



# ATTIVITA' AGONISTICA GIOVANILE 2026 COMITATI DEL TRIVENETO

## ISCRIZIONE GARE TRIVENETE

Le iscrizioni alle manifestazioni giovanili devono pervenire alle Società organizzatrici **entro le ore 22.00 del venerdì antecedente la gara nel caso di gara domenicale, entro le ore 22:00 del giovedì antecedente la gara se svolta di sabato.**

Qualora la manifestazione si svolga in un giorno infrasettimanale il termine è fissato sempre **entro le ore 22.00 del secondo giorno antecedente la disputa della gara.**

Tutte le iscrizioni devono essere perfezionate con la procedura WSM.

La Società organizzatrice potrà scegliere la modalità della stessa (coppia o individuale per tutte o anche solo per una categoria).

## ISCRIZIONE GARE DI SELEZIONE AI CAMPIONATI ITALIANI

Le iscrizioni alle manifestazioni giovanili devono pervenire alle Società organizzatrici **entro le ore 22.00 del venerdì antecedente la gara nel caso di gara domenicale, entro le ore 22:00 del giovedì antecedente la gara se svolta di sabato.**

Qualora la manifestazione si svolga in un giorno infrasettimanale il termine è fissato sempre **entro le ore 22.00 del secondo giorno antecedente la disputa della gara.**

Tutte le iscrizioni devono essere perfezionate con la procedura WSM.

I sorteggi saranno effettuati dall'arbitro o un suo delegato con il programma WSM della Federazione.

## ABBINAMENTI CATEGORIE GARE A COPPIE TRIVENETE

In tutte le manifestazioni (**NON di selezione**), in caso di gare a coppie, le formazioni possono essere così composte:

- Nelle gare Under 18, la formazione può essere formata solo da atleti under 18.
- Nelle gare Under 15, la formazione può essere formata anche da un'atleta Under 12 (Esordiente). (l'under 12 però non acquisirà punti per la classifica di Coppa Campioni)

Nelle gare (**non di selezione**) Under 18, Under 15 ed Under 12, in caso di numero dispari e previo accordo tra le società, è possibile iscrivere formazioni miste (di due società diverse), **max. una formazione per società e per categoria**, in modo da salvaguardare la categoria, ogni atleta può indossare la maglia della propria società (i pantaloni non hanno importanza sia che siano quelli della tuta o quelli corti estivi).

### GARE TRIVENETE categoria UNDER 18

Tutte le manifestazioni giovanili saranno svolte con il nuovo sistema che farà disputare almeno 3 partite a tutte le formazioni iscritte.

In caso di numero dispari di iscrizioni, una formazione per turno vincerà una partita senza giocare. All'atto del sorteggio, si cercherà (nei limiti del possibile) di non attribuire questo vantaggio ad una formazione che ne ha già usufruito nelle gare precedenti.

In caso di più di 8 formazioni iscritte, verrà disputata una quarta partita tra le due formazioni prime classificate di ogni girone.

Fino ad 8 formazioni per categoria si giocherà agli 11 punti max 1 ora.

Con più di 8 formazioni per categoria si giocherà agli 11 punti max 50 minuti.

Il sorteggio verrà effettuato con il programma della Federazione a cura del comitato provinciale/regionale di appartenenza della società organizzatrice.

Nell'allegato n.1 lo sviluppo delle partite.

### GARE TRIVENETE categoria UNDER 15

Valgono le stesse regole delle **GARE TRIVENETE CATEGORIA UNDER 18.**

### CATEGORIA UNDER 12

La categoria Under 12 viene così suddivisa:

**FASCIA "A"**: anni 6 – 7 – 8 – 9 (possibilità di disputare gare con giochi alternativi).

**FASCIA "B"**: anni 10 – 11 – 12 manifestazioni con il gioco tradizionale.

### GARE TRIVENETE categoria UNDER 12

Le manifestazioni, che verranno **svolte unicamente a coppie**, si disputeranno **con 3 (tre) bocce a giocatore**.

Se i numeri lo consentono si faranno gare divise per fasce, altrimenti in accordo con il responsabile regionale si farà una gara unica con il sistema tradizionale. Possibilmente con accoppiamenti mirati.

Le gare si svolgeranno con formula di gioco “a sorteggio extra”. Rispetto al classico sviluppo del sorteggio extra, nel caso di più di 8 coppie iscritte, per consentire a tutte (o quasi) le formazioni di disputare 3 partite, verrà effettuato anche il quarto turno di gioco. Lo schema degli abbinamenti delle partite del quarto turno verrà definito prima dello svolgimento della competizione e trasmesso al direttore di gara. Al momento del sorteggio (che avverrà poco prima dell’inizio della gara) dovranno essere evitate, se possibile, sfide tra formazioni della stessa società nella prima partita. Al termine dei 3 o 4 turni di gioco per stilare la classifica verrà considerato come primo criterio il bilancio vittorie/pareggi/sconfitte e, in caso di parità, verrà calcolata la differenza punti di tutte le partite giocate. Nel caso di ulteriore parità, se tali formazioni sono in gioco per classificarsi nelle prime 4 posizioni, allora svolgeranno uno spareggio con 3 bocce a punto (con pallino posizionato al centro del quadrante under 12) e 3 in bocciata (sulla boccia bianca) per ciascuna formazione. Se al termine delle bocce a disposizione le formazioni si troveranno in parità si procederà ad oltranza. L’ordine di gioco e il campo (uno dei 2 campi centrali nel caso ci siano più di 2 corsie) saranno sorteggiati dal direttore di gara.

Nel caso in cui nel quarto turno dovessero giocare un numero di formazioni dispari e ci dovessero essere abbastanza campi disponibili, allora una coppia che ha già disputato 3 partite e in queste ha totalizzato almeno 2 sconfitte, giocherà la sua quarta partita (il cui risultato non verrà preso in considerazione per la classifica finale di giornata).

Potranno essere svolte delle gare con delle prove sperimentali, che dovranno essere specificate prima della chiusura delle iscrizioni.

Per il resto valgono le stesse regole delle **GARE TRIVENETE CATEGORIA UNDER 18**.

### GARE TRIVENETE ALTERNATIVE UNDER 12

Potranno essere svolte con la modalità inserita nella tabella allegata, dove ogni formazione disputerà le prove specificate (Accosto, Tiro di Volo, Tiro di Raffa, Tiro di Petanque, Staffetta) e poi ci sarà una finale tra le due migliori formazioni.

Dovrà durare al massimo mezza giornata.

Vedi Allegati 2, 3, 4

### MONTE PREMI GARE GIOVANILI

In tutte le manifestazioni le formazioni partecipanti non verseranno nessuna quota d’iscrizione.

Le Società organizzatrici dovranno farsi carico di tutte le spese (arbitro e premi).

Euro 100,00 saranno riservate per la finale di Coppa Campioni Triveneta Under 18 e Under 15 e dovranno essere versate al proprio Comitato Regionale.

Il monte premi minimo prestabilito per ogni gara è di € 200,00 da suddividere tra le 8 formazioni classificate dal 1° al 4° posto della categoria U18 e U15 così suddiviso:

Classifica	Under 18 Individuale	Under 18 Coppia	Under 15 Individuale	Under 15 Coppia
<b>1^ classificata</b>	50,00	70,00	35,00	50,00
<b>2^ classificata</b>	30,00	40,00	25,00	40,00
<b>3^/4^ classificata</b>	15,00 x 2		15,00 x 2	

Eventuali altri premi sono a discrezione della Società organizzatrice.

## **COPPA CAMPIONI TRIVENETA UNDER 18**

In tutte le gare giovanili le formazioni partecipanti acquisiranno individualmente i seguenti punteggi:

- 10 punti per ogni iscrizione
- 10 punti per ogni partita vinta
- 40 punti per 1<sup>^</sup> classificata
- 20 punti per 2<sup>^</sup> classificata
- 10 punti per 3<sup>^</sup>/4<sup>^</sup> classificate

Verrà formata una classifica individuale ed i primi 8 classificati si qualificheranno alla fase finale della Coppa Campioni Triveneta.

In caso di parità tra uno o più atleti in una qualsiasi posizione della classifica, per determinare i piazzamenti, si adotteranno i seguenti criteri (in ordine):

- Numero di gare disputate
- Migliori piazzamenti (numero primi posti, a seguire numero secondi posti, ecc.)
- Maggiore età

La fase finale della Coppa Campioni verrà disputata con la prova dell'individuale agli 11 punti max 50 minuti e con i seguenti primi abbinamenti:

1° contro 8°, 4° contro 5°

3° contro 6°, 2° contro 7°

Verranno premiati tutti gli otto atleti qualificati.

La Tabella premi verrà resa nota dopo l'incasso di tutte le quote (100 euro a gara).

La fase finale della Coppa Campioni Triveneta si svolgerà in un bocciodromo del Friuli Venezia Giulia il primo anno ed in Veneto l'anno successivo, e così via alternativamente.

## **COPPA CAMPIONI TRIVENETA UNDER 15**

Valgono le stesse regole della **COPPA CAMPIONI TRIVENETA UNDER 18**.

## **SELEZIONI REGIONALI PER CAMPIONATI ITALIANI**

Alle selezioni regionali valide per i campionati italiani di specialità possono partecipare tutti gli atleti della Regione nel rispetto delle categorie di appartenenza.

I qualificati della Regione Veneto verranno scelti dalla Commissione Giovanile in base ai risultati ottenuti nelle gare del 2026 per gli under 18, mentre per gli under 15 verranno disputate delle selezioni e qualificheranno i primi due classificati per ogni specialità (Individuale, coppie e combinato), mentre per altre eventuali formazioni, le stesse verranno scelte dalla commissione Giovanile.

Per il Friuli Venezia Giulia verrà redatto uno specifico regolamento, in funzione dei quorum e del numero di tesserati delle categorie U15 e U18.

Per potersi qualificare ai Campionati Italiani ogni atleta dovrà partecipare ad almeno 3 gare della propria categoria.

## ORARIO

Le gare giovanili Under 18, Under 15 ed Under 12 osserveranno i seguenti orari di inizio:

- Gare alla DOMENICA o FESTIVE: ore 8.30  
Solo per le gare alle estremità delle Regioni (ad esempio Pedavena) si potrà iniziare alle ore 10.00
- Gare al SABATO: ore 15.00 (salvo variazioni concordate e specificate sul manifesto).

Per le Gare Sperimentali l'inizio potrà essere posticipato con il benestare del responsabile Giovanile Regionale, entro i tempi consoni per poter informare gli interessati.

## GARE TRIVENETE categoria UNDER 23

Potranno essere svolte delle gare Under 23 con le modalità simili agli Under 18 se svolte in contemporanea.

Se una società chiederà di organizzare in una singola giornata solo una gara Under 23, la stessa si svolgerà con il sistema a Poule.

## CAMPIONATO DI SOCIETA' UNDER 18, UNDER 15 e UNDER 12

Possono partecipare tutte le società che abbiano i requisiti richiesti dalla Federazione alla fase Nazionale.

Il regolamento e le giornate saranno stilati dai rispettivi Comitati Regionali in base alle iscrizioni.

- Le società iscritte dovranno versare nel WSM la quota d'iscrizione di euro 100,00.
- Le società che ospiteranno le giornate non dovranno prevedere nessun tipo di premio, unico obbligo sarà quello di dare il completo supporto tecnico-organizzativo (arbitro - orologio - tappeti – porta bocce - personale di supporto).

In base alle iscrizioni verranno definiti i quorum di partecipazione alle fasi finali nazionali in base a questi criteri:

Quorum per Est	Iscritte almeno 2 formazioni per Regione	In una Regione ci sono almeno 3 formazioni iscritte in più dell'altra	In una Regione solo 1 formazione iscritta
5 formazioni	Prime 2 classificate di ogni Regione + spareggio tra le terze delle due regioni in campo neutro	Prime tre classificate della Regione con più iscritte, prime 2 classificate della Regione con meno iscritte	Girone unico che qualifica le prime 5 formazioni, indipendentemente dalla Regione di appartenenza
4 formazioni	Prima classificata di ogni Regione + spareggio tra le seconde contro le terze di ogni Regione da disputare in casa delle seconde	Prime due classificate della Regione con più iscritte, Prima classificata della Regione con meno iscritte, + spareggio tra la terza della Regione maggiore e la seconda della Regione inferiore in campo neutro	Girone unico che qualifica le prime 4 formazioni, indipendentemente dalla Regione di appartenenza
3 formazioni	Prima classificata di ogni Regione + spareggio tra le seconde delle due regioni in campo neutro	Prime due classificate della Regione con più iscritte, Prima classificata della Regione con meno iscritte	Girone unico che qualifica le prime 3 formazioni, indipendentemente dalla Regione di appartenenza
2 formazioni	Prima classificata di ogni Regione	Prima classificata di ogni Regione	Girone unico che qualifica le prime 2 formazioni, indipendentemente dalla Regione di appartenenza

Nella fattispecie della stagione 2026 i quorum nazionali sono stati così definiti:

- Under 18: 4 qualificate Macrozona Ovest, 4 qualificate Macrozona Est
- Under 15: 5 qualificate Macrozona Ovest, 3 qualificate Macrozona Est
- Under 12: 5 qualificate Macrozona Ovest, 3 qualificate Macrozona Est

Per quanto riguarda le selezioni della Macrozona Est, applicando quanto riportato nella tabella soprastante, le società qualificate saranno così definite:

- Under 18: 1^ classificata girone FVG + 1^ classificata girone Veneto + vincente dello spareggio tra 2^ classificata FVG vs 3^ classificata Veneto (in casa della squadra del FVG) + vincente dello spareggio tra 2^ classificata Veneto vs 3^ classificata FVG (in casa della squadra veneta)
- Under 15: 1^, 2^ e 3^ classificata del girone unico FVG + Veneto
- Under 12: 1^ classificata FVG + 1^ classificata Veneto + vincente dello spareggio tra 2^ classificata FVG vs 2^ classificata Veneto da giocarsi in campo neutro

## ARBITRI

Le spese arbitrali per le gare sono a carico della Società organizzatrice.

Le spese arbitrali per i campionati di società saranno a carico dell'Aiab, mentre per le selezioni ai Campionati italiani saranno a carico delle Società.

Il referto gara deve essere compilato dall'Arbitro fino all'ottavo classificato. Importantissimo che siano specificati Cognome, Nome e Categoria dell'atleta e Società di appartenenza, il numero di cartellino non ha importanza. Inoltre deve essere compilato lo stampato riepilogativo dei partecipanti divisi per società e categoria.

Gli arbitri dovranno inviare i referti e gli stampati direttamente presso il Responsabile Tecnico Regionale (entro le ore 9.30 del giorno successivo alla gara).

- FVG: a Nicola Ziraldo: 392-0244941 mail [tecnicofibfvg@gmail.com](mailto:tecnicofibfvg@gmail.com)
- TRENINO: a Alessandro Martinelli: 340-2306725 mail [trento@federbocce.it](mailto:trento@federbocce.it)
- VENETO: Fabio Carlin: 346-1624683 mail [veneto.tecvollo@gmail.com](mailto:veneto.tecvollo@gmail.com)

## OBBLIGHI

I tesserati e le tesserate Under 18 e Under 15 hanno l'obbligo di partecipare alle gare giovanili aventi svolgimento nel Triveneto se in contemporanea con gare senior.

Versione del 7 maggio 2026

## REGOLAMENTO GARE GIOVANILI

- Tutti gli atleti disputeranno almeno 3 partite (agli 11 punti max 60 minuti (se fino ad 8 partecipanti) o max 50 minuti (se oltre gli 8 partecipanti)).
- Fino ad 8 formazioni, sarà considerato primo chi vincerà tutte le partite disputate, secondo classificato chi perderà solo l'ultima partita, terzi e quarti chi vincerà due partite.
- Se il numero di atleti di una categoria supera gli 8, verrà disputata una quarta partita che sarà considerata la finale per il 1° e 2° posto.

Il tabellone gara viene compilato prendendo in considerazione la classifica generale della Coppa Campioni, escludendo, però, per quanto riguarda la prima partita, sfide tra atleti della stessa società o che si sono già affrontati nella gara precedente.

Per le partite successive gli abbinamenti saranno sempre vincenti contro vincenti, perdenti contro perdenti (seguendo il tabellone). Se il numero di iscritti e i campi a disposizione obbligano qualche formazione a riposare ogni turno, allora gli atleti a riposare nel primo turno saranno quelli che occupano le posizioni centrali della classifica. Questi ultimi nel secondo turno affronteranno i vincenti tra le formazioni che li precedono nella classifica generale. Dalla seconda partita in poi a riposare saranno gli ultimi perdenti. Con più di 8 formazioni iscritte sarà necessario il quarto turno di gioco per consentire a tutti gli atleti di disputare almeno 3 partite.

Prima di ogni gara verrà compilato il tabellone seguendo questa logica, indipendentemente dal numero di formazioni iscritte.

Esempio di tabellone (con 8 formazioni):

Prima Partita:           1°-2°  
                                  3°-4°  
                                  5°-6°  
                                  7°-8°

Seconda Partita:	vinc. 1°-2° - vinc. 3°-4°	vincente A, perdente B
	vinc. 5°-6° - vinc. 7°-8°	vincente C, perdente D
	perd. 1°-2° - perd. 3°-4°	vincente E, perdente F
	perd. 5°-6° - perd. 7°-8°	vincente G, perdente H

Terza Partita:	A-C	vincente 1° class., perdente 2° class.
	B-D	vincente 3° classificato
	E-G	vincente 4° classificato
	F-H	

La differenza punti delle singole partite verrà valutata soltanto per determinare i premi di giornata messi a disposizione dalla società organizzatrice. Per i punti di giornata relativi alla classifica della Coppa Campioni verranno prese in considerazione vittorie/pareggi/sconfitte, tenendo conto anche della successione con la quale queste sono avvenute (guardare esempio con 8 formazioni sopra riportato).

Se ad un certo punto dello svolgimento della gara il numero di vincenti è dispari, allora una vincente dovrà affrontare una perdente, scelti in modo tale che la peggior vincente affronti la miglior perdente (se non si sono già sfidati nel corso della gara).

Nelle gare a coppie per formare il tabellone si terrà conto della somma dei punti della classifica Coppa Campioni dei 2 giocatori.

In caso di parità si guarderà:

1. la somma dei “punti posizione classifica” ottenuti nelle tappe dai 4 atleti;
2. numero di partecipazioni dei 4 atleti;
3. i punti ottenuti dalle due coppie nella tappa precedente;
4. il punteggio massimo tra gli atleti della coppia: la formazione con l’atleta con più punti prederà l’altra;
5. ordine alfabetico (si considera l’atleta della coppia che precede il secondo in ordine alfabetico).

## REGOLAMENTO GARE ALTERNATIVE UNDER 12

### **A. ISCRIZIONI:**

Le iscrizioni dovranno essere effettuate individualmente tramite il WSM entro il venerdì precedente la manifestazione.

### **B. Prima PARTE: TORNEO A SQUADRE**

Le squadre saranno composte da tre atleti della stessa società o da atleti di società diverse.

Ogni atleta parteciperà a quattro giochi: accosto (A), tiro di volo (TV), tiro di raffa (TR) tiro di petanque (TP).

Al quinto gioco, la staffetta, parteciperanno contemporaneamente i tre atleti della squadra.

Il punteggio di squadra sarà determinato dalla somma dei punteggi per i giochi A, TV, TR, TP, mentre per la staffetta sarà attribuito il punteggio acquisito dalle bocce colpite con un bonus di 20 punti per la squadra che colpirà più bocce e di 10 punti per la seconda.

#### **1. ACCOSTO**

*Distanze:* collocare il pallino in un punto equidistante tra i due assi laterali ad una distanza di 9 m dalla linea piede di gioco; intorno ad esso disegnare due cerchi concentrici del raggio di 50 e 70 cm e tracciare una linea a 7,5 m ed una a 11,5 m dalla linea piede di gioco così da avere un'area valida di gioco di 4 m.

*Svolgimento:* ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), dovrà lanciare successivamente quattro bocce cercando di avvicinarle il più possibile al pallino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

*Punteggi*

POSIZIONE DELLA BOCCIA FERMA	PUNTI
Area 4 m	1
Sopra la linea e/o dentro al cerchio di 70 cm	3
Sopra la linea e/o dentro al cerchio di 50 cm	5
A bersaglio (<10 cm) con il pallino	7

#### **2. TIRO DI VOLO**

*Posizionamento dei bersagli:*

- boccia a m. 7,00 dalla linea piede di gioco
- boccia a m. 8,00 dalla linea piede di gioco
- boccia a m. 9,00 dalla linea piede di gioco
- boccia a m. 10,00 dalla linea piede di gioco

*Svolgimento:* ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), cercherà di colpire in sequenza i bersagli da quello più lontano a quello più vicino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

*Punteggi*

DISTANZA BERSAGLI DA LINEA DI GIOCO	PUNTI
Boccia a 7,0 m	2
Boccia a 8,0 m	3
Boccia a 9,0 m	4
Boccia a 10,0 m	5

### 3. TIRO DI RAFFA

*Posizionamento dei bersagli:*

- boccia a m. 10,00 dalla linea di gioco (cm. 50 dalla tavola di destra)
- boccia a m. 11,00 dalla linea di gioco (m. 1,50 dalla tavola di destra)
- boccia a m. 12,00 dalla linea di gioco (m. 1,50 dalla tavola di sinistra)
- boccia a m. 13,00 dalla linea di gioco (cm 50 dalla tavola di sinistra).

*Svolgimento:* ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), cercherà di colpire in sequenza i bersagli da quello più lontano a quello più vicino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

*Punteggi*

DISTANZA BERSAGLI DA LINEA DI GIOCO	PUNTI
Boccia a 10,0 m	2
Boccia a 11,0 m	3
Boccia a 12,0 m	4
Boccia a 13,0 m	5

### 4. TIRO DI PETANQUE

*Posizionamento dei bersagli:*

- boccia a m. 4,00 dalla linea piede di gioco
- boccia a m. 5,00 dalla linea piede di gioco
- boccia a m. 6,00 dalla linea piede di gioco
- boccia a m. 7,00 dalla linea piede di gioco

*Svolgimento:* ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), cercherà di colpire in sequenza i bersagli da quello più lontano a quello più vicino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

*Punteggi*

DISTANZA BERSAGLI DA LINEA DI FONDO	PUNTI
Boccia a 4,0 m	2
Boccia a 5,0 m	3
Boccia a 6,0 m	4
Boccia a 7,0 m	5

### 5. STAFFETTA

*Svolgimento:* la staffetta consiste nel colpire una boccia posizionata a 8 m dalla linea piede di gioco, partendo con la rincorsa 4 m prima della linea. Il secondo atleta in ordine di tiro potrà partire quando il compagno che lo precede avrà effettuato 4 lanci e toccato la mano o la spalla dell'atleta in procinto di partire, e così anche il terzo atleta. Si potrà effettuare un minuto di riscaldamento prima di ogni batteria.

Ogni atleta dovrà lanciare 8 bocce (2 giri) e la prova dovrà terminare in un tempo massimo di 4 minuti

*Punteggi:* due punti per ogni boccia colpita validamente + un bonus di 20 punti per la squadra che colpirà più bocce e di 10 punti per la seconda.

### **C. CLASSIFICA**

Ogni squadra sommerà i punti dei propri 3 atleti in tutte e 5 le prove ed in questa maniera si otterrà una classifica. In caso di parità tra due o più squadre, per determinare la posizione si seguiranno, nell'ordine, i seguenti criteri:

- *Miglior punteggio nella staffetta*
- *Miglior punteggio nel tiro di volo (TV)*
- *Miglior punteggio nell'accosto (A)*
- *Miglior punteggio nel tiro di petanque (TP)*
- *Miglior punteggio nel tiro di raffa (TR)*

### **Seconda PARTE: FINALE COMBINATO**

Si qualificano alla finale della gara le prime due squadre in classifica.

Dovrà partecipare l'intera squadra con il sistema di gioco Combinato, e con le seguenti caratteristiche:

- Due bocce per atleta
- Quattro scarti (andata-ritorno-andata-ritorno)
- Il pallino sarà posizionato sempre al centro del campo, ad 8 m. dalla linea piede di gioco e tracciato il cerchio con diametro di 70 cm
- Una squadra giocherà a punto negli scarti 1 e 4, l'altra negli scarti 2 e 3.
- Se l'atleta della squadra che gioca a punto non entra nel cerchio, il suo avversario potrà tirare solamente alla boccia posizionata al posto del pallino.
- La sequenza dell'ordine di gioco della squadra non è preordinata, possono anche scambiarsi le posizioni
- Vincerà la squadra che otterrà più punti al termine dei 4 scarti
- In caso di parità si effettueranno due scarti supplementari con una boccia per atleta
- In caso di ulteriore parità si effettueranno due ulteriori scarti supplementari.

Allegati:

- Scheda registrazioni punti
- Modulo Staffetta

## SCHEDA REGISTRAZIONE PUNTI

<b>Società</b>			
----------------	--	--	--

	<b>Atleta 1</b>	<b>Atleta 2</b>	<b>Atleta 3</b>
--	-----------------	-----------------	-----------------

	Num.giocata	Punti	Punti	Punti
<b>ACCOSTO</b>	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
<b>Totale Accosto</b>				

	Distanza tiro	Punti	Punti	Punti
<b>TIRO VOLO</b>	7 mt. (2 p)			
	8 mt. (3 p)			
	9 mt. (4 p)			
	10 mt (5 p)			
	7 mt. (2 p)			
	8 mt. (3 p)			
	9 mt. (4 p)			
	10 mt (5 p)			
<b>Totale Tiro Volo</b>				

	Distanza tiro	Punti	Punti	Punti
<b>TIRO RAFFA</b>	10 mt (2 p)			
	11 mt (3 p)			
	12 mt (4 p)			
	13 mt (5 p)			
	10 mt (2 p)			
	11 mt (3 p)			
	12 mt (4 p)			
	13 mt (5 p)			
<b>Totale Tiro Raffa</b>				

	Distanza tiro	Punti	Punti	Punti
<b>TIRO PETANQUE</b>	4 mt. (2 p)			
	5 mt. (3 p)			
	6 mt. (4 p)			
	7 mt. (5 p)			
	4 mt. (2 p)			
	5 mt. (3 p)			
	6 mt. (4 p)			
	7 mt. (5 p)			
<b>Totale Tiro Petanque</b>				

<b>Totale Accosto</b>		<b>Totale Squadra</b>	
<b>Totale Tiro Volo</b>			
<b>Totale Tiro Raffa</b>			
<b>Totale Tiro Petanque</b>			
<b>Totale Staffetta</b>			
<b>Bonus Staffetta</b>			

## Allegato 4



### MODULO STAFFETTA

<b>Società</b>	
----------------	--

<b>Atleta 1</b>	<b>Atleta 2</b>	<b>Atleta 3</b>


<b>Punteggio totale</b>	
-------------------------	--

Svolgimento: la staffetta consiste nel colpire una boccia posizionata a 8 metri dalla linea piede di gioco, partendo con la rincorsa 4 metri prima della linea.

Il secondo atleta in ordine di tiro potrà partire quando il compagno che lo precede avrà effettuato 4 lanci e toccato la mano o la spalla dell'atleta in procinto di partire, e così anche il terzo atleta.

Si potrà effettuare un minuto di riscaldamento prima di ogni batteria.

Ogni atleta dovrà lanciare 8 bocce (2 giri da 4) e la prova dovrà terminare in un tempo massimo di 4 minuti.

Punteggi:

- due punti per ogni boccia colpita validamente
- un bonus di 20 punti per la squadra che colpirà più bocce
- un bonus di 10 punti per la seconda in classifica