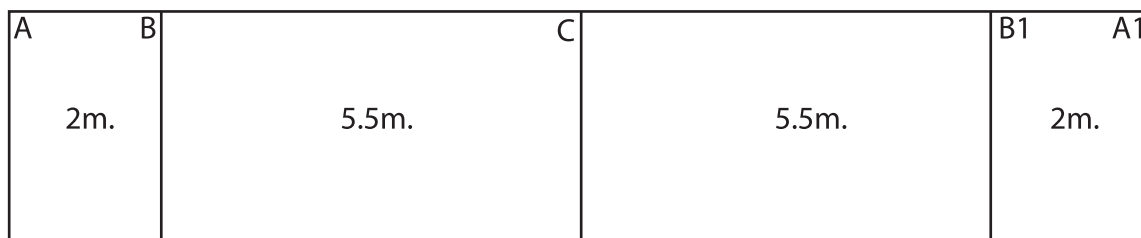


REGOLAMENTO TECNICO PER NEW BEACH BOCCE

1 - CORSIE DI GIOCO

Le corsie di gioco verranno delimitate con fasce in materiale plastico di larghezza di cm.5 circa posizionate su terreno sabbioso livellato grossolanamente ed avranno le seguenti dimensioni: mt.15x3 suddiviso in 4 spazi come da disegno sottostante.



le linee B/B1 sono le linee di lancio, la linea C è la linea di centrocampo.

2 - FASI DI GIOCO

La partita inizia con il sorteggio tra le formazioni per chi tira la prima boccia. All'inizio il pallino va posizionato al centro delle zone C/B1 o C/B. Nelle successive giocate il pallino è valido se lanciato nella zona C/B1 o C/B a seconda della zona di inizio gara. Se una formazione sbaglia il lancio, toccherà all'altra tirare il pallino per la squadra che ha sbagliato; in caso di ulteriore sbaglio il pallino verrà posizionato dall'arbitro al centro della zona C/B1 o C/B.

Le zone A/B - A1/B1 rappresentano le pedane di lancio e pertanto non fanno parte del campo giocabile se non per la zona di lancio delle bocce, quindi tutte le bocce che toccano le linee laterali o quelle B e B1, sia per effetto di gioco sia perchè lanciate direttamente, sono nulle. Una volta tirata la prima boccia, l'avversario tirerà le sue bocce fino all'acquisizione del punto; solo allora il primo giocatore potrà giocare le altre.

Se il pallino esce per effetto di gioco dalle linee di delimitazione, è nullo e si dovrà ripetere la giocata dalla medesima testata.

Le linee di gioco B e B1 non sono superabili durante la giocata finchè la boccia tirata non sia ferma; se oltrepassata durante il lancio, la boccia è nulla.

Si può oltrepassare la riga di lancio solo dopo aver giocato l'ultima boccia che deve aver già toccato il terreno di gioco; non è previsto andar a vedere il gioco da vicino; il giocatore a cui spetta la giocata dovrà essere solo nella pedana di lancio e senza bocce d'intralcio a terra e non potrà, durante il tiro, avere piedi esterni alla pedana. Gli altri giocatori dovranno posizionarsi dietro al terreno di gioco. Le partite terminano ai punti 13. Ogni boccia inserita vicino al pallino dà diritto ad 1 punto; la formazione in svantaggio ha la possibilità, solo 1 volta a partita, di chiamare il jolly con l'ultima boccia di una giocata utile.

Tale facoltà consiste nel colpire il pallino (il quale dovrà essere toccato e non mosso dalla sola sabbia per effetto di gioco) che verrà posto dall'arbitro al centro della linea B1 o B; tale giocata darà diritto a 3 punti bonus. Affinchè il gioco non risulti falsato da eventuali spostamenti sarebbe bene che l'arbitro disponesse di un secondo pallino.

Nel caso in cui la squadra avversaria ha ancora delle bocce da giocare, questa dovrà terminare la propria giocata e conteggiare i punti che verranno acquisiti che verranno calcolati e assegnati sola al termine di ogni giocata. La partita finisce nel momento in cui una formazione raggiunge o supera i punti 13; se li supera con il jolly, gli avversari potranno tirare le eventuali bocce rimaste. In caso di parità si andrà ad una ulteriore giocata. Nella formula a terzine, in caso di parità si procederà con i tiri ad oltranza sul pallino posto al centro dell'area B/C o C/B1.

3 - BOCCE E PALLINO

Le bocce da gioco dovranno essere di colore molto evidente al fine di facilitarne la visibilità e quindi catalizzare l'attenzione del pubblico. Le dimensioni dovranno essere comprese tra i 95 e 100mm di diametro con un peso variabile tra i 650 e 705 grammi.

Il pallino dovrà essere in tinta unita con un diametro di cm.5 ed un peso di 100 grammi circa.