



REGOLAMENTO TECNICO

FSB/SBV
II

Edizione
12.07.2020

I - PRINCIPIO

Art. 1 Principio dello sport delle bocce

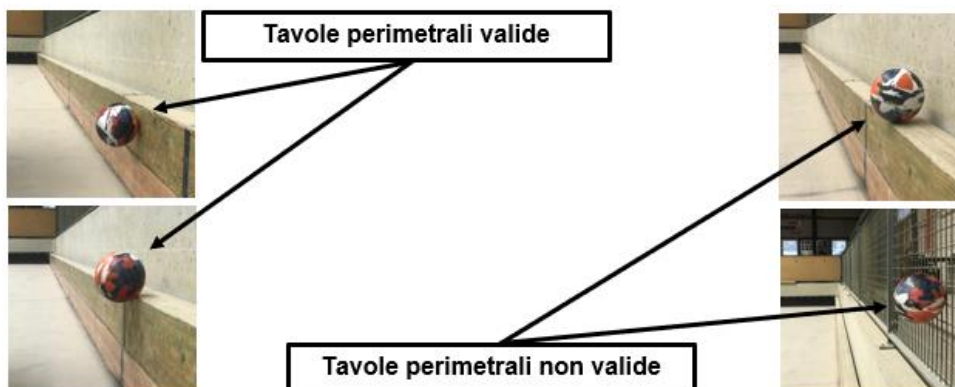
Il principio dello sport delle bocce consiste nel fare in modo che, al termine di una giocata, una o più bocce proprie siano più vicine al pallino rispetto alla più vicina dell'avversario; ciò può essere conseguito tramite:

- l'accosto, cioè facendo scorrere la boccia sul terreno;
- il tiro di raffa o di volo, cioè colpendo, nel rispetto di determinate regole, con una propria boccia un'altra boccia o il pallino in gioco.

II - REGOLE DI GIOCO

Art. 2 Corsia di gioco (materiale, dimensioni, delimitazione, omologazione)

- Lo sport delle bocce deve essere praticato su un fondo in terra (sabbia) battuta, piano e perfettamente livellato oppure su apposite superfici sintetiche. Eccezioni per quanto riguarda il materiale di base possono essere autorizzate solo dal Comitato Centrale (in seguito CC).
- La corsia ha di regola, una lunghezza di 26.5 m e una larghezza di 4 m - 4.5 m. Per una copertura, l'altezza minima deve essere di 4.5 m. Per corsie già esistenti sono ammesse le misure seguenti:
 - lunghezza minima 22 m, massima 28 m;
 - larghezza minima 3.5 m, massima 5 m;
 - altezza minima 3.5 m.Resta riservato l'impiego di queste corsie per competizioni ufficiali.
- Ogni corsia di gioco deve essere delimitata da tavole laterali di legno (o altro materiale non metallico) con altezza e spessore uniforme e da tavole di fondo oscillanti (testate) e perciò non aderenti alle fiancate o al terreno, per evitare un eccessivo rimbalzo delle bocce o del pallino. L'altezza minima delle tavole laterali è di 20 cm, quella massima di 50 cm; spessore massimo 15 cm. L'altezza minima delle tavole di fondo oscillanti come quella delle tavole laterali nelle zone A-B (a condizione che ciò avvenga per tutti e quattro gli angoli) è di 30 cm; massima di 150 cm.
- Le persone, gli oggetti o altro (infissi, pali di sostegno, rete metallica, lampade ecc.) che si trovano sulle tavole laterali o di fondo e la superficie delle stesse, sono ritenuti corpi estranei e quindi non validi agli effetti del gioco.

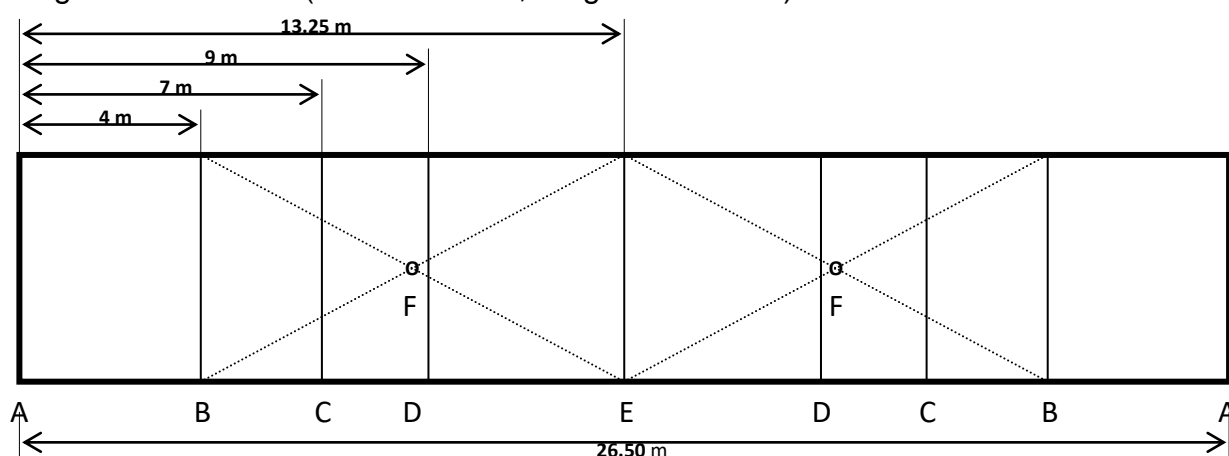


- 2.5 Su ogni corsia deve essere segnalata la validità delle tavole laterali e di fondo, con l'indicazione delle misure di ogni corsia.
- 2.6 Ogni Federazione affiliata controlla che le corsie situate nella sua sfera d'attività rispondano alle esigenze del presente regolamento, ne approva l'impiego per le competizioni ufficiali e redige un elenco delle autorizzazioni aggiornato annualmente.
- 2.7 La CNTA si riserva il diritto di controllo delle corsie sulle quali si disputano competizioni nazionali e internazionali.

Art. 3 Suddivisione della corsia e limiti di gioco

Partendo dalla parte interna delle tavole di fondo oscillanti, ogni corsia deve essere suddivisa e segnata con linee trasversali (o nastri) ben visibili, larghe da 1 a 2 cm e tracciate in modo tale da non influire sulla scorrevolezza della boccia o del pallino nel seguente modo (fig. 1).

Fig. 1 Viale 26.5 m (Viale standard, Larghezza: 4.5 m)



La linea A corrisponde alla tavola di fondo oscillante.

La linea B è posta a 4 m dalla rispettiva tavola di fondo oscillante.

La linea C è posta a 7 m dalla rispettiva tavola di fondo oscillante.

La linea D è posta a 9 m dalla rispettiva tavola di fondo oscillante.

La linea E è posta a m 13.25 dalla rispettiva tavola di fondo oscillante, nelle corsie di lunghezza a 26 m e superiore, queste due linee sono sostituite da un'unica linea posta a metà corsia e devono essere di colore diverso rispetto alle altre, salvo nel caso in cui coincidono con la linea D nelle corsie di 22,25 m.

Il punto F è segnato al centro dell'area valida per il lancio del pallino.

Sulle tavole laterali devono essere segnate rughe verticali di riferimento in corrispondenza alle linee trasversali di cui sopra, nonché quelli indicanti il limite massimo utile per il lancio del pallino (solo nelle corsie dove il pallino può oltrepassare la linea B).

Quattro varianti con differenti misure e rispettive linee trasversali

Fig.2 Viale 26 m

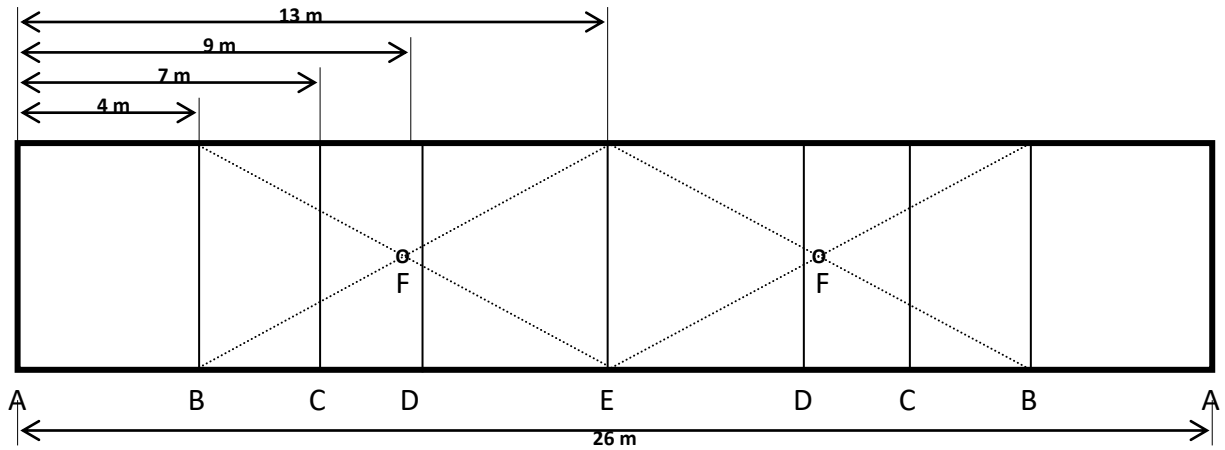


Fig. 3 Viale 24.5 m

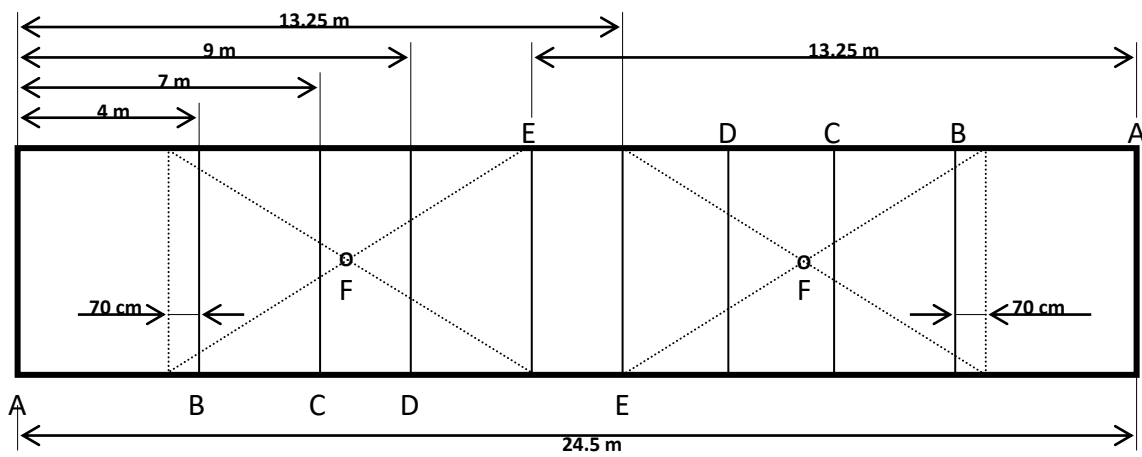


Fig. 4 Viale 23.4 m

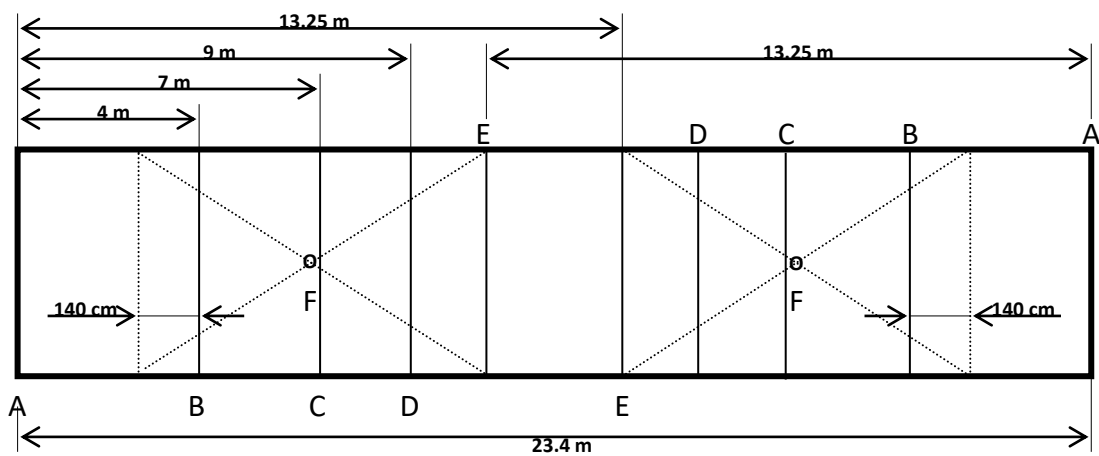
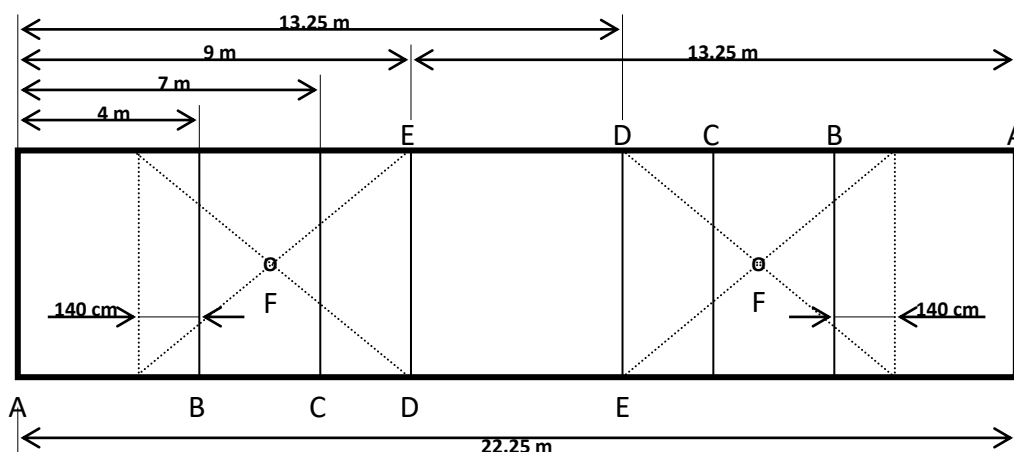


Fig. 5 Viale 22.25 m



Art. 4 Formula delle partite, delle gare e presenza delle formazioni in corsia

- 4.1 Le partite, rispettivamente le gare, sono da disputare secondo le formule seguenti:
- Individuale = uno contro uno, con quattro bocce per giocatore
 - Coppia = due contro due, con due bocce per giocatore
 - Terna = tre contro tre, con due bocce per giocatore
- Le istanze competenti possono autorizzare la disputa di gare secondo altre formule (gare ad inseguimento ecc.)
- 4.2 Tutte le formazioni, devono presentarsi sulla corsia designata, in divisa, all'orario previsto dal piano di gara per la prima partita. Non è ammessa alcuna tolleranza. In caso di assenza di una delle formazioni, si gioca immediatamente l'incontro successivo.
- 4.3 Per il seguito della gara valgono gli orari previsti dal piano di gara, sono tollerati unicamente ritardi dovuti alla durata di precedenti partite o causati dal tempo necessario per il trasferimento in altre corsie.
- 4.4 Ogni formazione può essere obbligata a designare un proprio giocatore, chiamato giocatore-arbitro, con il compito di arbitrare delle partite.

Art. 5 Sostituzioni di giocatori

Prima di ogni gara, è concessa la possibilità di sostituire un giocatore, a sorteggio effettuato, con un altro giocatore della stessa Società o di un'altra Società della stessa Federazione di appartenenza il cui nome non figura sul piano di gara, rispetto alle formazioni annunciate.

Il giocatore può essere sostituito da un giocatore della stessa categoria o inferiore.

Per la formazione iscritta abbinata vale lo stesso principio.

La sostituzione è possibile nelle 3 discipline, individuale / coppia / terna e deve essere annunciata mostrando la tessera FSB prima dell'inizio della gara al DdG, al responsabile viali e/o commissario di campo.

NB: nella disciplina individuale, il giocatore può essere sostituito solamente da un altro giocatore della stessa Società di appartenenza e della stessa categoria o inferiore.

In caso di rinvio ad un'altra data o nelle gare serali, è ammessa pure un'unica sostituzione all'inizio di una qualsiasi giornata di gioco. Il giocatore sostituito non può rientrare. Per la disciplina Terna, le iscrizioni sotto il nome di una singola società, dovranno essere composte da almeno 2 giocatori della società iscritta. Le iscrizioni dove figurano 2 società e la menzione ABB., possono essere composte da giocatori di 3 società diverse.

Art. 6 Durata delle partite e computo dei punti

- 6.1 In tutte le gare, le partite (finale compresa) terminano ai 12 punti. È riservato quanto previsto dall'art. 4.1.

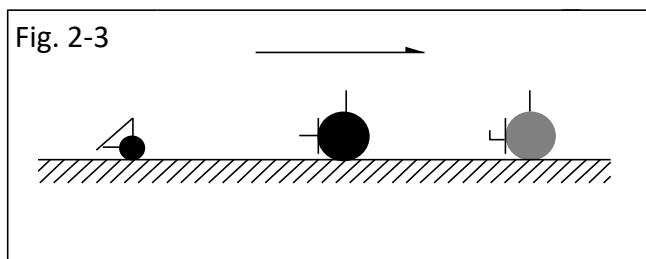
- 6.2 Partite interrotte per cause di forza maggiore riprenderanno con il punteggio acquisito al momento della sospensione, anche se ciò comporta un cambiamento di corsia o di giornata. Compete all'arbitro decidere in merito all'interruzione di una partita. Ogni decisione relativa a cambiamenti di corsia compete invece al DdG.
- 6.3 Il computo dei punti si fa per ogni giocata terminata, assegnando un punto per ogni boccia più vicina al pallino rispetto a quella dell'avversario.
Se alla fine di una giocata le due bocce avversarie che entrano in considerazione per l'attribuzione del primo punto sono equidistanti dal pallino la giocata è nulla e va ripetuta nella medesima direzione.
- 6.4 Quando per effetto di gioco regolare, non rimane in corsia che il pallino o due bocce avversarie equidistanti dal pallino, la formazione che ha effettuato l'ultima giocata deve giocare una boccia; se con tale giocata la situazione non viene modificata, deve giocare la formazione avversaria e così di seguito fin quando potrà essere attribuito il punto.

Art. 7 Bocce e pallino

- 7.1 Le bocce e il pallino devono essere di forma sferica e di materiale sintetico, senza l'aggiunta di sostanze che ne possano modificare l'equilibrio.
- 7.2 Il diametro del pallino è di 4 cm (con una tolleranza di più o meno 3 mm) ed il peso di 90 gr (più o meno 5 gr).
- 7.3 Il diametro delle bocce può variare da 10 a 11,5 cm, il peso deve essere compreso tra 800 e 1000 gr.
Le istanze competenti possono concedere eccezioni unicamente per le aggre giovanili.
- 7.4 Giocatori che usano bocce non conformi alle su indicate prescrizioni, devono essere esclusi dalla gara al momento della constatazione dell'irregolarità.
- 7.5 Prima dell'inizio della partita, l'arbitro si accerta che non vi siano possibilità di confusione tra le bocce delle formazioni avversarie; se del caso, spetta alla formazione chiamata ad iniziare la partita di cambiare le bocce.
- 7.6 Durante la partita non è ammessa la sostituzione delle bocce, tranne in caso di danneggiamento verificato dall'arbitro; il giocatore interessato può allora sostituire tutte le bocce con cui ha iniziato la partita.
La sostituzione non autorizzata di una o più bocce nel corso di una partita, comporta l'automatica esclusione dalla gara.
- 7.7 Ogni giocatore può giocare solo con delle bocce dello stesso colore e dello stesso disegno. Le bocce devono essere uniformi e provenire da un set unico.

Art. 8 Modo di segnare le bocce e il pallino

- 8.1 Tutti i pezzi devono essere segnati dall'arbitro sulla corsia nel modo seguente:
a) pallino: due linee che si intersecano ad angolo retto rispetto alla circonferenza esterna verso la direzione della giocata e una linea in diagonale (fig. 2);
b) bocce: due linee che si intersecano ad angolo retto rispetto alla circonferenza esterna ed una trasversale verso la direzione della giocata (fig. 3).



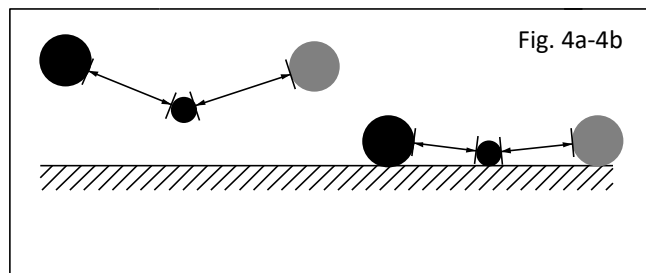
8.2 Bocce e pallino non segnati sulla corsia che vengono spostati dall'arbitro, devono essere rimessi dall'arbitro nella presumibile posizione primitiva; non sono ammesse contestazioni.

Art. 9 Misurazioni

9.1 Ogni misurazione con attrezzi messi a disposizione degli organizzatori, compete all'arbitro che, solo eccezionalmente, può avvalersi della collaborazione dei giocatori in corsia.

9.2 Ogni attrezzo di misurazione utilizzato all'inizio della partita è valido per tutta la durata della stessa e non può essere rimpiazzato.

9.3 La distanza tra bocce e pallino si misura in linea retta, dopo averli segnati sulla corsia (Fig. 4a-4b).



9.4 Se una boccia si spezza, per la misurazione si tiene conto della parte più grossa rimasta in corsia e viene sostituita subito con una nuova boccia.

9.5 L'arbitro rimette a posto i pezzi involontariamente spostati durante una misurazione. Non sono ammesse contestazioni.

9.6 I giocatori non devono in alcun modo disturbare l'arbitro nel corso delle misurazioni. È data facoltà chiedere un'unica verifica. Se durante la verifica avviene uno spostamento dei pezzi, la prima decisione dell'arbitro rimane determinante.

9.7 Qualora l'arbitro avesse errato nell'aggiudicare il punto, devono essere ripetute tutte le giocate effettuate dopo la decisione errata. Se non fosse più possibile ripristinare l'esatta posizione dei pezzi prima della decisione arbitrale errata, la giocata viene annullata e ripetuta nella medesima direzione.

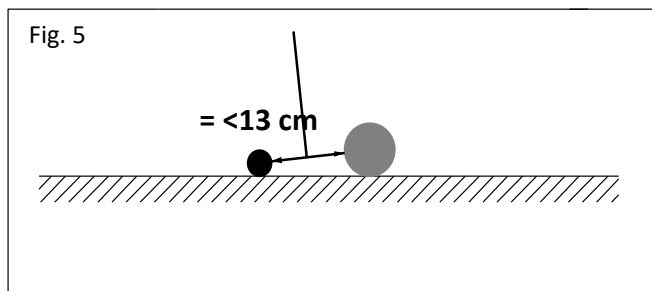
Art. 10 Regola del vantaggio

10.1 La regola del vantaggio (in seguito RdV) consiste nel diritto dell'avversario di dichiarare valida, con tutte le conseguenze che ne possono derivare, una giocata effettuata in modo irregolare e segnalata dall'arbitro.

10.2 L'applicazione della RdV è chiesta dal componente della formazione designato all'inizio della partita (capitano) e la sua prima dichiarazione è vincolante.

Art. 11 Definizione del bersaglio

11.1 Il bersaglio è costituito da due o più pezzi, la cui distanza massima fra di loro è di 13 cm (Fig. 5).



- 11.2 L'arbitro deve spontaneamente indicare ai giocatori tutti i bersagli esistenti in corsia. In caso di omissione non sono ammesse contestazioni.

Art. 12 Prova della corsia

- 12.1 Per la prima partita di ogni giornata, nella disciplina individuale, per ogni giocatore è concessa una mano di prova (1 andata e 1 ritorno) della corsia, utilizzando il numero di bocce consentite dall'art. 4.
Nelle discipline di coppia e terna, per ogni giocatore sono concesse due mani di prova (2 andata e 2 ritorno) della corsia, utilizzando il numero di bocce consentite dall'art. 4.
Per le partite successive, nelle tre discipline, una mano di prova (1 andata e 1 ritorno).
Nell'eventualità di un forfait nelle tre discipline, è concessa un'ulteriore mano di prova (1 andata e 1 ritorno).
- 12.2 Una formazione non può giocare sulla corsia durante l'ora che precede l'inizio della partita, pena l'esclusione dalla gara.
- 12.3 Se una formazione effettua mani di prova non consentiti, l'avversario usufruirà del diritto di iniziare la partita con il lancio del pallino e si vedrà assegnato un punto per ogni boccia giocata in più da chi ha commesso l'irregolarità.
- 12.4 Una mano di prova (1 andata e 1 ritorno) è concessa nel caso di partite interrotte che riprendono su un'altra corsia.
- 12.5 La mano di prova non è ammessa per quelle formazioni che riprendono a giocare sulla medesima corsia se nel frattempo sulla stessa non si è disputata un'altra partita o non ne è stato rifatto il fondo.

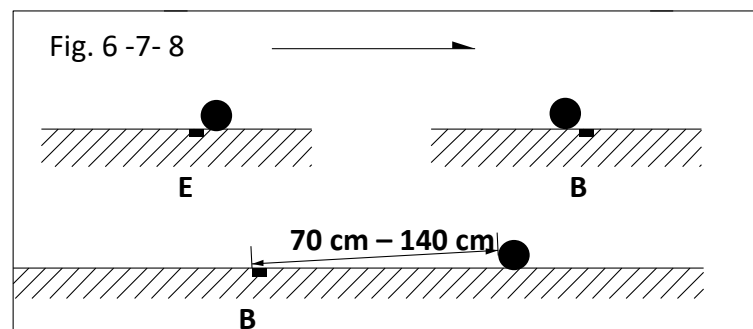
Art. 13 Posizione dei giocatori durante la giocata

- 13.1 All'inizio della giocata, tutti i giocatori devono trovarsi nella zona A-B, tutte le bocce devono essere appoggiate nel porta bocce e non lasciate sul terreno di gioco.
Un giocatore in azione non può in alcun modo essere disturbato.
- 13.2 Ultimata l'azione, il giocatore che non ha ancora giocato tutte le bocce a disposizione (secondo l'art. 4.1) deve rientrare e rimanere nella zona A-B.
Al giocatore che esce dalla stessa senza autorizzazione dell'arbitro, sarà annullata una boccia ancora da giocare. La RdV non è applicabile.
- 13.3 Un giocatore della formazione che deve giocare la boccia o che beneficia della regola del vantaggio può chiedere all'arbitro di osservare da vicino la posizione delle bocce già giocate (due volte per incontro); l'arbitro può negare tale facoltà quando la richiesta ha un palese scopo di ostruzionismo. Prima della continuazione della giocata il giocatore deve rientrare nella zona A-B. Se un compagno gioca prima di tale rientro, la boccia giocata è nulla, salvo RdV.
- 13.4 Il giocatore che ha giocato tutte le bocce a sua disposizione può seguire il gioco dai bordi della corsia e consigliare i compagni, evitando tuttavia di intralciare o di disturbare in qualsiasi modo l'azione dell'arbitro o degli avversari. Non è in particolare permesso depositare oggetti sulla corsia o tracciarvi segni che possano indicare un percorso o un punto da raggiungere con una boccia. In caso contrario, la boccia giocata è nulla, salvo RdV.

- 13.5 Un giocatore prima di giocare la boccia, per liberare la corsia di gioco da oggetti estranei o per livellarla può andare fino alla linea D, anche con la boccia in mano.

Art. 14 Inizio della partita e lancio del pallino

- 14.1 Prima di iniziare la partita, l'arbitro mette il pallino sul punto F, sorteggia la formazione la cui deve giocare la prima boccia e richiede la designazione del responsabile delle formazioni (capitano).
- 14.2 Nelle giocate successive, il pallino viene lanciato dalla formazione che ha acquisito i punti nella giocata precedente.
- 14.3 La formazione che inizia una giocata e a cui viene annullata la prima boccia, dovrà giocare un'altra, e così di seguito, finché avrà fatto gioco valido.
- 14.4 Il pallino non è valido quando in fase di lancio:
- urta le tavole laterali o si ferma ad una distanza inferiore ai 13 cm dalle stesse;
- non supera completamente la linea E (visione di proiezione) (fig. 6);
- tocca o supera completamente la linea B (fig. 7). Per le corsie di lunghezza inferiore ai 23.5 m, tale limite è prolungato di 140 cm, mentre per quelle che misurano da 23.5 m fino a 25 m, tale limite è prolungato di 70 cm (fig. 8).
- se dopo il lancio, il giocatore in azione oltrepassa la linea D.



- 14.5 Dopo un lancio irregolare, il pallino passa alla formazione avversaria che ha diritto a un solo lancio. Se anche questo risultasse irregolare, il pallino sarà posizionato sul punto F, fermo restando il diritto di giocare la prima boccia alla formazione che lo aveva acquisito in precedenza.

Art. 15 Annullamento della giocata

- 15.1 La giocata è nulla e viene ripetuta nella medesima direzione quando, per effetto di gioco regolare, il pallino:
- si spezza o si danneggia
- esce dalla corsia o pur rimanendovi non tocca il terreno;
- esce dalla corsia e vi rientra dopo avere urtato corpi estranei;
- va a conficcarsi sotto le tavole laterali o di fondo in modo che la boccia di diametro maggiore usata dai giocatori in corsia non riesce a toccarlo;
- ritorna e permane nella zona A-E.
- 15.2 La giocata è pure nulla, quando conclusi tutti i lanci, le due bocce avversarie che entrano in considerazione per l'assegnazione del primo punto sono equidistanti dal pallino (pari).

Art. 16 Lancio delle bocce (accosto, raffa, volo), visione del gioco, time out.

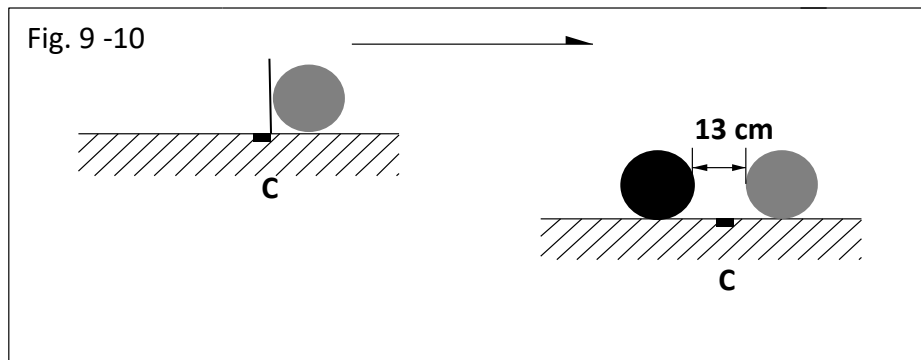
- 16.1 La boccia può essere giocata con un accosto o con un tiro di raffa o di volo. L'accosto consiste nel fare scorrere la boccia sulla corsia e non comporta la necessità di alcuna dichiarazione preliminare. Prima dell'accosto è necessario attendere l'attribuzione del punto da parte dell'arbitro. In caso contrario l'accosto è nullo, salvo RdV.

Prima di ogni lancio è necessario disporre del consenso dell'arbitro; in caso contrario il lancio è nullo, salvo RdV.

- 16.2 A ogni giocatore e formazione sono concessi 30 secondi di tempo per giocare una boccia, a partire da quando l'arbitro ha segnato l'ultima boccia e/o ha dichiarato il punto. **Attenzione: al secondo richiamo la boccia verrà ritenuta nulla.**
La formazione penalizzata sceglie quale boccia annullare.
Susseguentemente, tutte le bocce giocate oltre i 30 secondi saranno annullate senza il preavviso, spetta sempre alla formazione penalizzata la scelta della boccia da annullare, annunciata dal capitano.
Gli arbitri sono invitati a preavvisare e sollecitare, almeno 10/15 secondi prima dello scadere del tempo dei 30 secondi.
- 16.3 La visione del gioco è consentita due volte per incontro. Tutti i componenti della formazione possono visionare il gioco; tempo della visione 60 secondi.
- 16.4 Una sola volta per partita è pure consentito chiedere all'arbitro un'interruzione di gioco la cui durata massima sarà di 120 secondi (time out), questo deve avvenire quando un proprio giocatore si accinge alla giocata.
Durante l'interruzione non è consentita l'uscita dei viali.
- 16.5 Una formazione può, all'interno della zona A-B, cambiare il tipo di lancio o il pezzo da colpire; occorre però rettificare la precedente dichiarazione, pena l'annullamento del lancio, salvo RdV.
- 16.6 Nel caso del lancio del pallino, di accosto o di tiro di raffa, il giocatore non può superare, con il piede più avanzato a contatto del terreno, la linea B; nel caso di tiro di volo la linea C. Il mancato rispetto di questa regola comporta un lancio irregolare del pallino (conforme. Art. 14.5) o l'annullamento della boccia giocata, salvo RdV.
- 16.7 Il giocatore in azione, dopo aver effettuato un tiro di raffa o di volo, non può superare la linea E se ha ancora bocce da giocare, pena l'annullamento di una di esse. La RdV non è applicabile.
Il giocatore dopo aver effettuato un'accosto, non può superare la linea D se ha ancora bocce da giocare, pena l'annullamento di una di esse. La RdV non è applicabile.
- 16.8 Una boccia deve essere dichiarata nulla, salvo RdV, se:
- urta le tavole laterali prima di aver toccato un'altra boccia o il pallino;
- provoca degli spostamenti irregolari di cui all'art. 21;
- è stata lanciata in modo non conforme;
- colpisce il pezzo dichiarato in modo indiretto, toccando prima le tavole laterali oppure un'altro pezzo non dichiarato;
- nel tiro di volo batte sul terreno a una distanza superiore ai 40 cm;
- nel tiro di raffa non supera la linea D.
- 16.9 Una boccia deve essere dichiarata nulla, senza l'applicazione della RdV. se:
- tocca le tavole di fondo oscillanti prima di toccare qualsiasi altro pezzo giocato in precedenza.
- in direzione di gioco viene a trovarsi nella zona A-D (vista di proiezione);
- rientra in corsia dopo aver colpito qualsiasi oggetto estraneo;
- si situa sotto le tavole perimetrali in modo che la boccia di maggior diametro, usata dai giocatori in corsia, non riesce a toccarla.
- 16.10 Bocce e pallino spostati dal movimento delle tavole di fondo vanno rimessi nella loro posizione primitiva. Se sono toccati da altri pezzi in movimento regolare restano nella nuova posizione acquisita.
- 16.11 Se una boccia, uscita dalla corsia, rientra provocando lo spostamento di altri pezzi fermi, questi ultimi vanno rimessi nella loro posizione primitiva. Se il contatto avviene con pezzi in movimento, questi ultimi restano nella nuova posizione acquisita.

Art. 17 Dichiarazione di tiro

- 17.1 Una dichiarazione chiara e inequivocabile deve essere formulata all'arbitro in caso di tiro di raffa o di volo; per quest'ultimo è pure necessaria una precisazione particolare («al volo»). Tutte le dichiarazioni devono avvenire da qualsiasi giocatore della formazione all'interno della zona A-B.
- 17.2 Nel tiro di raffa e di volo, è valido indicare come boccia da colpire anche una propria. Quando il pallino, in seguito a giocata regolare, viene a trovarsi oltre l'area valida per il suo lancio (linea B, cfr. art. 14.4), è possibile dichiarare e colpire qualsiasi boccia precedentemente giocata, situata in qualsiasi posizione del viale di gioco. Le proprie bocce giocate dopo che il pallino ha oltrepassato la linea B, possono essere dichiarate e colpite solo se hanno superato la linea C (vista di proiezione). (Fig. 9)



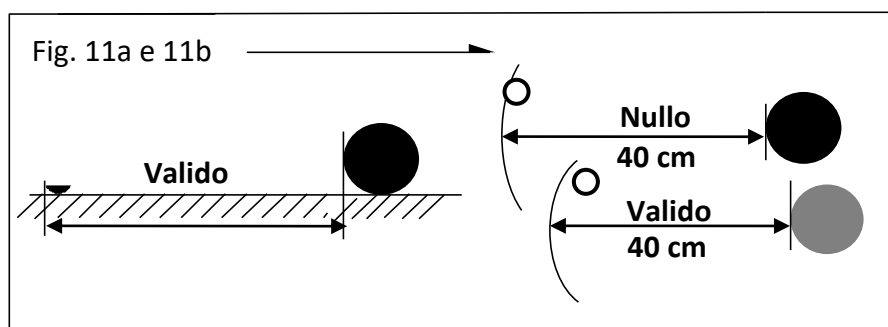
- 17.3 E' inoltre possibile dichiarare e colpire una propria boccia giocata dopo che il pallino ha oltrepassato la linea B e che non abbia superato la linea C, a condizione però che la stessa costituisca bersaglio con una boccia che ha superato la linea C. (Fig. 10)
- 17.4 L'arbitro deve confermare la dichiarazione e autorizzare il tiro indicando il pezzo dichiarato.
- 17.5 L'omissione della dichiarazione o il tiro intempestivo comportano l'annullamento della boccia lanciata, salvo RdV.

Art. 18 Tiro di raffa

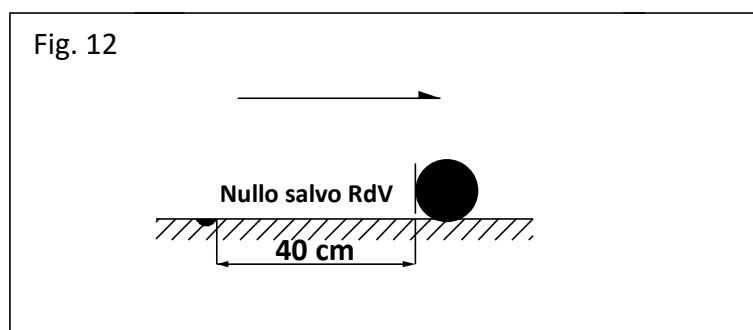
- 18.1 Il tiro di raffa consiste nel colpire un pezzo correttamente dichiarato all'arbitro, con la boccia lanciata, facendola battere oltre la linea D. Prima del lancio, il piede più avanzato del giocatore a contatto col terreno non deve superare completamente la linea B.
- 18.2 Il giocatore in azione può oltrepassare la linea B soltanto dopo aver lanciato la boccia. Il mancato rispetto di questa regola comporta l'annullamento del tiro, salvo RdV.
- 18.3 Possono essere regolarmente colpiti i pezzi posti a una distanza massima di 13 cm da quelli dichiarati (Bersaglio).
- 18.4 La boccia che colpisce in modo irregolare il pezzo dichiarato o un'altro pezzo non dichiarato, è nulla salvo RdV.

Art. 19 Tiro di volo

- 19.1 Il tiro di volo consiste nel colpire direttamente o battendo sul terreno a una distanza non superiore ai 40 cm un determinato pezzo correttamente dichiarato all'arbitro.
- 19.2 Dopo la dichiarazione e prima di effettuare il tiro, il giocatore deve attendere l'autorizzazione dell'arbitro, che dovrà preventivamente segnare sul terreno la distanza di battuta (40 cm) per ogni pezzo annunciato che costituisce bersaglio con quello dichiarato (fig. 11a e 11b).



- 19.3 Non è ammessa una rettifica di un tiro di volo una volta superata la linea B.
- 19.4 Bocce o pallino, posti a una distanza massima di 13 cm (Bersaglio) dal pezzo dichiarato sono validi ai fini della giocata, a condizione che la battuta non superi i 40 cm dal pezzo colpito.
- 19.5 Il giocatore in azione può oltrepassare la linea C soltanto dopo aver lanciato la boccia; il superamento di questa linea prima del lancio comporta l'annullamento del tiro, salvo RdV.
- 19.6 La boccia che colpisce in modo irregolare il pezzo dichiarato o un'altro pezzo non dichiarato, è nulla salvo RdV (fig. 12).



Art. 20 Bocce giocate per errore

- 20.1 Ogni giocatore ha diritto di giocare il numero di bocce indicato all'art. 4.
- 20.2 Se un giocatore gioca per errore una boccia estranea o dell'avversario, la stessa è nulla, essa viene restituita all'avente diritto ed annullata una boccia ancora da giocare.
- 20.3 Se l'errore non è avvertito subito e la giocata è proseguita, la boccia giocata per errore è valida e viene semplicemente sostituita. Nel caso in cui l'arbitro non riuscisse a determinare l'esatta appartenenza delle bocce, la giocata viene annullata e ripetuta nella medesima direzione.
- 20.4 Se un giocatore gioca una boccia in più di quelle cui ha diritto, essa è nulla. Eventuali pezzi spostati devono essere rimessi nella posizione precedente.
- 20.5 Se un giocatore gioca per errore una boccia del suo compagno di squadra, la boccia è valida. Quest'ultimo giocherà di seguito la boccia del compagno.
- 20.6 Se una o più bocce venissero giocate intempestivamente da un giocatore anziché dall'avversario, esse sono nulle, salvo RdV.

Art. 21 Spostamento delle bocce durante l'accosto, giocate alle tavole di fondo oscillanti e misurazione

21.1 Ogni spostamento di bocce o del pallino, debitamente segnati, va misurato con l'attrezzo impiegato all'inizio della partita.
Per distanze rilevanti è consentito l'uso di altri strumenti.

21.2 Giocate alle tavole di fondo oscillanti

- La boccia che, dopo aver causato spostamenti durante la sua corsa, indipendentemente dalla misura degli stessi, tocca la tavola di fondo oscillante, è nulla salvo RdV.
- La boccia che spinge direttamente o indirettamente un'altro pezzo contro la tavola di fondo oscillante, è nulla salvo RdV.
- La boccia che si appoggia a un pezzo a diretto contatto con la tavola di fondo oscillante, è nulla salvo RdV.

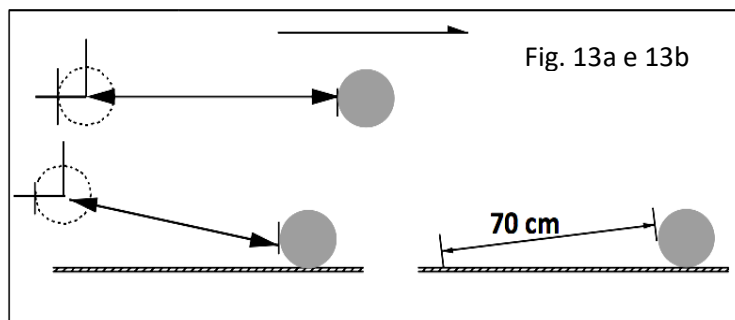
21.3 Spostamento diretto

- Una boccia giocata in fase di accosto, che urtando contro una qualsiasi altra boccia la sposti per una distanza superiore ai 70 cm, è nulla salvo RdV, e quanto smosso va rimesso al suo posto.

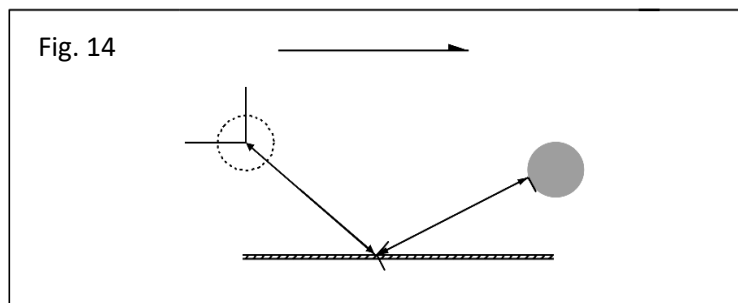
La distanza da considerare è di 70 cm per lo spostamento subito dal pallino.

- Tale spostamento si misura:

in linea retta fino alla circonferenza più vicina del pezzo spostato, anche se quest'ultimo rimane aderente alle tavole laterali (Fig. 13a e 13b);

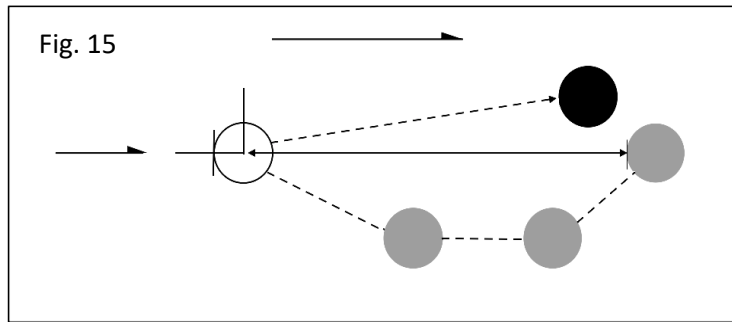


in linea retta fino al punto dove il pezzo ha toccato la tavola laterale e da qui fino alla circonferenza più vicina del pezzo stesso se poi si è staccato (fig. 14).



21.4 Spostamento a catena

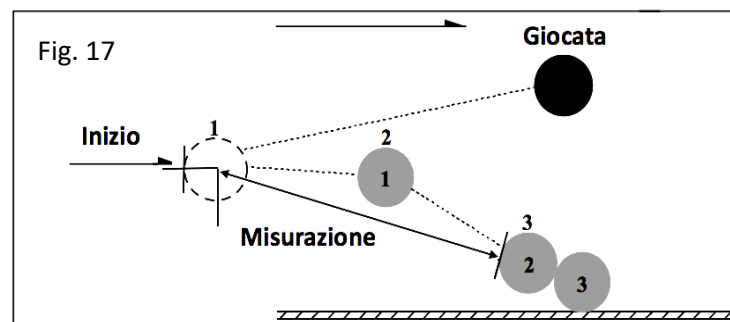
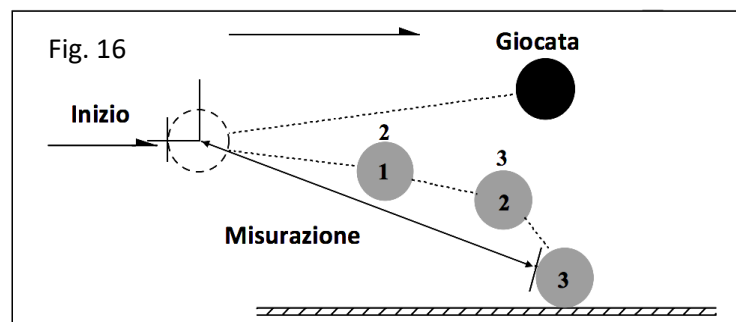
Lo spostamento a catena, si verifica quando una boccia giocata in fase di accosto, urtando una qualsiasi altra boccia (o il pallino), provoca l'urto di quest'ultima contro una o più bocce successive (o il pallino), creando una successione di spostamenti. (fig. 15).



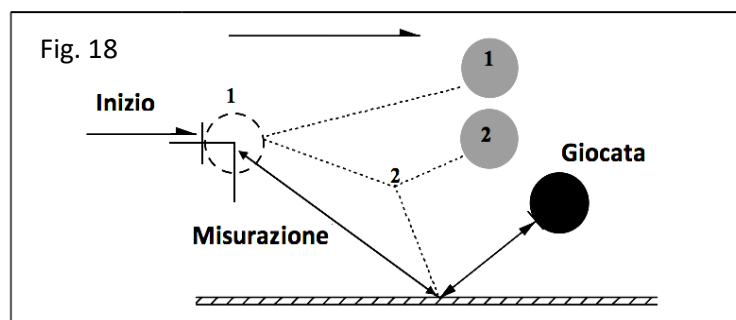
Se una qualsiasi delle bocce spostate successivamente, viene a trovarsi ad una distanza, misurata dal punto del primo spostamento superiore a 70 cm, la boccia giocata è nulla salvo RdV e tutti i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto. Qualora nello spostamento fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere superiore a 70 cm dal punto del primo spostamento.

Misurazione:

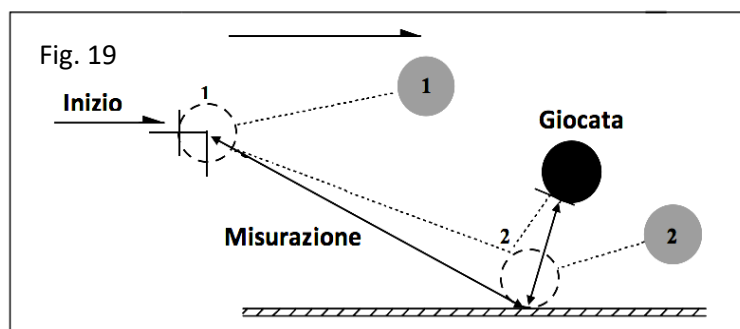
In linea retta fino alla circonferenza più vicina del pezzo da misurare (fig.16 e 17);



in linea retta fino al punto dove il pezzo da misurare ha toccato la tavola laterale e da qui fino alla circonferenza più vicina della boccia o del pallino (fig. 18);



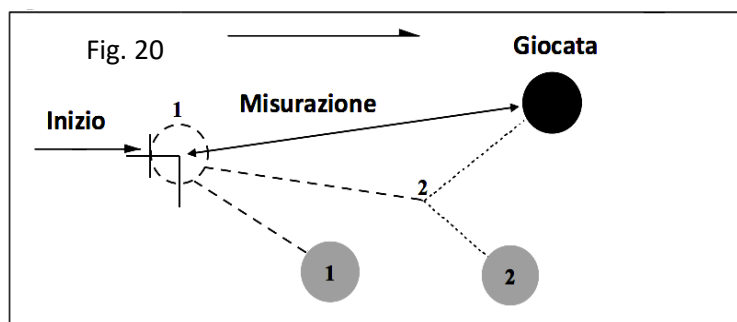
analogamente, se il pezzo da misurare urta un altro oggetto che già si trovava a contatto della tavola laterale e poi staccandosi, provoca pure il suo distacco dalla tavola (fig. 19).



21.5 Spostamento multiplo:

Se una boccia giocata in fase di accosto, urta una o più bocce senza che nessuna di esse si sposti per una distanza superiore a 70 cm, ma la distanza tra il punto del primo urto (o di quelli successivi) e la posizione finale della boccia giocata è superiore a 70 cm, l'avversario può far rimettere a posto tutte le bocce spostate nella loro posizione originaria.

La boccia giocata è valida e rimane nella posizione acquisita (fig. 20).



Qualora nello spostamento fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi riferita allo stesso, deve essere superiore a 70 cm.

Misurazione:

Valgono le medesime regole previste per la misurazione dello spostamento a catena.

Art. 22 Gare giocate con sistema "punto e volo"

Nelle gare in cui è possibile solamente il tiro di volo, il tiro di raffa è permesso quando il pallino per effetto di gioco regolare, viene a trovarsi oltre l'area valida per il suo lancio (vedi art. 14.4).

Art. 23 Oggetti estranei

Se, a giudizio incontestabile dell'arbitro, un oggetto estraneo al gioco compromette il percorso di una boccia o del pallino, il lancio va ripetuto.

Art. 24 Pezzi fermati o deviati dai giocatori o dall'arbitro

24.1 Se pezzi in movimento a seguito di lancio regolare sono fermati o deviati da un giocatore, la formazione avversaria può optare per una delle seguenti soluzioni:

- lasciare i pezzi deviati o fermati nella posizione acquisita;
- annullare la giocata (da ripetere poi nella medesima direzione);
- rimettere a posto tutti i pezzi spostati e rigiocare la boccia;
- togliere dalla corsia le bocce deviate o fermate.

- evitare di intralciare il gioco;
- astenersi dal consigliare i giocatori;
- rispondere alle richieste dei giocatori sulla posizione dei pezzi in corsia;
- dichiarare volontariamente tutti i pezzi che formano bersaglio;
- confermare al termine di ogni giocata i punti acquisiti da una formazione;
- dichiarare vincitrice la formazione che raggiunge per prima il punteggio finale stabilito dal regolamento;
- rispettare scrupolosamente le disposizioni del DdG.

26.3 Solo il DdG può far sostituire l'arbitro negligente.

26.4 Valgono inoltre le disposizioni dello specifico regolamento.

Art. 27 Protesti

27.1 Durante lo svolgimento di una gara, l'istanza competente incaricata di esaminare eventuali protesti è il DdG.

27.2 Il protesto deve essere presentato al DdG non appena una formazione si ritenesse lesa nei suoi diritti da una decisione arbitrale in contrasto con le disposizioni dei regolamenti. La giocata sarà allora sospesa in attesa della decisione.

27.3 Il DdG è competente solo per decidere su fatti in diretta relazione con la gara. Egli può comminare le sanzioni previste dai regolamenti. Le sue decisioni sono inappellabili.

IV - DISPOSIZIONI FINALI

Art. 28 Deroghe al presente regolamento

Per casi particolari ed eccezionali, il CC ha la facoltà di derogare alle disposizioni del presente regolamento.

Art. 29 Disposizioni abrogative ed entrata in vigore

29.1 Il presente regolamento, aggiornato il 16 maggio 2020 abroga tutti i precedenti.

29.2 Esso entra in vigore il 1° luglio 2020 ed è obbligatorio per tutti gli affiliati alla FSB.

Articolo 16.2, aggiornato dal CC il 12 luglio 2020.

FEDERAZIONE SVIZZERA DI BOCCE

Il Presidente FSB:

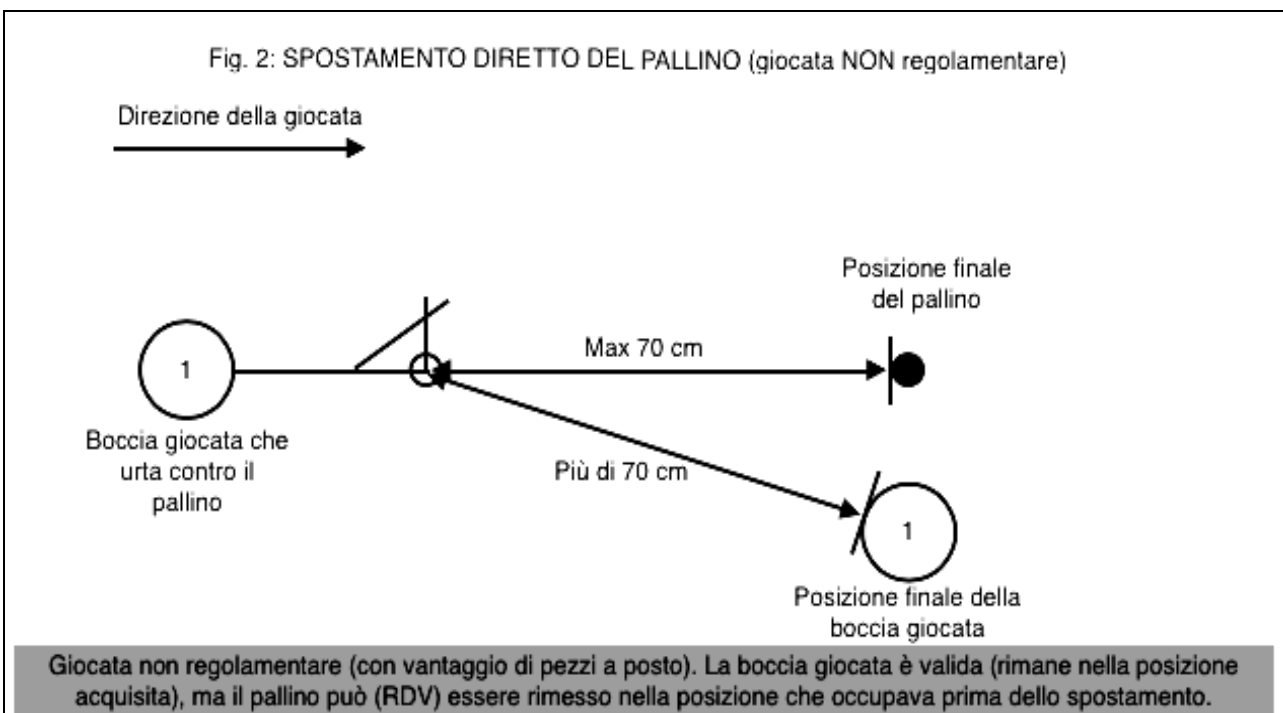
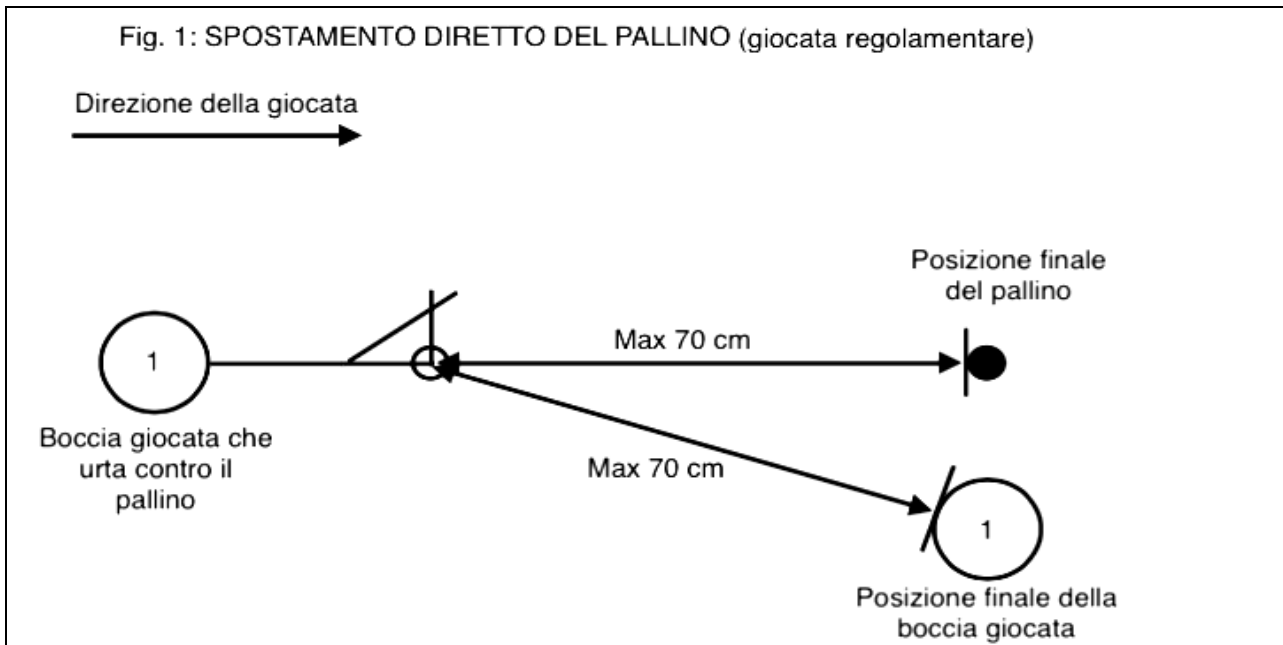
Giuseppe Cassina

Il Presidente CNTA:

Domenico Mantegazzi

SPOSTAMENTO DELLE BOCCE E DEL PALLINO FIGURE ESPLICATIVE

Di seguito si riportano le figure relative allo spostamento diretto, a catena e multiplo delle bocce e del pallino. Per ogni tipo di spostamento si evidenzia la giocata regolamentare, la giocata non regolamentare con regola del vantaggio di pezzi a posto (bocce e/o pallino) e con la regola del vantaggio di boccia nulla.



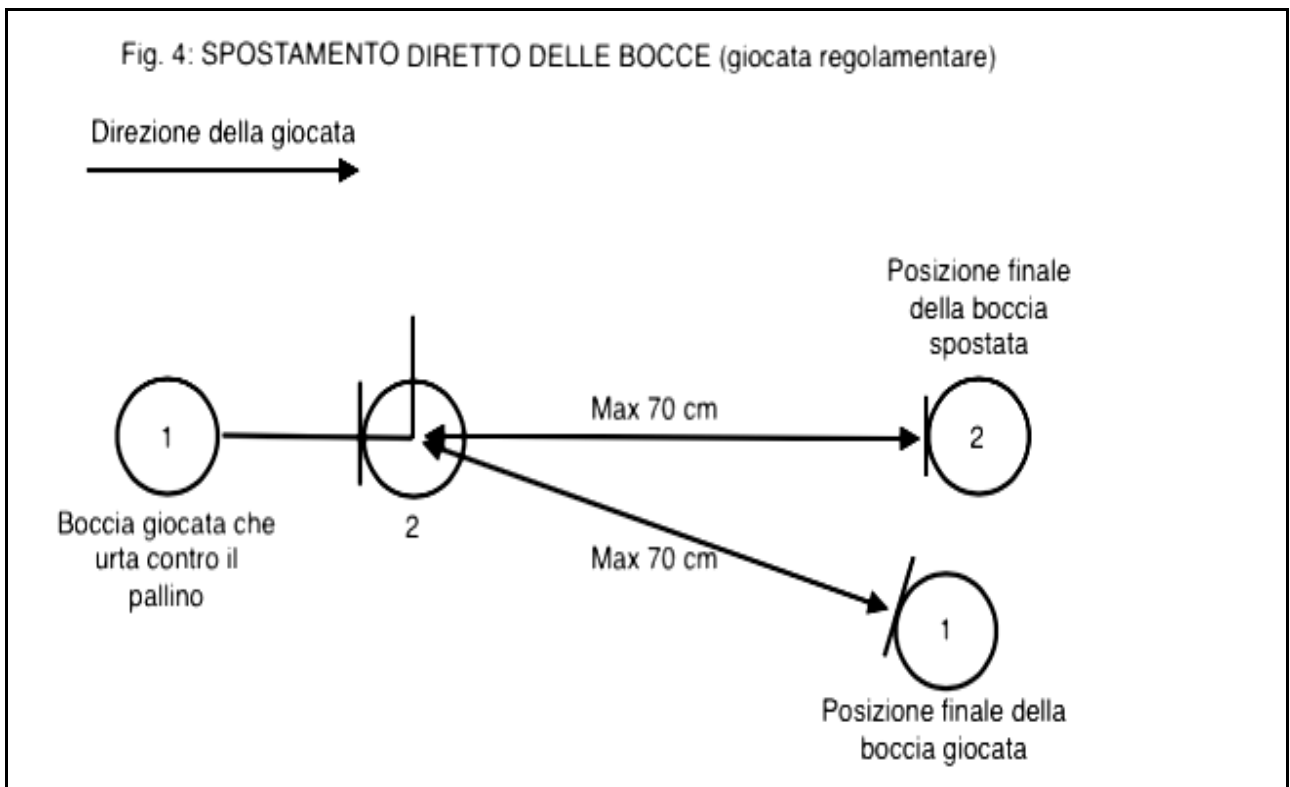
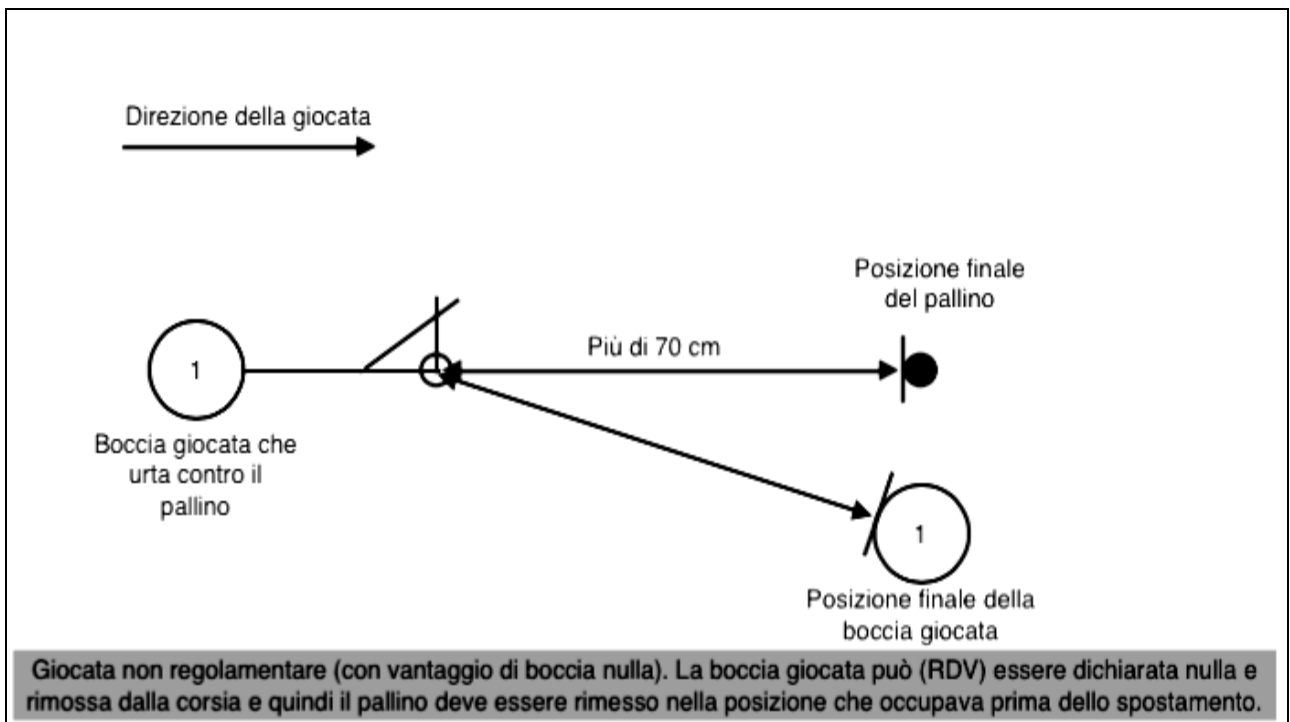
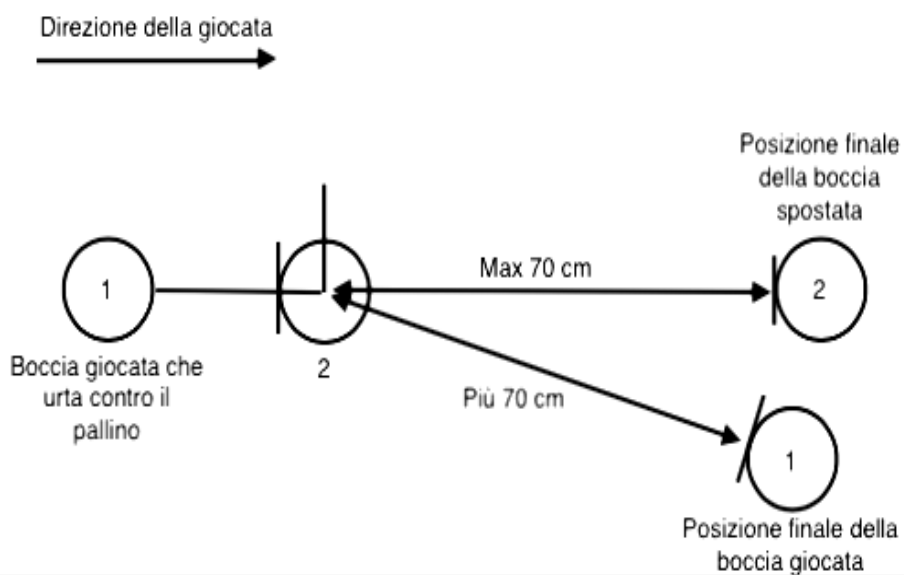
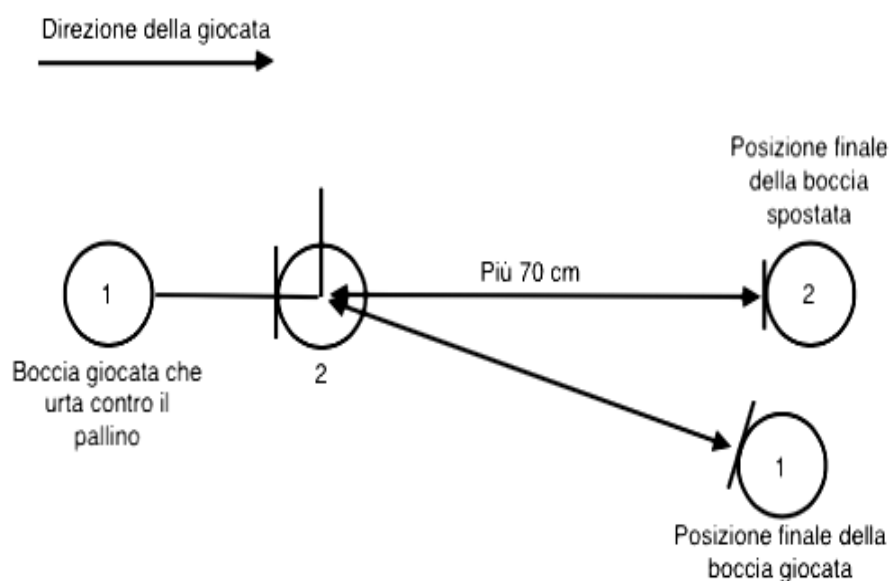


Fig. 5: SPOSTAMENTO DIRETTO DELLE BOCCE (giocata NON regolamentare)



Giocata non regolamentare (con vantaggio di pezzi a posto). La boccia giocata è valida (rimane nella posizione acquisita), ma la boccia spostata può (RDV) essere rimessa nella posizione che occupava prima dello spostamento.

Fig. 6: SPOSTAMENTO DIRETTO DELLE BOCCE (giocata NON regolamentare)



Giocata non regolamentare (con vantaggio di boccia nulla). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata nulla e rimossa dalla corsia e quindi la boccia spostata deve essere rimessa nella posizione che occupava prima dello spostamento.

Fig. 7: SPOSTAMENTO A CATENA PALLINO E BOCCE (giocata regolamentare)

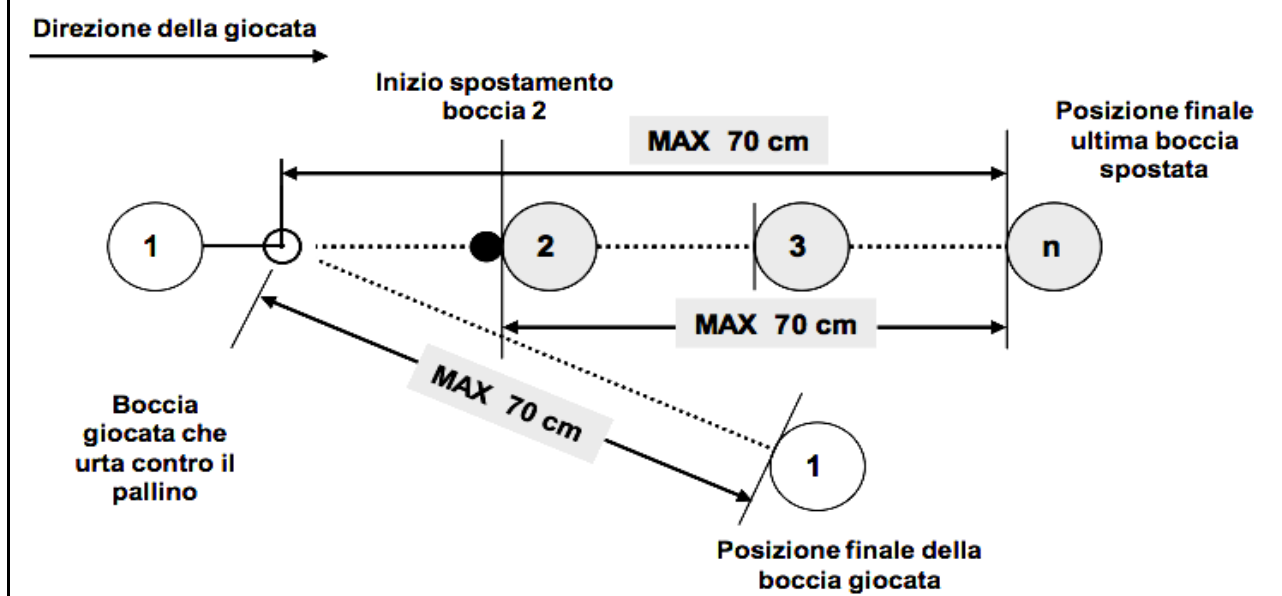
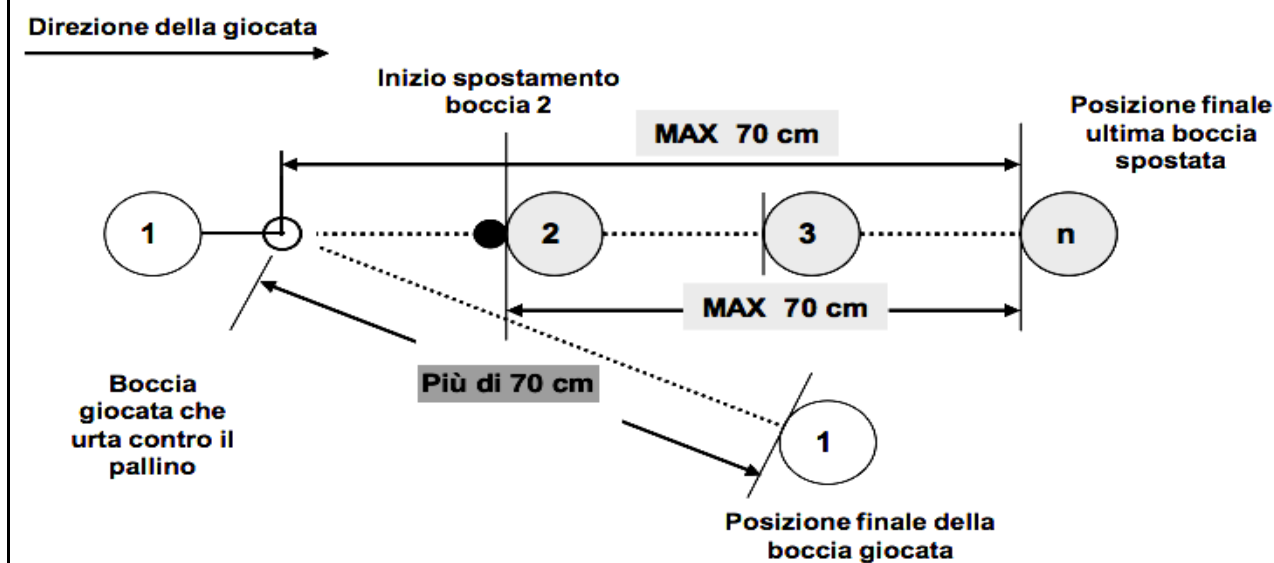
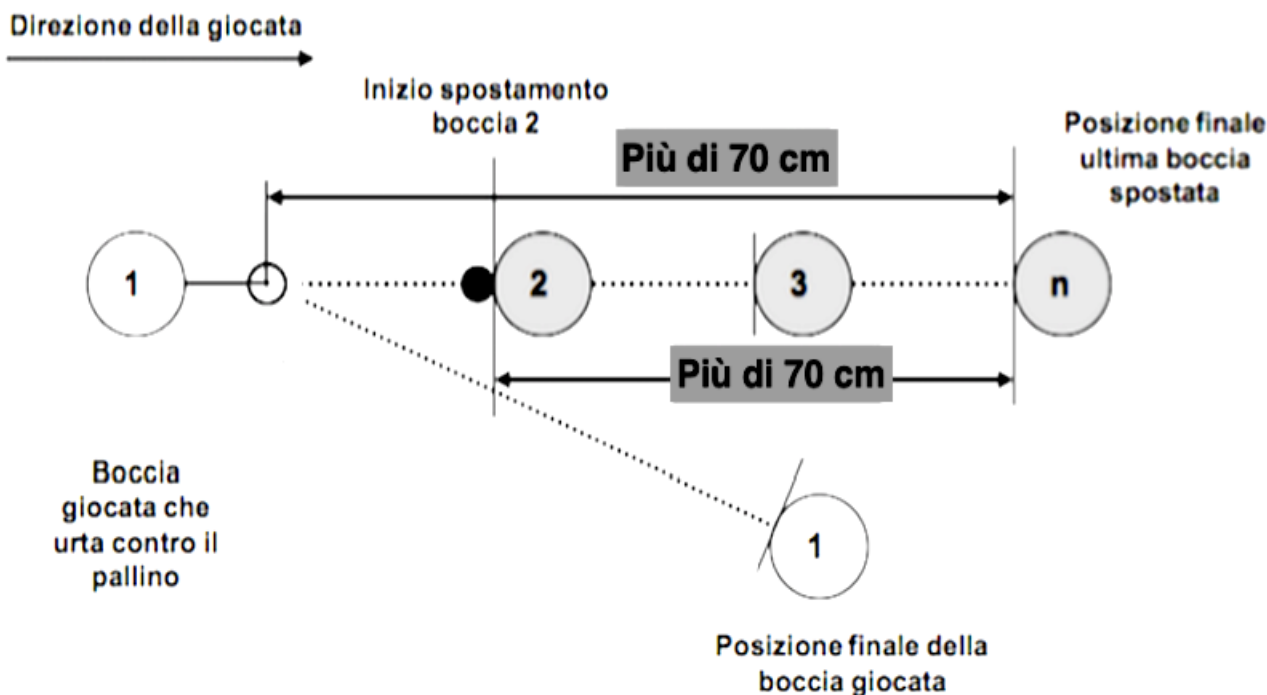


Fig. 8: SPOSTAMENTO A CATENA PALLINO E BOCCE (giocata non regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 9: SPOSTAMENTO A CATENA PALLINO E BOCCE (giocata non regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 10: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata regolamentare)

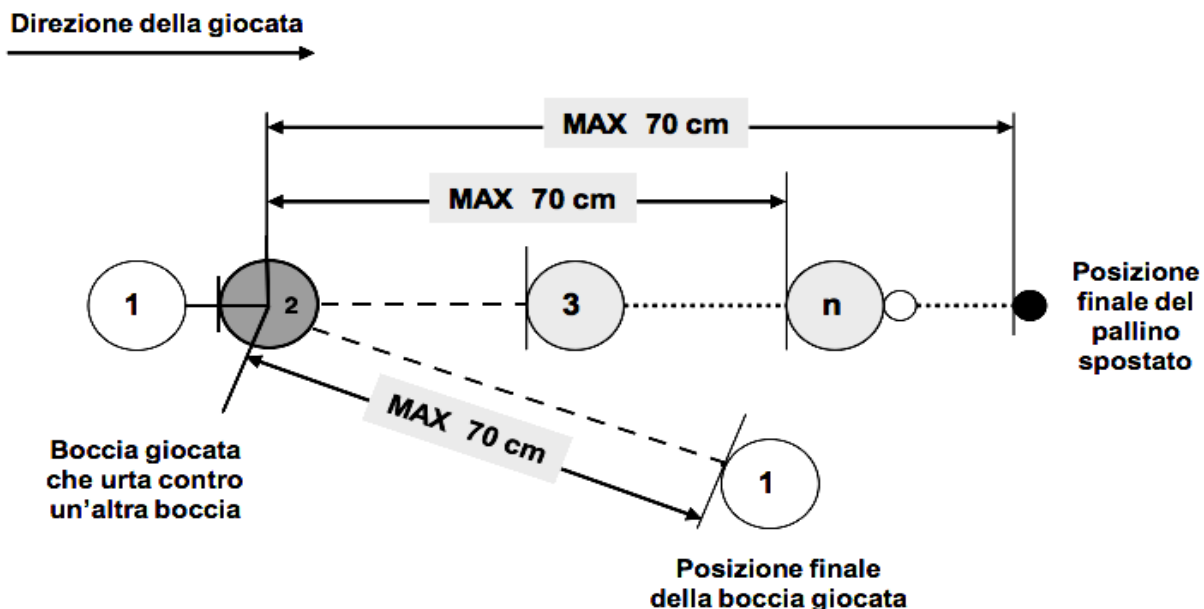
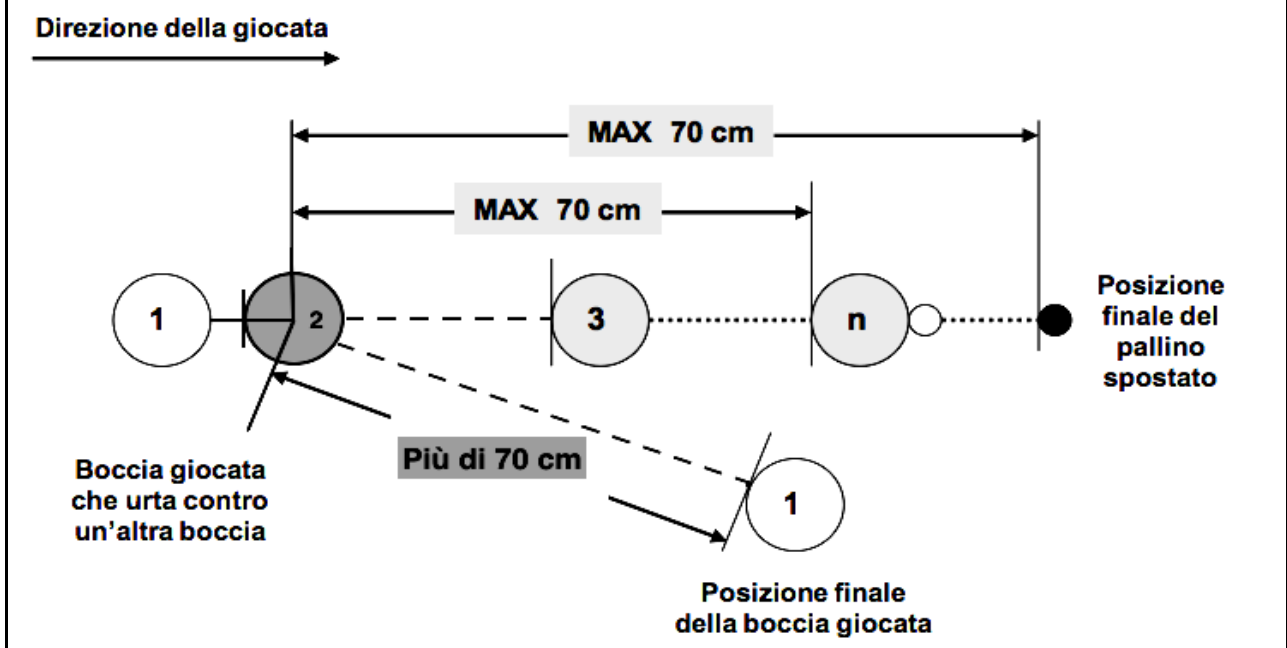
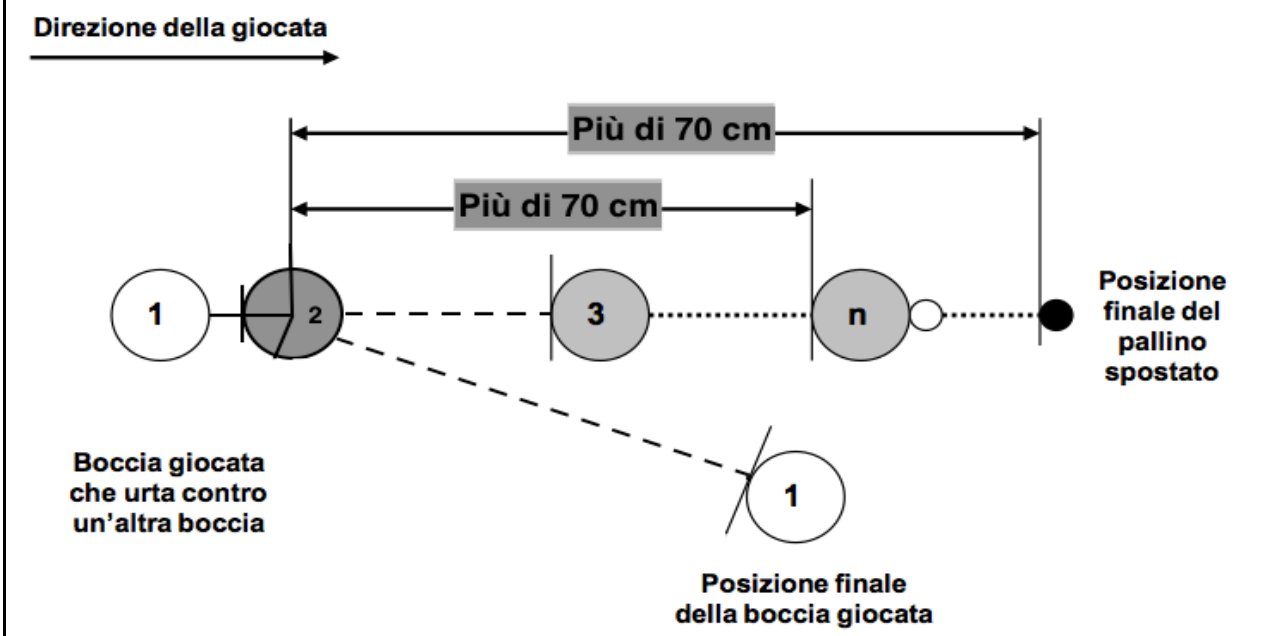


Fig. 11: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 12 : SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 13: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata regolamentare)

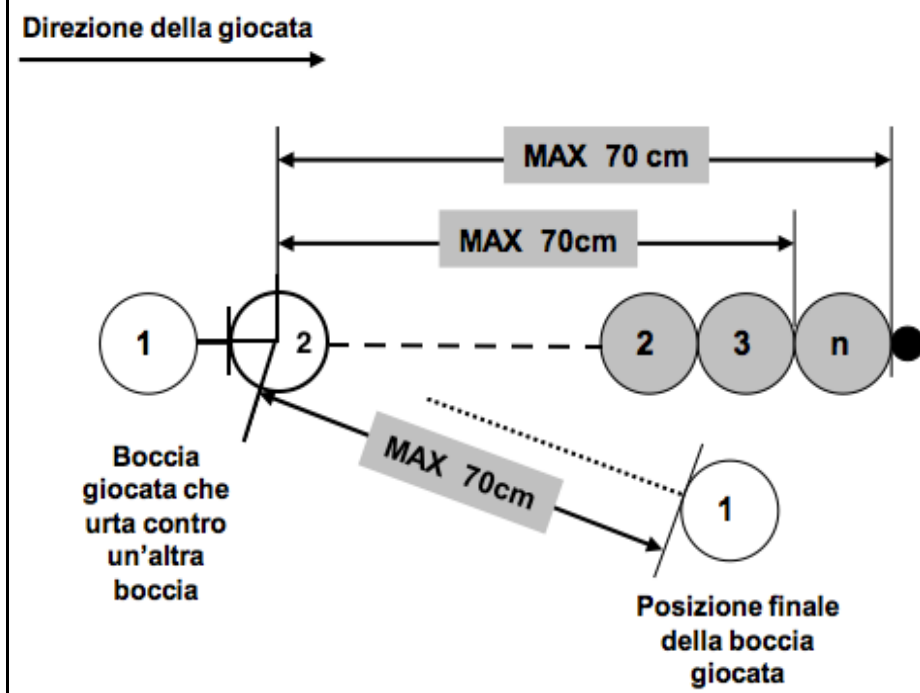
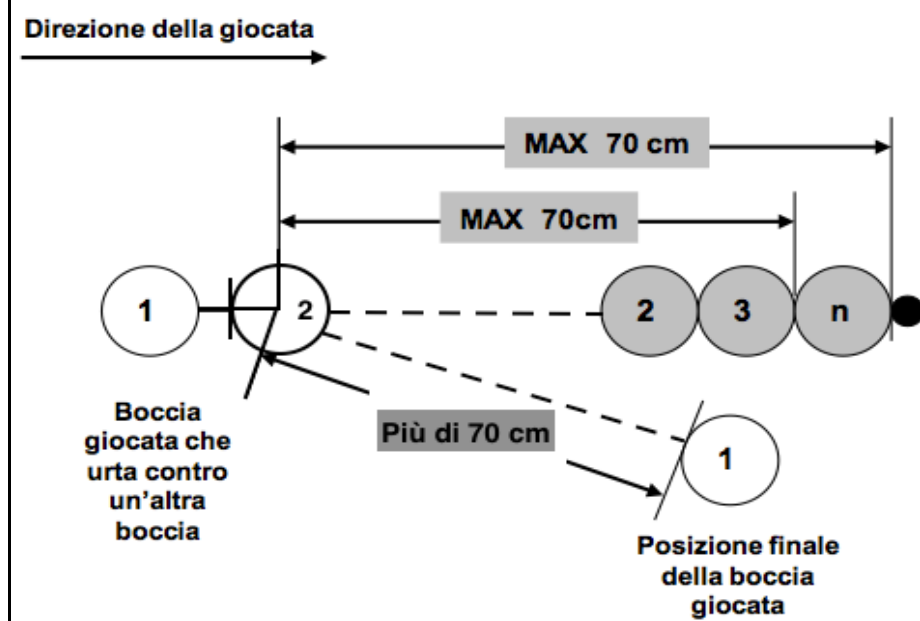
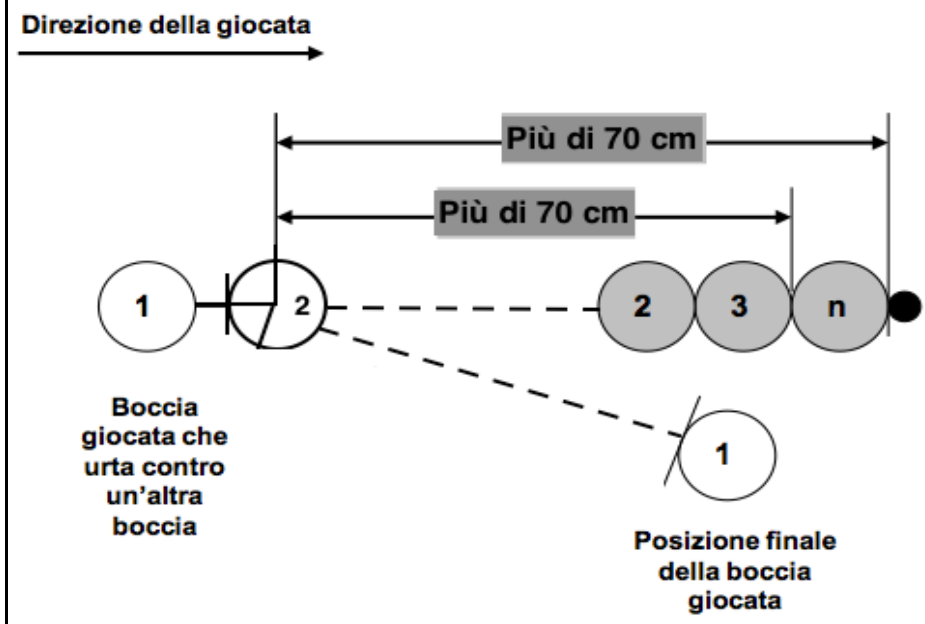


Fig. 14: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **pezzi a posto**). La boccia giocata è **valida** (rimane nella posizione acquisita), ma il pallino e le bocce spostate possono (RDV) essere **rimessi** nelle posizioni che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 15: SPOSTAMENTO A CATENA BOCCE E PALLINO (giocata NON regolamentare)



Giocata **non** regolamentare (con vantaggio di **boccia nulla**). La boccia giocata può (RDV) essere dichiarata **nulla** e rimossa dalla corsia e quindi tutti i pezzi spostati devono essere **rimessi** nella posizione che occupavano prima dello spostamento.

Fig. 16: SPOSTAMENTO MULTIPLO (giocata regolamentare)

