



**CIRCOLO  
BOCCIOFILO  
GROSSETANO**



Comune di Grosseto



## BEACH BOCCE 2021 - STRUTTURA DELLA MANIFESTAZIONE

La manifestazione finale di quest'anno sarà così impostata:

- I tornei delle fasi eliminatorie su tutto il territorio nazionale, nonché le fasi finali, si svolgeranno a coppie; la quota di iscrizione è stata definita in euro 10,00 a persona.
- Ogni torneo deve avere un numero minimo di coppie (15-16 coppie).
- Nella quota di iscrizione, per i partecipanti non tesserati FIB, sarà compresa la tessera di Beach Bocce.
- Le coppie vincitrici delle tappe di Marina di Grosseto/Principina accederanno alle finali, previste per 11-12 settembre sempre a Marina di Grosseto.
- Alla fase finale parteciperanno in totale 24 coppie, qualificate secondo quorum stabilito da FIB Nazionale.
- Le coppie finaliste avranno diritto a vitto e alloggio per la giornata di sabato 11 (pranzo e cena sabato 11 settembre, pernottamento sabato 11 settembre, colazione domenica 12 settembre).
- La fase finale si giocherà a Marina di Grosseto nel weekend 11-12 settembre: sabato 11 ore 15.00 eliminatorie, domenica 12 ore 9.00 semifinali e finale.
- Alla finalissima verranno assegnati i seguenti premi: Prima coppia classificata euro 1000, seconda coppia classificata euro 800, terza e quarta coppia classificata euro 400.



## **REGOLAMENTO TECNICO PER BEACH BOCCE 2021**

### 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.

A	B	C	B1	A1
2m.	5.5m.	5.5m.	2m.	

### 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 superano le linee laterali o quelle B e B1, sia per effetto di gioco sia perchè lanciate direttamente, sono nulle (la boccia dovrà oltrepassare completamente la riga con la propria proiezione). 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 utile da tirare. 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 procederà ai tiri al pallino. 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 950 e 1000mm di diametro con un peso variabile tra i 650 e 705 grammi. Il pallino dovrà avere in tinta unita con un diametro di cm.5 ed un peso di 100 grammi circa.