



CBI

CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE

PUNTO RAFFA VOLO

BOCCE BEACH

REGOLAMENTO

1. Norme generali

Si gioca sulla sabbia su campo spianato (livellato) di lunghezza di mt. 10 e larghezza di mt. 2,5/3, ove vengono posizionati quattro cerchi di diverso diametro. Il campo deve essere limitato con corde colorate.

Il gioco consiste nel lanciare la boccia dentro un cerchio nel rispetto di quanto previsto dall'articolo 3.

Le formazioni possono essere:

- individuale: uno contro uno con quattro bocce per giocatore;
- coppia: due contro due con due bocce per giocatore.

Il giocatore individuale deve effettuare quattro tiri per ogni cerchio-bersaglio, iniziando dal più grande proseguendo poi, di cerchio in cerchio, fino al più piccolo. Ogni giocatore della formazione delle coppie deve effettuare due tiri, alternandosi con il compagno, rispettando la stessa sequenza dei cerchi bersaglio della gara individuale.

Le squadre si alternano nelle giocate ai singoli cerchi bersaglio

Vince la formazione che ha conseguito il miglior punteggio secondo la tabella punteggi di seguito indicata al punto 4.

2. Attrezzatura di gioco

I 4 cerchi bersaglio avranno rispettivamente un diametro di cm.20, cm.30, cm.40 e cm.50. I cerchi bersaglio devono essere di diverso colore, anche di quello del cerchio di posizione di partenza.

4 bocce sintetiche di diametro mm. 100 - peso gr.700. Le formazioni partecipanti devono giocare con bocce di colore completamente diverso.

3. Modalità e obiettivo del gioco

- ❖ Si posiziona il cerchio di partenza a 6 metri del primo cerchio bersaglio. Il cerchio di partenza dovrà essere di un diametro minimo di 50 cm e massimo di 60 cm. Il primo giocatore della squadra sorteggiata ad iniziare la partita, si posizionerà interamente all'interno del cerchio di partenza e non potrà uscire dallo stesso finché la boccia lanciata non avrà toccato terra, pena l'annullamento della boccia giocata.
 - I 4 cerchi bersaglio di differente colore vengono posizionati nel modo seguente:
 - il cerchio di Ø 50 cm a 6 metri dalla linea di lancio
 - il cerchio di Ø 40 cm a 7 metri dalla linea di lancio
 - il cerchio di Ø 30 cm a 8 metri dalla linea di lancio
 - il cerchio di Ø 20 cm a 9 metri dalla linea di lancio.
- ❖ E' prevista una fase di riscaldamento per un tempo massimo di 5 minuti per formazione.
- ❖ L'arbitro di incontro effettua il sorteggio per stabilire chi inizia il primo turno di lancio.
- ❖ La formazione prima sorteggiata procede alla prima serie di lanci consecutivi partendo dal cerchio bersaglio di Ø 50 cm. Le bocce lanciate vengono rimosse dal campo di gioco dopo ciascun lancio e dopo che l'arbitro ne ha dichiarato il relativo punteggio.
 - Terminati i tiri a disposizione ed assegnato il punteggio complessivo della prova, entra in campo la seconda formazione per procedere ai tiri sullo stesso cerchio bersaglio.
 - Il gioco procede sulla base dei turni già prestabiliti sul cerchio bersaglio di Ø 40 cm e così via fino al cerchio bersaglio più piccolo di Ø 20 cm.

4. Assegnazione dei punti

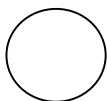
INDIVIDUALE E COPPIA

- ✚ Ogni boccia valida nel cerchio di Ø 50 cm.: **punti 1**
 Al termine del turno di lanci alla formazione che avrà messo a segno quattro bocce valide verrà assegnato un bonus di: **punti 1**
 Punteggio massimo ottenibile nel primo turno: **punti 5 (4+1)**.
- ✚ Ogni boccia valida nel cerchio di Ø 40 cm.: **punti 2**
 Al termine del turno di lanci alla formazione che avrà messo a segno quattro bocce valide verrà assegnato un bonus di: **punti 2**
 Punteggio massimo ottenibile nel secondo turno: **punti 10 (8+2)**.
- ✚ Ogni boccia valida nel cerchio di Ø 30 cm.: **punti 3**
 Al termine del turno di lanci alla formazione che avrà messo a segno quattro bocce valide verrà assegnato un bonus di: **punti 3**
 Punteggio massimo ottenibile nel terzo turno: **punti 15 (12+3)**.
- ✚ Ogni boccia valida nel cerchio di Ø 20 cm.: **punti 5**
 Al termine del turno di lanci alla formazione che avrà messo a segno quattro bocce valide verrà assegnato un bonus di: **punti 5**
 Punteggio massimo ottenibile nel quarto turno: **punti 25 (20+5)**.

Il punteggio massimo totalizzabile al termine dei quattro turni è di punti **55** (5 + 10 + 15 + 25). Alla formazione che avrà realizzato **punti 55** (punteggio massimo) verrà assegnato un ulteriore bonus di 10 punti. Il punteggio massimo realizzabile al termine della prova: punti **65 (55 + 10)**.

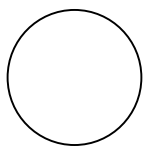
2.

5. Esempio di disposizione sul campo



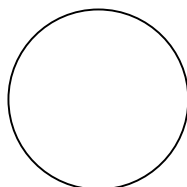
Diametro cm. 20 a 9 mt. di distanza

Valore: 5 punti per ogni boccia valida



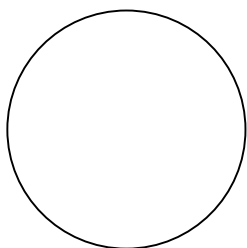
Diametro cm. 30 a 8 mt. di distanza

Valore: 3 punti per ogni boccia valida



Diametro cm. 40 a 7 mt. di distanza

Valore: 2 punti per ogni boccia valida



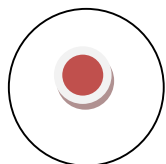
Diametro cm. 50 a 6 mt. di distanza

Valore: 1 punto per ogni boccia valida

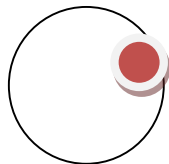
6. Validità della giocata

- Il lancio è valido quando viene effettuato con entrambi i piedi dentro il cerchio
- Il lancio può essere effettuato di volo o di accosto
- Il lancio deve essere effettuato da posizione ferma, con entrambi i piedi appoggiati sul terreno, o su un solo piede in appoggio.
- La boccia è valida quando la *sua proiezione, o il suo punto di appoggio sulla sabbia, risulti all'interno del cerchio*.

Boccia valida

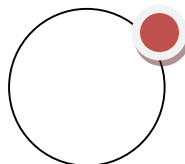


tutta la boccia
dentro il cerchio

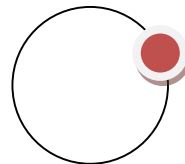


più della metà della
boccia dentro il cerchio

Boccia non valida



punto di appoggio al
terreno fuori dal cerchio



la boccia
sopra il cerchio

