



2° CAMPIONATO EUROPEO DI BOCCE FEMMINILE UNDER 23 INDIVIDUALE
3° CAMPIONATO EUROPEO FEMMINILE SENIORES INDIVIDUALE
6° CAMPIONATO EUROPEO DI BOCCE FEMMINILE PER NAZIONI A SQUADRE
CREMA (ITALIA) 19 – 21 SETTEMBRE 2013

Premessa

Il sorteggio delle Nazioni per il Campionato sarà effettuato alla presenza dei Commissari Tecnici (di seguito indicati CT) o Capo Delegazione di ogni Nazione nel modo seguente:

- Partecipazione di **9** o più Nazioni, almeno due gruppi (a partire da 12 Nazioni partecipanti 4 gruppi) con Nazioni teste di serie, stabilite a base dei risultati degli ultimi due Campionati per Nazioni a squadre ed Individuale e suddivisi in modo che il numero 1 e 4 si trovino nella parte superiore, il numero 2 e 3 nella parte inferiore del tabellone (vedi allegati).
- Le teste di serie per questo Campionato risultano di conseguenza:

1 = ITALIA 2 = SVIZZERA 3 = RUSSIA 4 = AUSTRIA

Proponiamo che il sorteggio del Campionato a squadre valga pure per il Campionato Individuale seniores. **Per il Campionato Individuale Under 23 verrà fatto un sorteggio con teste di serie a base del 1° Campionato del 2011.**

1 = ITALIA 2 = TURCHIA 3. = SVIZZERA 4 = UNGHERIA

REGOLAMENTO

1 ALLENAMENTI UFFICIALI

- 1.1 Il programma e gli orari degli allenamenti, che avranno luogo nella giornata del 19 settembre saranno stabiliti dalla Direzione del Campionato su indicazione della Commissione Tecnica Europea (di seguito indicata CTE).
- 1.2 Le atlete hanno l'obbligo di presentarsi sui campi di gioco nel rispetto dell'orario loro assegnato. I CT saranno responsabili della puntualità dei loro giocatori e ne dirigeranno gli allenamenti.
- 1.3 Durante gli allenamenti le atlete dovranno indossare una divisa sportiva uniforme (se possibile quella della nazionale di appartenenza).
- 1.4 Gli allenamenti si dovranno svolgere nel pieno rispetto del fair-play come anche nel pieno rispetto delle strutture sportive messe a disposizione che non dovranno subire danneggiamenti.

- 1.5 Agli allenamenti potranno prendere parte solo le atlete componenti la squadra ufficiale e il CT. Le persone estranee saranno tempestivamente allontanate.
- 1.6 Il Direttore del Campionato, previa autorizzazione della CTE, potrà modificare in qualsiasi momento il piano degli allenamenti compatibilmente con le esigenze degli organizzatori in caso di cause di forza maggiore.

2 SVOLGIMENTO DEGLI INCONTRI

- 2.1 Ogni incontro del Campionato a squadre sarà articolato in tre partite ai 12 punti, da giocarsi nel primo turno sulla medesima corsia nel seguente ordine di formazioni: Terna; Individuale; Coppia. La partita individuale dell'atleta 1, nella prima fase vale pure per il Campionato di specialità individuale.
- 2.2 L'atleta designata per il Campionato Individuale Under 23 può pure partecipare al Campionato a squadre: nella prima fase nelle specialità Terna e Coppia, nella 2° fase anche nell'individuale.

3 IMPIEGO DEI GIOCATORI

- 3.1 Ogni squadra è formata da 3 giocatrici + 1 riserva.
- 3.2 Ogni giocatrice può disputare al massimo due partite per incontro; una in terna e una in coppia o individuale. Non è consentito giocare sia in coppia che individuale, **salvo casi speciali**.
- 3.3 La giocatrice iscritta al Campionato per la specialità Individuale seniores **come pure nell'Under 23 non può essere sostituita** (solo in caso di idoneità medica stabilita in sede di Campionato Europeo dal medico ufficiale della manifestazione).
- 3.4 E' consentita la sostituzione nel Campionato a squadre.
- 3.5 La sostituzione può avvenire solo durante i tiri di prova o al termine di una mano.

4 FORMAZIONI

- 4.1 Le formazioni dovranno essere comunicate tramite apposito formulario per iscritto alla Direzione del Campionato dal CT prima dell'inizio degli incontri.

5 FORFAIT

- 5.1 Se una giocatrice, per causa di forza maggiore, non potrà portare a termine una partita iniziata e non sussiste la possibilità della sostituzione, verrà assegnata la vittoria all'atleta avversaria. I punti acquisiti saranno confermati.

6 INTERRUZIONE DEL GIOCO (Time-out)

- 6.1 Il CT potrà chiedere un'interruzione di gioco di 2 minuti, una sola volta per giocata, per un massimo di 2 volte per partita.
- 6.2 La richiesta d'interruzione può essere avanzata all'Arbitro di partita, solo quando una propria giocatrice si appresta all'azione.

6.3 Per facilitare il controllo da parte dell'arbitro di tali interruzioni le formazioni verranno dotate di cartellini colorati, tanti quanti sono il numero delle possibile sospensioni.

7 BOCCE

7.1 Sia per gli allenamenti che per gli incontri ufficiali, ogni Nazione dovrà utilizzare le bocce nuove di colore uguale messe a disposizione dagli organizzatori. Le bocce dovranno avere le caratteristiche previste dal Regolamento Tecnico di gioco C.B.I e cioè:
diametro mm 106, peso gr 900.

8 PANCHINA

8.1 Sono autorizzati a sedere in panchina:

- a) nel campionato a squadre, le giocatrici della squadra, il CT, il Dirigente Capo Delegazione, il preparatore atletico, il medico (se facenti parte della delegazione) e l'interprete. Altre persone o dirigenti saranno allontanati.
- b) nel Campionato Under 23 e nella seconda fase del campionato seniores individuale, il CT, il Dirigente Capo Delegazione il preparatore atletico, il medico (se facenti parte della delegazione) e l'interprete.

8.2 In panchina è proibito fumare.

8.3 Le atlete impegnate nella partita non possono sedersi in panchina.

8.4 I dirigenti e le atlete di riserva seduti in panchina, non potranno lasciare il loro posto per seguire le fasi del gioco ad eccezione del CT durante il time-out.

9 CLASSIFICA

9.1 Nel caso che, terminati gli incontri di gruppo, Nazioni finiscano a pari punti degli incontri vinti, si ricorrerà alla classifica avulsa tenendo conto in successione dei seguenti dati:

- a) più partite vinte negli incontri diretti
- b) migliore differenza tra il totale dei punti fatti e subiti negli incontri diretti
- c) più partite vinte nell'intero girone
- d) migliore differenza tra il totale dei punti fatti e subiti nell'intero girone.

10 DESIGNAZIONE CAMPI

10.1 La designazione dei campi è stabilita nel piano di gara. Se necessario, il Direttore dei Campionati, previa autorizzazione della CTE, potrà modificare in qualsiasi momento l'impiego dei campi.

11 ARBITRI

11.1 Il programma per l'utilizzo degli arbitri sarà di competenza del Direttore dei Campionati.

11.2 Contestazioni per presunti errori tecnici (non di valutazione) commessi dall'arbitro di partita, potranno essere presentate al Direttore dei Campionati, unicamente dal Capo Delegazione dopo la temporanea interruzione del gioco.

12 REGOLAMENTO TECNICO

12.1 Verrà applicato il Regolamento Tecnico Internazionale (C.B.I.), edizione 01-01-1999 con aggiunte (vedi allegato).

12.2 La prova dei campi prima dell'inizio di ogni partita si svolge come segue:

a) nelle partite del 1° turno (girone all'italiana):

- Nazione A, due giocate di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A) nel tempo massimo di 3 minuti
- Nazione B, due giocate di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A) nel tempo massimo di 3 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, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A) nel tempo massimo di 2 minuti
- Nazione B, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A) nel tempo massimo di 2 minuti
- Infine Nazione A + B assieme, una giocata di andata e di ritorno alla testata di partenza (linea A).

12.3 Prima dell'inizio di ogni giocata, tutte le bocce devono essere riposte sugli appositi contenitori per bocce. Alla prima infrazione di questa regola, la Nazione viene ammonita. In seguito verrà annullata una boccia ancora da giocare.

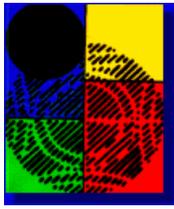
12.4 Una giocatrice della formazione che deve giocare la boccia o che beneficia della regola del vantaggio può chiedere all'arbitro al massimo tre volte per partita di osservare da vicino la posizione delle bocce già giocate. L'arbitro può negare tale facoltà quando la richiesta ha un palese scopo di ostruzionismo. Prima della continuazione della giocata la giocatrice deve rientrare nella zona A – B (A1 – B1). Se una compagna 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 cartellini colorati, tanti quanti sono il numero delle possibili sospensioni. Ovviamente saranno diversi i colori tra il time-out e l'osservazione del gioco.

CTE

Dino Amadò, Fabio Luna, Istvan Szrapko

Allegato: Regolamento tecnico

Giugno 2013



REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

versione in lingua Italiana
(in vigore dal 01 Gennaio 1999)

Art. 1 - CAMPI DI GIOCO

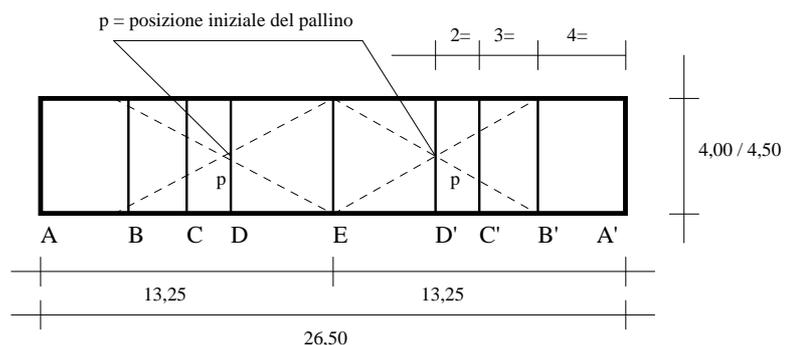
- a) Lo sport delle bocce deve essere praticato su terreno piano e perfettamente livellato, diviso in corsie regolari delimitate da tavole perimetrali di legno o di altro materiale non metallico, di altezza uniforme di cm. 25 con tolleranza in più o in meno di cm. 2
- b) Le corsie devono avere una lunghezza di ml. 26,50 ed una larghezza da mt. 4,00 a 4,50. Previa competente autorizzazione della C.T.A.I. potranno essere tollerate corsie aventi lunghezze comprese fra i mt. 24,50 e 28,00, oltre ad una larghezza di mt 3.80.
- c) 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.
- d) 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.
- e) 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. Sulle tavole laterali devono essere segnate righe verticali di riferimento corrispondenti alla segnatura.

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

figura 1



- a) 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 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 compete il diritto di interloquire con l'arbitro e di comunicargli la decisione della sua formazione.

- d) Il tempo massimo concesso a ciascun giocatore per giocare una boccia è di **1 minuto**.
- e) Il tempo massimo concesso al Commissario Tecnico di una formazione per chiedere l'interruzione del gioco e consultarsi con i propri giocatori è di **2 minuti** e può essere richiesto al massimo tre volte per partita.
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.
- f) Nei tornei a squadre è ammessa, nella specialità coppia e terna, la sostituzione di un solo giocatore al termine di una giocata.

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.
In particolare i giocatori devono 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.
- bb) E' 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 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 sopraindicate saranno la prima volta ammoniti e, in caso di recidiva, verrà annullata una boccia ancora da giocare.
- 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) Vince la competizione quella formazione che per prima totalizza 15 punti al termine della giocata. La C.T.A.I. nelle differenti competizioni può decretare un limite di 12 o 15 punti per partita.
- b) La C.T.A.I. può anche decretare vincente la formazione che oltre al limite dei punti stabiliti ha conseguito la vittoria almeno con due punti di vantaggio sulla formazione avversaria.
- c) 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 tolleranza 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 diametro, peso e colore uguali per formazione con le seguenti obbligatorie caratteristiche:

- Seniores: diametro mm. 107 peso gr. 920;
- **Juniores e donne:** **diametro mm. 106 peso gr. 900.**

- b) Il colore delle bocce dovrà essere uguale per formazione, ma chiaramente diverso da quello delle bocce dell'avversario.
- 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.
- 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 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.
- d) Quando un giocatore gioca una boccia in più di quelle di suo diritto, viene applicata la regola del vantaggio, vale a dire:
- tenuta valida;
- ritornata all'avente diritto;
- annullata.

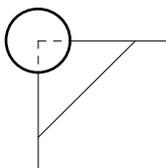
Art. 7 - SEGNATURA DELLE BOCCE

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

figura 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 ruffa 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 sul punto "P" al centro della zona valida della corsia, cioè equidistante dalle tavole laterali e dalle linee B - E - B' - E. Tale centro deve essere segnato sul terreno con un punto indelebile.
- b) Il diritto di giocare la prima boccia oppure di indicare la testata da cui iniziare la partita stessa viene preliminarmente sorteggiato tra le formazioni.
La scelta di giocare la prima boccia dà facoltà all'altra formazione di scegliere la testata da cui iniziare la partita e viceversa.
- 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 nel 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 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 è appoggiato alle tavole laterali o si trova ad una distanza uguale od 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.

Pertanto 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 sè 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, 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-E' dopo un tiro di raffa o di volo;
 - la linea D-D' dopo una giocata a punto;Se oltrepasserà queste linee, al giocatore sarà annullata una boccia da giocare.
- 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. Pertanto 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.

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.
- 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 rigocate.
- 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 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.

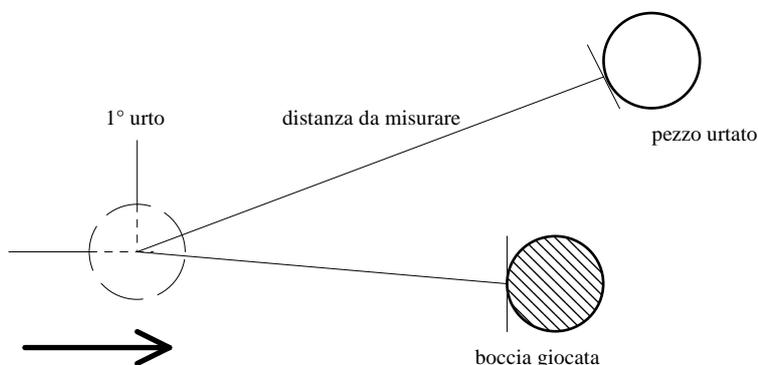
Art. 14 - SPOSTAMENTO BOCCE NELLA GIOCATTA A PUNTO

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 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.

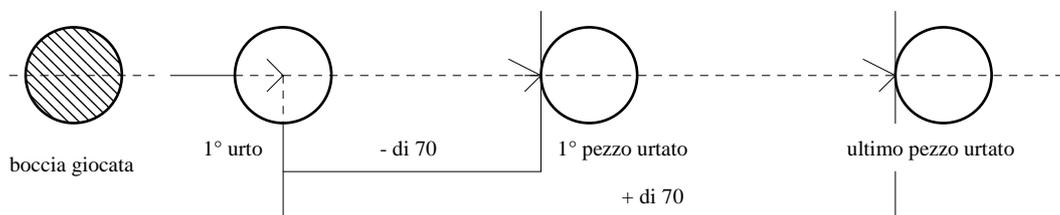
figura 3



Urto a catena

- b) La boccia giocata, 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 regola del vantaggio.

figura 4



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 gli spostamenti le distanze da misurare sono quelle reali da segno a pezzo (fig. 5/a), da segno a tavola e da tavola a pezzo (fig. 5/b).

figura 5/a

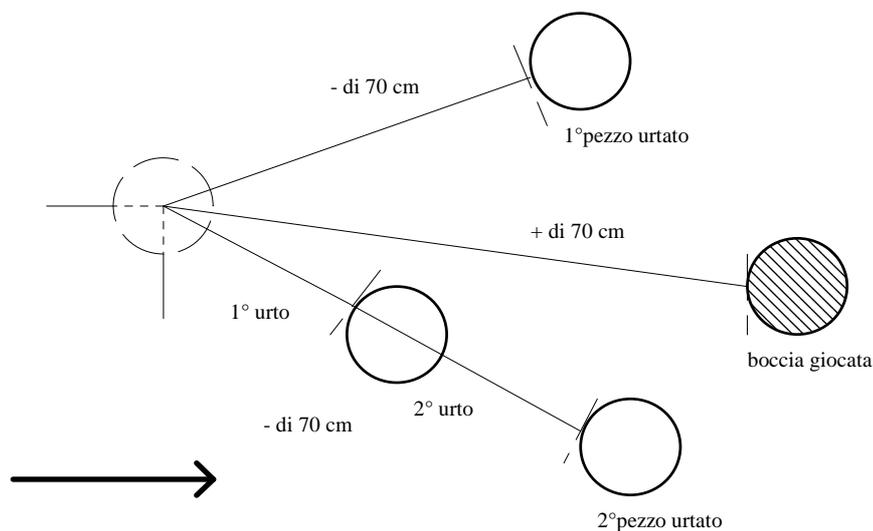
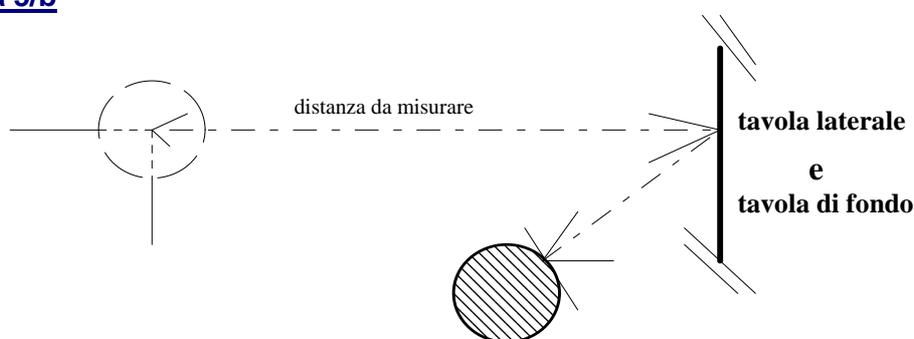


figura 5/b



Art. 15 - GIOCATA DI RAFFA

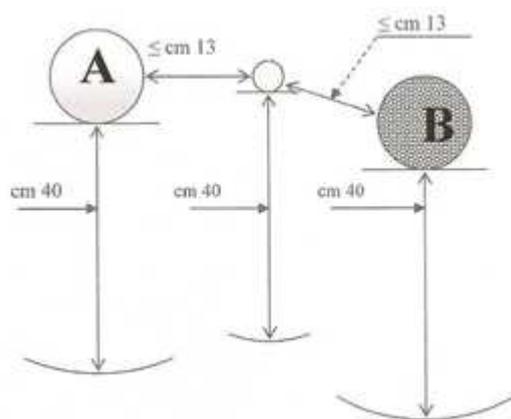
- a) La giocata di raffa consiste nel colpire con o senza l'ausilio del terreno una determinata boccia o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'arbitro.
- b) Perchè la boccia giocata sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B' il pezzo che intende colpire 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 non colpisce il pezzo dichiarato, o che lo colpisce irregolarmente, è nulla, salvo regola del vantaggio.
- g) **Il tiro di Raffa è consentito sul pallino in ogni posizione della corsia di gioco valido e solo sulle bocce poste dopo la linea D-D' frontale.**

Art. 16 - GIOCATA DI VOLO

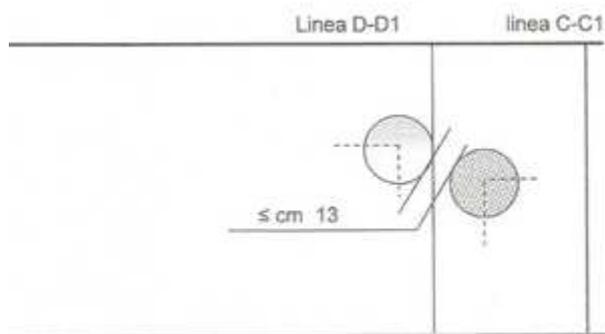
- a) La giocata di volo consiste nel colpire direttamente o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno una determinata boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'arbitro.
- b) Perchè la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare stando 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*) purchè 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.

figura 6



- e) La boccia a bersaglio che si trova nella zona neutra D - D' deve essere colpita solo. Il tiro di raffa sulla boccia che si trova oltre la linea D - D' non è valido se prima colpisce l'altra boccia. (fig. 7- chiarimento)

figura 7



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 con funzioni sul campo, alla stessa verrà data partita persa.

Art. 18 - CATEGORIE GIOCATORI

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

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

Regolamento Tecnico Internazionale in vigore dal 01.01.1999

© Copyright C.B.I.

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

**Ristampato dall'EBA (Dino Amadò) dopo l'aggiornamento degli articoli:
1 b, 6A a+b, 6B a+b, 13 b,e+f, 16 d+e + 17 b da parte della CBI del febbraio 2010.**