

Alle Società Bocciofile partecipanti  
all'XI Camp. Provinciale  
Loro Sedi

Oggetto: modalità svolgimento Play-Off dell' XI° Campionato Provinciale 2021

Viste le classifiche finali ed il Programma/Regolamento accedono direttamente alla fase finale le Società:

PER IL GIRONE "A" Aurora.

PER IL GIRONE "B" Pol. S. Lucia

- Accedono ai Play-off per determinare la seconda classificata di ciascun girone:

**GIRONE A**

2^ Class. A.B. VIBONESE

3^ Class. CARAFFA/VISCONTI

4^ Class. FILADELFIA

5^ Class. POL. MALASPINA

**GIRONE B**

2^ Class. FOLGORE

3^ Class. PIANOPOLI 2003

4^ Class. GARIBALDINA

5^ Class. CARDINALE

- I Play-Off si disputano Domenica 07 Novembre con inizio alle ore 8,30 con il seguente orario e modalità:

Primo Turno ore 8:30 – 10:15 (partite agli 11 punti)

Secondo Turno ore 10:30 – 12:15 (partite agli 11 punti, combinato 8 mandate)

**GIRONE A**

*A.B. VIBONESE – POL. MALASPINA giocano a Cortale Bocciofila "Cortale"*

*CARAFFA/VISCONTI – FILADELFIA giocano a Lamezia Terme "Pol. Malaspina"*

**GIRONE B**

*FOLGORE – CARDINALE giocano a Sant' Onofrio "Aurora"*

*PIANOPOLI 2003 - GARIBALDINA giocano a Vibo Valentia "A. B. Vibonese"*

Le vincenti si incontrano nel pomeriggio con il seguente orario e modalità:

Primo Turno ore 14:30 – 16:15 (partite agli 11 punti)

Secondo Turno ore 16:30 – 18:15 (partite agli 11 punti, combinato 8 mandate)

Le vincenti del girone "A" giocano ad Acconia Società "U Postararu"

Le vincenti del girone "B" giocano a Pizzo Bocciofila "Pizzo"

**LA DISPOSIZIONE DEI CAMPI RIMANE COME NELLA FASE A GIRONI**

In tutte le partite non è prevista la parità:

- nelle partite tradizionali verrà effettuato un tiro supplementare senza annullo del pallino;
- nel COMBINATO saranno effettuate due giocate supplementari con due bocce per giocatore, la prova terminerà non appena una delle due Squadre, a parità di bocce giocate, si troverà in vantaggio. Il pallino sarà lanciato una sola volta da ciascun giocatore. Dopo il sorteggio, il vincitore sceglie se puntare o tirare e lancia il pallino. Si procederà allo stesso modo se permane la parità.

**VINCE L'INCONTRO LA SOCIETA' CHE AVRA' VINTO PIU' PARTITE**

*A parità di partite vinte si procederà allo spareggio nel modo seguente:*

*si effettuerà una prova supplementare consistente in tre bocce al Punto e tre Tiri al pallino (totale sei) per ogni squadra.*

Due pallini bianchi (uno per il tiro e uno per il punto), vengono collocati in due cerchi del raggio di cm. 70 (tipo combinato) posti al centro del rettangolo dei cinque metri, su due campi scelti per sorteggio (esclusi i campi laterali).

Ogni Squadra designerà sei giocatori (tre per il punto e tre per il tiro) con relativo ordine di partenza, il quale verrà rispettato fino al termine della prova.

L'ordine di inizio e l'alternanza nel punto/tiro o tiro/punto è stabilita per sorteggio, e viene mantenuta sino al termine della prova.

Per tutta la durata della prova le due Squadre giocheranno sempre, alternativamente, una boccia ciascuna.

Ogni pallino colpito e ogni boccia puntata nel cerchio (per entrambi vale il regolamento del Combinato) assegnano un punto. Eventuali carreaux e biberon non vengono presi in considerazione.

In caso di ulteriore parità si prosegue ad oltranza (ripartendo dall'ordine di giocata iniziale), e la prova terminerà non appena una delle due Squadre, a parità di bocce giocate, si troverà in vantaggio.

## **SOSTITUZIONI**

È ammessa la sostituzione di un giocatore in tutti gli incontri, nelle formazioni terne, coppie e individuale non potrà essere fatto negli ultimi dieci minuti di gioco, nel combinato la sostituzione dovrà essere effettuata entro la fine della sesta giocata da effettuarsi al termine della giocata o durante il time-out. La sostituzione di un giocatore può essere effettuata anche tra la consegna delle formazioni all'Arbitro e l'inizio delle partite.

Le sostituzioni potranno essere effettuate con i giocatori segnalati dall'Allenatore e che non abbiano partecipato allo stesso turno di gioco.

La sostituzione si intende effettuata solo se il giocatore è sceso in campo su autorizzazione del Direttore di Gara.

## **TIME-OUT**

**a.** è ammesso in tutte le prove;

**b.** la sua durata è di un minuto. e non viene recuperato;

**c.** si effettua alla fine della giocata;

**d.** nel gioco tradizionale non potrà essere chiesto negli ultimi dieci minuti di gioco;

**e.** nel Combinato potrà essere effettuato entro il termine della sesta giocata.

## **SEGUIRA' PROGRAMMA/REGOLAMENTO PER LA FASE FINALE**

Per quanto non contemplato nel suddetto Programma/Regolamento vigono le norme tecniche, organizzative e statutarie della F.I.B. SETTORE "VOLO".

Il Coordinatore del Campionato  
Salvatore Franzè