

# Regolamento Tecnico di gioco

**A cura del Comitato Tecnico Nazionale  
con la collaborazione  
della Commissione Nazionale Arbitri**

## **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 25 cm. con tolleranza +/- di 5 cm.

Il rilascio del certificato di idoneità, delle corsie di gioco e relative recinzioni, è di competenza del Comitato Provinciale.

La omologazione degli impianti di categoria A e B sono di esclusiva competenza della Commissione Federale Impianti

Nel caso di constatata irregolarità di una o più corsie, l'Arbitro o il Commissario di campo, segnaleranno al Direttore di gara le anomalie riscontrate che verranno da quest'ultimo riportate nel referto di gara.

- b) Per i nuovi bocciodromi la lunghezza delle corsie è di 27,50 metri e la larghezza è di 4 metri (tolleranza 5 cm.). Dette misure sono obbligatorie per i bocciodromi di categoria A e B (salvo deroghe della Federazione); per quelli di categoria C sono ammesse corsie di lunghezza variabile dai 24 ai 28 metri, per i bocciodromi esistenti prima del 1998 sono ammesse anche corsie di lunghezza variabile dai 22 ai 24 metri per le sole manifestazioni a carattere provinciale.
- c) Le testate delle corsie devono essere costituite da tavole 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 delle bocce e del pallino. Tali tavole di testata possono essere posizionate o sul fondo della corsia (zona di gioco di 27,50 m.) o 50 cm dal fondo della corsia (zona di gioco di 26,50 m).

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 o il Commissario di campo, segnaleranno al Direttore di gara che ne farà menzione nel referto di gara.  
 Alle Società con corsie di gioco aventi una eccessiva libertà di oscillazione delle tavole di fondo si consiglia di porre dietro la tavola oscillante un **limitatore** in materiale espanso.  
 Il limitatore ha il compito di ridurre in modo uniforme le oscillazioni della tavola.  
 Lo spessore può variare da caso a caso purché la libertà di oscillazione della tavola di fondo possa essere contenuta entro i 5 cm.; l'altezza deve essere uguale a quella delle tavole perimetrali.

- 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 del Commissario di Campo, prima dell'inizio della gara, 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

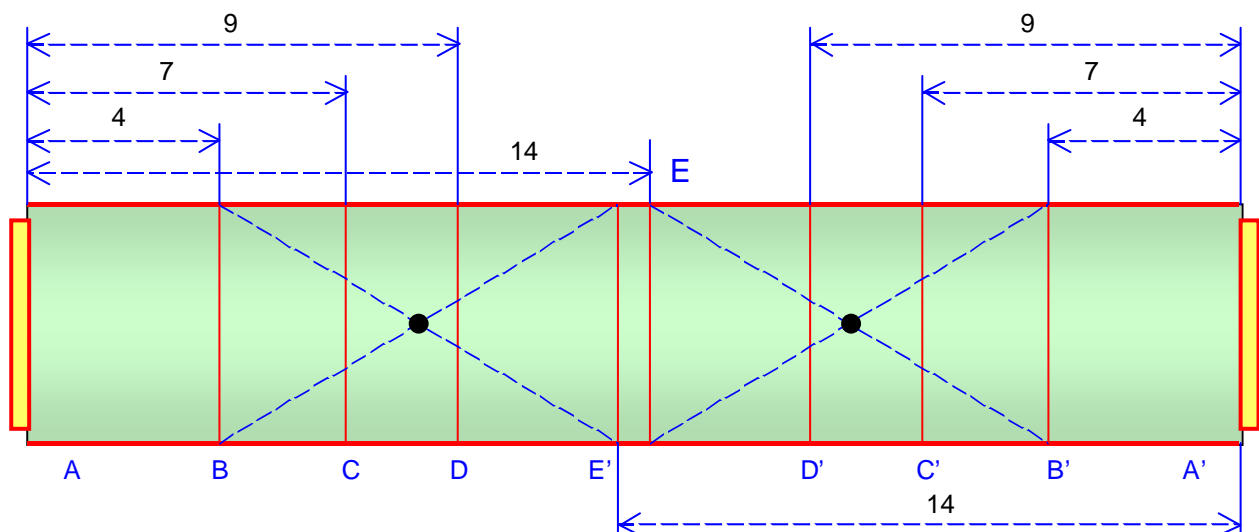
Le corsie devono essere segnate con linee trasversali tracciate con materiale colorato (gesso, polvere di marmo, vernice od altro) che sia tale da non modificare la scorrevolezza del terreno.

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 e le tavole laterali devono avere segnata l'esatta posizione dove collocare il pallino all'inizio della partita che può avvenire, per sorteggio, da entrambe le testate. Dette linee devono essere segnate sulle corsie alle distanze così come riportate nella Fig. 1

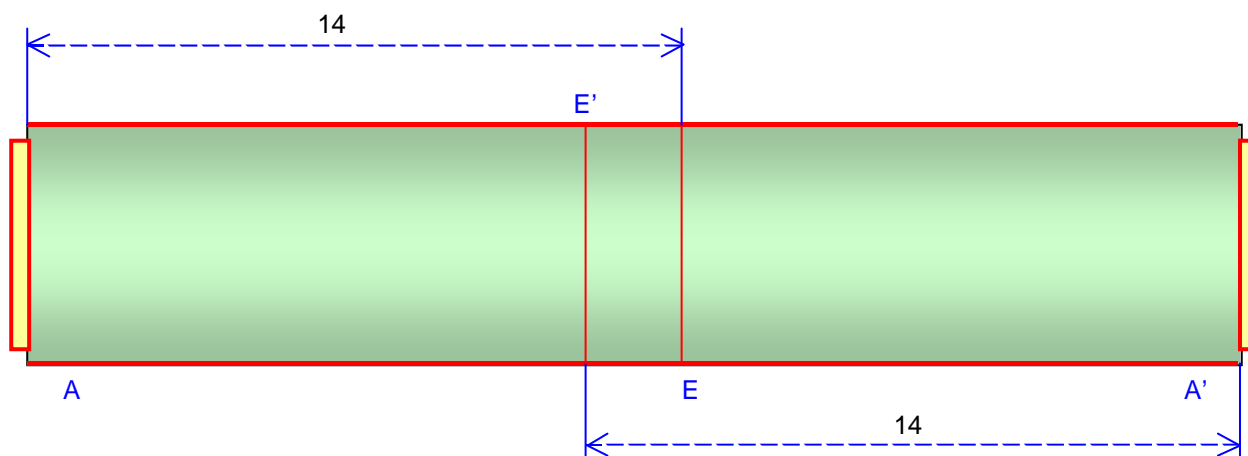
Figura 1



Per le corsie inferiori a metri 28,00, le linee E-E' di metà campo devono

essere allontanate in maniera tale che le distanze tra **A** e **E** e tra **A'** e **E'** restino di 14 metri come indicato in Fig 2.

**Figura 2**



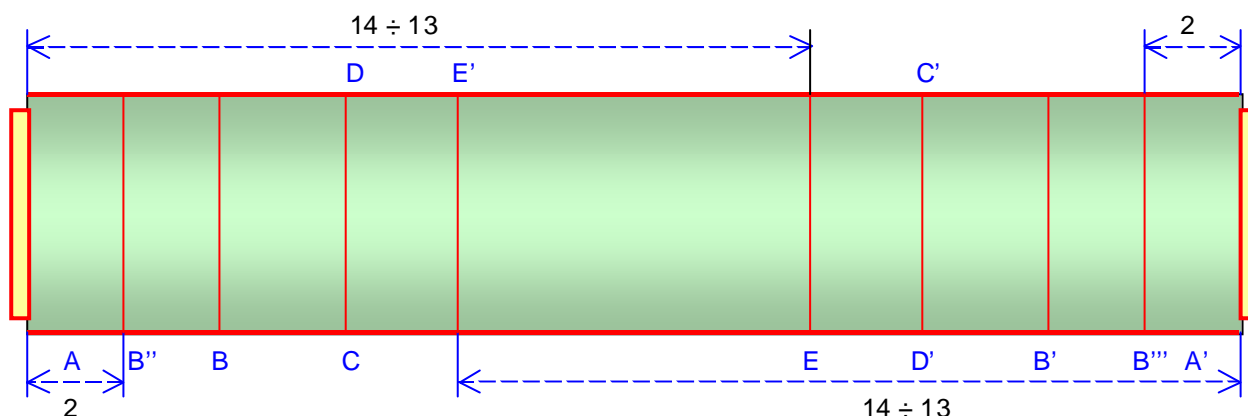
Se le linee **E-E'** cadono ad una distanza tra loro pari o inferiore a 10 cm. devono essere sostituite da una sola linea mediana.

Se invece le linee **E-E'** cadono ad una distanza pari o inferiore a 10 cm. dalle linee **D-D'** dovranno identificarsi con queste ultime (**D-D'**).

Nelle corsie di metri 23 sino a metri 22 le linee **E-E'** e le linee **D'-D** devono coincidere.

Nelle corsie inferiori a metri 23 deve essere tracciata una linea supplementare **B''-B'''** a metri 2 dalle testate per indicare il lancio massimo del pallino (Fig. 3).

**Figura 3**



- Le linee **A-A'** coincidono con le testate e indicano il limite di partenza più arretrato consentito ai giocatori.
- Le linee **B-B'** indicano il limite massimo consentito ai giocatori per il lancio del pallino, per la giocata a punto e la giocata di raffa.
- Le linee **B-B'** opposte indicano il limite massimo entro il quale deve essere lanciato il pallino. Per le corsie inferiori a metri 23 tale limite è stabilito dalle linee supplementari **B''** e **B'''**.

- d) Le linee C-C' indicano il limite massimo consentito ai giocatori per la giocata di volo.
- e) Le linee D-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 o le linee sostitutive E-E' 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.
- g) I giocatori e l'Arbitro, 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 alla risegnatura della corsia come da regolamento ed all'eventuale sostituzione dell'attrezzo o del pallino.

- h) 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:

- a) Nell'andata a punto (avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino).
- b) 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.

### 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) Il diametro della boccia può variare da **cm. 10,4** a **cm. 11,1**; è ammessa una tolleranza di **3/10** di millimetro in meno sulla misura minima (**cm. 10,37**), in più sulla misura massima (**cm. 11,13**).  
Il peso delle bocce può variare da **gr. 860** a **gr. 980**; è ammessa una tolleranza di **10 grammi** in meno sul peso minimo (**gr. 850**), in più sul peso massimo (**gr. 990**).  
Per i giocatori **ESORDIENTI**, i minimi sono **cm. 10** e **gr. 800**.
- b) Il diametro del pallino è di **cm. 4** con tolleranza in più o in meno di millimetri **1** ed il peso di **90 grammi** con tolleranza di **5 grammi** in più o in meno.
- c) 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 che le bocce siano facilmente riconoscibili.

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, comporta l'estromissione della formazione dalla gara.

La formazione ultima eliminata dalla formazione estromessa dovrà essere ri-amessa 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.

Con bocce di colore uguale, una delle due formazioni, designata per sorteggio, deve contrassegnarle in modo tale che siano facilmente riconoscibili, senza possibilità di errore, dall'Arbitro e dai giocatori. Gli strumenti per la misurazione del diametro e del peso delle bocce devono essere messi a disposizione dalle Società Bocciofile (gli Arbitri 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 notificare tale mancanza nel referto di gara.

- d) Durante lo svolgimento della partita, non è consentita la sostituzione di bocce e pallino se non a seguito di loro rottura constatata dall'Arbitro. 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.

- e) Quando un giocatore gioca erroneamente una boccia dell'avversario, essa deve essere sostituita con una propria, senza alterare il gioco; non è consentita alcuna sostituzione quando la boccia giocata erroneamente è quella di un compagno in quanto è consentito lo scambio di bocce tra giocatori della medesima formazione.

L'eventuale misurazione per aggiudicare il punto va fatta con la boccia giocata, prima della sua sostituzione.

- f) Quando un giocatore gioca una boccia in più di quelle spettantigli, 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 di quelle spettantigli si intende:

- la terza boccia per giocatore di COPPIA e di TERNA;
- la quinta boccia per giocatore INDIVIDUALE.

- g) nel corso della partita non è permessa la sostituzione delle bocce, pena l'attribuzione del massimo dei punti alla formazione avversaria e precisamente: 4 punti per individuali e coppie, 6 punti per terne.

Se dopo l'infrazione la partita non è terminata, la formazione penalizzata, può continuare a giocare con le bocce sostituite.

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.

- h) 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 e viene ammonita; alla terza infrazione, nella medesima partita, viene estromessa dalla gara.

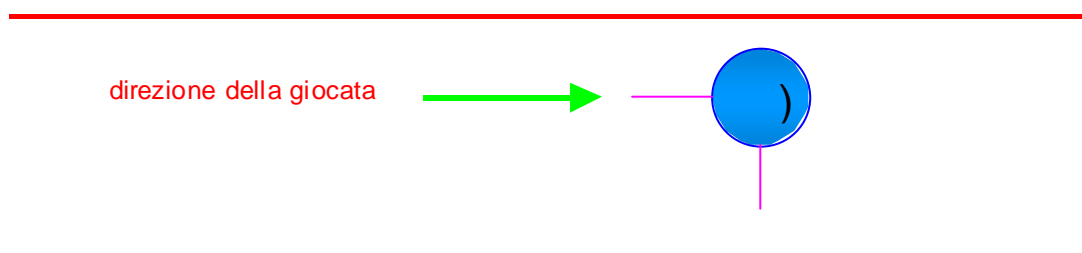
Il **MINUTO** di tempo concesso al giocatore in azione, ha inizio con l'attribuzione del punto da parte dell'Arbitro a voce o con un gesto della mano.

E' consigliabile che l'Arbitro solleciti, 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 è **DEFINITIVA**.

- i) La posizione delle bocce e del pallino deve essere segnata sul terreno mediante due tratti ad angolo retto di cui uno nella stessa direzione della giocata. (vedere Fig.4)

**Figura 4**



#### **Art. 6 - 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.

A cura del Commissario di campo, il provvedimento 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 al centro della zona valida della corsia, cioè equidistante dalle tavole laterali e dalle linee: **E-E'** e **B'-B** (**B''-B'''** nelle corsie inferiori a metri 23) che fissano il limite minimo e massimo del suo lancio nelle giocate successive.  
Tale centro deve essere segnato sul terreno con un punto indelebile.

Per determinare esattamente il centro della zona valida, qualora non sia segnato sul terreno di gioco, vi si provvede tracciando le due diagonali (X) partendo dalla linea **E-E'** fino a raggiungere la linea **B'-B**.

La posa del pallino, al centro della zona valida, segna l'inizio della partita.

- c) La formazione che deve iniziare la partita (o qualsiasi altra giocata successiva), ha facoltà di giocare la prima boccia anche di raffa 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 e con il pallino al centro della zona valida, 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 collocato dall'Arbitro al centro della zona valida del campo di gioco, 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; 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-B' 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 non è valido, per lancio irregolare, quando:
  - 1- con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea E-E' (14 metri);
  - 2- con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B-B' o B"-B" frontale;
  - 3- tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a **cm. 13** dalle stesse.
- i) 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-E' o invade tali linee con la sua proiezione;
  - 2- esce dalla corsia oppure dalle linee E - E'.  
Qualora l'uscita del pallino sia conseguente ad un tiro valido con dichiarazione di raffa o volo diretta sullo stesso, di raffa su boccia a bersaglio con il pallino o di volo su boccia il cui raggio di **cm. 40** comprenda il pallino;
    - a- se la formazione avversaria ha esaurito le proprie bocce, la formazione che ha provocato l'uscita del pallino acquisisce tanti punti quante sono le sue bocce ancora da giocare;
    - b) se la boccia che ha provocato l'uscita del pallino è l'ultima a disposizione della formazione, la formazione avversaria acquisisce tanti punti quante sono le bocce che ha ancora da giocare.

#### Chiarimento del paragrafo " i " comma 2/a - 2/b

Un giocatore della formazione "A", dichiara il pallino o il bersaglio comprendente il pallino.

Il pallino colpito esce dal campo, però se:

- a) la battuta della boccia lanciata di raffa risulta entro i nove metri (linea D);
- b) la battuta della boccia lanciata tocca o non supera la linea dell'arco di cerchio (40 cm) tracciato davanti al pezzo dichiarato nella giocata di volo;
- c) il giocatore prima di avere lanciato la boccia ha oltrepassato con il piede più avanzato la linea dei 4 metri (B) nella giocata di raffa, ovvero la linea dei 7 metri (C) nella giocata di volo;
- d) la boccia lanciata ha colpito l'asse perimetrale prima del pezzo dichiarato;
- e) colpisce un pezzo non valido prima del bersaglio dichiarato;

**tutti questi casi determinano pallino nullo per gioco non valido; quindi NON è applicabile la normativa in esame.**

La formazione "B" pertanto, avvalendosi della regola del vantaggio, può ritenere:

- a) nulla la boccia giocata e tutti i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto primitivo;
- b) ritenere l'azione di gioco valida con conseguente annullamento della giocata che riprenderà dalla medesima testata.

- 3- esce dalla corsia oppure dalle linee E-E' in seguito a rimpallo.  
Esce dalla corsia e vi rientra in seguito ad un urto contro corpi estranei (vedi Art. 1 paragrafo e);
- 4- esce dalle linee E-E' 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 prima di concedere il permesso per una giocata di raffa 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 lancia-tore, per evitare di essere urtati o urtare pezzi in movimento.

- 5- va a conficcarsi sotto le tavole perimetrali in modo tale che non può essere toccato dalla boccia di diametro più grande valida in campo (giocata o da giocare), anche se a provocarlo sia stata l'ultima boccia giocata;

Si intende l'ultima boccia disponibile di tutti i giocatori in campo.

- 6- va a conficcarsi tra le tavole perimetrali, rimanendo staccato dal terreno, anche se sopra una o più bocce valide.
- l) il pallino è valido quando:
    - 1- per effetto di gioco esce dalla linea di metà campo, ma ritorna in zona regolare per effetto proprio o per aver urtato una boccia valida;
    - 2- per effetto di gioco va a conficcarsi sotto le tavole perimetrali in modo tale che può essere toccato dalla boccia più grande valida in campo (giocata o da giocare);
    - 3- per effetto di gioco, va a fermarsi negli angoli del campo e non è incastrato, purché possa essere toccato con la boccia di diametro più grande valida in campo (giocata o da giocare);
    - 4- nel suo spostamento urta l'Arbitro o i giocatori in zona valida della corsia che ne impediscono involontariamente l'annullamento, mantenendolo in gioco.
  - m) Il pallino che si muove da sé va rimesso al suo posto originario, purché ne sia stata segnata in precedenza la posizione sul terreno, altrimenti la giocata è nulla.
  - n) Quando per effetto di gioco valido non rimane in corsia che il solo pallino, la formazione che ha causato l'uscita delle bocce, dovrà giocare un'altra boccia valida per consentire la continuazione della giocata.

#### **Art. 7 - 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 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, fino alla linea E-E', 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 di partita, al Commissario di campo ed al Direttore di gara.

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 tre le volte nel corso della stessa partita, ma l'Arbitro richiama 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-E' 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-D' (nove metri).

In questa norma **NON** esiste la regola del vantaggio, pertanto l'Arbitro 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 di partita; è da escludere l'intervento del Commissario di campo, del Direttore di gara 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.  
Se la boccia, rientrando in corsia, provoca lo spostamento di altre bocce ferme e regolarmente segnate, queste devono essere rimesse al loro posto originario.
- A) 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.
- B) 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 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 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 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-D'** (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-C'** (sette metri), sono nulle.

#### **Art. 8 - 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. 9 - GIOCATI A PUNTO**

- a) La giocata a punto consiste nell'avvicinare la propria boccia al pallino. Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio **B-B'** 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-E'**, soltanto per livellare il terreno.
- b) La boccia giocata che non superi la linea **D-D'** (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 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 abbia attribuito il punto.

- e) Qualora l'Arbitro 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 prima dello spostamento di tali pezzi.  
Qualora l'Arbitro 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.

**Esempio:**

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 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 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 del Commissario di campo viene smossa una boccia, vale quanto dichiarato in precedenza dall'Arbitro.

Per questo motivo è molto importante, nelle vesti di Commissario di campo, chiedere all'Arbitro di partita quale dichiarazione abbia fatto nella misurazione da lui eseguita.

## **Art. 10 - SPOSTAMENTO BOCCE ( GIOCATO A PUNTO )**

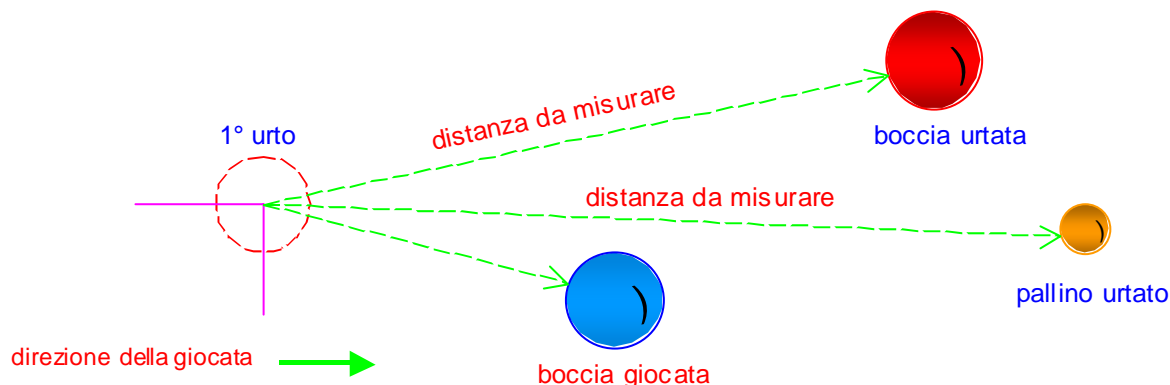
Gli spostamenti delle bocce o del pallino, devono essere misurati con l'attrezzo impiegato nella partita; per le distanze maggiori e di difficile valutazione, ove è richiesto l'ausilio di assistenti, l'Arbitro può fare ricorso al doppio metro o alla rotella metrica.

La misurazione deve essere eseguita dopo avere segnato sul terreno la posizione dei pezzi da verificare.

## **URTO DIRETTO**

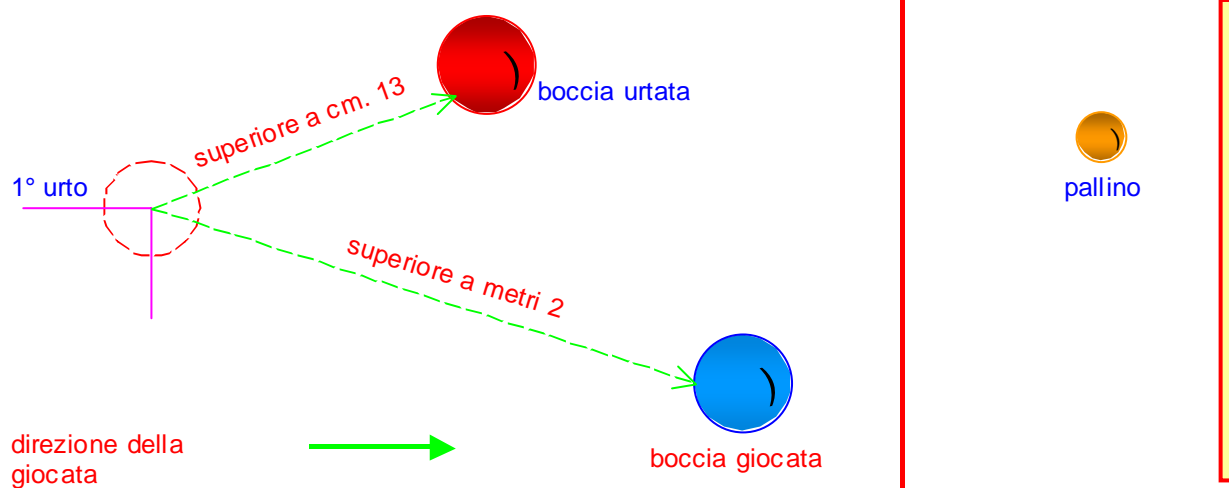
- a) La boccia giocata, che urtando contro qualsiasi altra la sposti per un tratto superiore a cm. 50, è nulla e quanto smosso va rimesso al suo posto, salvo regola del vantaggio (Fig. 5).  
La distanza da considerare è di cm. 70 per lo spostamento subito dal pallino.

**Figura 5**



- b) La boccia giocata a punto che urti contro qualsiasi altra ferma allorché il pallino si trovi oltre la linea B' (B) frontale e provochi uno spostamento diretto per un tratto superiore a cm. 13 oppure uno spostamento a catena superiore a cm. 13 dal primo urto, percorrendo un tratto superiore a m.2, viene annullata e quanto smosso va rimesso al suo posto, salvo regola del vantaggio (Fig. 6).  
Per campi inferiori a m. 23, la linea da considerare è B'' frontale e B' in direzione opposta.  
La regola vale soltanto per lo spostamento delle bocce e non del pallino.

**Figura 6**

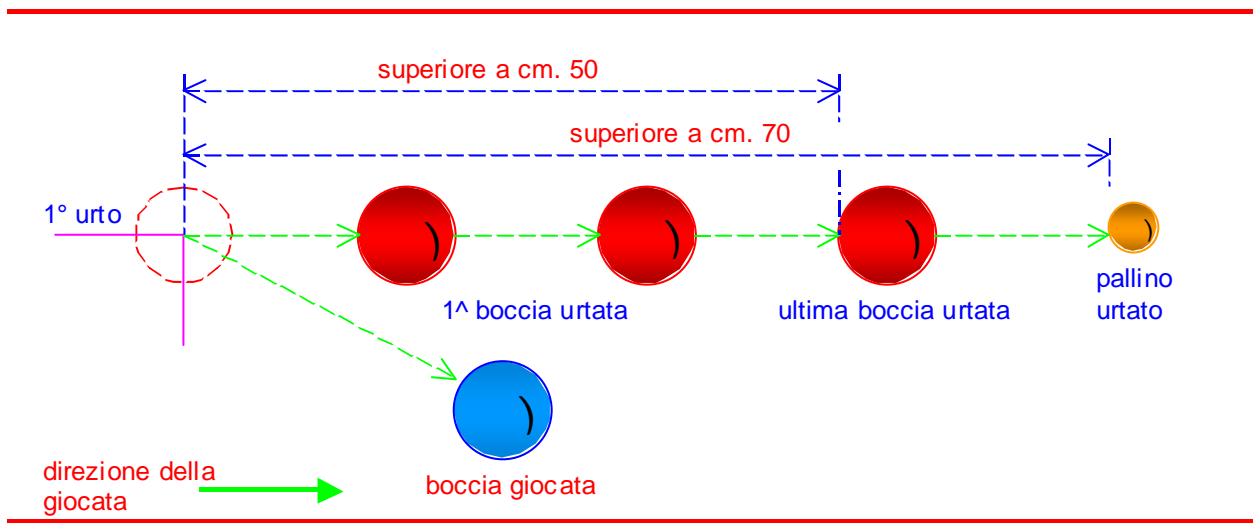


### URTO A CATENA DIRETTO

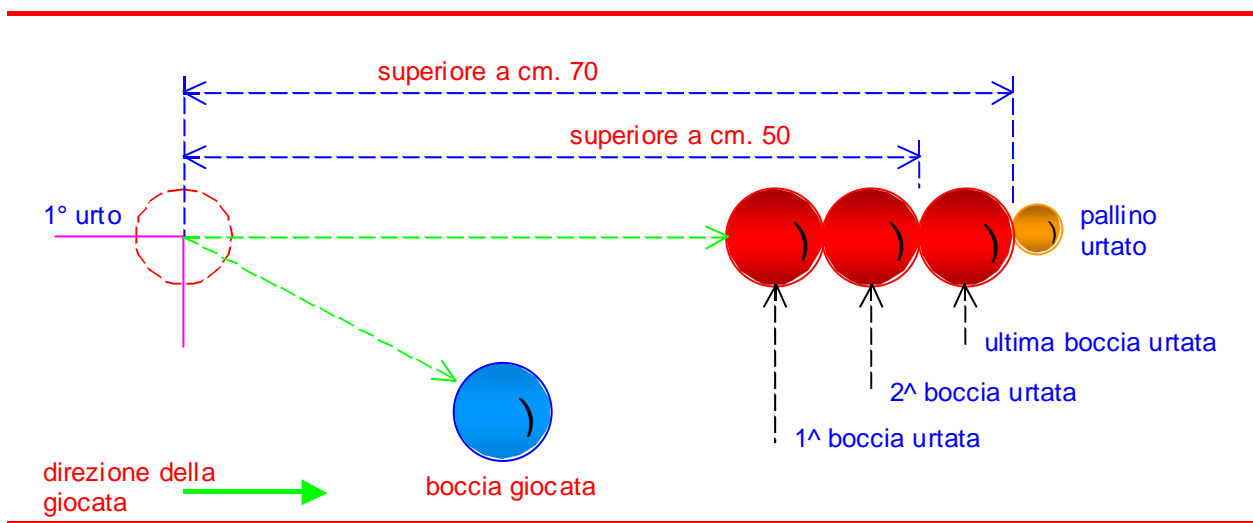
La boccia giocata che urtando contro una qualsiasi altra ne provochi l'urto contro una successiva che per effetto dell'urto a catena, si fermi ad una distanza superiore a cm. 50 dal punto in cui era situata la prima boccia urtata, viene annullata e quanto smosso va rimesso al suo posto, salvo regola del vantaggio (Fig. 7-8-9).

Qualora fosse coinvolto il pallino la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere superiore a cm. 70 dal centro del primo pezzo urtato.

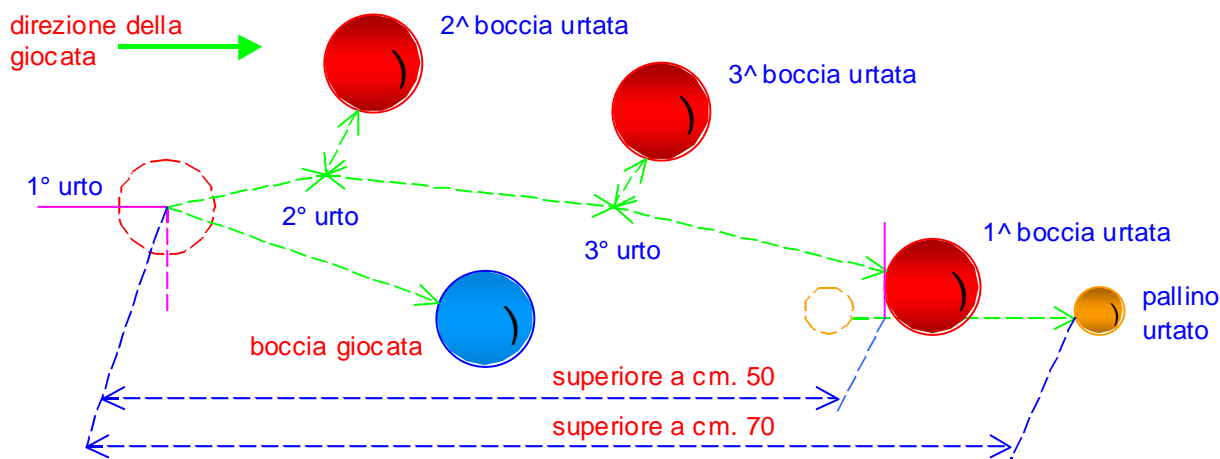
**Figura 7**



**Figura 8**



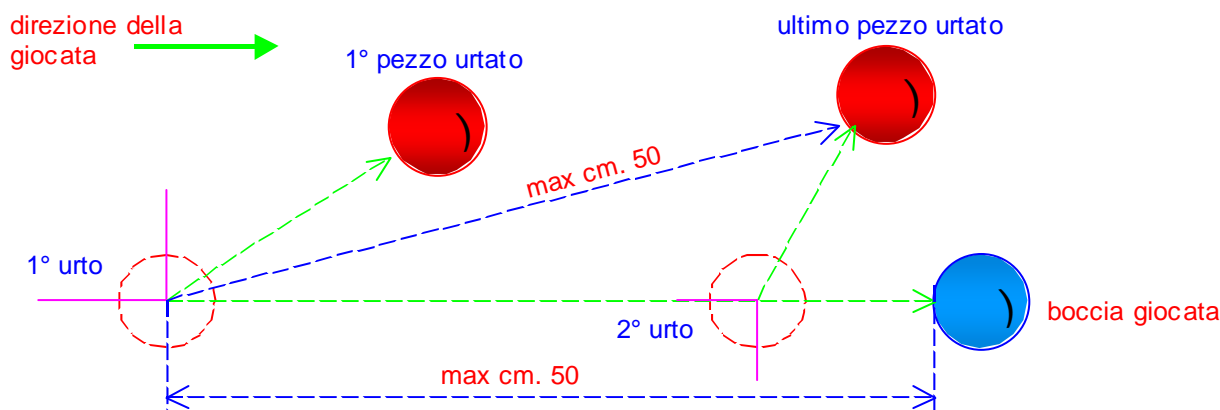
**Figura 9**



### SPOSTAMENTO SENZA CONSEGUENZE

- a) Nel caso che una boccia, urtando contro altre, le sposti ognuna per un tratto **max di cm. 50** e misurando in linea retta dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano si determini una distanza **max di cm. 50**, quanto smosso rimane nelle posizioni acquisite, purché la boccia giocata non superi la distanza **max di cm. 50** dal primo urto (Fig. 10)  
 Qualora fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere **max di cm. 70** dal centro del primo pezzo urtato.

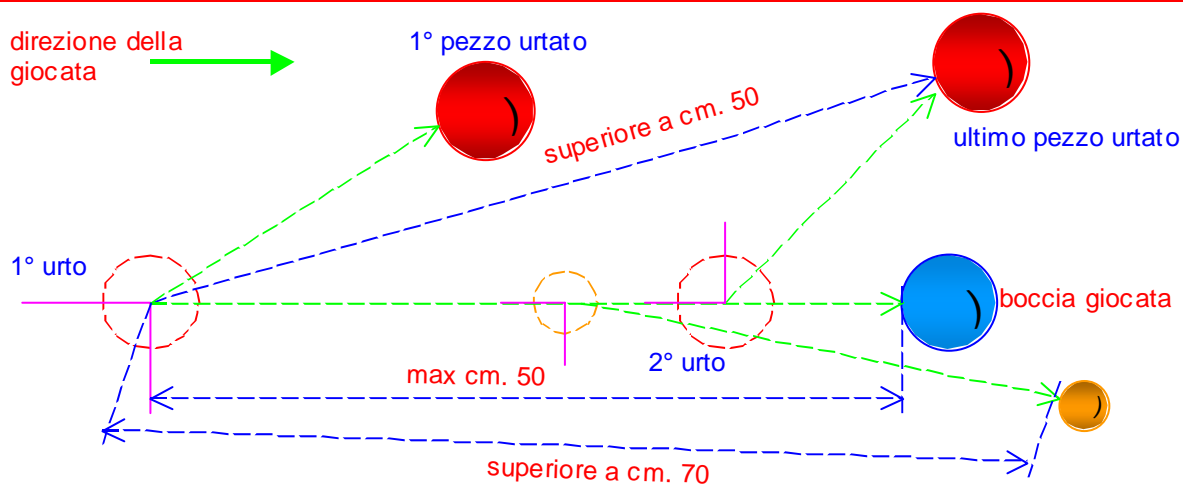
**Figura 10**



### SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE

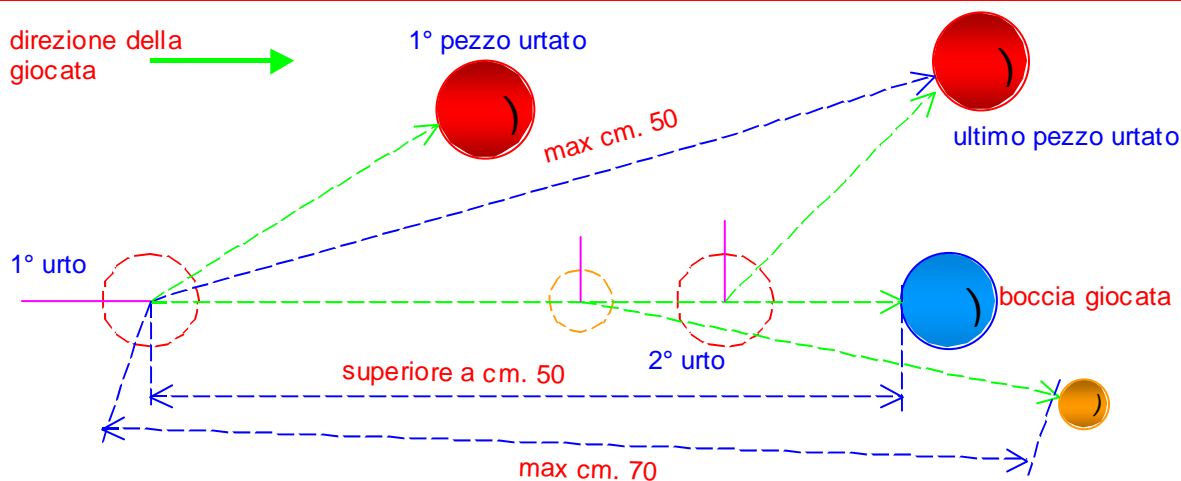
- a) Nel caso che una boccia, urtando contro le altre, le sposti ognuna per un tratto **max di cm. 50**, ma misurando in linea retta dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano, si determini una distanza superiore a **cm. 50**, quanto smosso va rimesso al posto originario, anche se la boccia giocata non supera la distanza di **cm. 50** dal primo urto, salvo la regola del vantaggio; la boccia giocata rimane comunque valida (Fig. 11). Qualora fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere superiore a **cm. 70** dal centro del primo pezzo urtato.

**Figura 11**



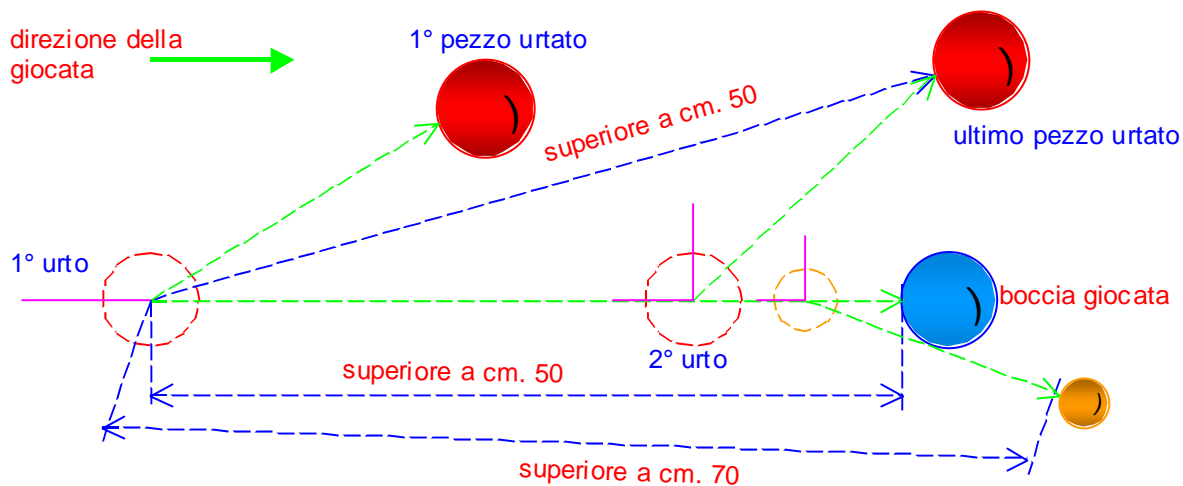
- b) Quando la boccia giocata sposta diverse bocce, anche se singolarmente nessuna supera la distanza di **cm. 50** ed anche se misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è **max di cm. 50**, ma la boccia giocata supera la distanza di **cm. 50** dal primo urto, quanto smosso va rimesso al posto originario, salvo regola del vantaggio; la boccia giocata rimane comunque valida (Fig. 12).  
 Qualora fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere al **max di cm. 70** dal centro del primo pezzo urtato.

**Figura 12**



- c) Quando la boccia giocata, dopo avere urtato diverse bocce, supera la distanza di **cm. 50** dal primo urto, e singolarmente nessuna supera la distanza di **cm. 50**, ma misurando in linea retta, risulti che la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è superiore a **cm. 50**, quanto smosso va rimesso al posto originario, salvo regola del vantaggio; la boccia giocata rimane comunque valida (Fig. 13).  
 Qualora fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere superiore a **cm. 70** dal centro del primo pezzo urtato.

**Figura 13**



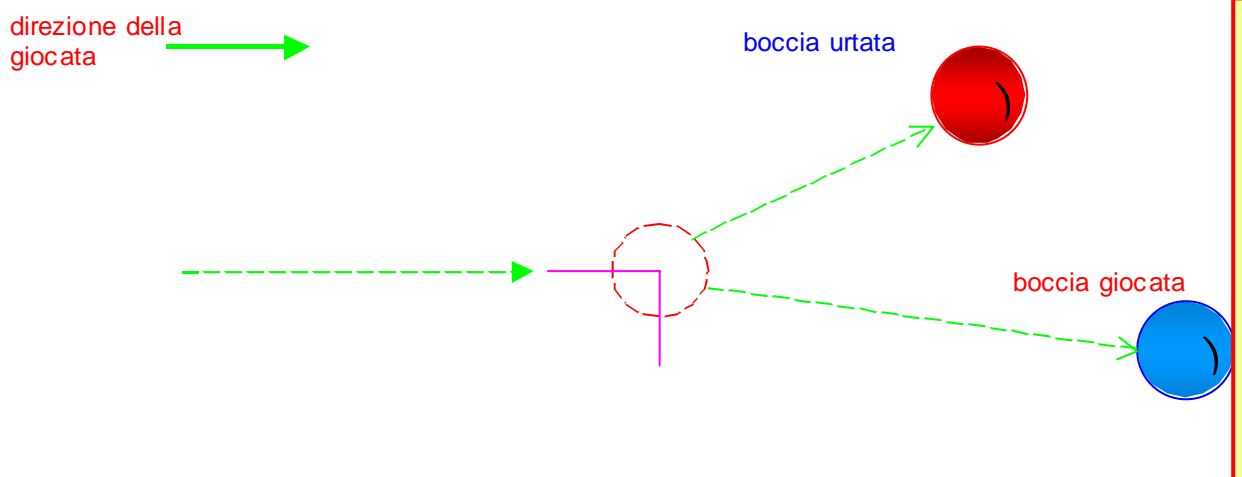
- d) La regola del vantaggio è applicabile anche nel caso che la boccia giocata dopo gli spostamenti, vada a fermarsi in tutto o in parte ove era fermo il pallino o altra boccia spostata; in tal caso si rimettono al loro posto tutti quei pezzi che non sono interessati all'impossibilità materiale di rioccupare il loro posto originario

## CASI PARTICOLARI

### CASI CON BOCCIA NULLA s.r.v. ( ved. figg. 14 - 15 - 16 - 17 )

- a) 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. 14).

**Figura 14**



- b) 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. 15 - 16).

**Figura 15**



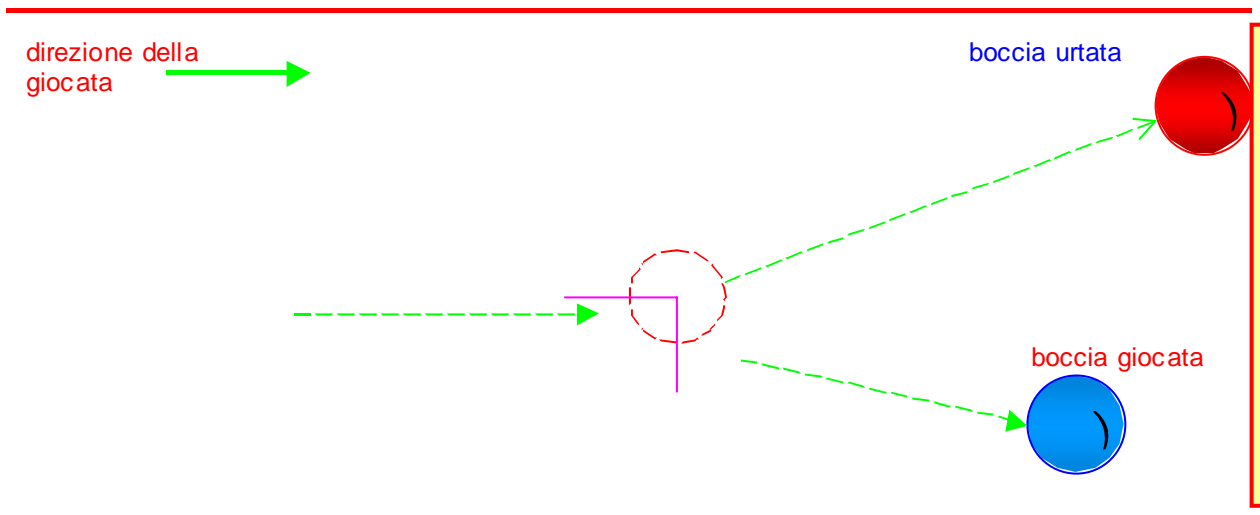
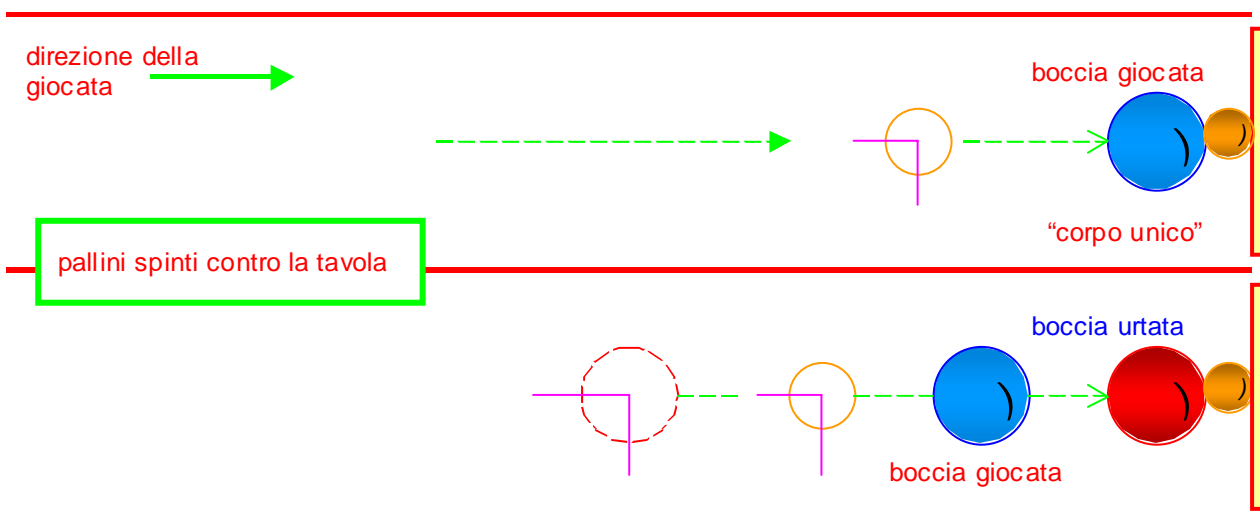
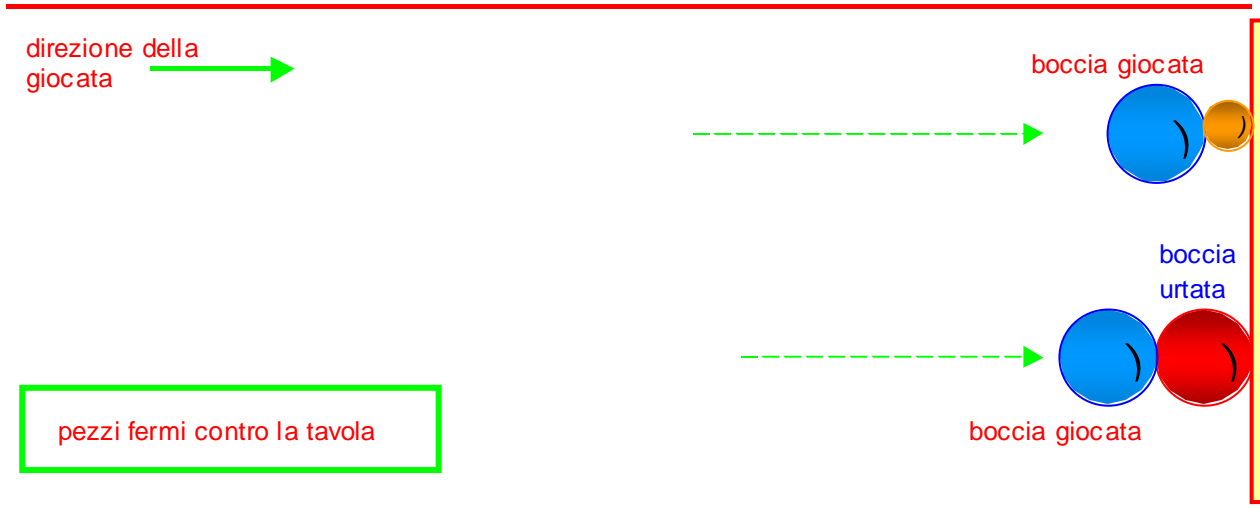


Figura 16



- 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. 17).  
 Con boccia nulla, tutti i pezzi smossi vanno rimessi nella posizione precedente

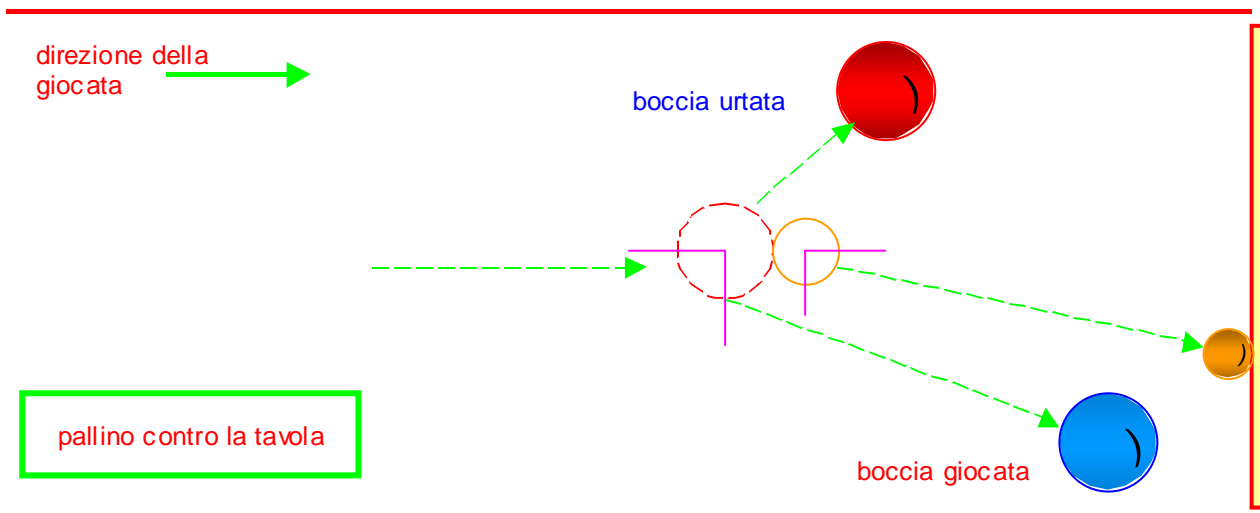
Figura 17



### CASO CON BOCCIA VALIDA ( Fig. 16 bis )

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.

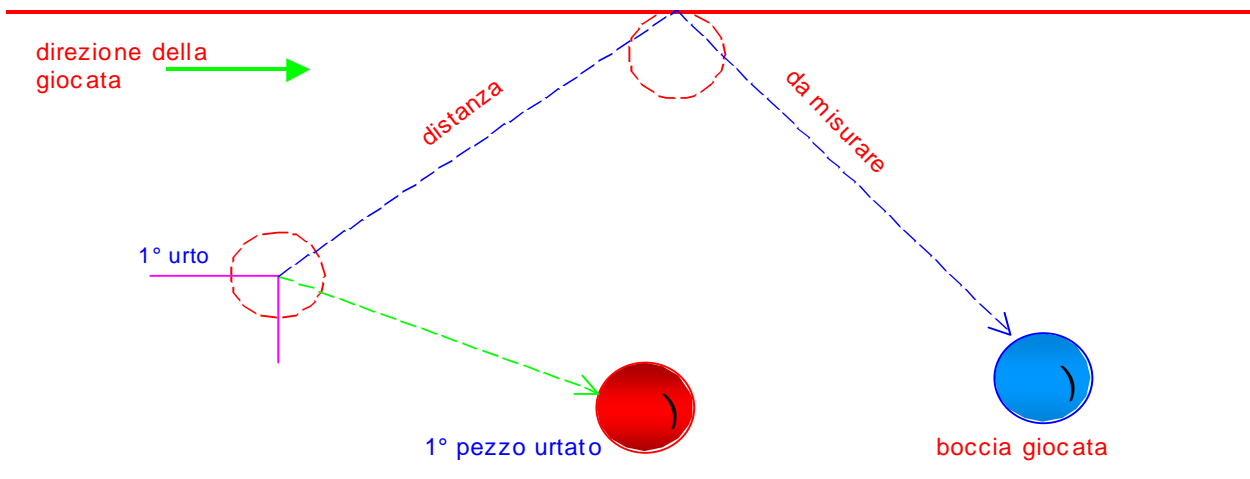
**Figura 16 bis**



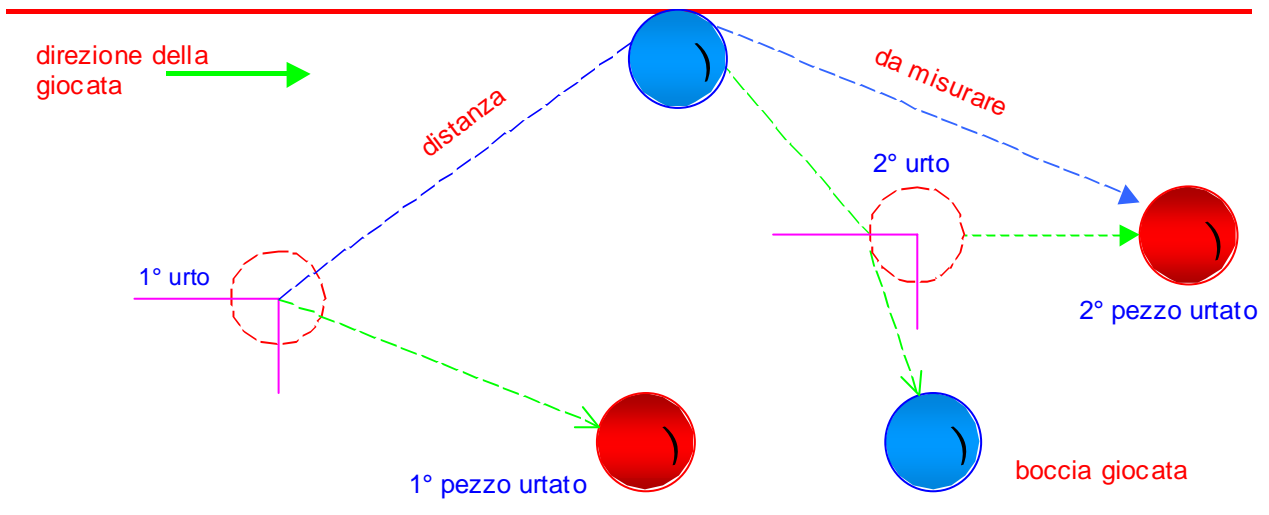
### MODI DI MISURAZIONE

- a) Nel caso che la boccia giocata, od altre bocce, o pallino, durante il loro spostamento, urtino contro le tavole laterali, per spostamento si intende la distanza misurata dal punto del primo urto al punto di contatto con la tavola e da qui alla circonferenza del pezzo interessato (Figg. 18 e 19).

**Figura 18**

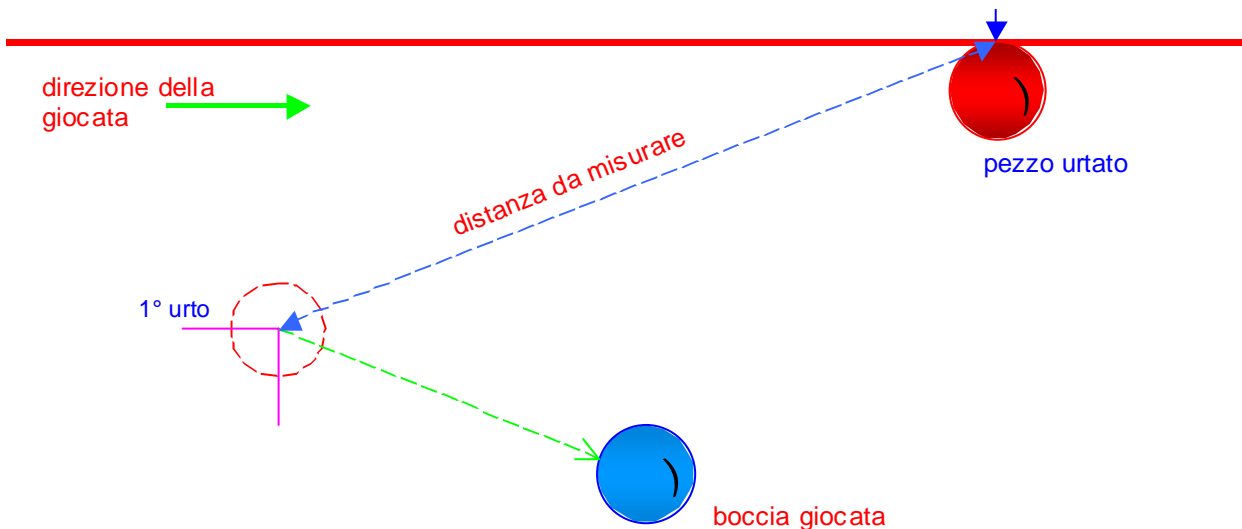


**Figura 19**



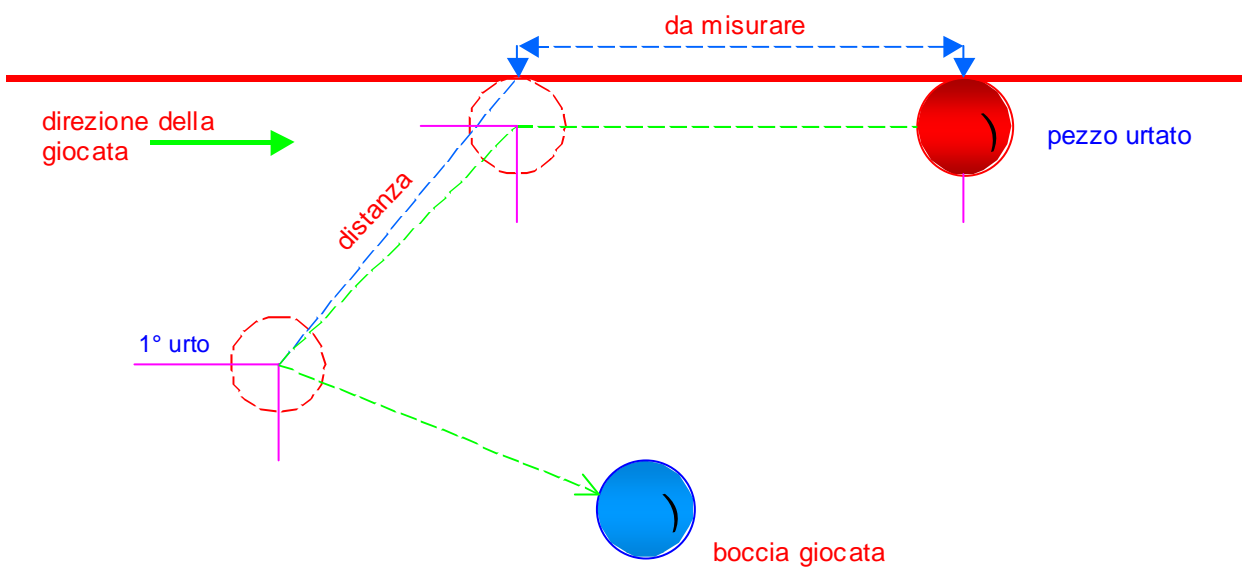
- b) Quando la boccia urtata, o il pallino, oppure la boccia giocata si ferma contro le tavole laterali, toccandole, la misurazione va fatta dal punto segnato in cui si trovava il pezzo prima dell'urto fino al punto di contatto con le tavole (Fig. 20).

**Figura 20**



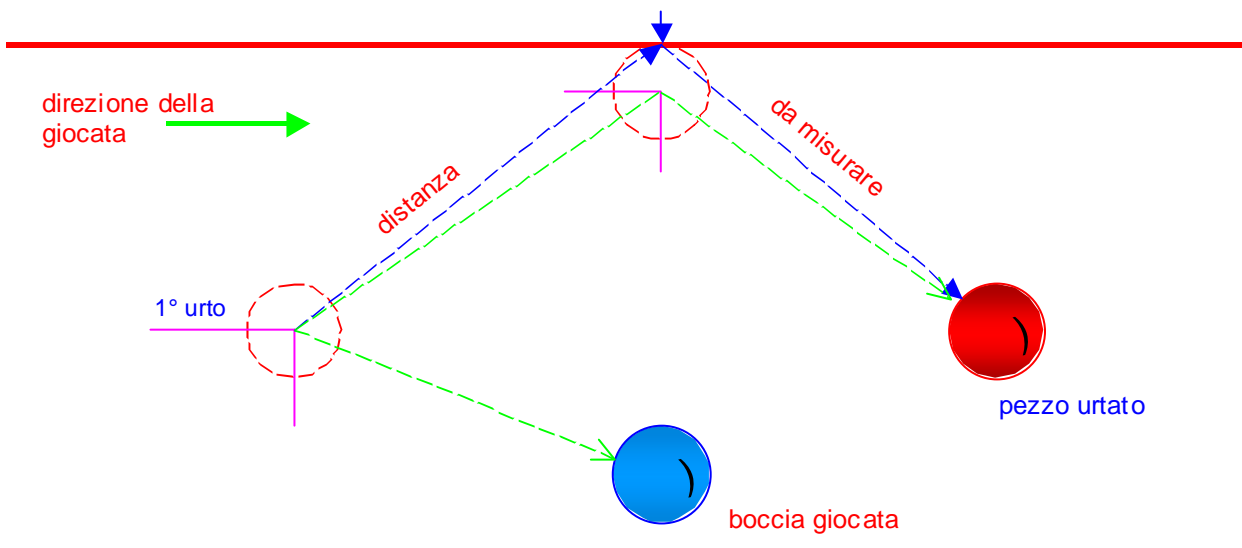
- c) Nel caso che la boccia, o pallino, scorra a contatto delle tavole laterali, la misurazione va fatta dal punto segnato in cui si trovava il pezzo prima dell'urto al punto del primo contatto con le tavole e da qui fino al punto in cui tale pezzo si è fermato a contatto di dette tavole (Fig. 21).

**Figura 21**



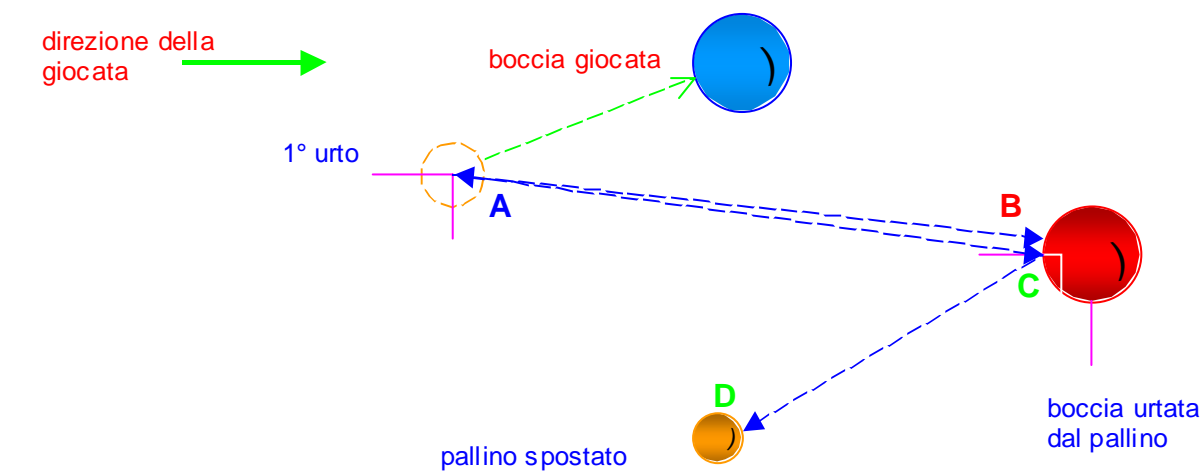
- d) Quando la boccia, durante il suo spostamento, urti un'altra boccia (o pallino) ferma contro le tavole laterali, la misurazione della distanza percorsa va fatta dal primo urto al punto di contatto contro le tavole e da qui alla circonferenza della boccia interessata (Fig. 22).

**Figura 22**



- e) Nel caso di pezzi smossi dal movimento delle tavole e rimessi al loro posto, al fine della misurazione dei punti vale quanto dichiarato dall'Arbitro prima del loro spostamento.
- f) Quando il pallino viene urtato e durante il suo spostamento urta a sua volta contro una boccia ferma (non a contatto delle tavole laterali), la distanza dello spostamento va misurata dal punto dove era fermo il pallino al punto di contatto con la boccia ferma, senza peraltro rimetterla al suo posto se essa è stata spostata, e da qui alla circonferenza del pallino stesso (Fig. 23).
- Distanze da misurare: A - B su BOCCIA (max cm. 50)  
A-C-D su PALLINO (max cm. 70)

**Figura 23**



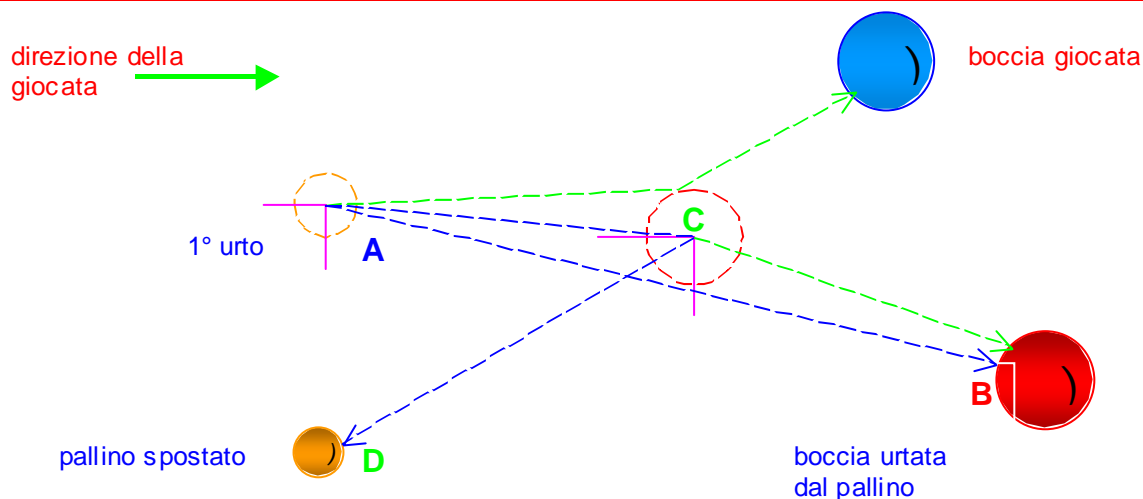
- g) Quando il pallino viene urtato dalla boccia giocata e durante il suo spostamento urta contro una boccia ferma (non a contatto delle tavole perimetrali) che a sua volta viene spostata dalla boccia giocata, la distanza

dello spostamento del pallino va misurata dal punto in cui esso era fermo al punto dove era ferma la boccia prima dell'urto e da qui alla circonferenza del pallino stesso (Fig. 24).

Nel caso che la boccia giocata si fermi tutta o in parte ove era ferma la boccia spostata prima dell'urto, per procedere alla misurazione della distanza percorsa dal pallino si può allontanare la boccia giocata dopo averne segnata esattamente la sua posizione.

Distanze da misurare: A - B su BOCCIA (max cm. 50)  
A-C-D su PALLINO (max cm. 70)

Figura 24



## ESEMPI

Con questi esempi aggiuntivi si spera di poter dare ulteriori indicazioni in merito alla casistica riscontrata, senza nulla voler aggiungere a quanto espressamente specificato nel regolamento.

**NEGLI SPOSTAMENTI E' FONDAMENTALE RICORDARE SEMPRE CHE:**

**TUTTE** le misurazioni che riguardano le **BOCCE** sono da fare con l'attrezzo posto sui 50 cm.

**TUTTE** le misurazioni che riguardano il **PALLINO** sono da fare con l'attrezzo posto sui 70 cm.

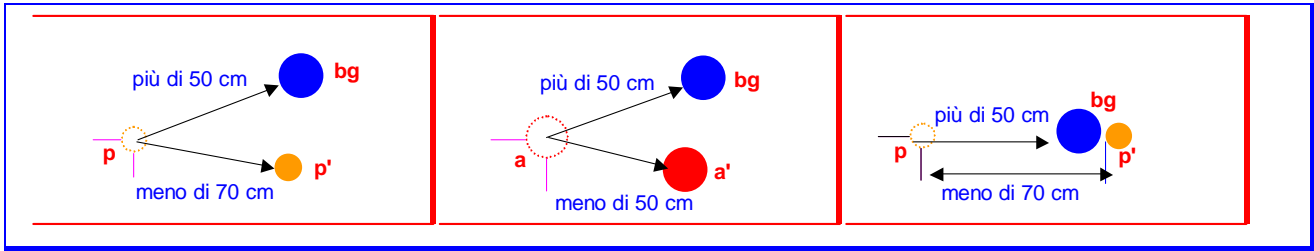
**ed in caso di superamento dei detti limiti, subentra la REGOLA DEL VANTAGGIO.**

La misurazione della **boccia GIOCATO**, che superi la distanza di 50 cm. dal primo urto, prevede il **VANTAGGIO di PEZZI A POSTO**

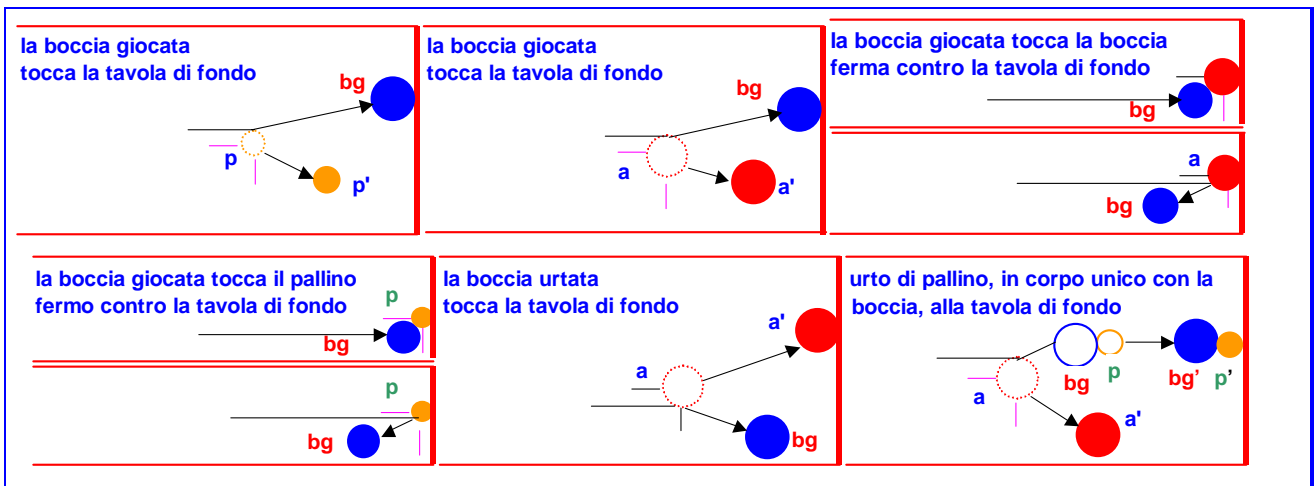
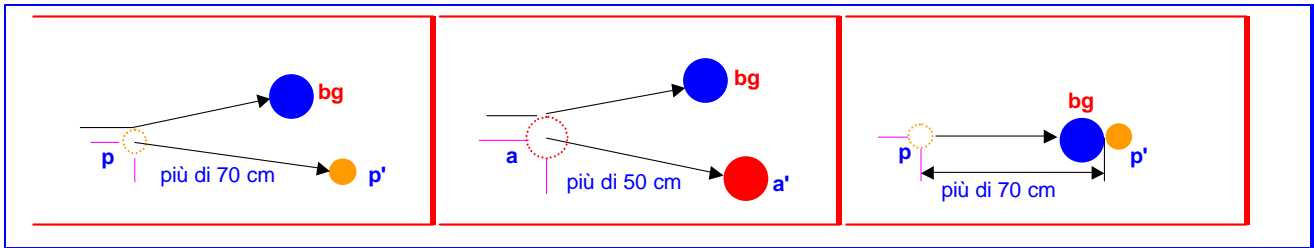
La misurazione delle **bocce FERME**, che superino la distanza di 50 cm. dall'urto diretto o dal primo urto in caso di catena con altri pezzi (bocce o pallino), prevede il **VANTAGGIO di BOCCIA NULLA**

La misurazione del **PALLINO**, che superi la distanza di 70 cm. dall'urto diretto o dal primo urto in caso di catena, prevede il **VANTAGGIO di BOCCIA NULLA.**

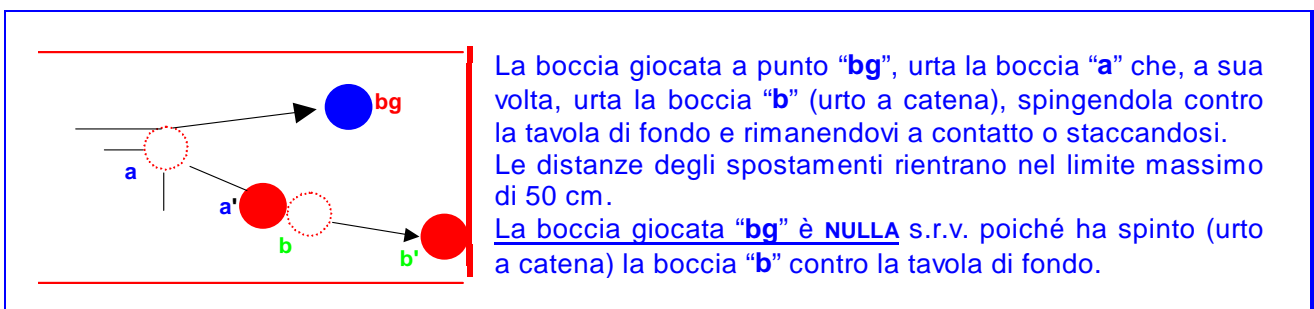
### CASI DI URTO DIRETTO ( con vantaggio di PEZZI a POSTO )

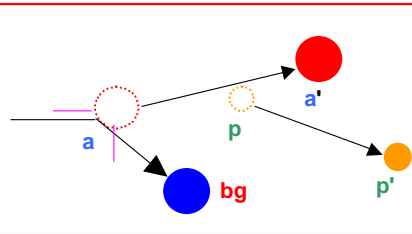


### CASI DI URTO DIRETTO ( con vantaggio di BOCCIA NULLA )



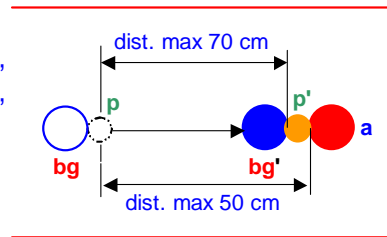
### CASI DI URTO A CATENA



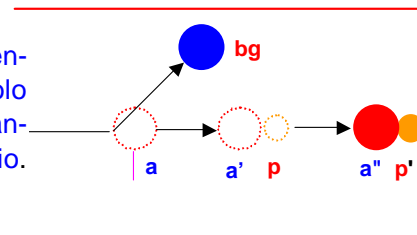


La boccia giocata a punto “**bg**”, urta la boccia “**a**” che, a sua volta, urta il pallino “**p**” (urto a catena), spingendolo contro la tavola di fondo e rimanendovi a contatto o staccandosi. Le distanze degli spostamenti rientrano nei limiti massimi di 50 cm per le bocce e di 70 cm per il pallino. La giocata è REGOLARE poiché nè la boccia giocata nè quella urtata hanno toccato la tavola di fondo.

La boccia giocata a punto “**bg**”, sposta il pallino “**p**” fermandosi a contatto dello stesso e di un'altra boccia “**a**” già ferma, creando corpo unico. Vedi l'esempio per stabilire le distanze di spostamento.

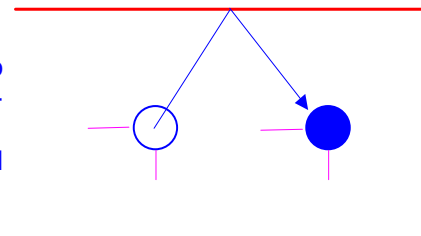


La boccia giocata a punto “**bg**”, che spinge direttamente o per urto a catena il pallino “**p**” accompagnandolo alla tavola di fondo e facendo “**corpo unico**” o staccandosi dallo stesso, è **nulla** salvo regola del vantaggio.

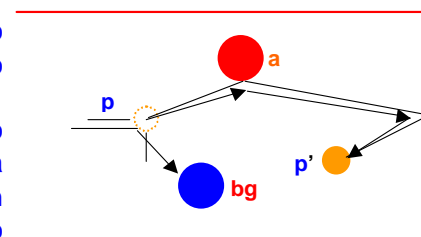


### ESEMPI DI MISURAZIONI

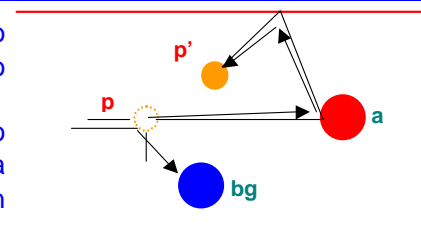
Variando il punto di contatto della boccia che ha urtato la tavola perimetrale, variano le distanze dello spostamento. È pertanto molto importante valutare attentamente il punto di contatto con la tavola.



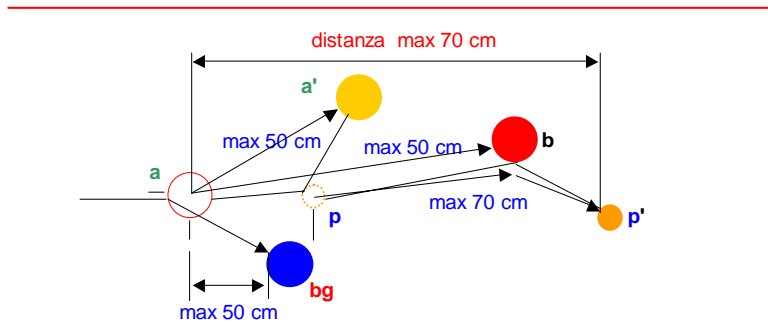
Il pallino “**p**”, urtato dalla boccia “**bg**”, durante il suo spostamento urta contro la boccia “**a**” e, proseguendo la sua corsa urta la tavola di fondo. La distanza dello spostamento va misurata dal punto in cui era **fermo** il pallino, al punto di contatto con la boccia “**a**”, proseguendo fino al punto di contatto con la tavola di fondo e da qui alla circonferenza del pallino.



Il pallino “**p**”, urtato dalla boccia “**bg**”, durante il suo spostamento urta contro la boccia “**a**” e, proseguendo la sua corsa urta la tavola laterale. La distanza dello spostamento va misurata dal punto in cui era **fermo** il pallino, al punto di contatto con la boccia “**a**”, proseguendo fino al punto di contatto con la tavola laterale e da qui alla circonferenza del pallino.



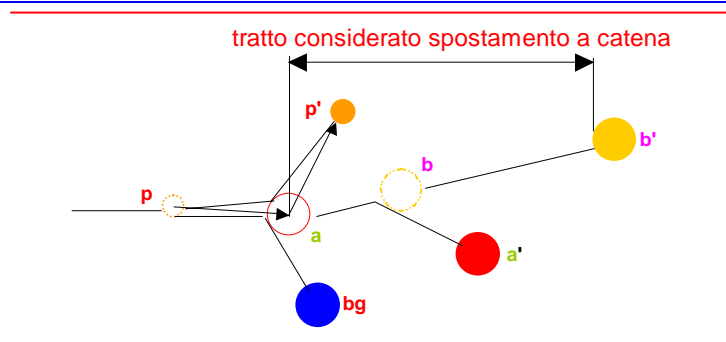




La boccia giocata a punto "bg", urta la boccia "a" che a sua volta urta il pallino (urto a catena) spingendolo contro la boccia "b" ed assumendo una nuova posizione.

**DISTANZE DA RILEVARE:**

- |               |  |   |                        |
|---------------|--|---|------------------------|
| <b>a - bg</b> | max cm. 50 regolare  | <b>se maggiore</b> applicare regola del vantaggio | <b>(pezzi a posto)</b> |
| <b>a - a'</b> | max cm. 50 regolare  | <b>se maggiore</b> applicare regola del vantaggio | <b>(boccia nulla)</b>  |
| <b>a - b</b>  | max cm. 50 regolare  | <b>se maggiore</b> applicare regola del vantaggio | <b>(boccia nulla)</b>  |
| <b>a - p'</b> | max cm. 70 regolare  | <b>se maggiore</b> applicare regola del vantaggio | <b>(boccia nulla)</b>  |
|               | (dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano)   |   |                        |
| <b>p - p'</b> | max cm. 70 regolare  | <b>se maggiore</b> applicare regola del vantaggio | <b>(boccia nulla)</b>  |
|               | (la distanza di spostamento del solo pallino va misurato dal punto ove era fermo al punto di contatto con il pezzo "b" e da qui alla circonferenza dello stesso) |   |                        |



La boccia giocata a punto "bg", sposta il pallino "p" che urta la boccia "a" deviando in una nuova posizione. La boccia giocata "bg", proseguendo, urta la boccia "a" che, a sua volta, urta la boccia "b".

Considerando lo spostamento a catena, la misurazione va effettuata dal punto in cui era ferma la boccia "a", alla circonferenza del pezzo spostato più lontano "b'", **NON** dal pallino (primo urto) in quanto la boccia "a" non è stata spostata dal pallino ma dalla boccia giocata "bg".

Il percorso del pallino va misurato dal punto in cui era fermo al punto in cui era ferma la boccia "a" e da qui alla circonferenza dello stesso

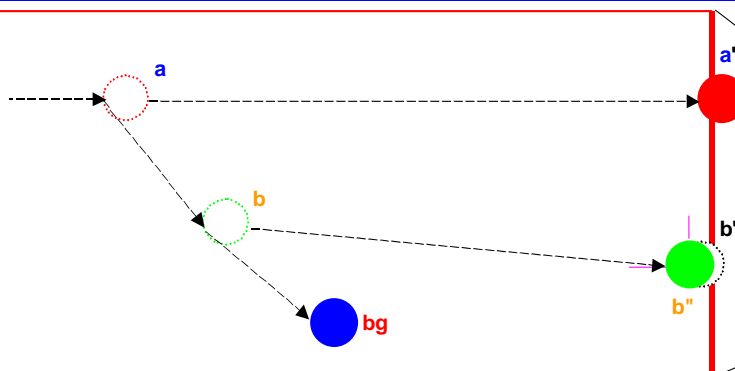
**BOCCIA INCASTRATA**

Se la boccia incastrata si trova fuori corsia per la maggior parte del suo diametro, tale boccia deve essere considerata uscita e pertanto **nulla**. Nel caso che la boccia considerata si trovi incastrata sotto le tavole oscillanti, è sufficiente usare l'attrezzo di misurazione con la base del bersaglio appoggiata al terreno di gioco e portato a contatto della tavola verticale; qualora la parte minore della boccia si trovi in campo, la boccia è da considerarsi **uscita**. Con boccia incastrata **NULLA** ed altre aderenti alla tavola deformata, se togliendo la boccia nulla e ritornando la tavola nella sua posizione verticale che le è naturale, le altre bocce acquisiranno

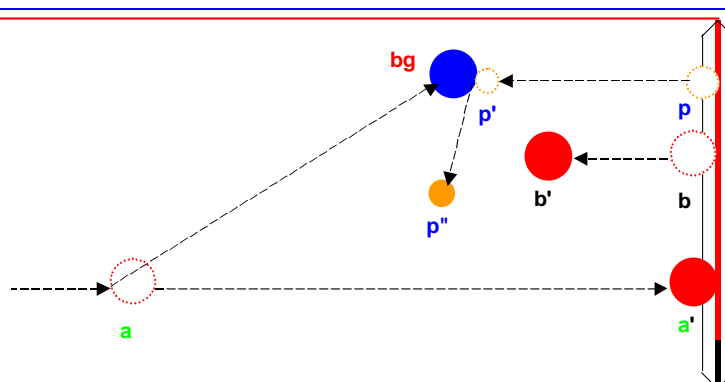
una nuova posizione in corrispondenza della segnatura longitudinale della precedente posizione solo se **NON** influenti al gioco; se **INFLUENTI** la giocata si deve ritenere **NULLA**.

Con boccia incastrata **VALIDA** ed altre aderenti alla tavola deformata, se queste vengono spostate dall'oscillazione della stessa e non urtate da bocce valide in movimento, acquisiranno una nuova posizione, a contatto della tavola verticale, in corrispondenza della segnatura longitudinale della precedente posizione, solo se **NON** influenti al gioco; se **INFLUENTI** la giocata deve ritenersi **NULLA**.

**INFLUENTI** ai fini della giocata significa il **CAMBIO** dell'attribuzione del punto DA UNA FORMAZIONE ALL'ALTRA, viceversa sono validi i punti delle bocce che rimangono.



Togliendo la boccia **incastrata nulla** "a'", la tavola torna nella sua posizione verticale che le è naturale e con il suo spostamento muove la boccia **incastrata valida** "b'" la quale, se **non influente** al gioco, acquisisce una nuova posizione a contatto della tavola verticale in corrispondenza della segnatura longitudinale della precedente posizione della boccia "b'"; se **influyente** invece la **giocata deve ritenersi nulla**.



Considerando il tiro valido, la boccia giocata di raffa o di volo "bg" colpisce la boccia "a", regolarmente dichiarata che va ad urtare con una certa violenza la tavola di fondo facendola oscillare e, per effetto di detto movimento, la boccia "b" ed il pallino "p" (entrambi incastrati e validi) vengono spostati. La boccia "b", durante il suo spostamento non viene urtata da nessuna boccia valida in movimento, il pallino "p" invece, durante il suo spostamento, viene urtato dalla boccia giocata "bg", acquisendo una nuova posizione "p' ". La boccia "b", spostata dall'oscillazione della tavola di fondo **NON** è stata urtata da alcun pezzo valido in movimento (bocce e pallino), deve essere riportata nella primitiva posizione a contatto della tavola di fondo. Il pallino "p" invece, anche questo spostato dall'oscillazione della tavola di fondo, essendo stato colpito dalla boccia valida in movimento "bg", **NON** può essere rimesso nella primitiva posizione ma acquisirà la nuova posizione in cui si è fermato "p' ".

## Art. 11 - GIOCATA DI RAFFA

- a) La giocata di raffa consiste nel colpire con o senza l'ausilio del terreno una determinata boccia, avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente indicati all'Arbitro.
- b) Perché la giocata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare entro la linea B-B' (pedana) il pezzo che intende colpire e cioè: pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc., e deve attendere l'autorizzazione dell'Arbitro per effettuare il tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e tutti i pezzi eventualmente smossi devono essere rimessi al loro posto, salvo regola del vantaggio.

La dichiarazione fatta in pedana, serve in modo particolare per fare capire alla formazione avversaria ed al pubblico il tipo di giocata che si intende fare ; pertanto, qualora un giocatore dichiari una giocata fuori dalla pedana, questa non deve essere ritenuta valida.

- c) Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B-B' 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 in azione può uscire dalla linea di lancio, anche con la boccia in mano, fino alla linea E-E', per livellare il terreno.
- d) I pezzi posti a 13 cm. o meno da quello indicato, se colpiti, sono validi ai fini della giocata.  
L'Arbitro deve indicare, prima di autorizzare il tiro, quali sono i pezzi posti a 13 cm. o meno, cioè a bersaglio, dal pezzo dichiarato.
- 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, o al di qua di essa, viene annullata, salvo regola del vantaggio.

Nelle corsie con manto sintetico, sul tiro di raffa o di volo, si può disegnare sul manto un'impronta circolare di diametro superiore alla norma (alone) pertanto si invitano gli Arbitri ad essere vigili ed attenti al punto di battuta onde evitare eventuali e possibili contestazioni; la decisione della validità o meno è di esclusiva pertinenza dell'Arbitro.  
Una buona abitudine è quella di tenere sempre pulita la zona prospiciente la linea D-D' cancellando le battute precedenti.

- f) La boccia lanciata che non colpisce alcuna boccia, o pallino, oppure la boccia che colpisce irregolarmente, è nulla, salvo regola del vantaggio.

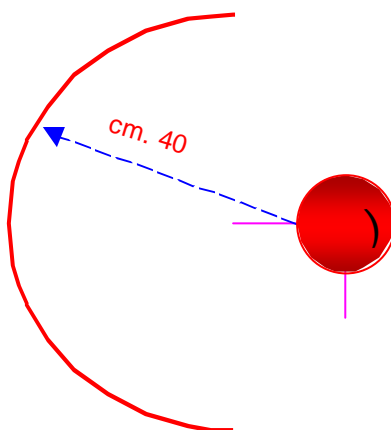
## Art. 12 - GIOCATA DI VOLO

- 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 indicati all'Arbitro.
- b) Perché la boccia giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare entro la linea B-B' (pedana) 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 (Fig. 25), nonché dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo regola del vantaggio.

Figura 25

---

direzione della  
giocata →

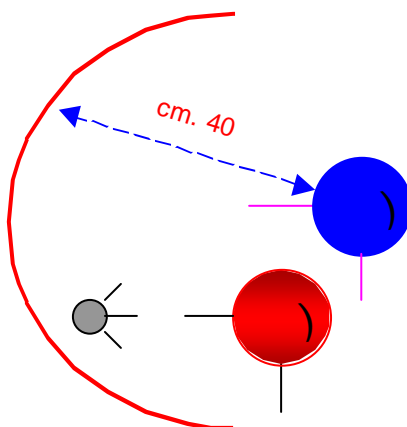


- 
- c) Durante il lancio, il giocatore in azione, non può oltrepassare la linea di lancio C-C', con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio. Tale linea può essere oltrepassata soltanto dopo avere lanciato la boccia. Il giocatore in azione può uscire dalla linea di lancio, anche con la boccia in mano, fino alla linea E-E', soltanto per livellare il terreno.
- d) Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a 40 cm. dal pezzo dichiarato sono validi ai fini della giocata, se colpiti, a condizione che la battuta avvenga entro l'arco di cerchio e ad una distanza inferiore a cm. 40 (Fig. 26).

**Figura 26**

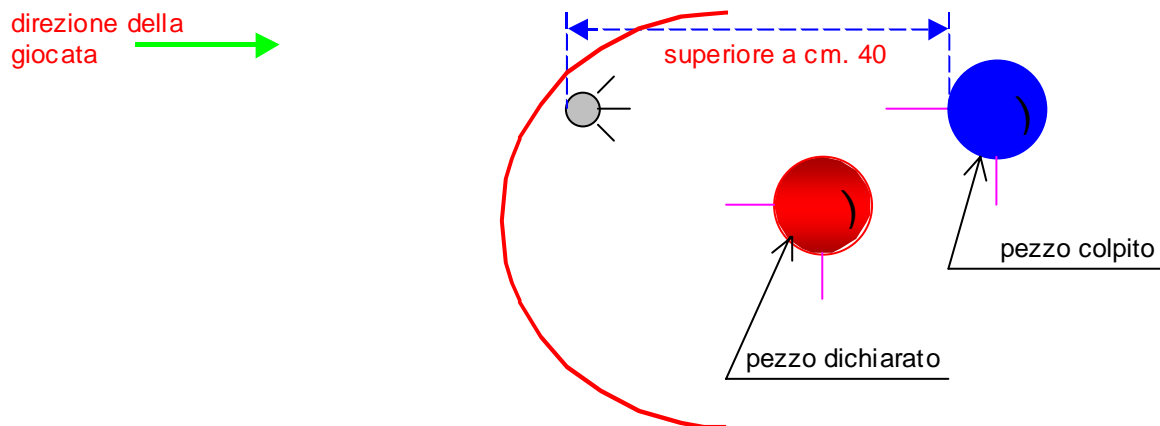
---

direzione della  
giocata →



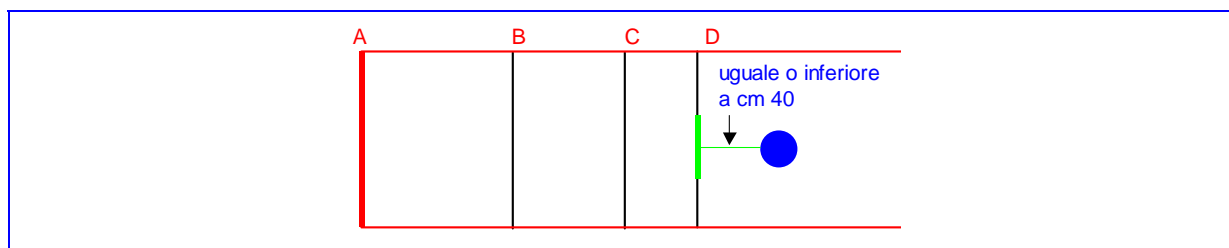
- 
- e) La boccia che, pur battendo entro l'arco di cerchio di cm 40 dal pezzo dichiarato, colpisce un pezzo posto a distanza uguale o superiore a cm. 40 dalla battuta, è nulla, e quanto smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo regola del vantaggio (Fig. 27).

**Figura 27**



Se i pezzi in bersaglio si trovano **prima** di quello dichiarato, si deve tracciare solamente un arco di cerchio con centro tangente al pezzo dichiarato e si deve ritenere valido solo la parte di terreno posto tra il pezzo dichiarato e l'arco di cerchio tracciato; viceversa, se i pezzi in bersaglio si trovano **oltre** il pezzo dichiarato, si debbono tracciare tanti archi di cerchio con centri tangenti ad ogni pezzo in quanto, per essere valida la battuta deve avvenire entro i 40 cm. dal pezzo colpito.

- f) La boccia lanciata che non colpisce alcuna boccia o pallino, oppure la boccia che colpisce irregolarmente, battendo dentro o fuori dell'arco o sulla linea che delimita lo stesso, è nulla, salvo regola del vantaggio.
- g) Quando la boccia da colpire si trova oltre la linea D-D' ad una distanza inferiore a cm. 40, la linea D-D' è da considerarsi alla stregua dell'arco di cerchio di cm. 40 (cioè lo spazio utile davanti alla boccia da colpire è delimitato dalla linea D-D').



### Art. 13 - REGOLA DEL VANTAGGIO

Nell'andata a punto, nella bocciata di raffa o di volo, tutti i tiri irregolari sono da considerarsi validi o meno, a discrezione della parte avversaria.

Tutte le norme di questo regolamento sono assoggettate alla regola del vantaggio con la sola esclusione di:

- art. 5 comma h = tempo per effettuare una giocata
- art. 7 comma d = superamento delle linee E-E' dopo le fasi di lancio e superamento delle linee D-D' dopo la fase di accosto
- art. 7 comma n = boccia che, per effetto di gioco, rientra nella linee C-C'
- art. 9 comma b = boccia giocata che non supera la linea D-D'
- art.15 comma a = superamento delle linee B-B' non in azione di gioco, dopo una prima ammonizione.

### Art. 14 - SOSPENSIONE DI GARE E PARTITE

- a) Le partite interrotte per maltempo o per altra causa di forza maggiore devono essere riprese con lo stesso punteggio acquisito al momento dell'interruzione nell'impianto sportivo progressivamente più vicino. Non si tiene conto dei punti conseguiti in giocata che non è stata conclusa.
- b) In caso di maltempo spetta all'Arbitro decidere sulla possibilità o meno di condurre a termine la giocata in corso. Nel caso che una delle formazioni abbandoni il campo senza l'autorizzazione dell'Arbitro, alla formazione avversaria dovrà essere assegnato il massimo dei punti: 4 punti per individuale e coppia, 6 punti per terna.
- c) Se una gara venisse definitivamente sospesa, l'ammontare delle quote di iscrizione dovrà essere suddiviso tra i giocatori rimasti in gara nel modo seguente:
- ai giocatori che hanno vinto la prima partita spetta un concorso di partecipazione pari a due quote iscrizioni;
  - ai giocatori che hanno vinto la seconda partita, quattro quote iscrizioni;
  - ai giocatori che hanno vinto la terza partita, otto quote iscrizioni;
  - ai giocatori che hanno vinto la quarta partita, sedici quote iscrizioni, meno quello spettante al vincitore di batteria (girone).
- Non devono essere conteggiate le partite vinte per insufficienza di iscrizioni.
- d) Se al momento dell'interruzione fossero stati acquisiti tutti i gironi di finale previsti dal manifesto gara o programma, si assegnerà ai finalisti il concorso di partecipazione previsto per le gare interrotte e si ripartiranno tutti gli oggetti previsti dal manifesto e facenti parte integrante della somma del concorso di partecipazione.

Da tale suddivisione, sono esclusi tutti i premi di rappresentanza non ancora acquisiti.

#### **Art. 15 - DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI**

- a) 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 una boccia in mano); dopo aver lanciato una boccia durante la propria azione di gioco; con il consenso dell'Arbitro per osservare da vicino la posizione delle bocce giocate, 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 compagno giochi una boccia. Ai giocatori che oltrepassano la linea B-B' al di fuori delle ipotesi sopraindicate, sarà fatta una prima ammonizione ed in caso di recidiva, sarà annullata una boccia ancora da giocare.
- b) I giocatori che praticassero ostruzionismo (posizione, gesti o parole di disturbo tali da infastidire il giocatore in azione), oppure si comportassero in modo irrispettoso nei confronti dell'Arbitro di partita, saranno dapprima ammoniti da quest'ultimo, in caso di recidiva espulsi dal Direttore di gara.

I giocatori che hanno terminato le bocce di spettanza, devono rimanere in una posizione di non disturbo; devono evitare movimenti e gesti bruschi o plateali; non devono parlare con toni alti, e quant'altro possa causare disturbo ai giocatori che si apprestano all'azione, sia sulla propria che sulle corsie attigue.

Il comportamento irrispettoso dei giocatori è riferito non solo nei confronti dell'Arbitro di partita ma anche del pubblico, del Commissario di campo, del Direttore di gara, degli avversari e degli stessi compagni di formazione.

- c) Il giocatore che abbandona il campo di gioco a seguito di decisione arbitrale o per diverbio con i giocatori in campo oppure con il pubblico sarà estromesso, insieme con la sua formazione, dal Direttore di gara.
- d) La divisa sportiva completa è obbligatoria in tutte le gare ed è composta da:
- pantaloni lunghi del medesimo colore e di uguale foggia per tutti i componenti della formazione (sono vietati i pantaloni blue-jeans);

Per foggia si intende: la forma (gamba a tubo, aderente, a campana, i risvolti, le tasche esterne, le pence) NON fanno foggia le tasche interne, che possono essere di taglio diverso, esserci o non esserci, oppure può averle anche un solo giocatore.

- maglia sociale (uguale per formazione);
- distintivo o scritta sostitutiva con sigla F.I.B. Specialità Raffa;
- scarpe sportive tipo bocce;

Per scarpe sportive tipo bocce si intendono scarpe sportive a suola liscia o con leggera zigrinatura, a condizione che non lascino tracce sul terreno, e con tacchi smussati.

- è permesso l'uso di un giubbotto (con distintivo), della medesima foggia e colore per formazione, solo come elemento complementare della maglia sociale e purché indossato da tutti i componenti della formazione;
- sotto la maglia sociale non deve apparire alcun indumento (salvo maglia a girocollo);
- è consentito l'uso di cappello tipo corridore ciclista;
- l'uso di pantaloncini corti è consentito solo a Ragazzi ed Esordienti purché siano indossati da tutti i componenti della formazione;
- l'uso della maglia di Campione Italiano, del Distintivo di Campione Regionale è consentito in tutte le gare ( esclusi i Campionati stessi ) ai soli giocatori aventi diritto, anche in formazione mista con altri giocatori della propria Società non detentori di alcun titolo;
- l'uso dello scudetto di Campione Italiano di Serie A è consentito su tutte le maglie della Società detentrica del titolo.

La divisa sportiva deve essere uguale, tranne le scarpe sportive tipo bocce, per formazione e non per tutte le formazioni della stessa Società.

## **SPECIFICA**

## Scudetti

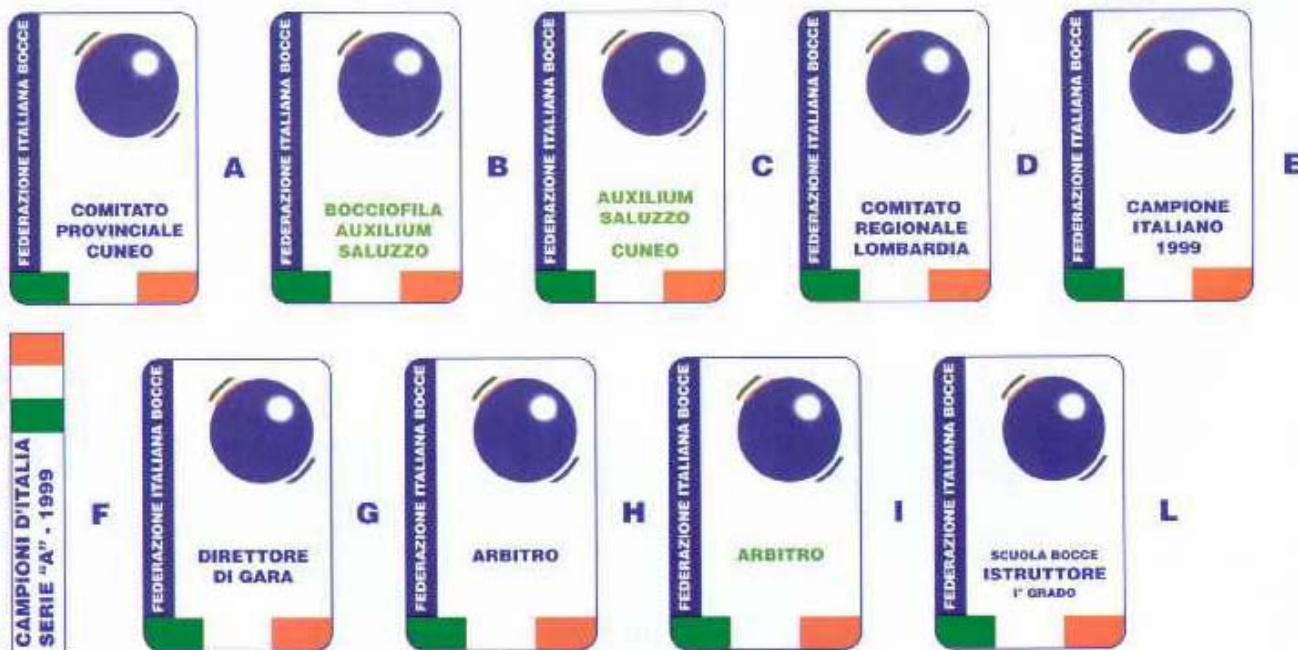
Le misure, i colori e il logo dello scudetto sono tassativi (fig. 1) sia per le società che per le rappresentative di comitato. Gli esempi sottoindicati (gli scudetti sono in scala ridotta) coprono tutta la necessità.

Lo scudetto A è utilizzato esclusivamente per le rappresentative provinciali e per le società che posseggono già un loro scudetto con proprio logo (distintivo FIB a sinistra, quello della società a destra). Il tipo B è riservato alle società che non utilizzano un proprio scudetto con indicata la denominazione. Questo scudetto può anche comprendere il nome della provincia (tipo C).

Le rappresentative regionali devono usare il distintivo tipo D mentre sulla maglia dei campioni italiani di Specialità e di Categoria, in carica nell'anno, dovrà essere applicato lo scudetto del tipo E. Quello indicato dalla lettera F è invece riservato ai campioni di Società e va posizionato sulla manica sinistra, in alto. Il direttore di gara userà il distintivo tipo G, l'arbitro quello indicato con la lettera H e l'aspirante arbitro il modello I. Lo scudetto del tipo L è riservato agli istruttori.



FIG. 1





## Sponsorizzazioni

I giocatori di ogni formazione devono indossare divise sociali uguali. In caso di sponsorizzazioni sulle divise, queste devono, per ogni formazione, essere uguali nel numero, nella forma e nel posizionamento. Sul davanti della maglia, in alto a sinistra deve essere riservato per lo scudetto uno spazio minimo di cm. 20x20. Sulla rimanente superficie possono essere inserite eventuali sponsorizzazioni senza limitazione nel numero. Ulteriori scritte possono apparire anche sulle maniche mentre sui pantaloni sono ammesse pubblicità soltanto nelle bande laterali. E' ammesso anche il marchio di fabbrica. Sul retro della maglia, all'altezza delle spalle, può essere riportato in una fascia orizzontale di cm. 20 di altezza, il nome dell'atleta e/o della Società di appartenenza. Il nominativo della Società e/o dell'atleta potrà anche non risultare per tutti i componenti la formazione, salvo disposizioni particolari previste nei regolamenti dei Campionati. Nella restante parte si possono inserire eventuali sponsorizzazioni che dovranno comparire sulle maglie di tutti i componenti la formazione.

- e) Il giocatore è tenuto ad accertarsi personalmente dell'orario d'inizio della gara, presentandosi puntualmente sul campo assegnatogli per disputare la partita.  
Non è ammesso escludere da una gara quei giocatori designati a giocare la seconda partita, ecc., o quelle formazioni assenti all'orario stabilito, fino al momento in cui si verifichi una interruzione nel susseguirsi delle partite del campo o del girone (corsia libera).

**Esempio: Chiamata in campo per un girone con l'utilizzo di due corsie.**

**Il girone viene diviso in DUE quartine ed ogni quartina giocherà nella corsia **sorteggiata**.**

**Il Commissario di campo, all'ora di inizio della gara, chiamerà solo quattro formazioni, le prime due di ogni quartina (1-2 e 5-6 del girone)**

1 <sup>a</sup>	1	A
	2	A
	3	B
	4	B
2 <sup>a</sup>	5	A
	6	A
	7	B
	8	B

**Se le formazioni A sono tutte presenti alla chiamata, le formazioni B rimarranno in attesa e verranno chiamate al momento in cui si renderà libera la corsia a loro assegnata, pertanto, la loro eventuale assenza potrà prolungarsi fino al momento della loro chiamata in campo. Se una o più formazioni A risultassero assenti o irregolari, il Commissario di campo provvederà alla chiamata delle formazioni B. Le formazioni dichiarate assenti, non potranno essere riammesse in gara per nessun motivo.**

- f) A partita iniziata e per tutta la durata della gara non è ammessa, per nessun motivo, la sostituzione di giocatori, salvo regolamenti particolari di manifestazioni a squadre.

### **Art. 16 - FORMAZIONI IRREGOLARI**

- a) In tutte le gare è obbligatorio il vincolo di Società.  
In caso di constatata formazione irregolare il Commissario di campo procederà al ritiro dei cartellini ed alla estromissione dalla gara della formazione irregolare, inoltrando referto dettagliato al Direttore di gara, allegandovi i cartellini ritirati.
- c) In caso di mancata esibizione del cartellino è ammessa una dichiarazione sostitutiva rilasciata da un Dirigente federale centrale o periferico o della Società di appartenenza.

Dirigente fed. centrale = i componenti del Consiglio Federale  
Dirigente fed. periferico = i componenti dei Comitati Regionali e Provinciali (che possono appartenere anche a Comitati diversi dalla formazione in difetto)  
Dirigente della Società = i componenti del Consiglio di Società

- c) In caso di accertata irregolarità di una formazione in campo, il Direttore di gara dovrà incamerare l'eventuale premio acquisito e versarlo al Comitato competente.  
La formazione regolare ultima eliminata potrà presentare reclamo ed essere riammessa in gara purché la formazione irregolare non abbia già iniziata la partita successiva.

La partita ha ufficialmente inizio nel momento in cui l'Arbitro posiziona il pallino al centro della zona valida.

### ATTREZZO PER LE MISURAZIONI

L'attrezzo idoneo per tutte le misurazioni deve consentire il riscontro delle seguenti misure

Distanza cm.	13:	Misura del Bersaglio
Distanza cm.	40:	Misura del Tiro di Volo
Distanza cm.	50:	Misura dello spostamento Bocce
Distanza cm.	70:	Misura dello spostamento Pallino

## INDICE DI RICERCA

CAMPI DI GIOCO	PAG.	2
LIMITI DI GIOCO	PAG.	2
IL GIOCO E LE FORMAZIONI	PAG.	4
PARTITE E COMPUTO DEI PUNTI	PAG.	5
BOCCE E PALLINO	PAG.	5
INIZIO PARTITA E LANCIO DEL PALLINO	PAG.	7
LANCIO DELLE BOCCE PUNTO RAFFA VOLO	PAG.	9
TIRI DI PROVA	PAG.	10
GIOCATA A PUNTO	PAG.	10

SPOSTAMENTO BOCCE (GIOCATO A PUNTO)	PAG.	12
- URTO DIRETTO	PAG.	12
- URTO A CATENA DIRETTO	PAG.	13
- SPOSTAMENTO SENZA CONSEGUENZE	PAG.	14
- SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE	PAG.	15
- CASI PARTICOLARI	PAG.	16
- MODI DI MISURAZIONE	PAG.	19
GIOCATO DI RAFFA	PAG.	27
GIOCATO DI VOLO	PAG.	28
REGOLA DEL VANTAGGIO	PAG.	30
SOSPENSIONE DI GARE E PARTITE	PAG.	30
DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI	PAG.	31
SCUDETTI	PAG.	33
SPONZORIZZAZIONI	PAG.	34
FORMAZIONI IRREGOLARI	PAG.	34
ATTREZZO DI MISURAZIONE	PAG.	35

### **ESEMPI**

CASI DI URTO DIRETTO	PAG.	23
CASI DI URTO A CATENA	PAG.	24
ESEMPI DI MISURAZIONE	PAG.	25
BOCCIA INCASTRATA	PAG.	26

**E' VIETATA OGNI RIPRODUZIONE, ANCHE PARZIALE,  
SENZA IL PREVENTIVO CONSENSO DELLA F.I.B. - Specialità Raffa**