulla corsia di gioco.
Nella giocata a punto, il giocatore in azione non deve oltrepassare con il piede più avanzato ed a contatto con il terreno la linea B - B'; in caso contrario la boccia giocata è nulla, salvo la regola del vantaggio.
- b) La boccia giocata che supera la linea D-D' è regolare a tutti gli effetti; se non supera la linea D-D' è nulla senza regola del vantaggio.
- c) La giocata a punto non può avvenire senza il consenso dell'arbitro; in caso contrario la boccia giocata è nulla, salvo la regola del vantaggio.

- d) Se una formazione esaurisce le bocce senza avere fatto gioco valido, alla formazione avversaria vengono assegnati tanti punti quante sono le bocce valide già giocate e quelle da giocare.
- e) Se l'arbitro con funzioni sul campo sbaglia nell'attribuzione del o dei punti, le bocce giocate successivamente alla errata valutazione arbitrale devono essere rigiocate se è possibile ricostruire il gioco a prima dell'errore; viceversa, la mano viene annullata.
- f)
 - f) Se l'arbitro con funzioni sul campo toglie involontariamente dalla corsia di gioco una boccia che ha toccato le tavole perimetrali senza concedere la regola del vantaggio, la boccia è nulla.
 - g) Se due bocce avversarie vengono a trovarsi equidistanti dal pallino, la formazione che ha giocato per ultima e quindi che ha provocato tale equidistanza, deve rigiocare altre bocce fino a quando avrà preso il punto, o esaurito le proprie bocce.
Se al termine della giocata, persiste l'equidistanza, la giocata è nulla e deve essere ripetuta dalla stessa testata.
 - h) La boccia giocata a punto che tocchi direttamente l'asse di fondo (gomma nera) senza toccare null'altro prima è nulla senza regola del vantaggio.
 - i) La boccia che si muove da sola va rimessa al suo posto primitivo, se segnato in precedenza o, in caso contrario, ad un posto indicativo, ma tale da non modificare sostanzialmente la situazione di fatto e di diritto acquisita in precedenza.

Art. 14 - SPOSTAMENTO BOCCE NELLA GIOCATA A PUNTO

Gli spostamenti delle bocce o del pallino devono essere misurati con l'attrezzo impiegato nella partita; per le distanze maggiori e di difficile valutazione, l'arbitro può far ricorso al doppio metro o alla rotella metrica e, a suo giudizio, all'ausilio di assistenti. La misurazione deve essere eseguita dopo avere segnato sul terreno la posizione dei pezzi da verificare.

Urto diretto

- a) La boccia giocata che urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, sposti una o l'altro per un tratto superiore a cm. 70 è nulla e il pezzo smosso va rimesso al suo posto precedente, salvo regola del vantaggio (Fig. 3a + 3b).

Figura 3a

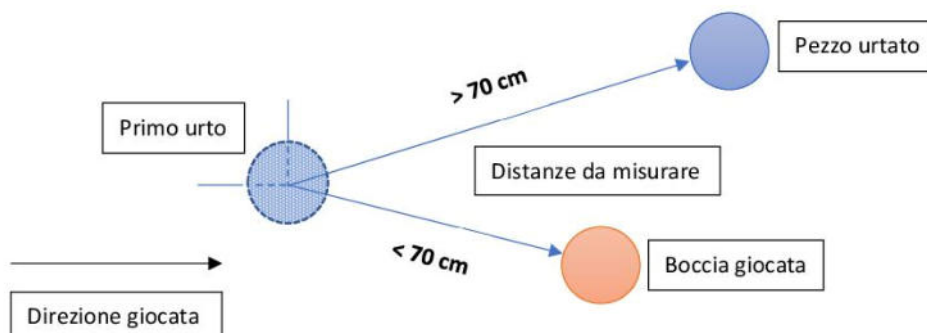
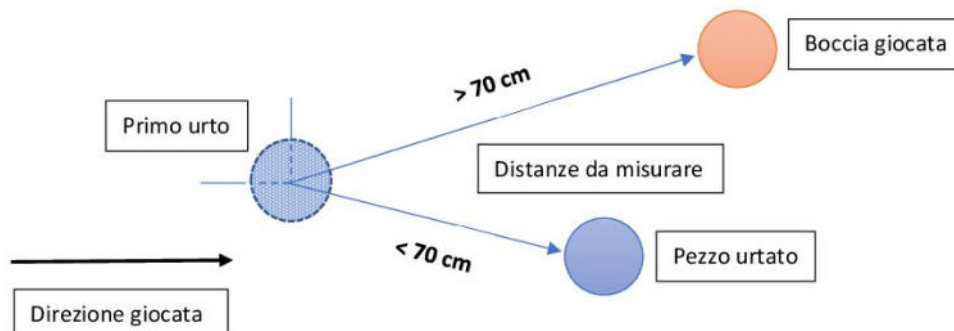


Figura 3b



Urto a catena

- b) La boccia giocata, che urtando contro qualsiasi altra boccia o il pallino, provochi l'urto contro un'altra boccia o 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 regola del vantaggio (Fig. 4a + 4b).

Figura 4a

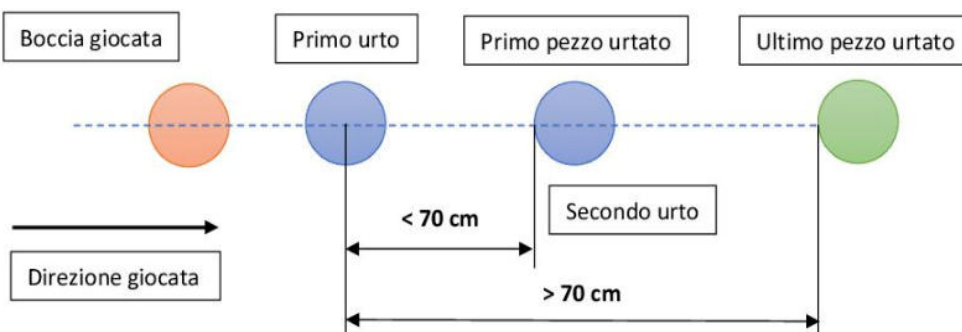
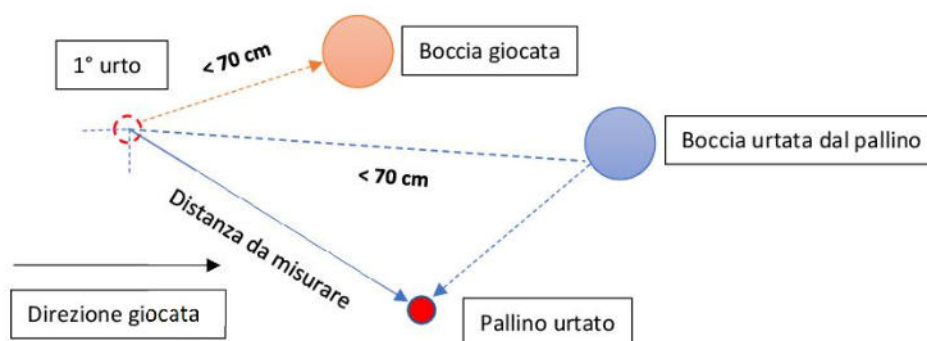


Figura 4b



Spostamento con conseguenze

- c) La boccia giocata 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 smosso va rimesso nella posizione iniziale, salvo regola del vantaggio.

In tutti i spostamenti le distanze da misurare sono quelle reali da segno a pezzo urtato (Fig. 5a), da segno a tavola e da tavola a Boccia giocata (Fig. 5b + 5c).

Figura 5a

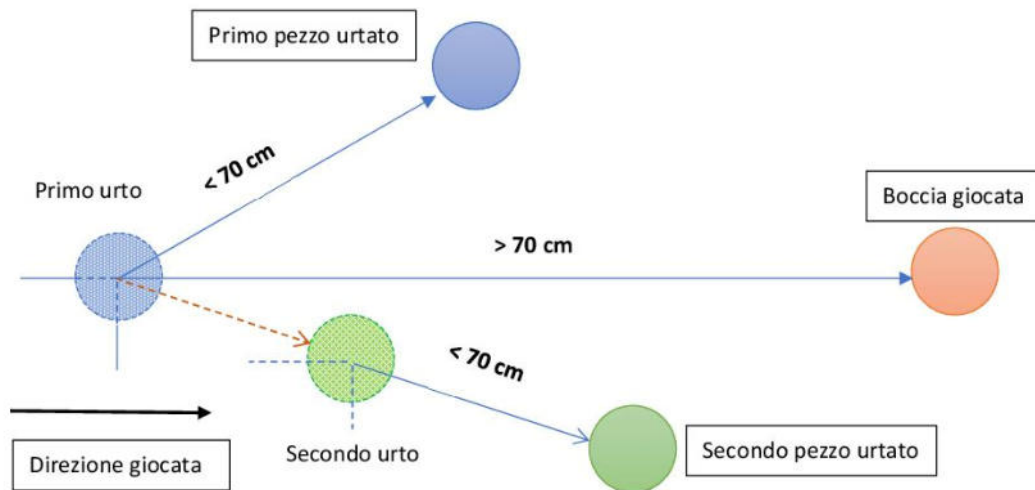


Figura 5 b

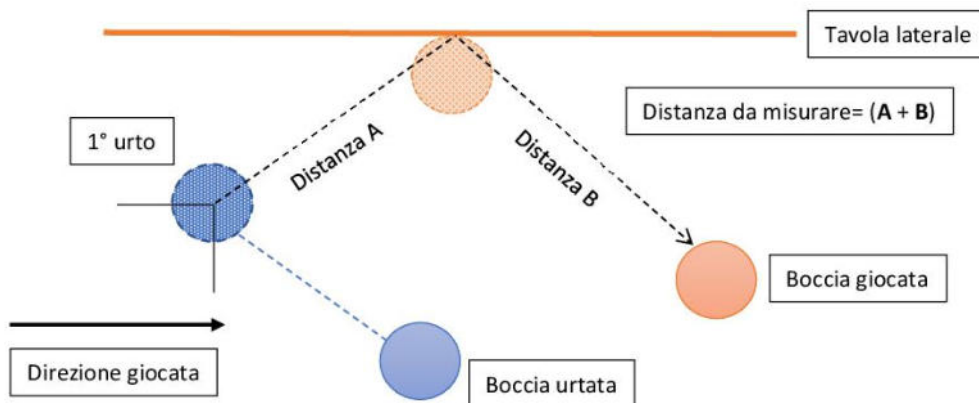
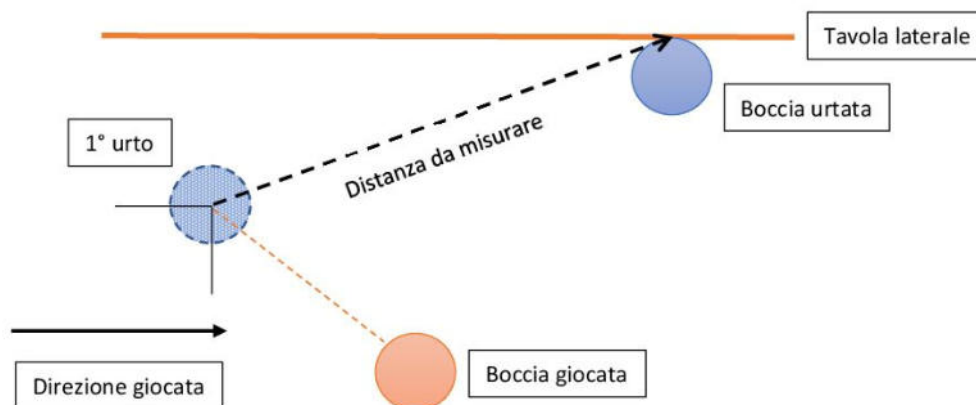


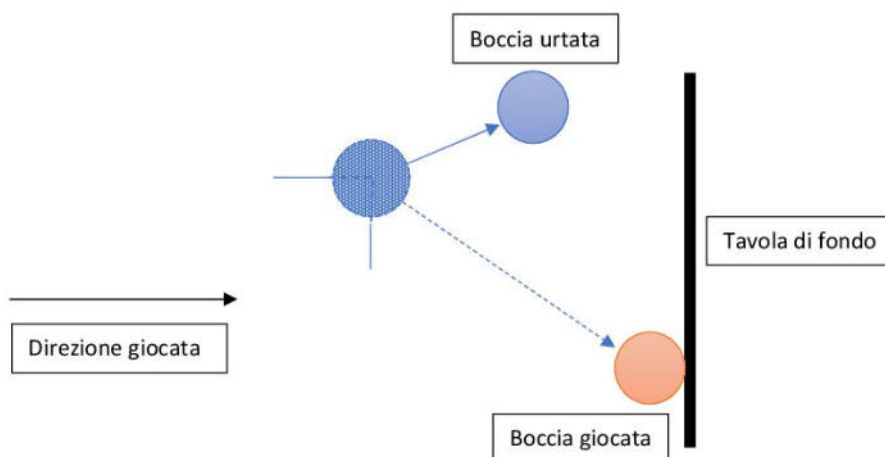
Figura 5c



d) Lanci speciali a punto

La boccia che, dopo aver causato o subito spostamenti durante la sua corsa indipendentemente dalle dimensioni dello spostamento, tocca la tavola di fondo è nulla salvo regola del vantaggio (Fig. 6).

Figura 6



La boccia che spinge direttamente o indirettamente un altro pezzo (boccia o pallino) contro la tavola di fondo oscillante, è nulla salvo regola del vantaggio (Fig. 7 + 8).

Figura 7

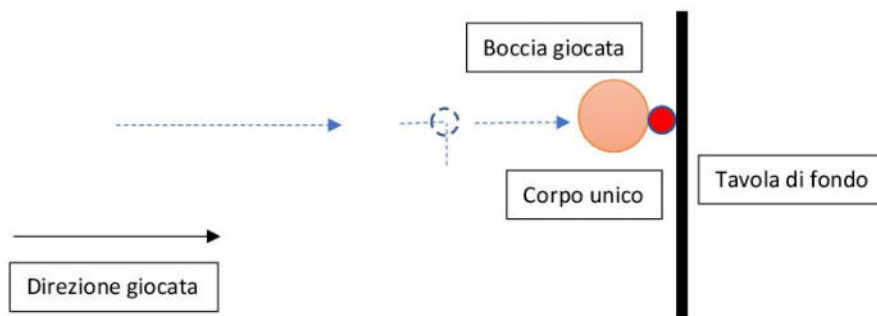
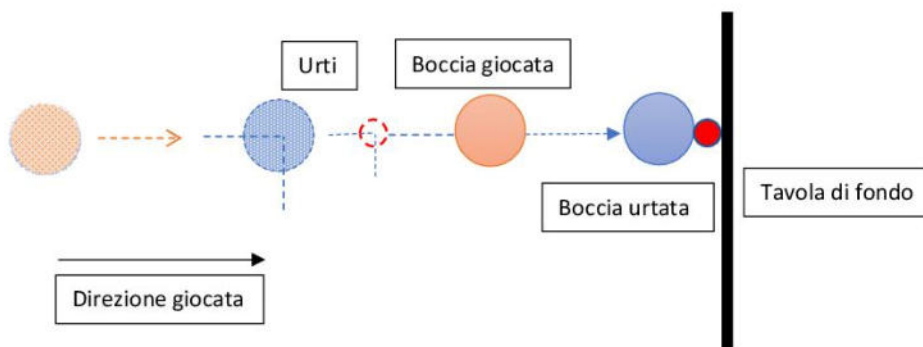
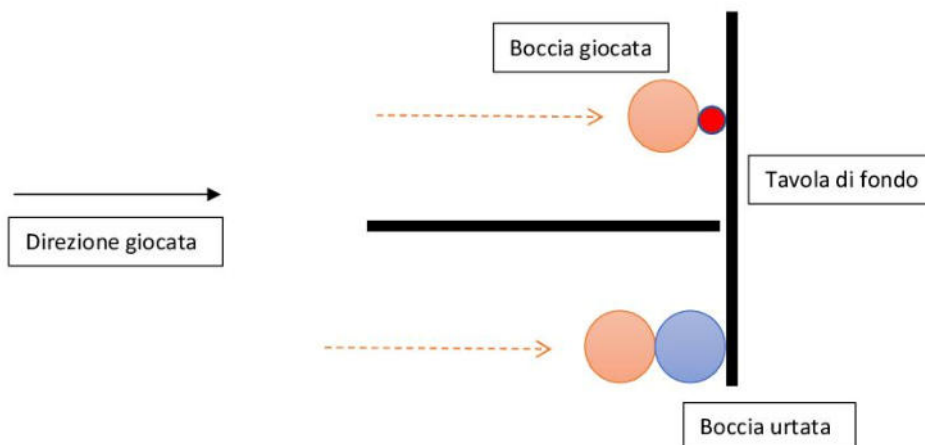


Figura 8



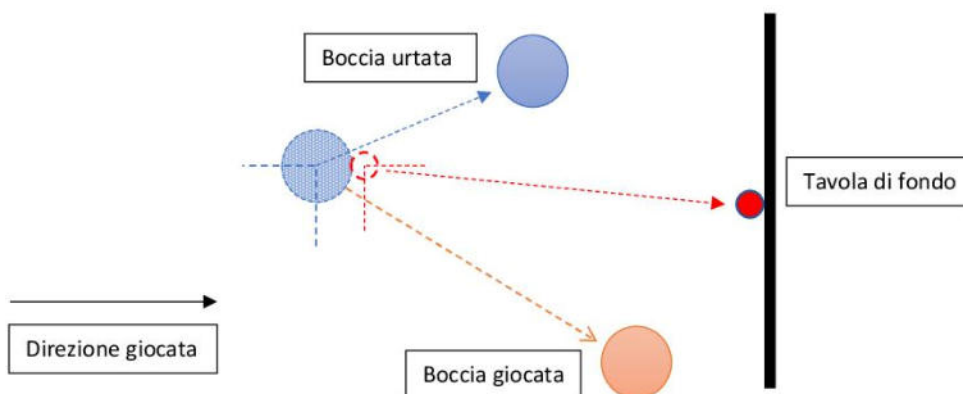
La boccia che si appoggia a un pezzo (boccia o pallino) a diretto contatto con la tavola di fondo oscillante è nulla salvo regola del vantaggio (Fig. 9).

Figura 9



Nel caso ove il pallino è l'unico pezzo a toccare la tavola di fondo senza configurare il caso di corpo unico, la boccia giocata è valida (salvo altre regole sopra descritte). La misura va fatta dal punto originario del pallino al punto ove impatta con la tavola di fondo. (Fig. 10).

Figura 10

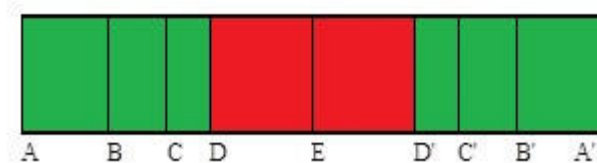


Art. 15 - GIOCATA DI RAFFA

- a) La giocata di rafferma consiste nel colpire con o senza l'ausilio del terreno una determinata boccia o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'arbitro.
- b) Perché la boccia giocata sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B' il pezzo che intende colpire e cioè:
 - "pallino"
 - "boccia del punto"
 - "boccia del secondo punto"
 ecc. e deve attendere l'autorizzazione dell'arbitro ad effettuare il tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e tutti i pezzi eventualmente smossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo regola del vantaggio.
- c) Il giocatore in azione può oltrepassare la linea B-B' soltanto quando la boccia è stata lanciata, anche se questa non ha ancora toccato il terreno; se il giocatore oltrepassa la linea B - B' prima di avere lanciato la boccia, questa viene annullata, salvo regola del vantaggio.
- d) I pezzi posti a 13 cm. o meno da quanto dichiarato costituiscono "bersaglio". L'arbitro deve indicare, prima di autorizzare il tiro, quali sono i pezzi posti a 13 cm. o meno dal pezzo indicato dal giocatore e dichiarare "bersaglio".

- e) La boccia lanciata entro il limite della linea B-B' deve battere oltre la linea D-D'; la boccia che batte su detta linea, prima di essa, viene annullata, salvo regola del vantaggio.
- f) La boccia lanciata che colpisce irregolarmente il pezzo dichiarato o che colpisce un altro pezzonon a bersaglio è nulla, salvo regola del vantaggio.
- g) 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 11, l'area rossa).

Figura 11

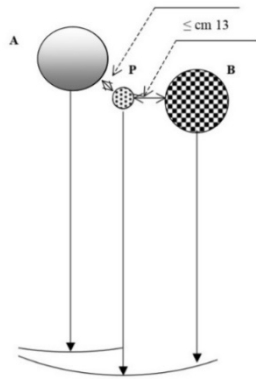


- h) Le bocce giocate di raffa che toccano la tavola di fondo o la tavola laterale e poi quella di fondo, senza aver colpito alcun pezzo prima, sono nulle senza regola del vantaggio.

Art. 16 - GIOCATATA DI VOLO

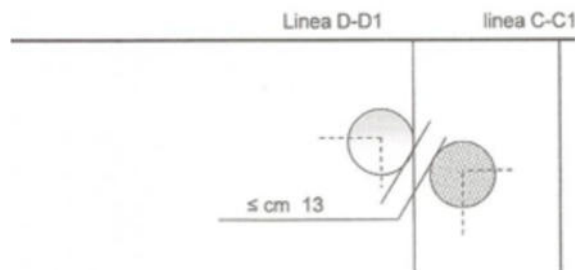
- a) La giocata di volo consiste nel colpire direttamente o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno una determinata boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'arbitro.
- b) Perché la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B' il pezzo che intende colpire e cioè:
 - “pallino”
 - “boccia del punto”
 - “boccia del secondo punto”
 ecc., e deve attendere che l'arbitro tracci un arco di cerchio di cm. 40 davanti al pezzo dichiarato e con centro tangente ad esso e deve attendere che esso dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e i pezzi eventualmente smossi devono essere rimessi al suo posto precedente, salvo regola del vantaggio.
- c) Il giocatore in azione può oltrepassare la linea C-C' soltanto quando la boccia è stata lanciata, e anche se questa non ha ancora toccato il terreno; se il giocatore oltrepassa la linea C-C' prima di avere lanciato la boccia, questa è annullata e tutti i pezzi eventualmente smossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo regola del vantaggio.
- d) Nella giocata di volo, si possono colpire tutti i pezzi posti ad una distanza uguale o minore a 13 cm. dal pezzo dichiarato (*bersaglio*) purché tra il pezzo dichiarato e la battuta a terra intercorra una distanza inferiore a cm. 40. Qualora la boccia che pur battendo entro l'arco di cerchio di cm. 40 dal pezzo dichiarato, colpisca un pezzo del bersaglio posto a distanza uguale o superiore a cm. 40 dalla battuta è nulla e quanto smosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio (Fig. 12).

Figura 12



- e) 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. 13).

Figura 13



- f) Le bocce giocate di volo che toccano la tavola di fondo o la tavola laterale e poi quella di fondo, senza aver colpito alcun pezzo prima, sono nulle senza regola del vantaggio.

Art. 17 - SOSPENSIONE GARE E PARTITE

- a) Le partite possono essere interrotte per maltempo o per altra causa di forza maggiore e devono essere riprese con lo stesso punteggio acquisito al momento dell'interruzione. Non si tiene conto dei punti conseguiti per la giocata che non è stata conclusa.
- b) Spetta esclusivamente all'arbitro decidere sulla sospensione e sulla possibilità o meno di condurre a termine la giocata in corso. Se una delle formazioni abbandona il campo senza l'autorizzazione dell'arbitro, alla stessa verrà data partita persa.

Art. 18 - CATEGORIE GIOCATORI

Appartengono alla categoria Junior tutti i giocatori e le giocatrici che non hanno superato il 18° anno di età (anno solare).

Appartengono alla categoria Senior tutti i giocatori e le giocatrici che hanno superato il 18° anno di età (*anno solare*).

Art 19 – BOCCE GIOCATE PER ERRORE

19.1 Ogni giocatore ha diritto di giocare il numero di bocce indicato all'art. 4.

19.2 Se un giocatore gioca per errore una boccia estranea o dell'avversario, la stessa è nulla, essa viene restituita all'avente diritto ed annullata una boccia ancora da giocare.

- 19.3 Se l'errore non è avvertito subito e la giocata è proseguita, la boccia giocata per errore è valida e viene semplicemente sostituita. Nel caso in cui l'arbitro non riuscisse a determinare l'esatta appartenenza delle bocce, la giocata viene annullata e ripetuta nella medesima direzione.
- 19.4 Se un giocatore gioca una boccia in più di quelle cui ha diritto, essa è nulla. Eventuali pezzi spostati devono essere rimessi nella posizione precedente.
- 19.5 Se un giocatore gioca per errore una boccia del suo compagno di squadra, la boccia è valida. Quest'ultimo giocherà di seguito la boccia del compagno.
- 19.6 Se un giocatore gioca una propria boccia quando l'arbitro non ha ancora dato il consenso o attribuito il punto, oppure quando è il turno dell'avversario, la boccia è nulla, salvo regola del vantaggio.

Regolamento Tecnico Internazionale in vigore dal 01.01.2019
© Copyright C.B.I.

È vietata ogni riproduzione anche parziale senza il preventivo consenso della C.B.I.

I cambiamenti e le aggiunte sono state approvate dal Comitato Esecutivo della CBI nella riunione del 15 gennaio 2023.

Ringraziamo la Federazione Italiana Bocce per la messa a disposizione delle Figure.

La presente traduzione è stata realizzata e diffusa per facilitare la comprensione e l'applicazione dei contenuti. Resta inteso che il testo inglese rimane l'unico riferimento per qualsiasi interpretazione e/o giudizio.

09.09.2024

APPENDICE:

SEGNI TRADIZIONALI:

Stecca verticale = Punto preso



Indicare con la mano libera il numero dei punti.

Stecca orizzontale = Punto prima



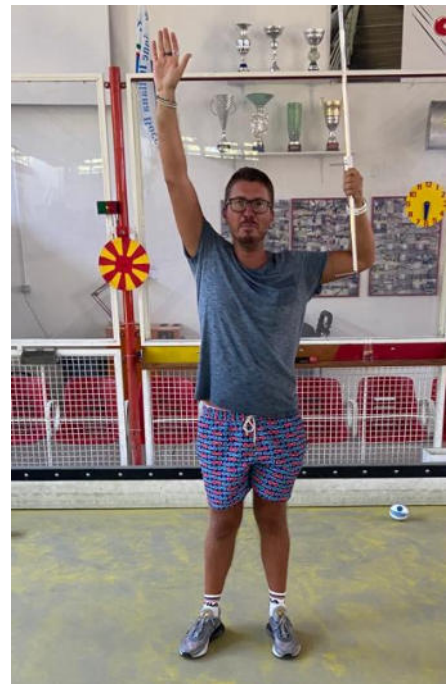
Indicare con la mano libera il numero dei punti.

Bersaglio

Vantaggio



Indicare con la mano libera se è a 2 o più oggetti.



Braccio alzato = infrazione al regolamento

Time out

Richiesta visione gioco



Tiro di Raffa



Tiro di Volo



Segno con la mano da sotto in su giù

Segno con la mano da sopra in

Oggetto da colpire:

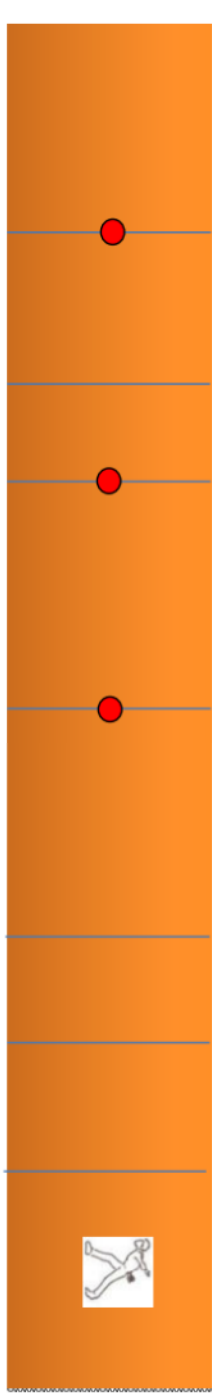
Tiro alla Boccia



Tiro al Pallino



TIRO AL PALLINO IN CASO DI PARITÀ DI VITTORIE



A' Nei casi previsti dal regolamento, in caso di parità di vittorie tra 2 o più formazioni, si procede con uno spareggio ai tiri al pallino.

In modo alternato tra le formazioni in parità, seguendo l'ordine del sorteggio, ogni atleta eseguirà un tiro alla volta secondo il sistema sotto elencato.

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

C' - al centro sulla linea E

D' - al centro sulla linea D'

- al centro sulla linea B'

E Nella disciplina individuale, ogni atleta eseguirà 2 tiri alle 3 distanze per un totale di 6 tiri.

(Es: Linea E – Atleti A/B/C/A/B/C;
Linea D' – Atleti A/B/C/A/B/C;
Linea B' – Atleti A/B/C/A/B/C)

D Nella disciplina a coppie, ogni atleta eseguirà un tiro alle 3 distanze per un totale di 3 tiri per atleta.

C (Es: Linea E – Atleti A1/B1/C1/A2/B2/C2;
Linea D' – Atleti A1/B1/C1/A2/B2/C2

B Linea B' – Atleti A1/B1/C1/A2/B2/C2)

A Nel caso di ulteriore parità, si prosegue ad oltranza con il pallino posizionato sulla linea D' fino a decretare la vittoria o l'ordine di classifica.