



FEDERAZIONE ITALIANA BOCCE

**REGOLAMENTO
TECNICO DI GIOCO
INTERNAZIONALE
VERSIONE ITALIA
2011**

Specialità Raffa

Comitato Tecnico Federale

Art. 1 - CAMPI DI GIOCO

- a) Lo sport delle bocce deve essere praticato su terreno piano, diviso in corsie regolari delimitate da sponde laterali fisse in legno o in altro materiale non metallico, preferibilmente trasparente e da sponde di testata oscillanti in gomma. L'altezza delle sponde laterali e di testata deve essere uniforme di cm. 25 con tolleranza +/- di 2 cm..
Il fondo, costruito con materiali ricavati direttamente dalla natura o con materiale composito sintetico, deve avere una scorrevolezza omogenea e consentire il regolare esercizio tecnico del gioco nel rispetto della normativa impianti della F.I.B..

Nel caso di constatata irregolarità di una o più corsie, l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo, l'Arbitro di impianto o il Commissario di campo, segnaleranno al Direttore di gara o al Direttore d'incontro le anomalie riscontrate che verranno da quest'ultimi riportate nel referto della manifestazione.

- b) Le corsie possono avere una lunghezza fra m. 24,50 e 28,00 ed una larghezza fra m. 3,80 e 4,00
- c) Le sponde di testata delle corsie devono essere costruite in gomma, imperniate alla parte superiore delle fiancate, non aderenti alle stesse ed al terreno per consentirne l'oscillazione ed evitare il ritorno delle bocce e del pallino.

L'oscillazione delle tavole di testata deve essere tale che le bocce o il pallino, se colpiti e spinti contro la tavola di fondo debbono rimanervi il più possibile vicino.
Nel caso di anormale ritorno dei pezzi, l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo, l'Arbitro di impianto o il Commissario di campo, segnaleranno al Direttore di gara o al Direttore d'incontro le anomalie che verranno da quest'ultimi riportate nel referto della manifestazione.

- d) Nei casi in cui le tavole che delimitano le corsie facciano corpo unico con muretti perimetrali, il compito di stabilire preventivamente la validità, o meno, dei muretti stessi, è demandato al Comitato Provinciale competente che comunicherà la propria decisione alle Società interessate con l'obbligo della relativa affissione all'interno dell'impianto.

Mancando le istruzioni emanate dal Comitato Provinciale, sarà compito dell'Arbitro di impianto, del Commissario di Campo, del Direttore di Gara o del Direttore d'incontro prima dell'inizio della manifestazione, stabilire o meno la validità di tali muretti.

- e) Le persone, gli infissi, gli oggetti o altro (lampade, cavi metallici, rami, sottili pareti, reti di protezione, ecc.) che si trovano all'esterno delle tavole perimetrali o sopra i campi sono ritenuti corpi estranei e quindi non validi agli effetti del gioco.
I contenitori delle bocce non devono essere applicati sulle tavole perimetrali; possono invece essere applicati sulle recinzioni delle testate purché la loro proiezione non cada sul terreno di gioco.

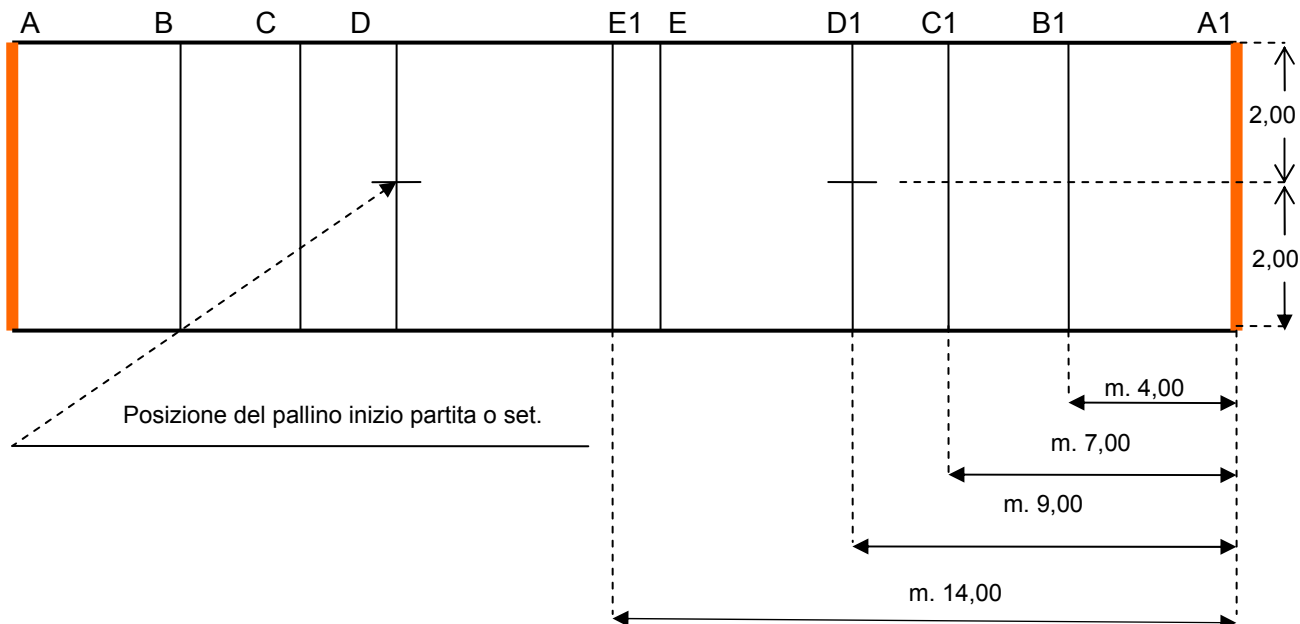
Art. 2 - LIMITI DI GIOCO

Le corsie devono essere segnate con linee trasversali tracciate con materiale colorato (gesso, polvere di marmo, vernice od altro) che sia 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 Fig. 1 e devono essere rispettate su tutte le corsie.

Le corsie devono avere segnata l'esatta posizione dove collocare il pallino all'inizio della partita. Dette linee devono essere tracciate sulle corsie alle distanze indicate nella Fig. 1

figura 1



- a) Per le corsie inferiori a metri 28,00, le linee E-E1 di metà campo devono essere allontanate in maniera tale che le distanze tra A e E e tra A1 e E1 restino di 14 metri.
- b) Se le linee E-E1 cadono ad una distanza tra loro pari o inferiore a 10 cm. devono essere sostituite da una sola linea mediana.
- c) Le linee A-A1 coincidono con le testate e indicano il limite di partenza più arretrato consentito ai giocatori.
- d) Le linee B-B1 indicano il limite massimo consentito ai giocatori per il lancio del pallino, per la giocata a punto e la giocata di raffa.
- e) Le linee C-C1 indicano il limite massimo consentito ai giocatori per la giocata di volo.
- f) Le linee D-D1 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.
- g) La linea E o le linee sostitutive E-E1 indicano 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.
- h) I giocatori e l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo, prima dell'inizio della partita, devono assicurarsi della regolarità della segnatura della corsia, dell'attrezzo di misurazione e del pallino.

A gioco iniziato, senza preventiva verifica, la partita deve essere portata a termine con la segnatura, l'attrezzo di misurazione ed il pallino con cui è iniziata.

Constatata l'irregolarità prima dell'inizio della partita, si dovrà provvedere a ridisegnare la corsia come da regolamento ed all'eventuale sostituzione dell'attrezzo o del pallino.

- i) Nel caso di parziale o completa cancellazione delle linee, la misurazione verrà effettuata con uno spago partendo dal centro delle righe tracciate sulle tavole laterali.

Art. 3 - IL GIOCO E LE FORMAZIONI

Il gioco delle bocce consiste:

- Nella giocata a punto (avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino);
- Nella giocata di raffa e giocata di volo (colpire con la propria boccia un'altra boccia o il pallino, preventivamente indicati).

Le formazioni possono essere:

- 1 - INDIVIDUALI: uno contro uno, con quattro bocce per giocatore;
- 2 - COPPIE: due contro due, con due bocce per giocatore;
- 3 - TERNE: tre contro tre, con due bocce per giocatore.

Art. 4 - PARTITE E COMPUTO DEI PUNTI

In tutte le gare, le partite terminano ai punti 12 compresa la finale ad eccezione delle gare SERALI e PREFESTIVE nelle quali le partite possono terminare a punti 10.

In tutte le competizioni a squadre (Campionati, Tornei e Coppe) per vincere una partita la formazione deve aggiudicarsi 2 set effettuati senza interrompere il gioco; punteggio da raggiungere per ogni set 8 punti.

Art. 5 - BOCCE E PALLINO

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

- a) Uomini - Il diametro della boccia può variare da mm. 107,20 a mm. 106,50; Il peso può variare da gr. 925 a gr. 906.
- b) Donne - Il diametro della boccia può variare da mm. 106,20 a mm. 105,50; Il peso può variare da gr. 905 a gr. 886.
- c) Nello "**Sport per tutti**" il diametro delle bocce può variare da mm. 104,00 a mm. 111,00 con una tolleranza di 3/10 di mm. in più o in meno sia per gli uomini che per le donne, mentre il peso può variare da un minimo di gr. 860 ad un massimo di gr. 980 con una tolleranza di 10 gr. in più o in meno. Per la categoria Esordienti i minimi sono mm. 100 per il diametro e gr. 800 per il peso.
- d) Il diametro del pallino è di cm. 4 con tolleranza in più o in meno di millimetri 1,00 ed il peso di 90 grammi con tolleranza di 7 grammi in più o in meno.
- e) La regolarità delle bocce e del pallino deve essere accertata prima dell'inizio della partita; come pure prima che la partita abbia inizio deve essere accertato, tranne che nello "**Sport per tutti**", che le bocce siano di colore uguale per formazione, ma di colore chiaramente diverso da quello dell'avversario.
Durante la partita non è consentita alcuna verifica; la stessa potrà essere operata a partita terminata.

L'irregolarità constatata prima dell'inizio della partita, comporta la sostituzione dei pezzi irregolari; l'irregolarità constatata al termine della partita (ad eccezione del colore delle bocce), comporta l'estromissione della formazione dalla gara.

La formazione ultima eliminata dalla formazione estromessa dovrà essere riammessa in gara. Il controllo del diametro delle bocce deve essere effettuato solamente con l'attrezzo F.I.B., fornito ed omologato dalla Federazione.

Il controllo del peso dovrà essere eseguito con una bilancia di precisione, posta a disposizione dalla Società Bocciofila sulle corsie della quale viene disputata la partita.

Gli strumenti per la misurazione del diametro e del peso delle bocce devono essere messi a disposizione dalle Società Bocciofile (gli Arbitri con funzioni arbitrali sul campo che hanno in dotazione tali strumenti, sono invitati ad averli sempre disponibili). Nell'impossibilità di misurare o di pesare le bocce, queste si intendono regolari, la partita va iniziata e portata a termine; sarà cura del Direttore di gara o del Direttore d'incontro notificare tale mancanza nel referto di gara.

- f)** Durante lo svolgimento della partita, non è consentita la sostituzione di bocce e pallino se non a seguito di loro rottura constatata dall'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo. Nel caso di rottura di una delle bocce, è permessa la sostituzione anche delle altre dello stesso giocatore. In caso di rottura di una boccia o pallino, ha valore il pezzo più grosso che deve essere immediatamente sostituito. Pertanto, nel proseguimento della giocata in corso, indipendentemente dalla validità o dell'applicazione della regola del vantaggio, la misurazione o l'attribuzione del punto dipenderanno dalla posizione in cui si trova il pezzo rotto più grosso. Se il pezzo rotto più grosso è rimasto in campo, la misurazione va fatta sulla boccia che lo sostituisce; se invece il pezzo più grosso esce dalla corsia, la boccia che lo sostituisce deve ritenersi nulla. Nel caso di rottura del pallino, se il pezzo più grosso esce dal campo di gioco, la giocata è nulla, sempre che il tiro non sia soggetto alla regola del vantaggio; se invece il pezzo più grosso è rimasto in campo, la misurazione va fatta sul pallino che lo sostituisce.
- g)** Quando un giocatore gioca erroneamente una boccia dell'avversario, essa deve essere sostituita con una propria, senza alterare il gioco; L'eventuale misurazione per aggiudicare il punto va fatta con la boccia giocata, prima della sua sostituzione.
- h)** Quando un giocatore gioca una boccia in più del dovuto, tale boccia è soggetta alla regola del vantaggio:
- se ha giocato una boccia del compagno, questa è nulla, salvo regola del vantaggio;
 - se ha giocato una boccia dell'avversario, questa deve essere restituita salvo regola del vantaggio.
- Nel caso di annullamento o restituzione della boccia, i pezzi eventualmente smossi, vanno rimessi al loro posto originario.

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.

- i)** nel corso della partita non è permessa la sostituzione delle bocce e pallino, pena l'attribuzione della partita persa. La sostituzione delle bocce è invece consentita quando la partita viene interrotta per maltempo, oppure viene proseguita in altro impianto sportivo o in un'altra corsia anche dello stesso impianto sportivo.
- l)** A ciascun giocatore in azione è concesso un minuto per giocare la propria boccia.

Nel medesimo minuto è compreso anche il tempo richiesto per osservare da vicino la posizione delle bocce già giocate.

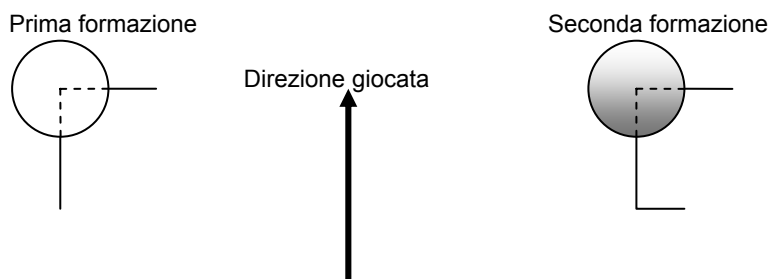
La formazione che commette l'irregolarità perde alla prima infrazione una boccia a scelta ancora da giocare e viene richiamata; alla seconda infrazione perde analogamente una boccia viene ammonita; alla terza infrazione, nella medesima partita, viene estromessa dalla gara.

Il **MINUTO** di tempo concesso al giocatore in azione, ha inizio con l'attribuzione del punto da parte dell'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo.
E' consigliabile che l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo solleci, 10-15 secondi prima dello scadere del minuto, la formazione in azione.
Detta norma non è soggetta alla regola del vantaggio pertanto la decisione dell'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo è **DEFINITIVA**.

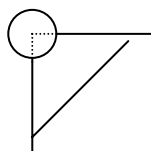
Art. 6 - SEGNATURA DELLE BOCCE

La posizione delle bocce e del pallino 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. 7 - REGOLA DEL VANTAGGIO

La regola del vantaggio consiste nel fatto che, sia nella giocata 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. 8 - INIZIO PARTITA E LANCIO DEL PALLINO

Le partite di Coppia e Terna non possono avere inizio se al momento della chiamata in campo una delle formazioni, o entrambe, sono incomplete.

Le formazioni incomplete devono essere escluse immediatamente dalla gara.

Il provvedimento può essere preso dall'Arbitro di impianto, dal Commissario di campo, dal Direttore di gara o dal Direttore d'incontro ed è **DEFINITIVO**.

- a)** Viene sorteggiato tra le formazioni il diritto di giocare la prima boccia oppure di indicare la testata da cui iniziare la partita.
La scelta di giocare la prima boccia, dà facoltà all'altra formazione, di scegliere la testata da cui iniziare la partita, e viceversa.
- b)** La partita viene iniziata con il pallino posizionato sopra la linea D-D1 a una distanza equidistante dalle tavole laterali. Tale posizione deve essere segnato sul terreno con un punto indelebile.
- c)** La formazione che deve iniziare la partita (o qualsiasi altra giocata successiva), ha facoltà di giocare la prima boccia anche di rafferma o di volo ed in caso di annullamento della stessa, dovrà giocare un'altra, e via di seguito, finché avrà fatto gioco valido.
- d)** Nel caso di annullamento della prima giocata, 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.
- 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 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.
Il lancio del pallino deve essere effettuato con il consenso dell'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo; in caso contrario il lancio è irregolare.
- f)** Durante il lancio del pallino il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B-B1 con il piede più avanzato e non lo può seguire dopo il lancio.
In caso di infrazione, il lancio è irregolare, salvo regola del vantaggio.
- g)** La validità del pallino, sia nella giocata che per l'effetto di gioco, è considerata dalla sua proiezione rispetto alle linee tracciate sul terreno.
- h)** Il pallino è valido quando per effetto di gioco esce dalla linea E-E1 (14 metri) ma ritorna in zona regolare per effetto proprio o per avere urtato una boccia valida che si trova prima della linea E-E1 (14 metri)
- i)** Il pallino non è valido, per lancio irregolare, quando:
- 1- con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea E-E1 (14 metri);
 - 2- con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B-B1;
 - 3- tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a cm. 13 dalle stesse.
- l)** Il pallino non è valido, e pertanto la giocata in corso deve essere ripetuta dalla medesima testata da cui è stata iniziata, quando per effetto di gioco valido:
- 1- viene a trovarsi ad una distanza inferiore alle linee E-E1 o invade tali linee con la sua proiezione;
 - 2- esce dalla corsia oppure dalle linee E-E1 a seguito di un tiro di rafferma o volo valido con dichiarazione sul pallino o su una boccia a bersaglio con lo stesso;
 - 3- esce dalla corsia oppure dalle linee E-E1 in seguito a rimpallo;
 - 4- esce dalla corsia e vi rientra in seguito ad un urto contro corpi estranei;
 - 5- esce dalle linee E-E1 ed urta contro l'Arbitro o uno dei giocatori posti al di qua di tali linee, anche se dopo l'urto ritorna in zona regolare;

L'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo prima di concedere il permesso per una giocata di rafferma o di volo, deve accertarsi che non vi siano giocatori vicino alla zona di gioco; nel caso li

invita a portarsi prima di tale zona, verso il lanciatore, per evitare di essere urtati o urtare pezzi in movimento.

- 6- va a conficcarsi sotto le sponde perimetrali in quanto il pallino deve essere sempre libero in tutta la sua circonferenza;
- 7- 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;
- 8- il pallino che si muove da se 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. 9 - LANCIO DELLE BOCCE: PUNTO - RAFFA - VOLO

- a) La boccia può essere giocata a punto, di raffa, di volo.
Perché 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.
Nel caso che il giocatore intenda cambiare il tipo di tiro o il pezzo da colpire, deve rettificare la dichiarazione precedentemente fatta, altrimenti la boccia giocata è nulla, salvo regola del vantaggio.
- b) Il giocatore non può appoggiare il piede sopra le tavole durante il lancio della boccia, pena l'annullamento della stessa, salvo regola del vantaggio.
- c) Durante il lancio, il giocatore in azione, non può oltrepassare le linee di lancio con il piede più avanzato pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio.
In caso di infrazione, il lancio è nullo, salvo regola del vantaggio.
Tali linee possono essere oltrepassate soltanto dopo avere lanciato la boccia.
Il giocatore in azione può uscire dalle linee di lancio, anche con la boccia in mano, soltanto per livellare il terreno.
La verifica della regolarità di posizione del piede più avanzato del giocatore in azione è demandata, oltre che all'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo, all'Arbitro di impianto.
La prima infrazione comporta l'annullamento della boccia giocata.
La seconda infrazione comporta l'annullamento della boccia giocata e l'ammonizione.
La terza infrazione nella medesima partita, comporta l'estromissione del giocatore e della formazione dalla gara.

La formazione avversaria, avvalendosi della regola del vantaggio, può ritenere valida la boccia lanciata anche per tutte e tre le volte nel corso della stessa partita, ma l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo o l'Arbitro di impianto richiederà il giocatore alla prima infrazione, lo ammonirà alla seconda infrazione e lo estrometterà, con tutta la formazione, alla terza.

- d) Il giocatore in azione, dopo aver effettuato un tiro di raffa o di volo, non può superare le linee E-E1 se ha ancora bocce da giocare, pena l'annullamento di una di esse.
Nella giocata a punto, l'annullamento scatta al superamento della linea D-D1.

In questa norma **non** esiste la regola del vantaggio, pertanto all'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo o l'Arbitro di impianto annullerà una boccia ancora da giocare, indipendentemente dalla volontà della formazione avversaria.

- e) Le bocce che urtano le tavole prima di un altro pezzo o prima di fare gioco sono nulle salvo regola del vantaggio.

Una boccia giocata a punto ha fatto gioco soltanto quando è ferma e segnata; una boccia giocata di raffa o di volo, ha fatto gioco soltanto quando ha colpito il pezzo dichiarato o ha superato quest'ultimo senza nulla colpire.

La boccia giocata di raffa o di volo ha fatto gioco anche quando urta un pezzo fermo prima di giungere al pezzo dichiarato.

f) Le bocce o pallino che vengono spostati soltanto dal movimento delle tavole senza essere urtati da alcun pezzo in movimento, devono essere rimessi al loro posto originario. Se però bocce o pallino, durante questo spostamento, vengono urtati da pezzi validi in movimento, restano validi nella posizione acquisita.

g) 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.

La decisione sulla validità delle bocce o pallino è esclusivamente dell'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo o dell'Arbitro di impianto; è da escludere l'intervento del Commissario di campo, del Direttore di gara, del Direttore d'incontro e dei giocatori.

h) 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 lasciate 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 regolarmente segnate devono essere rimesse al loro posto originario, mentre la boccia che è rientrata in corsia deve essere annullata.

i) Qualsiasi corpo estraneo, oppure una boccia o pallino usciti da una corsia attigua, che ostacolano involontariamente la traiettoria del pallino o di una boccia, prima che la stessa faccia gioco, provocherà la non validità del tiro, che pertanto dovrà essere ripetuto.

Se i pezzi in movimento vengono fermati, deviati involontariamente dall'Arbitro, dai giocatori in campo, da corpi estranei oppure da una boccia uscita da una corsia attigua, dopo che il gioco è stato fatto, sono validi nella posizione in cui andranno a fermarsi.

l) Quando un pezzo, uscito da una corsia attigua, urta pezzi fermi e regolarmente segnati spostandoli dalla zona di azione di una boccia giocata regolarmente, prima che questa abbia fatto gioco, il tiro dovrà essere ripetuto.

Per la ripetizione del tiro è solamente l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo o l'Arbitro di impianto che valuta e decide se il pezzo spostato dal corpo estraneo entrato in corsia era nella zona d'azione della boccia giocata.

m) La boccia giocata a punto, di raffa o di volo 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 da giocare.

n) 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.

Art. 10 - TIRI DI PROVA

Prima dell'inizio di ogni partita, ciascun giocatore può effettuare dei tiri di prova mediante una andata ed un ritorno alla testata di partenza.

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 viene 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. 11 - GIOCATA A PUNTO

La giocata a punto consiste nell'avvicinare la propria boccia al pallino.

- a)** Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B-B1 con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio. Tale linea può essere oltrepassata soltanto dopo avere lanciato la boccia. Il giocatore può uscire dalla linea di lancio, anche con la boccia in mano, fino alla linea E-E1, soltanto per livellare il terreno.
- b)** La boccia giocata che non superi la linea D-D1 (nove metri), è nulla.
- c)** La formazione alla quale viene annullata la prima boccia giocata, deve rigiocarne un'altra, e così di seguito, finché avrà fatto gioco valido od avrà esaurito tutte le bocce. Nel caso che una formazione esaurisca le bocce senza avere fatto gioco valido, alla formazione avversaria vengono assegnati tanti punti quante sono le bocce valide già giocate e quelle ancora da giocare.
- d)** Non si può giocare un'altra boccia prima che quella precedentemente giocata sia ferma, pena l'annullamento della stessa, salvo regola del vantaggio, a meno che l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo non lo consenta, sia a voce che con un semplice gesto. Pena la stessa sanzione, non si può giocare una boccia prima che l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo abbia attribuito il punto.
- e)** Qualora l'Arbitro con funzioni arbitrali sul 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. Nel caso non fosse possibile ripristinare il gioco, dovrà essere annullata tutta la giocata, che dovrà essere ripetuta dalla medesima testata, con il lancio del pallino da parte di chi lo deteneva.
- f)** Nel caso invece di pezzi smossi e rimessi al loro posto a seguito della applicazione della regola del vantaggio, al fine della misurazione dei punti, vale quanto dichiarato dall'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo prima dello spostamento di tali pezzi. Qualora l'Arbitro con funzioni arbitrali sul 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.
- g)** 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 ancora finché avrà preso il punto, fino all'esaurimento delle proprie bocce. Al termine della giocata, persistendo l'equidistanza, la giocata è nulla e dovrà essere ripetuta dalla medesima testata.

La formazione "A", avendo creato l'equidistanza, gioca un'altra boccia ed acquisisce il punto.

La formazione "B" dichiara la boccia del punto, lancia e colpisce in modo regolare ma NON acquisisce il punto in quanto ha ricreato l'equidistanza; dovrà pertanto rigiocare finché avrà preso il punto o avrà terminato le proprie bocce.
Quindi chi crea con la propria boccia l'equidistanza deve rigiocare fino all'acquisizione del punto o fino al termine delle bocce disponibili.

- h) La boccia che si muove da sola, va rimessa al suo posto primitivo, sempre se segnata in precedenza.
Qualora una boccia non segnata in precedenza venga spostata, deve essere rimessa dall'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo in una posizione approssimativamente uguale a quella occupata prima dello spostamento, purché tale boccia non sia influente ai fini della giocata od al computo dei punti, altrimenti la giocata è nulla per errore tecnico e deve essere ripetuta dalla medesima testata.

La giocata è nulla e deve essere ripetuta dalla medesima testata, solo quando l'attribuzione del o dei punti passano da una formazione all'altra.
Viceversa sono validi i punti delle bocce segnate che rimangono.

- i) Se durante la misurazione del punto, l'Arbitro con funzioni arbitrali sul 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.
Se durante la verifica della misurazione da parte dell'Arbitro di impianto viene smossa una boccia, vale quanto dichiarato in precedenza dall'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo.

Per questo motivo è molto importante, nelle vesti di Arbitro di impianto, chiedere all'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo quale dichiarazione abbia fatto nella misurazione da lui eseguita.

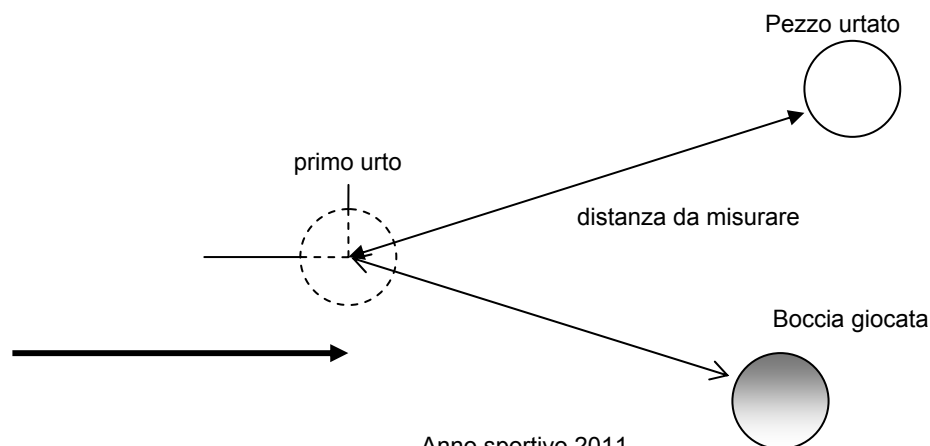
Art. 12 - SPOSTAMENTO BOCCE NELLA GIOCATA A PUNTO

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 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. 3).

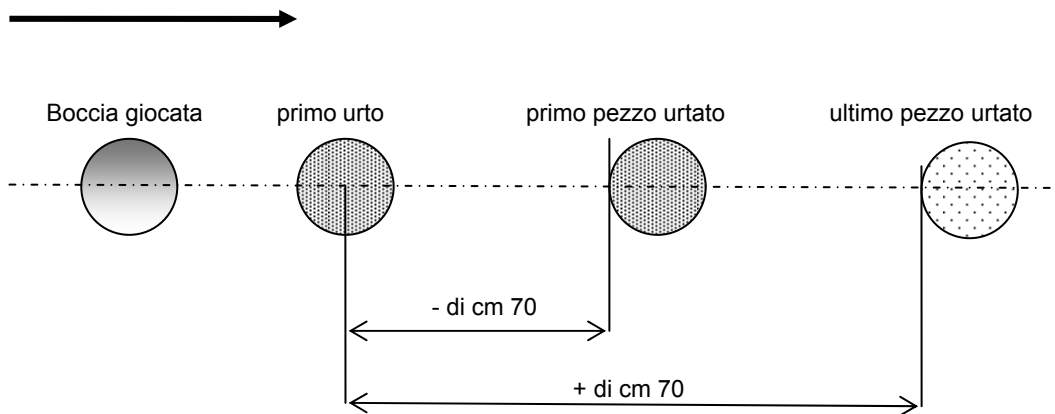
figura 3



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 (fig. 4).

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), da segno a tavola e da tavola a pezzo (fig. 6).

figura 5

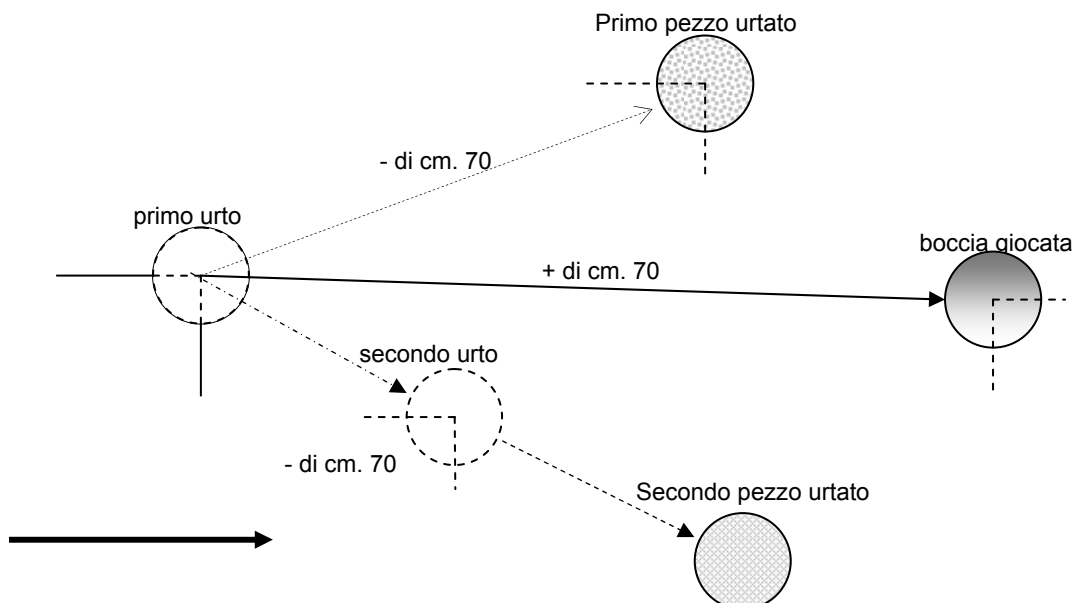
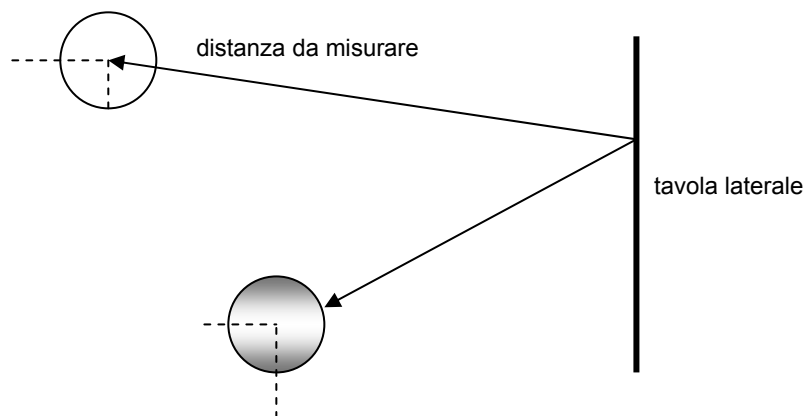
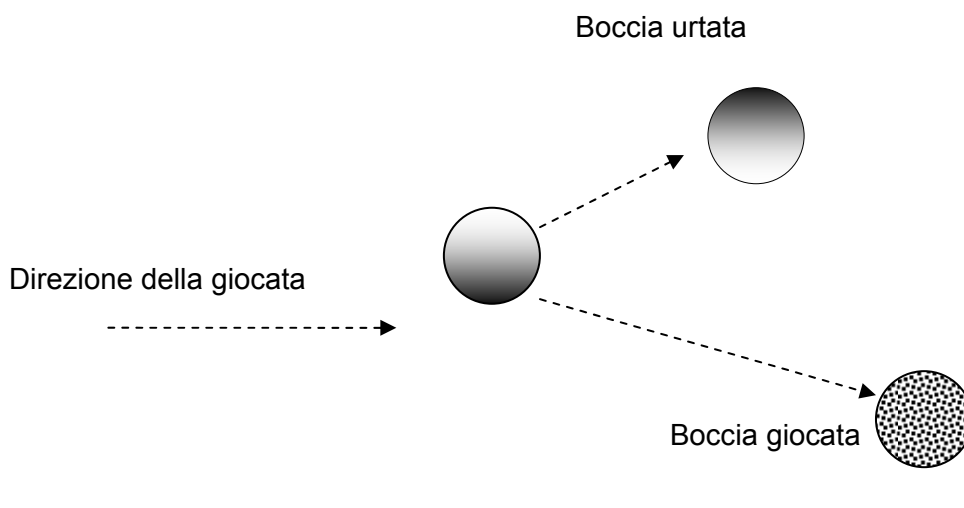


figura 6



- d) La boccia giocata a punto che, dopo aver causato o subito spostamenti durante la sua corsa, tocca la tavola di fondo è **nulla**, salvo regola del vantaggio (fig. 7).

figura 7



- e) La boccia giocata a punto che spinge direttamente, o per urto a catena, un'altra boccia contro la tavola di fondo è **nulla**, salvo regola del vantaggio. La regola è valida anche per il pallino accompagnato alla tavola di fondo (**corpo unico**) (figg. 8 - 9).

figura 8

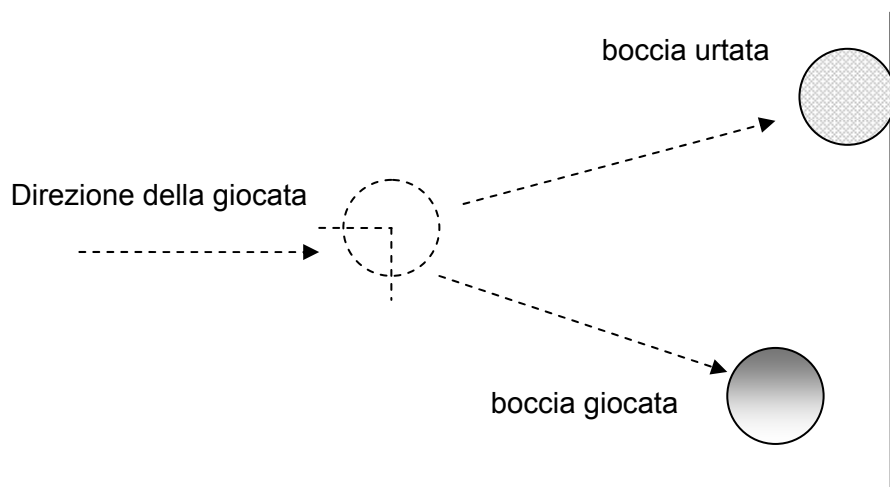
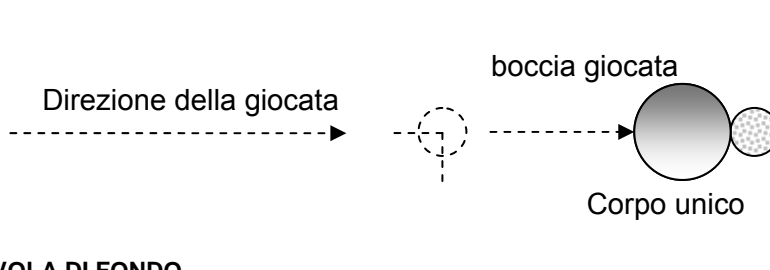
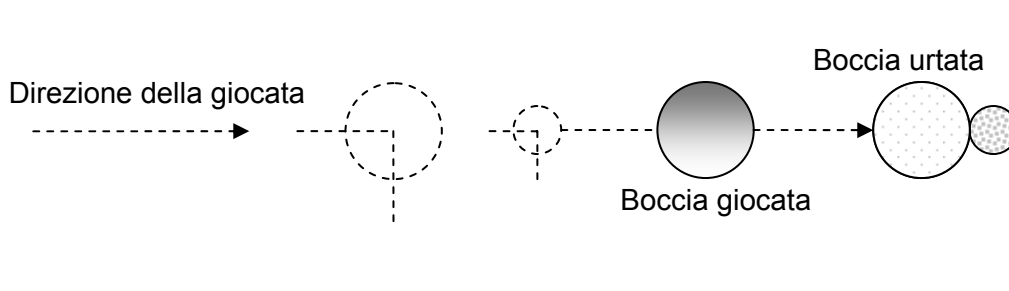


figura 9



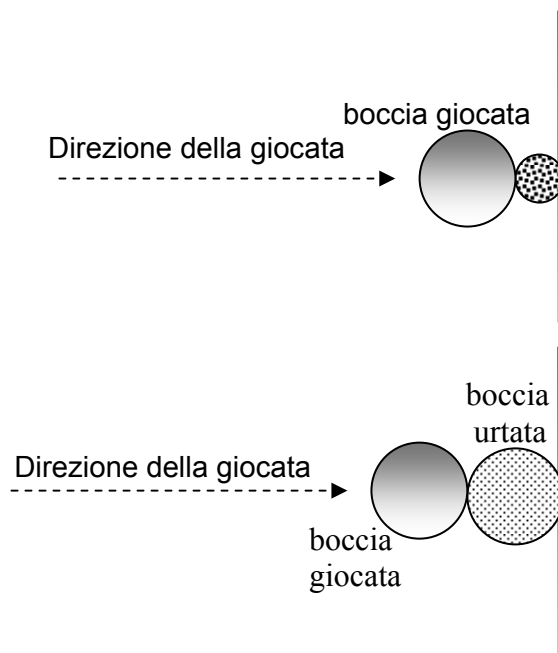
PALLINI SPINTI CONTRO LA TAVOLA DI FONDO



- c) La boccia giocata a punto che si appoggia ad un pezzo (**boccia o pallino**) fermo contro la tavola di fondo è **nulla**, salvo regola del vantaggio (fig. 10).
Con boccia nulla, tutti i pezzi smossi vanno rimessi nella posizione precedente.

figura 10

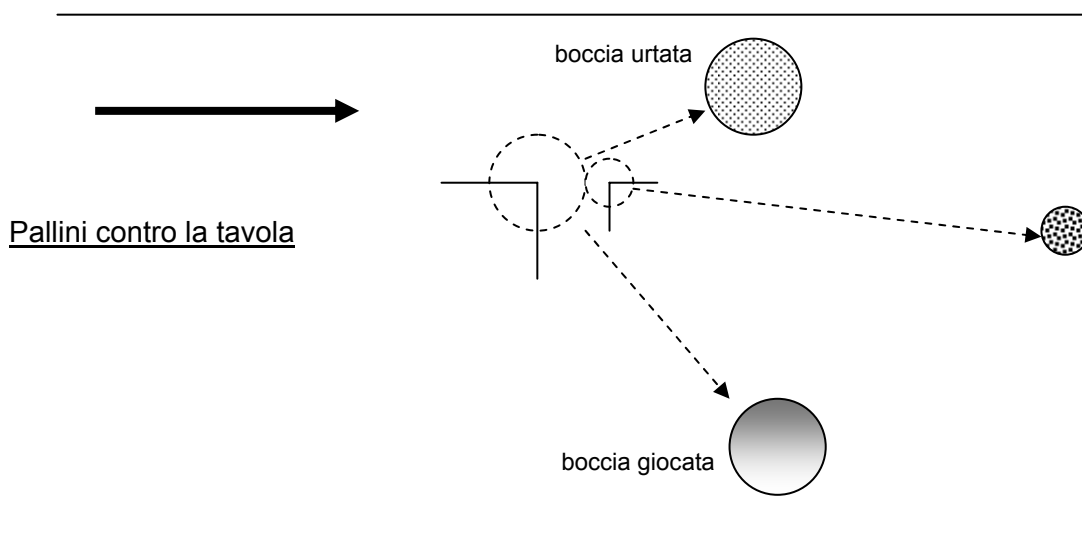
PEZZI FERMI CONTRO LA TAVOLA



CASO CON BOCCIA VALIDA

La boccia è **VALIDA** (salvo altre regole) perché né la boccia giocata 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)

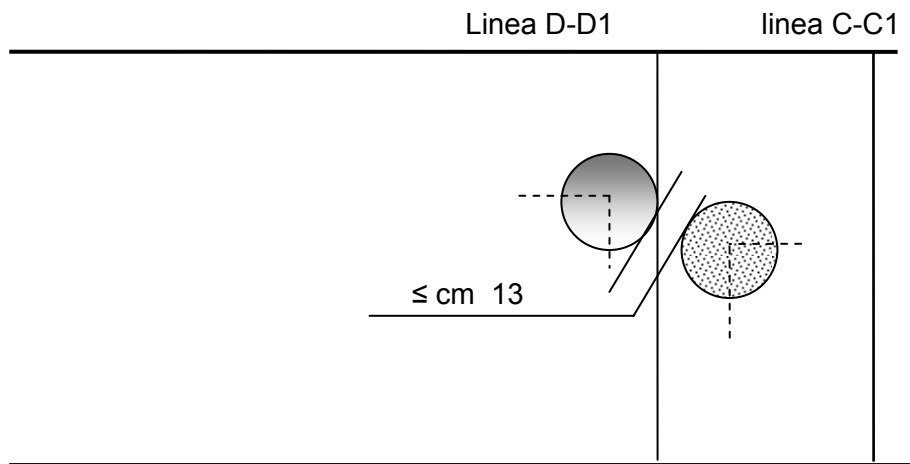
figura 11



Art. 13 - 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) Perché la boccia giocata sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B1 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-B1 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 con funzioni arbitrali sul campo 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-B1 deve battere oltre la linea D-D1; la boccia che batte su detta linea o 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) la giocata di Raffa è consentita:
- a. sul pallino in ogni posizione della corsia di gioco valido
 - b. sulle bocce poste dopo la linea D-D1 frontale
 - c. sulle bocce poste entro la linea D-D1 frontale purché a bersaglio con il pallino, in questo caso deve essere dichiarato il pallino.
- h) nello "**Sport per tutti**" la giocata di Raffa è **consentita** :
- a. sul pallino in ogni posizione della corsia di gioco valido
 - b. sulle bocce in ogni posizione della corsia di gioco valido tranne che sulle bocce poste entro la linea D-D1 quando il pallino, per effetto di gioco, va a trovarsi nell'area di gioco A-B o A1-B1
- i) La boccia a bersaglio con un'altra boccia, che si trova oltre la linea D-D1, deve essere colpita con tiro di volo.
Il tiro di raffa sulla boccia che si trova oltre la linea D-D1 non è valido se prima colpisce l'altra boccia. (fig. 12)
La presente norma, nello "**Sport per Tutti**", si applica solo quando il pallino, per effetto di gioco, va a trovarsi nell'area di gioco A-B o A1-B1.

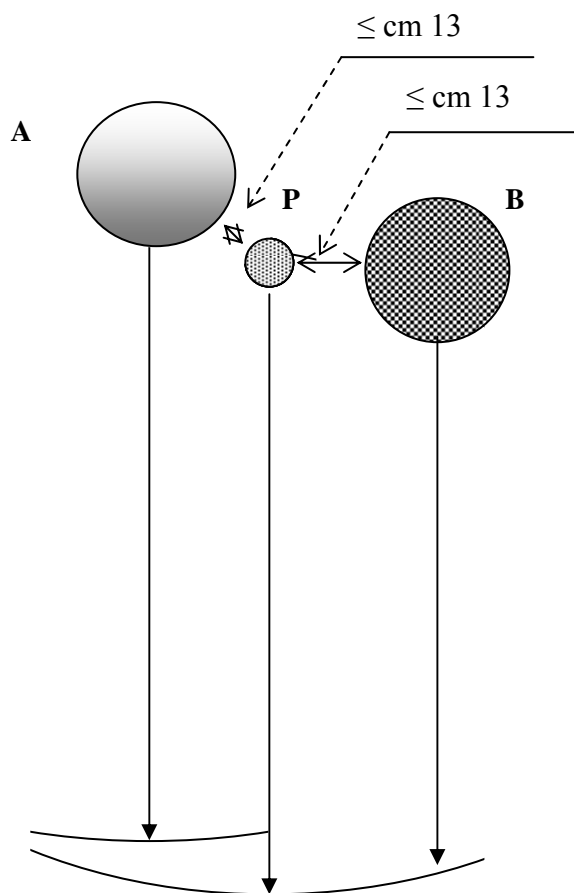
figura 12



Art. 14 - 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 con funzioni arbitrali sul campo.
- b) Perché la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B- B1 il pezzo che intende colpire e cioè:
- pallino;
 - boccia del punto;
 - boccia del secondo punto ecc..
- e deve attendere che l'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo 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 loro posto precedente, salvo regola del vantaggio.
- c) Il giocatore in azione può oltrepassare la linea C - C1 soltanto quando la boccia è stata lanciata, e anche se questa non ha ancora toccato il terreno; se il giocatore oltrepassa la linea C - C1 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 (Fig. 13).

figura 13



Nella figura 13 viene indicato un bersaglio a 3 pezzi. L'atleta in azione dichiara il pallino **P**. L'arbitro con funzioni arbitrali sul campo traccia un arco di cerchio con raggio di cm 40 con inizio dalla circonferenza esterna del pallino **P**. Poi un arco di cerchio con raggio di cm 40 con inizio dalla circonferenza esterna della boccia **A**. Per la boccia **B** il tiro di volo è valido solo se la battuta a terra avviene all'interno dell'arco del pezzo dichiarato, nel caso in argomento entro l'arco tracciato sul pallino.

- e) Le bocce che si trovano nella zona neutra D-D1 devono essere colpite solo di volo in quanto il tiro di raffa in questa situazione non è consentito. Nello “**Sport per Tutti**”, la presente norma si applica solo quando il pallino, per effetto di gioco, va a trovarsi nell'area di gioco A-B o A1-B1.

Art. 15 - 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 con funzioni arbitrali sul campo o all'Arbitro di impianto 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 arbitrali sul campo o dell'Arbitro di impianto, alla stessa verrà data partita persa.

indice di ricerca

Art. 1	Campi di gioco	pag. 2
Art. 2	Limiti di gioco	pag. 2
Art. 3	Il gioco e le formazioni	pag. 4
Art. 4	Partite e computo dei punti	pag. 4
Art. 5	Bocce e pallino	pag. 4
Art. 6	Segnatura delle bocce	pag. 6
Art. 7	Regola del vantaggio	pag. 6
Art. 8	Inizio partita e lancio del pallino	pag. 6
Art. 9	Lancio delle bocce: punto - raffa - volo	pag. 8
Art. 10	Tiri di prova	pag. 9
Art. 11	Giocata di punto	pag. 10
Art. 12	Spostamento bocce nella giocata a punto	pag. 11
Art. 13	Giocata di raffa	pag. 16
Art. 14	Giocata di volo	pag. 17
Art. 15	Sospensione gare e partite	pag. 18