



***Anno Sportivo 2022***

***Regolamento Tecnico di Gioco  
Specialità Raffa***

## Sommario

<b>PREMESSA</b> .....	2
<b>Glossario</b> .....	3
<b>ARTICOLO 1 - CAMPI DI GIOCO</b> .....	5
<b>Limiti di gioco</b> .....	5
<b>ARTICOLO 1 - In caso di irregolarità</b> .....	7
<b>ARTICOLO 2 - IL GIOCO E LE FORMAZIONI</b> .....	8
<b>Partite e computo dei punti</b> .....	8
<b>ARTICOLO 3 - BOCCE E PALLINO</b> .....	8
<b>Attività di Alto Livello (misure consentite)</b> .....	10
<b>Per gli uomini</b> .....	10
<b>Per le donne</b> .....	10
<b>Attività Sport per Tutti (misure consentite)</b> .....	10
<b>ARTICOLO 3 - In caso di irregolarità</b> .....	10
<b>ARTICOLO 4 - SEGNATURA DELLE BOCCE</b> .....	11
<b>ARTICOLO 5 - INIZIO PARTITA E LANCIÒ DEL PALLINO</b> .....	12
<b>ARTICOLO 5 - In caso di irregolarità</b> .....	13
<b>ARTICOLO 6 - LANCIÒ DELLE BOCCE: PUNTO, RAFFA E VOLO</b> .....	14
<b>Norme generali</b> .....	14
<b>REGOLA DEL VANTAGGIO</b> .....	18
<b>ARTICOLO 6 - In caso di irregolarità</b> .....	19
<b>ARTICOLO 7 - GIOCATA A PUNTO</b> .....	20
<b>Spostamento delle bocce nella giocata a punto e misurazioni dei punti</b> .....	21
<b>Urto diretto</b> .....	21
<b>Urto diretto “a catena”</b> .....	22
<b>Urto diretto non “a catena”</b> .....	24
<b>ARTICOLO 8 - GIOCATA DI RAFFA</b> .....	29
<b>ARTICOLO 9 - GIOCATA DI VOLO</b> .....	30
<b>ARTICOLO 10 - VISIONE DEL GIOCO</b> .....	32
<b>ARTICOLO 10 - In caso di irregolarità</b> .....	32
<b>ARTICOLO 11 - TIRI DI PROVA</b> .....	32

## PREMESSA

Il presente regolamento è valido per tutte le manifestazioni svolte sotto l'egida FIB su tutto il territorio italiano per quanto concerne la specialità Raffa.

## Glossario

**Acchito (Posizione di)**

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

**Accosto**

sinonimo di giocata a punto

**Asse (laterale o di fondo)**

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

**Bersaglio**

quando due pezzi in campo qualsiasi siano a una distanza uguale o inferiore ai 13 centimetri e dunque diventano parte di un'unica dichiarazione in una bocciata di raffa; nella bocciata di volo la distanza uguale o inferiore del bersaglio è di 40 centimetri

**Corpo unico**

quando due o più pezzi in campo si toccano fra loro a situazione di gioco fermo/"cristallizzato"

**Errore tecnico**

errore commesso da un arbitro di partita nell'attribuzione di un punto nel corso di una giocata che pertanto risulta da questo inficiata

**Fare gioco**

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

**Giocata**

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

**Giocatore**

colui che effettua una giocata/un tiro. Sinonimo di atleta

**Gioco valido**

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

**Mano**

vedere Giocata

**Pedana di tiro/lancio**

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

**Pezzo**

sinonimo di singola boccia o pallino in campo

**Sponda**

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

**Tornata**

vedere Giocata

**Vantaggio (Regola del)**

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

**Staff arbitrale**

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

## ARTICOLO 1 - CAMPI DI GIOCO

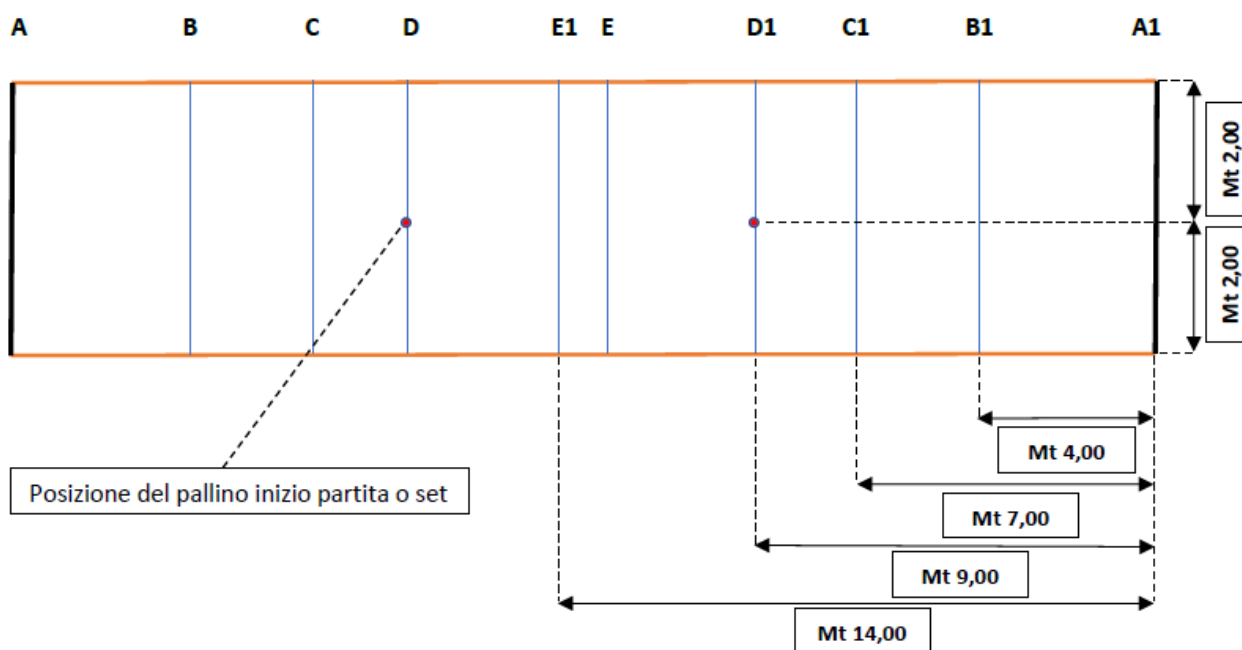
- A. Lo sport delle bocce deve essere praticato su terreno piano “perfettamente” livellato, diviso in corsie regolari delimitate da sponde laterali fisse in legno o in altro materiale non metallico, preferibilmente trasparente e da sponde di testata oscillanti in gomma. L'altezza delle sponde laterali e di testata deve essere uniforme di cm. 25 con tolleranza +/- di 2 cm.
- a. 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. (Per ulteriori dettagli vedere il Regolamento impianti della F.I.B edizione 2022)
- B. Le corsie possono avere una lunghezza fra m. 24,50 e 28,00 ed una larghezza fra m. 3,80 e 4,00 se preesistenti e m. 27,50 e m. 4 se di nuova realizzazione (tolleranza 5 cm.).
- a. L'omologazione degli impianti, il rilascio del certificato di idoneità, delle corsie di gioco e relative recinzioni, è di esclusiva competenza della Commissione Federale Impianti FIB.
- 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.
- D. Nei casi in cui le tavole che delimitano le corsie facciano corpo unico con muretti perimetrali, il compito di stabilire la validità o meno dei muretti stessi, previa richiesta da parte del Comitato Regionale competente inoltrata all'indirizzo di posta elettronica [commissioneimpianti@federbocce.it](mailto:commissioneimpianti@federbocce.it), è demandato alla Commissione Federale Impianti che comunicherà la propria decisione alle Società interessate con l'obbligo della relativa affissione all'interno dell'impianto.
- a. **Diventano parte integrante delle tavole laterali e delle sponde oscillanti di fondo, eventuali adesivi (pubblicitari, di protezione, ecc.) presenti sulle stesse. La loro perfetta aderenza alla superficie delle stesse deve essere garantita dalle società che utilizzano l'impianto.**
- 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.
- a. I contenitori delle bocce (“portabocce” o “rastrelliere”) 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.
  - b. La somma dei portabocce presenti in una corsia di gioco deve essere tale da consentire di contenere almeno 12 bocce.

### Limiti di gioco

- F. 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.
- G. Sulle tavole laterali devono essere segnate righe verticali di riferimento corrispondenti alla segnatura.

- H. La larghezza delle linee deve essere al massimo di cm. 1,5 (tale norma è obbligatoria per gli impianti di nuova costruzione o per quelli che vengono riqualificati, mentre per gli impianti preesistenti l'applicazione di tale norma avverrà ove possibile).
- a. Le linee devono distare dalle testate come indicato in Fig. 1 e devono essere rispettate su tutte le corsie.
- I. 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 Figura 1.

Figura 1



- J. 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.
- K. 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.
- L. Le linee A-A1 coincidono con le testate e indicano il limite di partenza più arretrato consentito ai giocatori.
- M. 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 nonché delimitano l'area di gioco valida per il posizionamento del pallino all'inizio di una nuova mano/giocata/tornata successiva alla prima.
- N. Le linee C-C1 indicano il limite massimo consentito ai giocatori per la giocata di volo.
- O. 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.

- P. 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.
- Q. Lo staff arbitrale, su propria iniziativa o a fronte di una richiesta a esso avanzata da parte dei giocatori prima dell'inizio della partita, deve 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.
  - Nel caso di irregolarità riscontrate prima dell'inizio, la società dovrà provvedere alla nuova tracciatura delle linee previste.

## ARTICOLO 1 - In caso di irregolarità

- A. Nel caso di constatata irregolarità rilevate su una o più corsie, lo staff arbitrale riporterà nel referto della manifestazione le anomalie riscontrate per le successive valutazioni degli organi preposti.
- B. Constatata l'irregolarità della tracciatura e delle dimensioni del campo prima dell'inizio della partita, la società dovrà rapidamente provvedere a ridisegnare la corsia come da regolamento ed all'eventuale sostituzione dell'attrezzo o del pallino.
- Nel caso la società non provveda correttamente alla nuova tracciatura delle linee previste sulla corsia di gioco a fronte di una verifica dello staff arbitrale, lo stesso potrà dichiarare insindacabilmente i campi di gioco non regolari per lo svolgimento della manifestazione e lo riporterà nel referto della manifestazione in qualità di anomalia bloccante riscontrata.
- C. 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, la società dovrà provvedere tempestivamente alla sistemazione delle tavole. Nel caso la società non provveda a ripristinare la corretta oscillazione delle tavole di testata, a fronte di una verifica dello staff arbitrale, lo stesso potrà dichiarare insindacabilmente i campi di gioco non regolari per lo svolgimento della manifestazione e lo riporterà nel referto della manifestazione in qualità di anomalia bloccante riscontrata.
- D. Rispetto a quanto stabilito nell'articolo 1 comma D, mancando le istruzioni emanate dalla Commissione Federale Impianti, sarà compito dello staff arbitrale, prima dell'inizio della manifestazione, stabilire o meno la validità di tali muretti.
- E. È necessario porre particolare attenzione al punto di inizio partita il quale, a causa dell'inevitabile usura della superficie di gioco, può essere eroso, rovinato o addirittura incavato inficiando così le traiettorie di gioco. In questo caso il pallino di inizio partita o di posizionamento "obbligato" in seguito a una doppia infrazione di lancio, dovrà essere spostato dalla sua sede lateralmente di quanti meno centimetri possibili dalla posizione prevista e comunicato ai giocatori in campo da parte dell'arbitro.



## ARTICOLO 2 - IL GIOCO E LE FORMAZIONI

A. Il gioco delle bocce consiste:

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

B. Le formazioni possono essere:

- a. INDIVIDUALI → uno contro uno, con quattro bocce per giocatore;
- b. COPPIE → due contro due, con due bocce per giocatore;
- c. TERNE → tre contro tre, con due bocce per giocatore.
  - i. **Le bocce devono essere per ogni giocatore di colore uguale.**
  - ii. Nelle coppie e nelle terne, uno degli atleti di ogni formazione dovrà essere indicato quale Capitano della stessa all'arbitro di campo in ogni partita.
    1. Il Capitano di una formazione è l'unico all'interno della stessa le cui decisioni in merito alla regola del vantaggio saranno prese in considerazione.
    2. **Nelle competizioni a squadre, se il Capitano presente nel foglio squadra è in campo, è anche automaticamente il capitano della formazione in cui è schierato; nel caso di sostituzione del capitano di una formazione in campo, dovrà essere indicato il nuovo capitano della formazione all'arbitro di campo prima della ripresa del gioco.**

### Partite e computo dei punti

C. In tutte le gare tradizionali le partite terminano:

- a. ai punti 12 compresa la finale;
- b. ai punti 10 nelle gare SERALI e PREFESTIVE, se previsto nel manifesto/programma/locandina della gara;
- c. ai punti 8 (per set) nelle competizioni a squadra dove non diversamente specificato nel regolamento della manifestazione;
- d. come previsto nei regolamenti specifici di manifestazione o diversamente riportato nelle Disposizioni Tecniche della stagione in corso, per tutte le altre competizioni.

## ARTICOLO 3 - BOCCE E PALLINO

A. 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. Le misure consentite sono riportate di seguito nel documento – “Attività di Alto Livello (misure consentite)” e “Attività dello Sport per tutti (misure consentite)” –.

- B. 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.
- C. La regolarità (diametro e peso) delle bocce e del pallino deve essere accertata prima dell'inizio della partita da parte dello staff arbitrale. Eventuali specificità in materia sono riportate nei regolamenti delle singole manifestazioni (per esempio: le bocce uguali nel Campionato di serie).
  - a. Durante la partita non è consentita alcuna verifica; la stessa potrà essere operata a partita terminata.
- 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 di campo, anche su segnalazione degli atleti. Nel caso di rottura di una delle bocce, è permessa la sostituzione anche delle altre dello stesso giocatore.
- E. In caso di rottura di una boccia:
  - a. qualora il pezzo più grosso sia rimasto in campo, esso deve essere immediatamente sostituito;
    - i. pertanto, nel proseguimento della giocata, la misurazione va effettuata sulla boccia "sostituta";
  - b. qualora il pezzo più grosso sia uscito dal campo, la boccia rotta deve essere considerata nulla;
  - c. qualora i due pezzi rimasti in campo appaiano sostanzialmente simili, si procederà con la loro pesatura per determinare quello più grosso; nel caso in cui anche il peso risulti identico, si procederà con l'annullamento della giocata che pertanto dovrà essere ripetuta dall'inizio come se non fosse stata effettuata.
  - d. il tiro (bocciata o giocata più in generale) che ha provocato la rottura è soggetto comunque alla regola del vantaggio, se applicabile.
- F. In caso di rottura del pallino:
  - a. qualora il pezzo più grosso sia rimasto in campo, esso deve essere immediatamente sostituito;
    - i. pertanto, nel proseguimento della giocata, la misurazione va effettuata sul pallino "sostituito";
  - b. qualora il pezzo più grosso sia uscito dal campo, la giocata è nulla;
  - c. qualora i due pezzi rimasti in campo appaiano sostanzialmente simili, si procederà con la loro pesatura per determinare quello più grosso; nel caso in cui anche il peso risulti identico, si procederà con l'annullamento della giocata che pertanto dovrà essere ripetuta dall'inizio come se non fosse stata effettuata.
  - d. il tiro (bocciata o giocata più in generale) che ha provocato la rottura è soggetto comunque alla regola del vantaggio, se applicabile.
- G. Se un atleta gioca erroneamente una boccia dell'avversario, essa deve essere sostituita con una propria, senza alterare il gioco e al termine di un'eventuale misurazione.
  - a. Quest'ultima va effettuata sulla boccia giocata, prima della sua sostituzione.
  - b. Non è consentita alcuna sostituzione quando la boccia giocata erroneamente è quella di un compagno poiché è permesso lo scambio di bocce tra giocatori della medesima formazione.
- H. Quando un giocatore gioca una boccia in più del dovuto:
  - a. se ha giocato una boccia del compagno, questa è nulla, salvo regola del vantaggio;

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

### Attività di Alto Livello (misure consentite)

#### Per gli uomini

- A. Il diametro della boccia può variare da mm. 106,50 a mm. 109, è ammessa una tolleranza di 5/10 di millimetro in meno sulla misura minima (mm. 106,00); il peso delle bocce può variare da gr. 905 a gr. 980, è ammessa una tolleranza di gr. 5 in meno sul peso minimo (gr. 900).

#### Per le donne

- B. Il diametro della boccia può variare da mm. 105,50 a mm. 108; è ammessa una tolleranza di 5/10 di mm in meno sulla misura minima (mm 105); il peso può variare da gr. 865 a gr. 920, è prevista una tolleranza di gr.5 in meno (gr. 860).

### Attività Sport per Tutti (misure consentite)

- C. Il diametro delle bocce, nelle categorie seniores, Under 18 e Under 15, 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 l'attività riservata alla categoria Under 12 i minimi sono mm. 100 per il diametro e gr. 800 per il peso (pertanto l'atleta juniores U12 impegnato in una manifestazione seniores o di categoria juniores superiore, dovrà rispettare le misure sopra riportate per tali categorie).**

### ARTICOLO 3 - In caso di irregolarità

- D. L'irregolarità dei pezzi (bocce e pallino) che saranno utilizzati in campo, constatata prima dell'inizio della partita, comporta la sostituzione degli stessi.
- E. L'irregolarità dei pezzi (bocce e pallino) che sono stati utilizzati in campo constatata al termine della partita (ad eccezione del colore delle bocce), comporta l'estromissione della formazione dalla gara.
  - a. La formazione ultima eliminata (se presente) dalla formazione estromessa dovrà essere riammessa in gara.

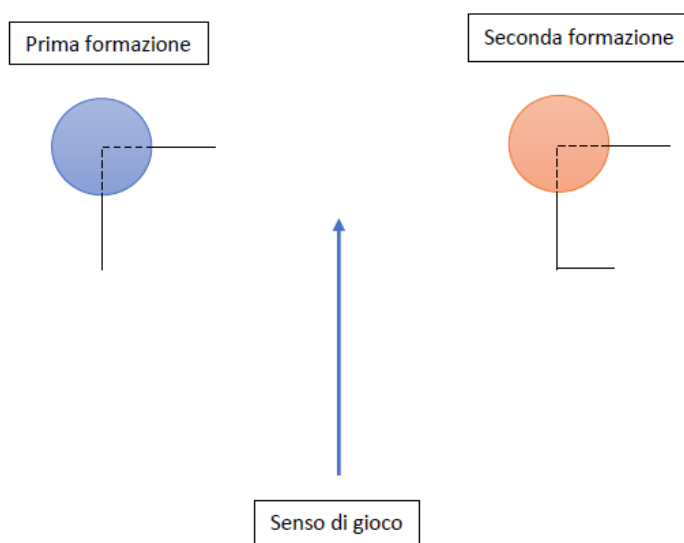
- F. Il controllo del peso dovrà essere eseguito con una bilancia di precisione (risoluzione almeno al grammo), posta a disposizione dalla Società Bocciofila sulle proprie corsie.
- a. Gli strumenti per la misurazione del diametro (cerchi omologati FIB oppure calibro con i becchi lunghi) e del peso delle bocce devono essere messi a disposizione dalle Società Bocciofile (lo staff arbitrale che ha in dotazione tali strumenti, è invitato 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 dello staff arbitrale notificare tale mancanza nel referto di gara.
- G. Non essendo permessa nel corso della partita la sostituzione delle bocce e pallino, qualora la situazione si dovesse verificare, all'atleta/formazione che ha effettuato la sostituzione viene attribuita la 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.

## ARTICOLO 4 - SEGNATURA DELLE BOCCE

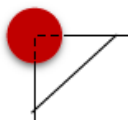
- A. La posizione delle bocce e del pallino deve essere segnata dall'arbitro, sulla corsia di gioco, in modo diverso per formazione e più precisamente come rappresentato in figura 2 (due tratti ad angolo retto di cui uno nella stessa direzione della giocata).

Figura 2

Bocce



Pallino



## ARTICOLO 5 - INIZIO PARTITA E LANCIO DEL PALLINO

- A. Per stabilire chi tra le formazioni ha il diritto di giocare la prima boccia oppure di indicare la testata da cui iniziare la partita, viene effettuato un sorteggio da parte dell'arbitro di campo o dello staff arbitrale.
- 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 ha inizio con il pallino posizionato sopra la linea D-D1 a una distanza equidistante dalle tavole laterali. Tale posizione deve essere segnata sul terreno con un punto indelebile. **Il tempo di lancio del pallino, durante la partita, a ogni inizio di nuova mano/tornata di gioco, è di 30 secondi.**
- I 30 secondi iniziano quando tutti i giocatori in campo raggiungono la pedana di tiro al termine della giocata precedente.**
- C. La formazione che deve iniziare la partita (o qualsiasi altra giocata successiva) ha facoltà di giocare la prima boccia a punto, di raffa o di volo ed in caso di annullamento della stessa, dovrà giocare un'altra e via di seguito, finché avrà fatto gioco valido. **Per gioco valido si intende che abbia realizzato una azione/giocata regolare (anche diventata tale a seguito dell'applicazione della regola del vantaggio).**
- D. Nel caso di annullamento della prima giocata (mano), 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 uno o più punti nella giocata precedente.
- F. Il lancio del pallino deve essere effettuato con il consenso dell'Arbitro di campo che consente l'inizio di una nuova giocata/mano/tornata; in caso contrario il lancio è irregolare.
- G. 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.

- a. A pallino fermo e validamente segnato, partono i “nuovi” 30 secondi a disposizione del giocatore che dunque può (anche con la boccia in mano) procedere, volendo, a un rapido livellamento del terreno antistante prima del tiro della boccia sino alla linea D-D1.**

H. La validità del pallino, sia a inizio giocata che per effetto di gioco, è determinata dalla sua proiezione rispetto alle linee tracciate sul terreno.

## ARTICOLO 5 - In caso di irregolarità

- A. Le partite non possono avere inizio se al momento della chiamata in campo una delle formazioni, o entrambe, sono incomplete. Le formazioni incomplete devono essere estromesse dalla gara o, nel caso dei campionati a squadre, devono essere applicate le sanzioni previste dal regolamento specifico.
- a. Il provvedimento può essere preso dalla direzione di gara o di incontro, anche a seguito di segnalazione da parte dello staff arbitrale presente in altri campi, ed è definitivo.
- B. Il pallino non è valido, per lancio irregolare, quando:
- a. con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea E-E1 (14 metri);
- b. con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B-B1;
- c. tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a cm. 13 dalle stesse;
- d. Il giocatore che lo lancia supera la linea B-B1 durante l'azione o prima che il pallino si sia fermato.
- C. In caso di lancio irregolare, il pallino passa alla formazione avversaria con diritto di un solo lancio. Se anche questo risultasse irregolare, il pallino viene posizionato dall'Arbitro nel punto di inizio partita, fermo restando il diritto di giocare la prima boccia alla formazione cui spettava il primo lancio del pallino.
- a. Se il lancio risulta irregolare o evidentemente alterato da cause esterne al campo di gioco nel quale è stato effettuato (per esempio una boccia che salta da un campo accanto e ne intercetta la traiettoria, qualcosa che cade accidentalmente nel campo di gioco dall'esterno, ecc.), il pallino torna nelle facoltà di chi ne aveva diritto a inizio giocata, come se fosse la prima volta a sua disposizione.
- D. 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 (sia diretto che per accettazione della regola del vantaggio):
- a. viene a trovarsi ad una distanza inferiore alle linee E-E1 o invade tali linee con la sua proiezione;
- b. esce dalla corsia oppure dalle linee E-E1 in seguito a rimpallo;
- c. esce dalla corsia e vi rientra in seguito ad un urto contro corpi estranei;
- d. esce dalle linee E-E1 ed urta contro l'Arbitro o uno dei giocatori posti prima di tali linee rispetto al senso di gioco, anche se dopo l'urto ritorna in zona regolare;
- i. L'Arbitro di 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.

- e. va a conficcarsi sotto le sponde perimetrali in quanto il pallino deve essere sempre libero in tutta la sua circonferenza o al massimo toccare le stesse;
- E. Il pallino è valido quando:
- a. per effetto di gioco esce dalla linea di metà campo (E-E1), ma ritorna in zona regolare per effetto proprio o per aver urtato una boccia valida;
  - b. nel suo spostamento urta l'Arbitro o i giocatori nell'area E-A1 o E1-A (in funzione del senso di gioco) della corsia, inficiando pertanto la sua traiettoria, mantenendolo in gioco.
- F. Il pallino che si muove da sé o per intervento esterno:
- a. viene rimesso al suo posto primitivo, se segnato in precedenza;
  - b. 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.

## ARTICOLO 6 - LANCIO DELLE BOCCE: PUNTO, RAFFA E VOLO

### Norme generali

- A. Le tre tipologie di tiri consentite sono: giocata a punto, o accosto, giocata/bocciata/tiro di raffa (o anche raffata) e giocata/bocciata/tiro di volo. Generalmente:
- a. Giocare una boccia a punto o accostare significa cercare di avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino;
  - b. bocciare/tirare di raffa o di volo significa cercare di colpire una boccia (o il pallino) precedentemente dichiarata.
    - i. Affinché i tiri di raffa e di volo siano validi, il giocatore deve dichiarare all'arbitro quale tipo di tiro intende effettuare e quale pezzo vuole colpire.
    - ii. Nel caso che il giocatore intenda cambiare il tipo di tiro, da tiro ad accosto, da tiro di raffa a tiro di volo o viceversa, o il pezzo da colpire, deve rettificare la dichiarazione precedentemente fatta, altrimenti la boccia giocata è nulla, salvo regola del vantaggio.
- B. In ogni partita di tutte le manifestazioni, o in ogni set nei campionati a squadre, a ciascun giocatore in azione sono concessi trenta secondi per giocare la propria boccia.
- a. I trenta secondi sia per il lancio delle bocce che del pallino e più in generale iniziano:
    - i. dal via dell'arbitro a inizio partita con il pallino nella posizione d'acchito; lo stesso vale anche nel caso di giocata ripetuta dopo due errori di lancio del pallino;
    - ii. dall'attribuzione del punto da parte dell'arbitro di campo nel corso di una giocata attraverso il via sancito successivamente alle eventuali misurazioni necessarie per stabilirlo e alle eventuali segnature necessarie nel campo per tracciare il posizionamento dei pezzi.
    - iii. dall'assegnazione dei punti al termine di una giocata, una volta tornati tutti i giocatori nella pedana di tiro, per il lancio del pallino della nuova mano di gioco;

- iv. dalla validazione della posizione del pallino una volta fermo attraverso la segnatura, da parte dell'arbitro che resta in attesa della prima boccia giocata.

- C. Una volta terminate le proprie bocce (ossia dopo che l'ultima a sua disposizione tirata abbia completato il proprio gioco, vedere articoli 7.B.a, 8.C.a e 9.E.a), il giocatore deve abbandonare la pedana di tiro e superare la metà campo (ovvero le linee E-E1) senza essere di intralcio per gli altri giocatori e rispettando le disposizioni eventualmente emanate in tema dall'arbitro il quale può decidere il suo spostamento.**
  - a. Il giocatore che ha terminato le sue bocce e abbia già superato la metà campo, può spostarsi liberamente sul campo per tornare indietro a parlare con gli altri compagni della formazione, sempre rispettando i 30 secondi a disposizione per ogni boccia da giocare; in ogni caso prima che l'avente diritto effettui il suo tiro, egli dovrà superare nuovamente le linee E-E1.**
- D. Il giocatore non può appoggiare il piede sopra le tavole durante il lancio della boccia, pena l'annullamento della stessa, salvo regola del vantaggio.
- E. Durante il lancio non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea di lancio (B-B1 per il tiro di raffer e la giocata a punto e C-C1 per il tiro di volo) col piede più avanzato ed a contatto del terreno, altrimenti la boccia o il pallino lanciati sono nulli, salvo la regola del vantaggio.
  - a. Tali linee possono essere oltrepassate soltanto dopo avere lanciato la boccia.
- F. Il giocatore in azione, dopo aver effettuato un tiro di raffer o di volo, non può superare le linee E-E1 rispetto al senso di gioco; nella giocata a punto non può superare le linee D-D1 (per maggiori dettagli vedere nelle sezioni specifiche inerenti ai singoli tiri).
- G. 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" in questo contesto soltanto quando è ferma e segnata; una boccia giocata di raffer 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 raffer o di volo "ha fatto gioco" anche quando urta un pezzo fermo prima di giungere al pezzo dichiarato.
  - a. È soggetta alla stessa regola anche la boccia che dovesse urtare una parte sporgente delle tavole laterali o di fondo (per esempio scalfittura del legno, ecc.), anche nel caso si tratti di un adesivo pubblicitario, di una striscia protettiva, ecc.
    - i. In questo caso la società ospitante dovrà intervenire tempestivamente per sanare prima della ripresa del gioco l'irregolarità segnalata dallo staff arbitrale.
- H. Le bocce o il pallino che vengono spostati soltanto dal movimento delle tavole senza essere urtati da alcun pezzo in movimento, devono essere rimessi al loro posto originario.
  - a. Se il pezzo dichiarato viene mosso da un pezzo a bersaglio con esso o da qualsiasi altro pezzo in movimento a seguito dell'urto, che prima abbia toccato l'asse di fondo (o soltanto da essa), lo stesso va rimesso a posto salvo regola del vantaggio.
- I. 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.
- J. Le bocce o il pallino che per effetto di gioco regolare escono dalla corsia, sono nulli, anche se rientrano dopo aver battuto contro un qualsiasi ostacolo esterno:



- a. Se la boccia, rientrando in corsia, provoca lo spostamento di altre bocce ferme e regolarmente segnate, queste devono essere rimesse al loro posto originario;
  - b. Nel caso invece che una boccia rientrando in corsia urti pezzi in movimento, gli stessi devono essere lasciati nella posizione in cui andranno a fermarsi, mentre la boccia che ha provocato l'urto deve essere annullata;
  - c. Nel caso che una boccia rientrando in corsia provochi lo spostamento di bocce ferme e regolarmente segnate e queste ultime urtino con bocce in movimento, le stesse devono essere lasciate nella posizione in cui andranno a fermarsi, le bocce regolarmente segnate devono essere rimesse al loro posto originario, mentre la boccia che è rientrata in corsia deve essere annullata.
- K. La boccia che va a conficcarsi sotto le sponde perimetrali è da considerarsi uscita dalla corsia, in quanto la boccia deve essere sempre libera in tutta la sua circonferenza o al massimo toccare le stesse.
- a. l'arbitro di campo prima di togliere la boccia incastrata segna le bocce e/o il pallino a contatto della sponda, misura se necessario le bocce valide per dichiarare i punti, toglie la boccia nulla (poiché di fatto fuori dalla corsia), poi per quanto è possibile riposiziona le bocce e/o il pallino nelle posizioni segnate. La dichiarazione dei punti precedentemente indicati rimane valida.
    - i. Nel caso in cui, riposizionando le bocce per quanto possibile nelle posizioni segnate, uno o più punti dovessero cambiare rispetto all'attribuzione precedentemente fatta, la giocata è da considerare nulla e pertanto da ripetere dall'inizio.
  - b. I perni di fissaggio (metallici e non) della sponda frontale in gomma, sono parte integrante delle sponde di testata. Pertanto la boccia che batte su tali oggetti è regolare.
    - i. Il pezzo che per effetto di gioco batte sulla parte superiore della sponda frontale, senza toccare alcun supporto metallico (o di altro materiale) che la sostiene, e poi rientra in campo, è valido; nel caso che invece tocchi la parte metallica (o di altro materiale), anche rientrando in campo, è da considerare nullo.
- L. Qualsiasi corpo estraneo (compreso qualunque materiale non facente parte delle corsie di gioco), oppure una boccia o un pallino usciti da una corsia attigua, che ostacoli involontariamente la traiettoria del pallino o di una boccia, prima che la stessa abbia fatto gioco, provocherà la non validità del tiro, che pertanto dovrà essere ripetuto. **“Prima che la stessa abbia fatto gioco” significa nel caso di un accosto, che non abbia completato il suo percorso e che non abbia urtato alcun pezzo, nel caso di una bocciata che non abbia colpito alcun pezzo e non abbia superato il pezzo dichiarato.**
- a. **Prerequisito imprescindibile per la ripetizione del tiro è che l'arbitro di campo o lo staff arbitrale se presente all'accaduto in una posizione favorevole, rilevino la variazione impropria della traiettoria e la causa della stessa.**
  - b. 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. Il gioco in questo contesto è stato fatto quando in accosto la boccia tirata abbia completato il suo percorso oppure abbia urtato qualche pezzo e in bocciata quando la boccia tirata abbia colpito un pezzo oppure abbia superato il pezzo dichiarato.

- c. 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. **“Prima che questa abbia fatto gioco” significa nel caso di un accosto, che non abbia completato il suo percorso e che non abbia urtato alcun pezzo, nel caso di una bocciata che non abbia colpito alcun pezzo e non abbia superato il pezzo dichiarato nella sua posizione originale.**
- i. La decisione della ripetizione del tiro è prerogativa in prioritaria istanza dell'arbitro di campo e, in seconda, dello staff arbitrale se presente all'accaduto in una posizione favorevole, qualora l'arbitro di campo ne richieda il parere.
- M. La boccia segnata che venga spostata o si sposti da sola, va rimessa al suo posto primitivo.
- N. La boccia non segnata, a seguito di una dimenticanza dell'arbitro di campo, che venga spostata o si sposti da sola, deve essere rimessa dall'Arbitro di campo in una posizione approssimativamente uguale a quella occupata prima dello spostamento, purché tale boccia non sia influente ai fini della giocata o al computo dei punti, altrimenti la giocata è nulla per errore tecnico e deve essere ripetuta dalla medesima testata.
- a. Nel caso di riposizionamento approssimativo di un pezzo, esso deve essere segnato e da quel momento considerato ufficialmente nella nuova posizione per il prosieguo della giocata.
- b. 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, altrimenti sono validi i punti delle bocce segnate che rimangono.
- O. Se due bocce avversarie vengono a trovarsi equidistanti dal pallino, la formazione che ha giocato per ultima e che quindi ha provocato tale equidistanza, deve rigiocare finché avrà preso il punto o fino all'esaurimento delle proprie bocce.
- a. Al termine della giocata, persistendo l'equidistanza, la giocata è nulla e dovrà essere ripetuta dalla medesima testata.
- b. Caso particolare:
- i. la formazione "A", avendo creato l'equidistanza, gioca un'altra boccia ed acquisisce il punto;
- ii. la formazione "B" dichiara la boccia del punto, lancia e colpisce in modo regolare ma NON acquisisce il punto ricreando di fatto l'equidistanza precedente; dovrà pertanto rigiocare finché avrà preso il punto o avrà terminato le proprie bocce;
- iii. quindi chi crea con la propria boccia l'equidistanza deve rigiocare fino all'acquisizione del punto o fino al termine delle bocce disponibili.
- P. La boccia giocata a punto, di raffa o di volo non può essere intenzionalmente fermata, sospinta o deviata dai giocatori, pena l'assegnazione alla formazione avversaria del massimo dei punti. Per massimo dei punti si intendono i punti ottenibili nell'intera giocata in svolgimento.
- Q. 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.

- R. Qualora l'Arbitro di campo errasse nell'attribuzione del o dei punti, tutte le bocce giocate successivamente all'errata valutazione arbitrale dovranno essere rigiocate, sempre che l'esatta posizione delle bocce giocate prima dell'errore possa essere ripristinata.
- 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.
  - Nel caso invece di pezzi spostati e rimessi al loro posto a seguito dell'applicazione della regola del vantaggio, al fine della misurazione dei punti, vale quanto dichiarato dall'Arbitro di campo prima dello spostamento di tali pezzi.
- S. In tutte le manifestazioni dell'alto livello maschile e femminile, nei campionati di società a tutti i livelli (maschili, femminili e giovanili), sia nelle fasi eliminatorie che nelle fasi finali, è fatto obbligo, agli atleti ed alle atlete di posizionare le proprie bocce negli appositi contenitori presenti all'esterno del rettangolo di gioco. Dal 2023 tale norma sarà estesa anche all'intera attività dello Sport per Tutti.
- T. Al giocatore è data facoltà a seguito di una misurazione dell'arbitro di campo di un punto, di richiedere un'ulteriore misurazione di verifica della stessa per tre volte nella partita/set, richiedendo pertanto l'intervento dell'arbitro di impianto/Direttore di gara/Direttore di incontro.**
- U. La decisione sulla validità delle bocce giocate o del pallino è prerogativa in prioritaria istanza dell'arbitro di campo e, in seconda, dello staff arbitrale se presente all'accaduto in una posizione favorevole, qualora l'arbitro di campo ne richieda il parere.

## REGOLA DEL VANTAGGIO

- V. 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 soggetti a tale norma sono da considerarsi validi o meno a discrezione della formazione avversaria. Il tempo limite per poter decidere è di 30 secondi e inizia quando l'arbitro chiama tale regola.
- Nel caso in cui la formazione che può usufruire di tale regola "accetti" la situazione che si sia venuta a creare a fronte di un tiro/accosto irregolare, il gioco procederà come se il tiro/accosto in questione fosse stato regolare, comprensivo di tutti i suoi sviluppi in campo (ed eventualmente fuori: boccia o pallino uscito dalle zone valide di gioco, eccetera).
  - Nel caso in cui la formazione che può usufruire di tale regola non accetti la situazione che si sia venuta a creare a fronte di un tiro/accosto irregolare, il gioco verrà ricostruito come era originariamente secondo quanto previsto all'interno del presente documento in funzione delle tipologie di tiri previsti e delle loro possibili declinazioni.
  - Nel caso in cui per decidere l'accettazione o meno della regola la formazione chieda di vedere il gioco da vicino (vedere VISIONE DI GIOCO, più avanti), il tempo di 60 secondi, o 90 nel caso di atleta disabile, a disposizione per tale azione si sommerà ai 30 a disposizione per effettuare il tiro.

## ARTICOLO 6 - In caso di irregolarità

- A. La verifica della regolarità di posizione del piede più avanzato del giocatore in azione è prerogativa dell'arbitro di campo e parimenti di tutto lo staff arbitrale (Direttore di gara, Direttore di incontro e Arbitro di impianto) a eccezione degli arbitri di campo impegnati in altre corsie.
- a. Al fine di consentire un più corretto controllo dell'infrazione di superamento delle linee previste per ciascun tiro, la direzione di gara o di incontro può incaricare uno o più arbitri dello staff arbitrale alla verifica e gestione delle stesse, nominandoli per l'occasione "guardalinee".
  - b. La prima infrazione comporta il primo avvertimento ufficiale (cartellino bianco) e l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio. La seconda infrazione comporta l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio, e l'ammonizione. La terza infrazione nella medesima partita, comporta l'estromissione del giocatore e della formazione dalla gara.
    - i. La formazione avversaria, avvalendosi della regola del vantaggio, può ritenere valida la boccia lanciata in maniera irregolare anche per tutte e tre le volte nel corso della stessa partita, ma in ogni caso lo staff arbitrale preposto (vedere sopra) richiamerà il giocatore alla prima infrazione, lo ammonirà alla seconda infrazione e lo estrometterà, con tutta la formazione, alla terza.
- B. All'atleta che dopo aver effettuato un tiro come previsto nell'articolo 6, supera le linee E-E1 nel caso di una boccia/tiro di rafferma o volo, oppure le linee D-D1 dopo aver giocato a punto/in accosto, è annullata una boccia tra quelle eventualmente ancora a sua disposizione da giocare nella tornata.
- a. In questa norma non esiste la regola del vantaggio, pertanto lo staff arbitrale annullerà una boccia ancora da giocare, indipendentemente dalla volontà della formazione avversaria.
- C. Qualora il giocatore in azione superasse i trenta secondi di tempo concessi per effettuare un tiro, è annullata una boccia tra quelle eventualmente ancora a disposizione della formazione da giocare nella tornata. Qualora i trenta secondi fossero superati prima di lanciare il pallino, il lancio dello stesso passerebbe alla formazione avversaria. Nel caso questo fosse già il secondo lancio, il pallino sarà posizionato sul punto d'acchito.
- a. Detta norma non è soggetta alla regola del vantaggio pertanto la decisione dell'Arbitro con funzioni arbitrali sul campo è DEFINITIVA.
- D. Qualora un giocatore in una gara chieda il permesso all'arbitro di uscire dal campo per un motivo extra di gioco che non sia un infortunio e l'assenza supererà i 5 minuti, l'arbitro decreterà al giocatore la partita persa; se la richiesta avviene durante un incontro di Campionato a squadre ed il giocatore supera i 5 minuti dovrà essere sostituito, qualora siano esaurite le sostituzioni, l'arbitro decreterà il set perso alla squadra.
- E. 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.
- F. I casi non soggetti alla regola del vantaggio, per cui a fronte di un'infrazione l'arbitro procederà all'annullamento diretto e all'eventuale ricostruzione del gioco, sono:**
- a. **il superamento del tempo per effettuare una giocata a punto, di rafferma, di volo o lanciare il pallino;**

- b. **il superamento delle linee E-E1 nel caso di una bocciata/tiro di raffa o volo, e delle linee D-D1 dopo aver giocato a punto/in accosto (finite le bocce a disposizione si passerà al richiamo ufficiale/cartellino bianco, ammonizione/cartellino giallo, ecc.);**
- c. **le bocciate di volo e di raffa che toccano la tavola di fondo, o la tavola laterale e poi quella di fondo, senza aver colpito alcun pezzo prima;**
- d. **il lancio irregolare del pallino quando tocca la tavola laterale o si ferma a una distanza uguale o inferiore ai 13 centimetri dalla stessa;**
- e. **la boccia giocata a punto che non superi la linea D-D1;**
- f. **la boccia giocata a punto che tocchi direttamente l'asse di fondo (gomma nera) senza toccare null'altro prima.**

## ARTICOLO 7 - GIOCATA A PUNTO

- A. La giocata a punto consiste generalmente nell'avvicinare la propria boccia al pallino o in altre posizioni del campo utili allo svolgimento tattico della partita.
- B. Durante il rilascio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B-B1, col piede più avanzato ed a contatto del terreno, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio. Tale linea può essere oltrepassata soltanto dopo avere lanciato la boccia.
  - a. Il giocatore può uscire dalla linea di lancio, anche con la boccia in mano, fino alla linea D-D1, soltanto per livellare il terreno. **La suddetta regola vale anche dopo aver tirato/giocato l'ultima boccia a propria disposizione, pertanto l'atleta potrà superare la linea indicata (D-D1) solo quando la boccia giocata avrà completato il suo percorso, fermandosi e facendo gioco (anche in caso di applicazione della regola del vantaggio da definire).**
    - i. **In altre parole, si estende la regola in materia di superamento delle linee consentite a seguito di una giocata a punto (valida per la prima boccia giocata in coppia o in terna e le prime tre giocate nell'individuale), anche all'ultima da giocare.**
- C. La boccia giocata (direttamente, dunque non per effetto di gioco) che non superi la linea D-D1 (nove metri), è nulla.
- D. La boccia si intende giocata a punto quando in seguito al suo rilascio oltrepassi la riga B-B1 nel senso di gioco.
  - a. Non si intende pertanto giocata, una boccia appoggiata a terra (in pratica, sul posto) e poi ripresa per essere rilasciata successivamente nel senso di gioco.
- E. La formazione alla quale viene annullata la prima boccia giocata, deve rigiocarne un'altra, e così di seguito finché avrà fatto gioco valido o 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. **Per "aver fatto gioco valido" si intende in questo contesto che la boccia giocata sia rimasta regolarmente in campo.**

- F. Non si può giocare un'altra boccia prima che quella precedentemente giocata sia ferma, pena l'annullamento della stessa, salvo regola del vantaggio.
- a. Pena la stessa sanzione, non si può giocare una boccia prima che l'Arbitro di campo abbia attribuito il punto.
- G. Qualora l'Arbitro di campo togliesse involontariamente dal campo di gioco una boccia che ha toccato le tavole perimetrali senza concedere la regola del vantaggio, la boccia è nulla.
- H. Se durante la misurazione del punto l'Arbitro di campo sposta una delle bocce segnate, tale boccia deve essere rimessa a posto e la misurazione ripetuta. Se la differenza nella misurazione è tale da non sollevare alcun dubbio nell'attribuzione del punto, lo stesso verrà aggiudicato dall'Arbitro; in ipotesi contraria verrà dichiarata la parità del punto.
- a. Se durante la verifica della misurazione da parte dell'Arbitro di impianto viene mossa una boccia, vale quanto dichiarato in precedenza dall'Arbitro di campo.

### Spostamento delle bocce nella giocata a punto e misurazioni dei punti

- I. Gli spostamenti delle bocce o del pallino e le misurazioni dei punti devono essere misurati con l'attrezzo impiegato nella partita; per le distanze maggiori e/o di difficile valutazione, l'arbitro può ricorrere al metro estensibile (o rotella metrica), al misuratore laser, all'antenna telescopica, al compasso (da biliardo) 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

- J. Per urto diretto si intende lo spostamento di un pezzo fermo (boccia o pallino) provocato solo ed esclusivamente da una boccia giocata a punto.
- K. La boccia giocata che urtando contro qualsiasi altra o contro il pallino, sposti una o l'altro per un tratto superiore a cm. 50 è nulla e il pezzo mosso va rimesso al suo posto precedente, salvo regola del vantaggio (fig. 3).
- a. Nel caso in cui il pezzo urtato non si sposti per oltre 50 cm ma la boccia giocata dall'urto con il pezzo prosegua la sua traiettoria per oltre 50 cm, il pezzo urtato verrà rimesso al suo posto originario mentre la boccia giocata in ogni caso resterà nella posizione acquisita, salvo regola del vantaggio (fig. 4).

Figura 3

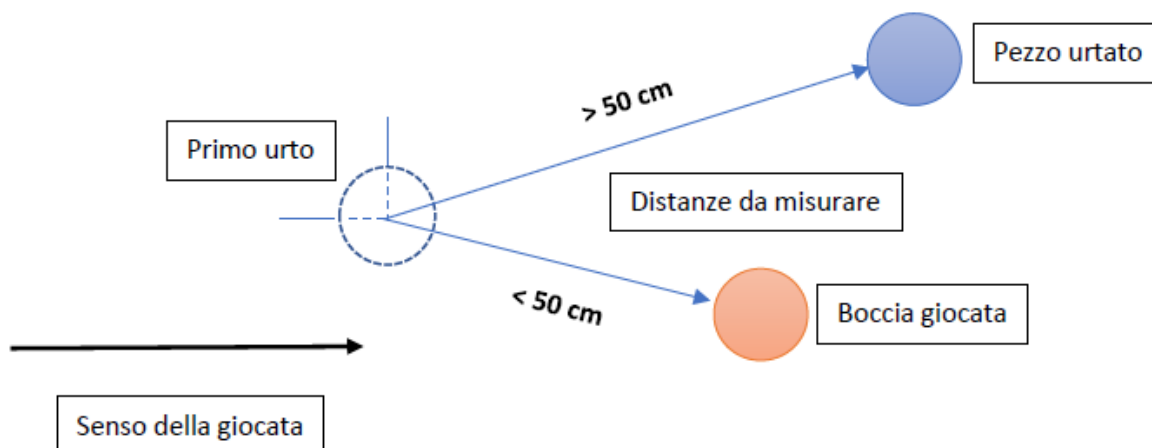
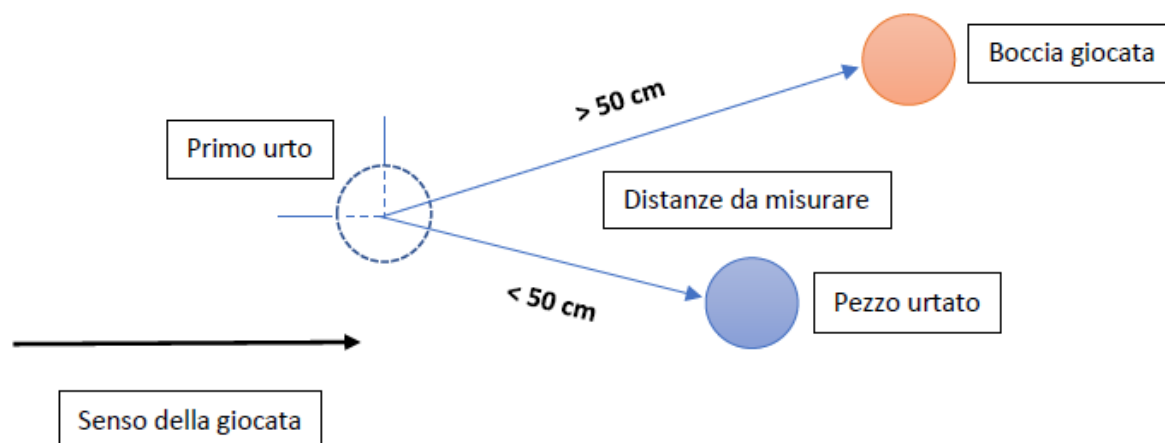


Figura 4



### Urto diretto “a catena”

- L. Per urto diretto “a catena” si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) di cui solo il primo spostamento è provocato dalla boccia giocata a punto.
  - a. Gli altri spostamenti sono dunque di fatto provocati dall’urto del primo pezzo su altri pezzi.

- M. 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. 50, è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente, salvo regola del vantaggio (fig. 5a).
- N. Nel caso in cui una boccia giocata urtando il pallino ne provochi l'urto contro un'altra boccia, è necessario effettuare le seguenti misurazioni (vedere fig. 5b):
- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia urtata (in questo caso minore di 50 cm); se fosse stata superiore la boccia giocata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale, salvo regola del vantaggio;
  - Dalla posizione originaria del pallino direttamente alla posizione finale dello stesso; se fosse superiore ai 50 cm la boccia giocata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale, salvo regola del vantaggio; nel caso fosse inferiore si procede con la successiva misurazione;
  - Dalla posizione originaria del pallino alla boccia giocata (in questo caso minore di 50 cm); se fosse stata superiore la boccia giocata rimarrebbe nella posizione assunta e si sarebbero rimessi a posto i pezzi mossi, salvo regola del vantaggio.

Figura 5a

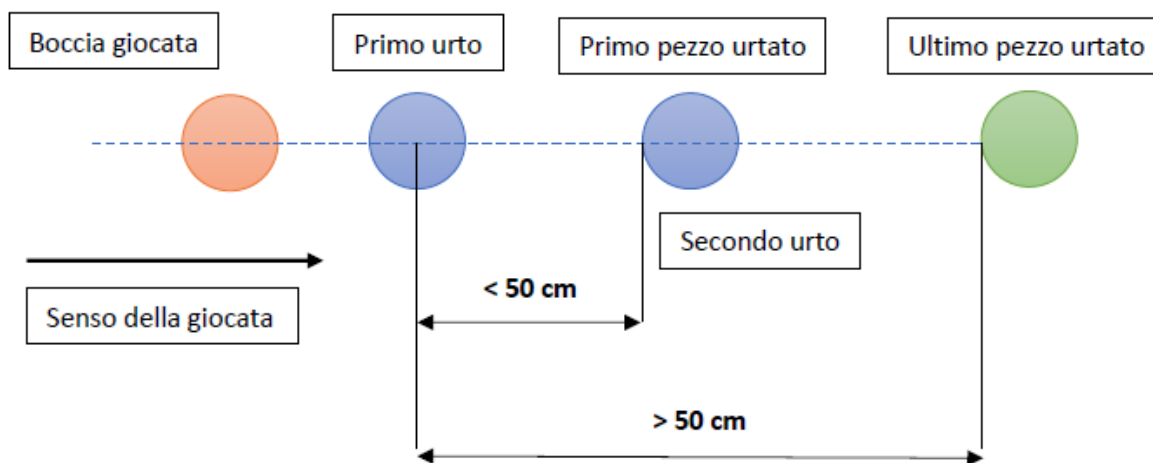
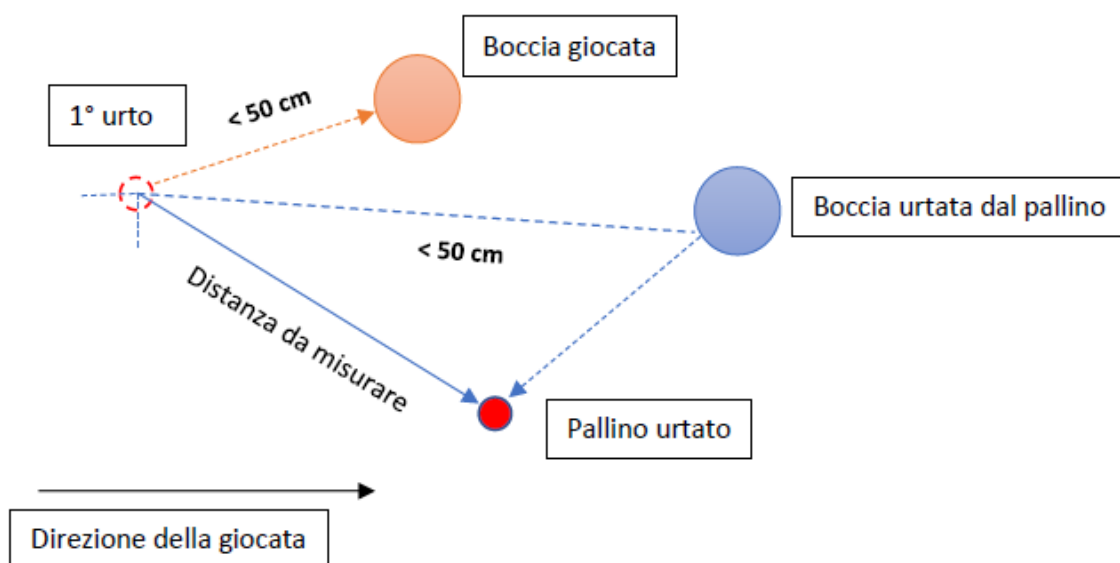




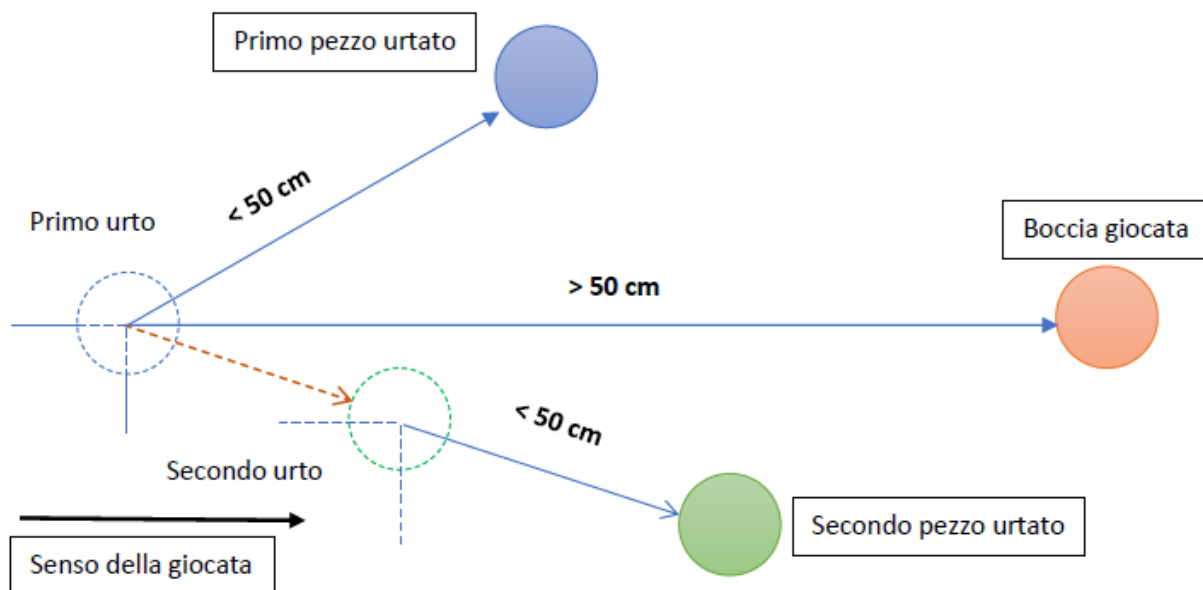
Figura 5b



### Urto diretto non “a catena”

- O. Per urto diretto **non** “a catena” si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) provocati tutti dalla boccia giocata a punto.
- P. La boccia giocata che sposta uno o più pezzi senza che rientrino nelle due casistiche precedenti e percorra più di cm 50 dal segno del primo pezzo urtato rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale, salvo regola del vantaggio (figura 6).
- a. Le misurazioni da effettuare sono:
    - i. distanza dello spostamento di ogni singolo pezzo urtato dalla sua posizione originaria
      1. se superiore a 50 cm la boccia giocata è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente, salvo regola del vantaggio, e non occorre procedere con ulteriori misurazioni;
      2. se inferiore a 50 cm occorre proseguire con la successiva misurazione;
    - ii. distanza dal primo urto a fine corsa della boccia giocata
      1. se superiore a 50 cm la boccia giocata rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale, salvo regola del vantaggio, e non occorre procedere con ulteriori misurazioni;
      2. se inferiore a 50 cm non sono occorse infrazioni.

Figura 6



- Q. 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).
- a. La regola è valida anche per il pallino spinto alla tavola di fondo (corpo unico, fig. 8-9)

Figura 7

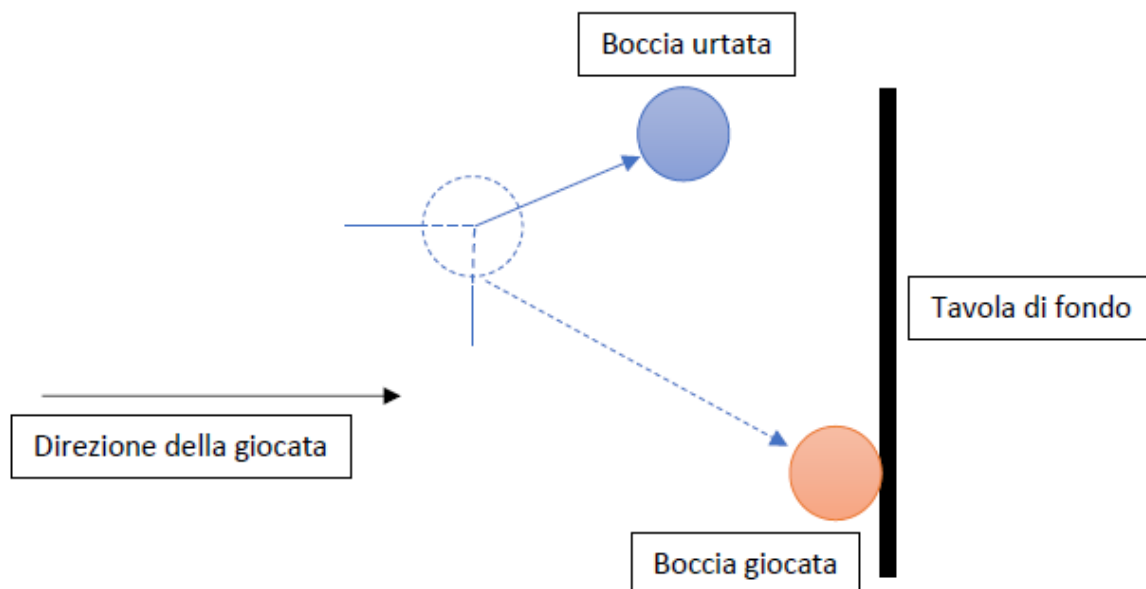


Figura 8

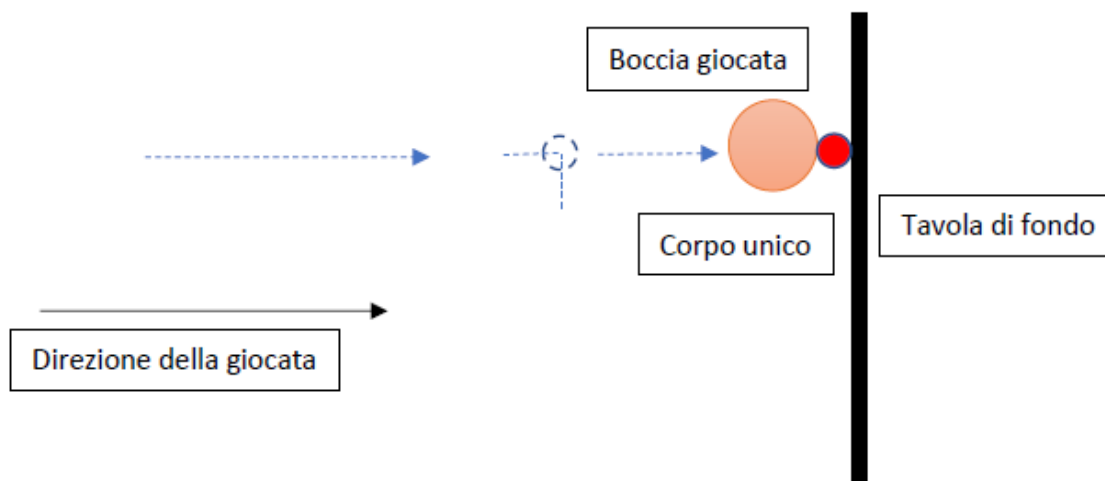
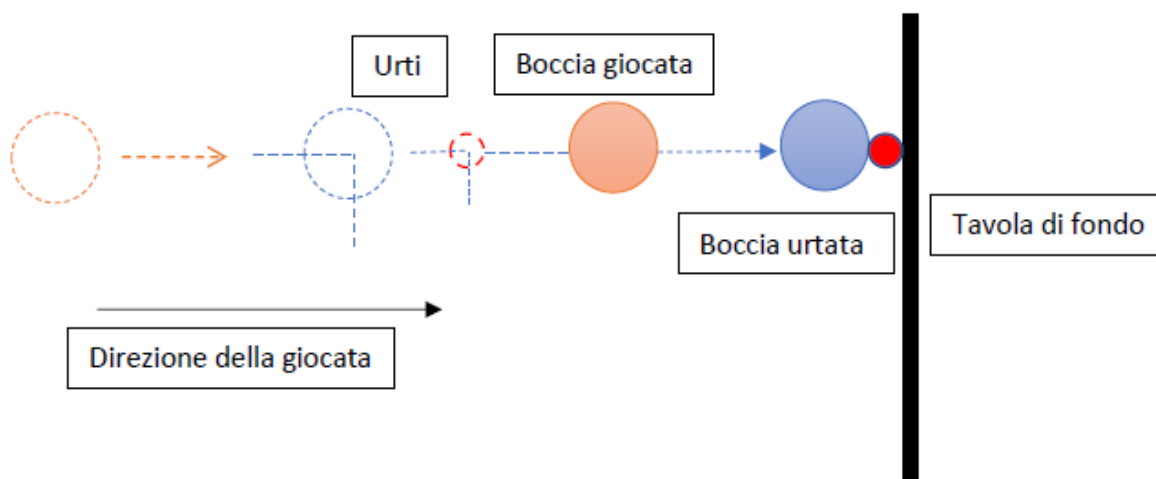
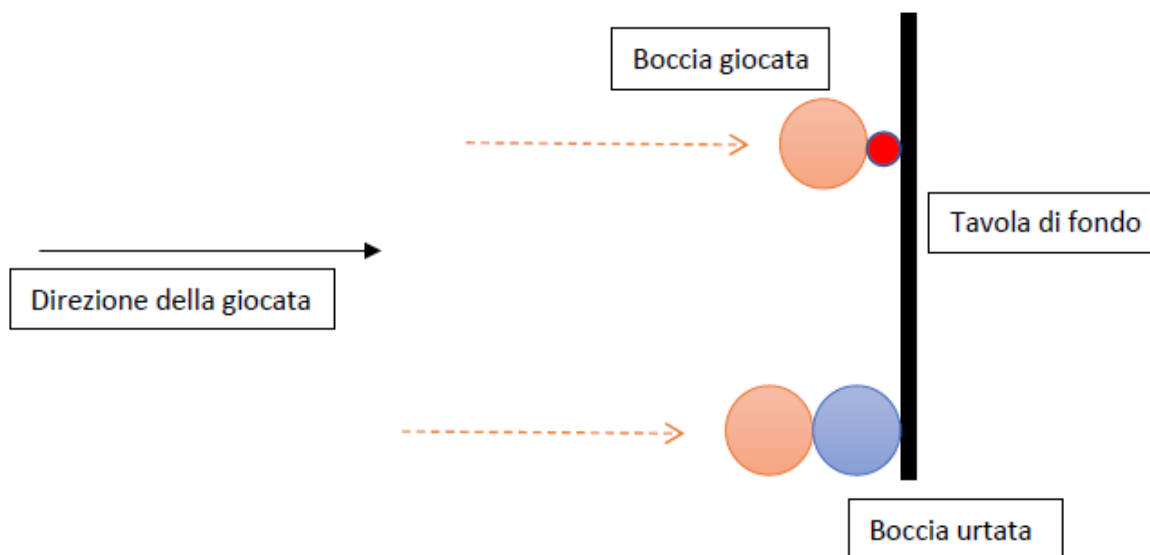


Figura 9



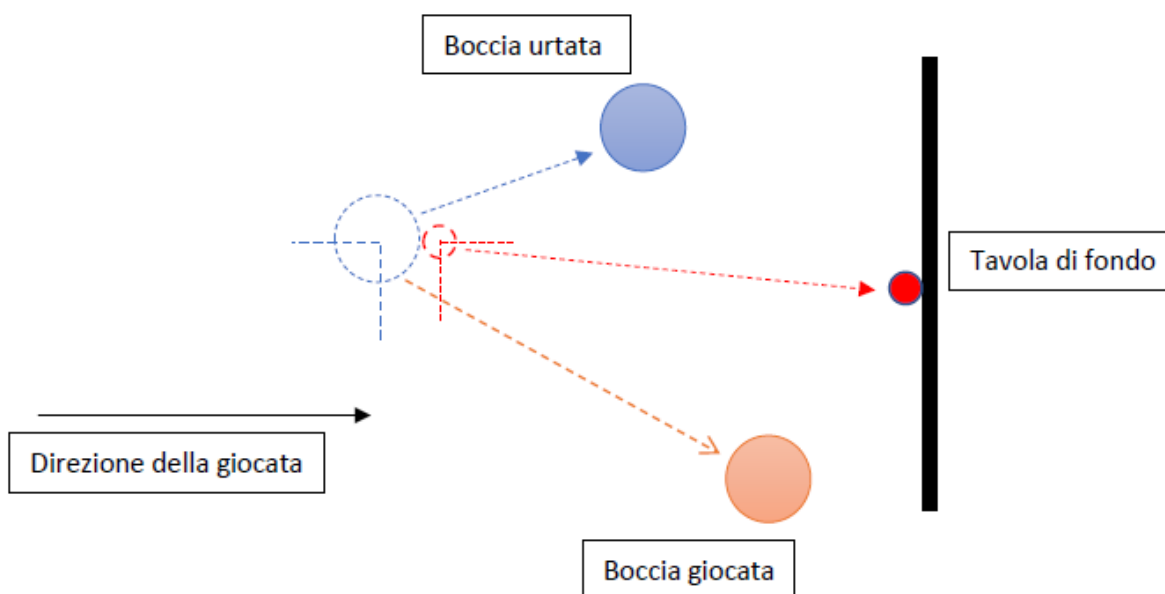
- R. La boccia giocata a punto che si appoggia ad un pezzo (boccia o pallino) fermo contro la tavola di fondo è nulla, salvo regola del vantaggio (fig. 10).
- a. Con la boccia nulla, tutti i pezzi mossi vanno rimessi nella posizione precedente.

Figura 10



S. La boccia è valida (salvo altre regole sopra descritte) quando 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).

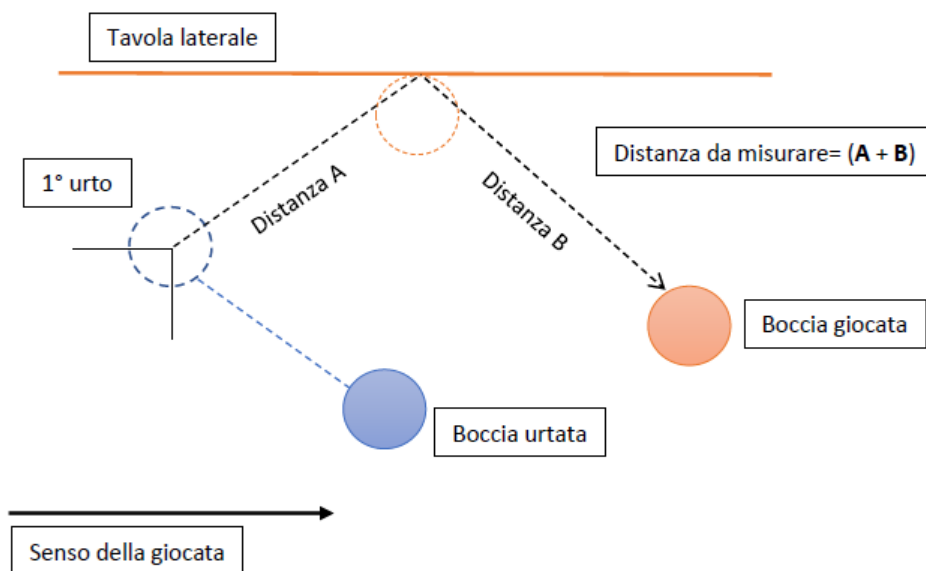
Figura 11



T. Nel caso che la boccia giocata od altre bocce o il pallino, durante il loro spostamento a seguito di un urto, urtino contro le tavole laterali, per verificare la validità degli spostamenti occorre misurare la

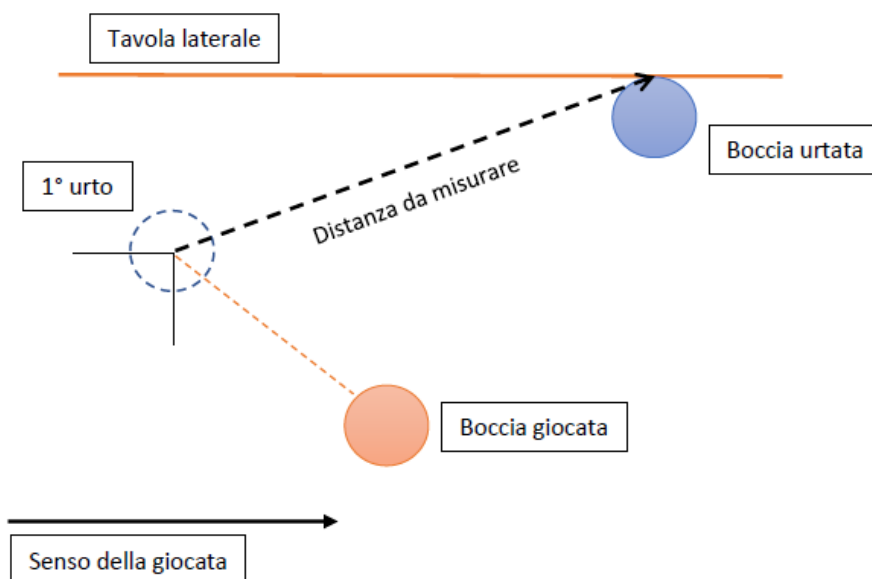
distanza dal punto del primo urto al punto di contatto con la tavola e da qui alla circonferenza del pezzo interessato (Figura 12).

Figura 12



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

Figura 13



## ARTICOLO 8 - GIOCATA DI RAFFA

- A. La giocata di raffa consiste nel colpire con o senza l'ausilio del terreno una boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarato all'Arbitro di campo.
- B. Perché la boccia giocata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B1 il pezzo che intende colpire e deve attendere l'autorizzazione dell'arbitro ad effettuare il tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e tutti i pezzi eventualmente mossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo regola del vantaggio. Le dichiarazioni di tiro valide sono:
- a. pallino;
  - b. boccia del punto;
  - c. boccia del secondo punto, e così via.
- C. Durante il tiro non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea di lancio (B-B1) col piede più avanzato ed a contatto del terreno, altrimenti la boccia lanciata è nulla, salvo la regola del vantaggio.
- a. Il giocatore può uscire dalla linea di lancio, dopo aver rilasciato la boccia per effettuare il tiro, fino alla linea E-E1. **La suddetta regola vale anche dopo aver tirato/giocato l'ultima boccia a propria disposizione, pertanto l'atleta potrà superare la linea indicata (E-E1) solo quando la boccia giocata avrà completato il suo percorso, fermandosi e facendo gioco (anche in caso di applicazione della regola del vantaggio da definire).**
    - i. **In altre parole, si estende la regola in materia di superamento delle linee consentite a seguito di una giocata di raffa (valida per la prima boccia giocata in coppia o in terna e le prime tre giocate nell'individuale), anche all'ultima da giocare.**
- D. I pezzi posti a 13 cm o meno da quanto dichiarato costituiscono "bersaglio". L'arbitro di campo deve indicare attraverso i segni convenzionali ufficiali internazionali, prima di autorizzare il tiro, quali sono i pezzi posti a 13 cm. o meno dal pezzo indicato e dunque se costituiscono un "bersaglio".
- a. **Affinché la giocata sia dichiarata valida, il pezzo dichiarato dall'atleta deve essere toccato, anche se non dovesse spostarsi dalla sua posizione iniziale o dovesse, per effetto di gioco, tornarci; in caso contrario quanto mosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio.**
  - b. Nel caso il bersaglio sia costituito da 2 o più pezzi, i quali fanno corpo unico, il tiro è valido anche se il pezzo dichiarato non si sposta.
- 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 e tutti i pezzi mossi vanno rimessi al loro posto originario, 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.

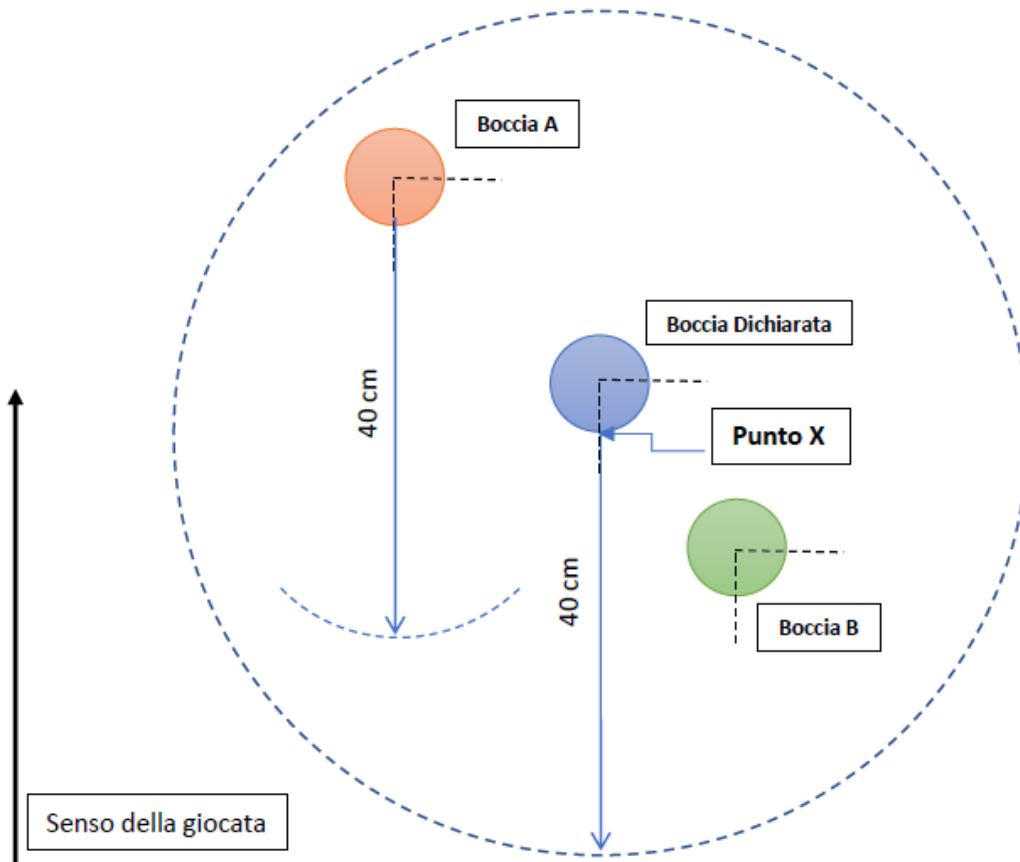
- G. La boccia lanciata che colpisce direttamente l'asse di fondo o l'asse laterale prima e quella di fondo poi (quindi senza colpire nulla prima di giungere alla stessa) è nulla senza regola del vantaggio anche se tornando dietro vada ad urtare bocce o pallino.
- H. **La giocata di rafa è consentita su tutti i pezzi in ogni posizione della corsia di gioco valido.**
- a. **Pertanto, in ogni posizione del pallino, anche per effetto di gioco, è possibile bocciare le bocce già presenti in campo e quelle successivamente giocate oltre la linea dei nove metri (D-D1).**

## ARTICOLO 9 - GIOCATA DI VOLO

- A. La giocata di volo consiste nel colpire direttamente o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno una boccia avversaria o anche propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'Arbitro di campo.
- B. **Nella giocata di volo, si possono colpire tutti i pezzi (bocce e pallino) posti ad una distanza entro i 40 cm. dal pezzo dichiarato purché il pezzo dichiarato dall'atleta sia toccato, anche se non dovesse spostarsi dalla sua posizione iniziale o dovesse, per effetto di gioco, tornarci; in caso contrario quanto mosso deve essere rimesso al suo posto, salvo la regola del vantaggio.**
- a. Qualora la boccia che pur battendo entro l'arco di cerchio avente raggio di cm. 40 dal pezzo dichiarato, colpisca un pezzo del bersaglio posto entro i cm. 40 dalla battuta (boccia A o B), ed il pezzo dichiarato non venga mosso, è nulla e quanto mosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio (Fig. 14). Nel caso il pezzo dichiarato venga mosso prima dall'asse di fondo, lo stesso deve essere rimesso al suo posto, salvo regola del vantaggio.
- C. Perché la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare stando dentro la linea B-B1 il pezzo che intende colpire e attendere che l'Arbitro di campo tracci un arco di cerchio avente raggio di 40 cm davanti al pezzo dichiarato, rispetto al senso di gioco, con centro tangente ad esso (vedere figura 14, punto X) e dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e tutti i pezzi eventualmente mossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo regola del vantaggio.
- a. Per tutte le bocce poste oltre la boccia dichiarata (boccia A, figura 14) dovrà essere tracciato un arco di cerchio di 40 cm che corrisponde all'area di battuta valida nel tiro di volo per quello specifico pezzo.
- b. Per tutte le bocce poste prima della boccia dichiarata (boccia B, figura 14) non è necessario tracciare un arco di cerchio poiché l'area di battuta valida è solo e soltanto quella prevista dinanzi al pezzo, già tracciata per la boccia dichiarata.
- c. **Il cerchio completo che l'arbitro di campo potrebbe tracciare intorno al pezzo dichiarato allo scopo di valutare i pezzi eventualmente a bersaglio, avrà come unico centro quello tangente al pezzo dichiarato, ossia davanti rispetto al senso di gioco (punto X, figura 14).**

- D. Le dichiarazioni di tiro valide sono:
- a. pallino;
  - b. boccia del punto;
  - c. boccia del secondo punto, e così via.
- E. Durante il tiro non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea di lancio (C-C1) col piede più avanzato ed a contatto del terreno, altrimenti la boccia lanciata è nulla, salvo la regola del vantaggio.
- a. Il giocatore può uscire dalla linea di lancio, dopo aver rilasciato la boccia per effettuare il tiro, fino alla linea E-E1. La suddetta regola vale anche dopo aver tirato/giocato l'ultima boccia a propria disposizione, pertanto l'atleta potrà superare la linea indicata (E-E1) solo quando la boccia giocata avrà completato il suo percorso, fermandosi e facendo gioco (anche in caso di applicazione della regola del vantaggio da definire).
    - i. In altre parole, si estende la regola in materia di superamento delle linee consentite a seguito di una giocata di raffa (valida per la prima boccia giocata in coppia o in terna e le prime tre giocate nell'individuale), anche all'ultima da giocare.

Figura 14





- F. La boccia lanciata che colpisce direttamente l'asse di fondo o l'asse laterale e poi quella di fondo (quindi senza colpire nulla prima di giungere all'asse di fondo) è nulla senza regola del vantaggio anche se tornando indietro vada ad urtare bocce o pallino.

## ARTICOLO 10 - VISIONE DEL GIOCO

- A. È concesso un minuto a formazione, massimo tre volte per ogni partita/set, per andare a vedere il gioco da vicino (oltrepassando dunque la linea B-B1); qualora sia presente un giocatore diversamente abile il tempo sarà di 90 secondi per tre volte.
- Il tempo concesso per vedere il gioco da vicino si somma a quello a disposizione per effettuare il tiro (60/90 secondi + 30 secondi);
  - il gioco può essere visionato contemporaneamente anche da tutti i componenti della formazione;
  - se prima di richiedere di vedere il gioco da vicino, una formazione utilizza per esempio 15 secondi per decidere, al termine dei 60 previsti per la visione di gioco, alla stessa rimarranno soltanto altri 15 secondi (dei 30 precedenti) dedicati al tiro.
- B. Qualora un atleta si assenti momentaneamente dalla corsia di gioco (previo assenso dell'arbitro di campo), l'arbitro considererà tale assenza come una delle tre possibilità di visione del gioco, pur essendo eventualmente l'assenza superiore al minuto e nel massimo di 5 minuti.

## ARTICOLO 10 - In caso di irregolarità

- A. La formazione che commette l'irregolarità, superando i tempi previsti, 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/set, viene estromessa dalla gara.

## ARTICOLO 11 - TIRI DI PROVA

- A. Prima dell'inizio di ogni partita, ciascun giocatore può effettuare dei tiri di prova mediante una andata ed un ritorno alla testata di partenza con il numero di bocce previste per la specialità nella quale si sta gareggiando. Il numero dei tiri di prova è previsto e normato nei regolamenti delle specifiche manifestazioni e/o nelle Disposizioni Tecniche della stagione di riferimento. Lo stesso dicasi per il tempo concesso per l'eventuale fase di "riscaldamento", diversa e distinta dai Tiri di Prova.
- B. I tiri di prova possono essere effettuati quando:
- ambidue le formazioni sono presenti in corsia;
  - la partita, interrotta per causa di forza maggiore, viene continuata in corsia diversa del medesimo impianto oppure viene continuata in un altro impianto sportivo.
- C. La formazione che vince per assenza, rinuncia o squalifica dell'avversario, non ha diritto ai tiri di prova.