

REGOLAMENTO TORNEO per ESORDIENTI

1. Ogni squadra può essere composta da un minimo di tre atleti ad un massimo di cinque atleti.
2. Verranno praticati quattro giochi: accosto, tiro di raffa, tiro di precisione e navetta, ognuno su un campo.
3. Per il gioco dell'accosto si collocherà il pallino in un punto equidistante tra i due assi laterali a m. 2 dalla linea E o E', dopo aver disegnato intorno ad esso due cerchi concentrici del raggio di cm. 50 e cm 100 ed aver tracciato una linea a m. 4 dalla linea E o E' così da avere un area valida di gioco di 4 m..
4. Per il gioco dell'accosto, ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), dovrà lanciare successivamente 4 bocce cercando di avvicinarle il più possibile al pallino. Per ognuna di esse che entri nella zona valida avrà un punto; se la boccia (la sua proiezione a terra) si ferma sopra la linea a 100 cm. dal pallino avrà 2 punti; se entra nel cerchio di cm 100 dal centro 3 punti; se la boccia (la sua proiezione a terra) si ferma sopra la linea a 50 cm. dal pallino avrà 4 punti; se entra nel cerchio di cm 50 dal centro 5 punti; se va a meno di 13 cm dal pallino (bersaglio) 7 punti. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.
5. Per il tiro di raffa si collocheranno in diagonale tre bocce ed il pallino: la prima boccia a m. 14,50 (cm. 50 dalla tavola di destra), il pallino a m. 16,00 (1,50 dalla tavola di destra), la seconda boccia a m. 17,50 (1,50 dalla tavola di sinistra), l'ultima boccia a m. 19,00 (cm 50 dalla tavola di sinistra). Ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), cercherà di colpire in sequenza, partendo dalla più lontana, le tre bocce ed il pallino per ultimo. Colpire la boccia più vicina varrà 2 punti, la boccia intermedia 3 punti, la boccia più lontana 4 punti, il pallino 5 punti; se un atleta colpisce tutti e quattro i bersagli il punteggio viene raddoppiato. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.
6. Per il tiro di precisione si collocheranno due bocce distanti fra loro cm 80 (i due centri delle bocce distano 80 cm.) ed un pallino al centro posizionati alle seguenti distanze: Posizione 1) due bocce o birilli a 40 cm oltre la linea E-E' e la boccia di sinistra delle due bocce deve essere posizionata a 13 cm dalla sponda di sinistra; Posizione 2) due bocce o birilli sulla linea D-D' con il pallino che resta al centro del campo; Posizione 3) due bocce o birilli sulla linea C-C' e la boccia di destra posizionata a 13 cm dalla sponda di destra. Gli atleti, dopo i tiri di prova (tre bocce), dovranno far passare la boccia lanciata dapprima entro la coppia di birilli o bocce della Posizione 3), la seconda entro la Posizione 2), la terza entro la Posizione 1). Passare all'interno delle due bocce o birilli della Posizione 1) vale 2 punti (4 se si colpisce il pallino al centro); passare all'interno delle due bocce o birilli della Posizione 2) vale 3 punti (5 se si colpisce il pallino al centro); passare all'interno delle due bocce o birilli della Posizione 3) vale 4 punti (6 se si colpisce il pallino al centro). Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova ed ogni atleta tirerà complessivamente nelle due tornate 6 bocce.
7. La navetta consiste nel colpire con una boccia di raffa una boccia obiettivo posizionata sulla linea B – B1 frontale a 26 cm (il centro della boccia è 26 cm.). dall'asse laterale partendo dalla linea B – B1. I componenti della squadra che partono successivamente al primo, possono partire solamente quando il giocatore che lo precede avrà effettuati entrambi i lanci (uno in andata ed uno in ritorno) e lo stesso giocatore potrà ripartire solamente dopo

che tutti i componenti della squadra avranno tirato le due bocce (una in andata ed una in ritorno). Il gioco verrà ripetuto due volte con la differenza che la prima volta la boccia obiettivo da colpire sarà posizionata a 26 cm (il centro della boccia è 26 cm.) dall'asse laterale destro, mentre la seconda volta la boccia obiettivo da colpire sarà posizionata a 26 cm (il centro della boccia è 26 cm.) dall'asse laterale sinistro. Si dovranno effettuare due tiri di prova sia nel prima tornata (con boccia obiettivo a 26 cm dall'asse destro) che nella seconda tornata (con boccia obiettivo a 26 cm dall'asse sinistro). Ad ogni boccia obiettivo colpita verranno assegnati due punti alla squadra. Se la boccia obiettivo viene colpita dopo che la boccia lanciata abbia urtato l'asse laterale non verrà assegnato nessun punto alla squadra. A questo gioco parteciperanno contemporaneamente tutti i componenti della squadra. Il gioco può considerarsi concluso solo quando ogni giocatore della squadra avrà lanciato complessivamente (tra andata e ritorno) 8 bocce con la boccia obiettivo posizionata a 26 cm (il centro della boccia è 26 cm.) dall'asse laterale destro e 8 bocce (tra andata e ritorno) con la boccia obiettivo posizionata a 26 cm (il centro della boccia è 26 cm.) dall'asse laterale sinistro.

8. Al termine delle prova la somma dei punti raccolti dai tre atleti con il maggior punteggio della squadra darà la classifica finale.