



FEDERAZIONE SVIZZERA DI BOCCE



Appunti di bocce Informazioni e regole dello sport

Prefazione

Mi sono appassionato a questo gioco da subito perché l'ho sentito come una pratica sportiva, intesa come disciplina e passione anziché solo un passatempo. Ho constatato, proprio perché lo pratico in diversi club di boccia, che vi è una carenza di informazioni, manuali, e referenti per chi si avvicina a questo sport.

Ho avuto occasione di svolgere, la scorsa primavera, un corso di formazione del gioco delle bocce ad un "Wandergruppe". C'era la necessità di realizzare una traccia scritta, in tedesco, che fornisse le regole del gioco ed un percorso di apprendimento. Mi hanno aiutato la mia esperienza sportiva (varie attività amatoriali svolte) e professionali (insegnante ed informatico), per realizzare un opuscolo adeguato allo scopo. Ho ricevuto apprezzamento dell'opera e vinta la sfida, perché il tedesco non è il mio forte. Nei mesi successivi mi son preso il tempo ed appassionato a realizzare una vera documentazione in italiano, con foto dimostrative di amici di gioco. Il risultato è stato un manuale adatto sia a principianti sia ad interessati a questo sport.

Ho inviato alcune copie a diversi amici di bocce e conoscenti della FSB. I dirigenti della FSB hanno mostrato interesse per l'opera e concordato un aggiornamento delle foto dimostrative. Il risultato è questa documentazione inserita nel sito ufficiale della federbocce.

Le parti del manuale formulate con "art." sono prese integralmente dal regolamento ufficiale della federbocce. L'elenco su "cosa non deve mai fare un arbitro,, da documenti del corso per arbitri federale. Allegato vi é il documento della FSB sui principi di etica e doping ed il manifesto della carta etica nello sport della Swiss Olympic cui aderisce la FSB.

Un ringraziamento ai giovani campioni svizzeri del nostro sport per la partecipazione al servizio delle foto dimostrative.
Per concludere un augurio di positività a tutti coloro che fruiranno di questo manuale.

A.O. Settembre 2018

I - PRINCIPIO

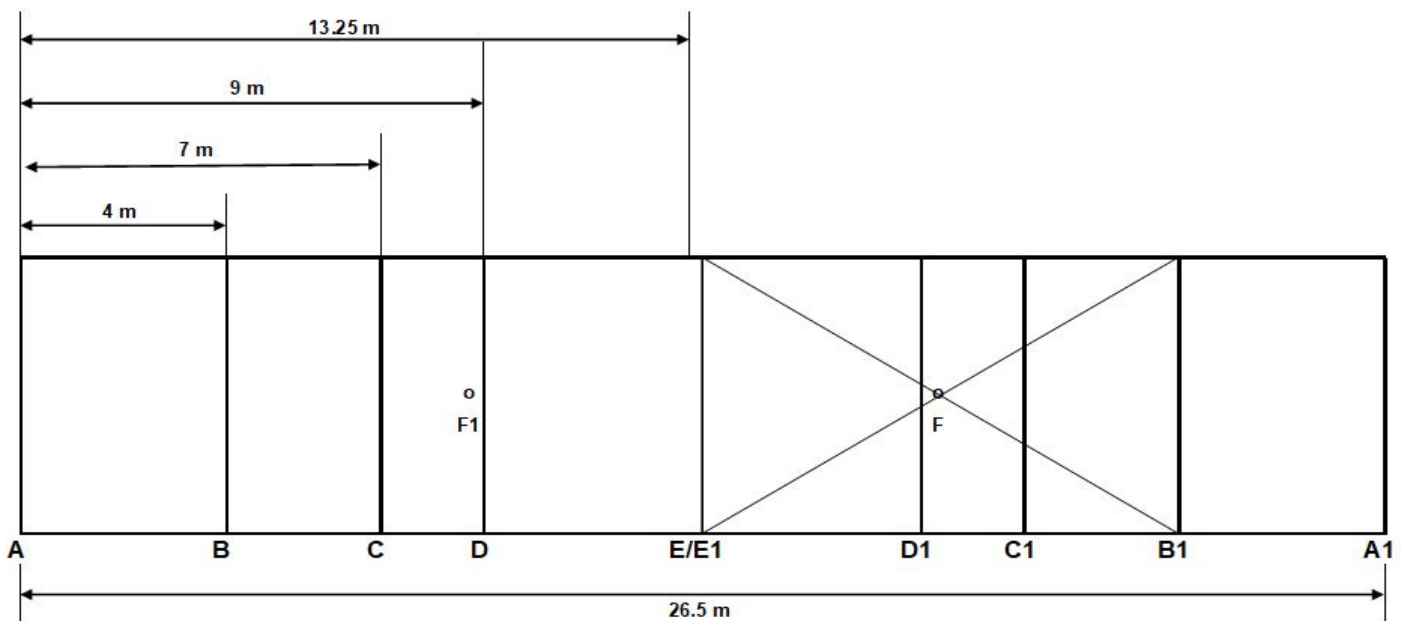
Art. 1 Principio dello sport delle bocce

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.

Dimensioni e divisioni del campo di gioco

Viale 26.50 m (Viale standard, Larghezza: 4.50m)



- le linee A-A1 corrispondono alle tavole di fondo oscillanti;
- le linee B-B1 poste a 4 m dalle rispettive tavole di fondo oscillanti;
- le linee C-C1 poste a 7 m dalle rispettive tavole di fondo oscillanti;
- le linee D-D1 poste a 9 m dalle rispettive tavole di fondo oscillanti;
- le linee E-E1 sono poste a 13.25 m dalle rispettive tavole di fondo oscillanti, 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 le linee D-D1 nelle corsie di 22,25 m;
- i punti F-F1 sono segnati al centro dell'area valida per il lancio del pallino.

Sulle tavole laterali devono essere segnati righe verticali di riferimento in corrispondenza alle linee trasversali di cui sopra, nonché quelle indicanti il limite massimo utile per il lancio del pallino (solo nelle corsie dove il pallino può oltrepassare la linea B-B1).

Art. 7 Bocce e Pallino

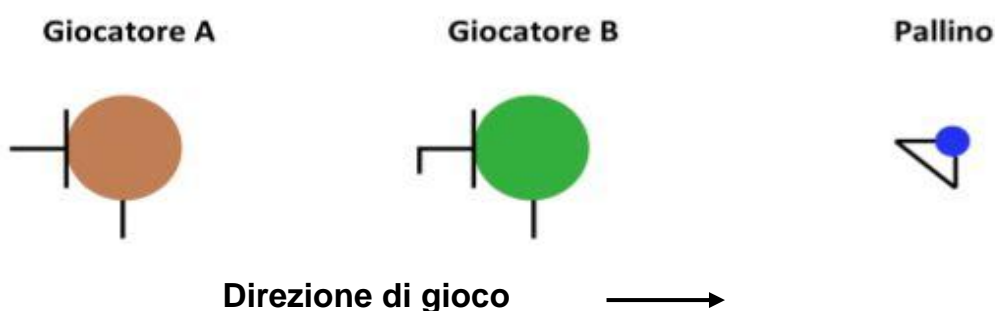
- 7.1** Le bocce e il pallino devono essere di forma sferica e di materiale sintetico senza aggiunta di sostanze che ne possano modificare l'equilibrio.
- 7.2** Il diametro del pallino è di cm 4 (con una tolleranza di più o meno 3 mm) e il peso di gr. 90 (più o meno 5 gr.)
- 7.3** Il diametro delle bocce 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 gare giovanili.

Art. 13 Posizione dei giocatori durante la giocata

- 13.1** All'inizio della giocata tutti i giocatori devono trovarsi nella zona A-B (A1-B1). Un giocatore in azione non può in alcun modo essere disturbato.
- 13.2** Ultimata l'azione, il giocatore che non ha ancora lanciato tutte le bocce a disposizione (secondo l'art. 4.1) deve rientrare e rimanere nella zona A-B (A1-B1). Al giocatore che esce dalla stessa senza autorizzazione dell'arbitro sarà annullata una boccia ancora da giocare.
- 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; 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 (A1-B1). Se un compagno gioca prima di tale rientro, la boccia giocata è nulla, salvo RdV.
- 13.4** Il giocatore che ha tirato 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.

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:
- pallino: due linee che si intersecano ad angolo retto rispetto alla circonferenza esterna verso la direzione della giocata.
 - bocce: due linee che si intersecano ad angolo retto rispetto alla circonferenza esterna ed una trasversale verso la direzione della giocata.



Impugnature della boccia



Pollice anteposto, trattenuta più dalle dita; aumenta la sensibilità e la precisione sia nell'accosto sia nel tiro sopra mano.



Sferica, trattenuta dalle dita. Utile principalmente nella bocciata sottomano.



Dita e palmo, più semplice a dispetto della sensibilità e precisione.

Art. 10 Regola del vantaggio

- 10.1** La regola del vantaggio (in seguito RdV) consiste nel diritto dell'avversario di dichiarare valido, con tutte le conseguenze che ne possono derivare, un lancio effettuato in modo irregolare e segnalato all'arbitro.
- 10.2** L'applicazione della RdV è chiesta dal componente della formazione designato all'inizio della partita (capitano) la sua prima dichiarazione è vincolante.

Art. 16 Lancio delle bocce (accosto, raffa, volo)

- 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.
- 16.2** Prima di ogni lancio è necessario disporre del consenso dell'arbitro; in caso contrario il lancio è nullo, salvo RdV. Dopo l'attribuzione del punto da parte dell'arbitro, la giocata deve proseguire con sollecitudine (tempo massimo: 1 minuto). Le formazioni che ritardano la ripresa del gioco oltre il limite indicato saranno richiamate dall'arbitro a una maggiore tempestività. In caso di recidiva, le stesse potranno essere escluse dalla gara da parte del DdG.
- 16.3** Una formazione può, all'interno della zona A-B (A1-B1), cambiare il tipo di lancio o il pezzo da colpire; occorre però rettificare la precedente dichiarazione, pena l'annullamento del lancio, salvo RdV.
- 16.4** 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-B1; nel caso di tiro di volo la linea C-C1. Il mancato rispetto di questa regola comporta un lancio irregolare del pallino (cfr. Art. 14.5) o l'annullamento della boccia giocata, salvo RdV. Dopo il lancio del pallino o di accosto, il giocatore non può superare, con il piede più avanzato a contatto col terreno, la linea D.
- 16.5** Il giocatore in azione, dopo aver effettuato un tiro di raffa o di volo, non può superare la linea E-E1 se ha ancora bocce da giocare, pena l'annullamento di una di esse. Dopo il lancio del pallino o un accosto non si può superare la linea D-D1.
- 16.6** Una boccia deve essere dichiarata nulla, salvo RdV, se:
urta le tavole laterali prima di aver toccato un'altra boccia o il pallino;
- 16.7** Una boccia deve essere dichiarata nulla, senza l'applicazione della RdV, se:
- viene a trovarsi nella zona A-C (A1-C1);
- 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.

Tecnica per l'accosto

Una buona condizione fisica permette di eseguire l'accosto della boccia da giocare verso il pallino in modo che il movimento risulti il più possibile fluido.

Se la mente durante il movimento si mantiene calma e concentrata si ha di sicuro una giocata eccellente.

Sarà poi, come in ogni disciplina, il costante allenamento, accompagnato da volontà e passione a migliorarsi che si diventerà un buon giocatore.

Vi sono diverse tecniche per effettuare l'accosto.

Ogni giocatore le personalizza secondo le sue caratteristiche fisiche e psicologiche e diventa così la sua tecnica.

Comunque ogni tecnica può essere suddivisa in 4 segmenti di azioni che compie il giocatore.

1. Posizionamento

Consiste nel prendere la propria giusta posizione e concentrazione in campo prima di iniziare l'azione.

2. Caricamento

Sono i movimenti che il corpo esegue per raccogliere la giusta quantità di energia per eseguire il gesto atletico.

3. Rilascio

L'attimo in cui si abbandona la presa della boccia e si trasmette ad essa la giusta quantità di energia e direzione per avvicinarla il più possibile al pallino.

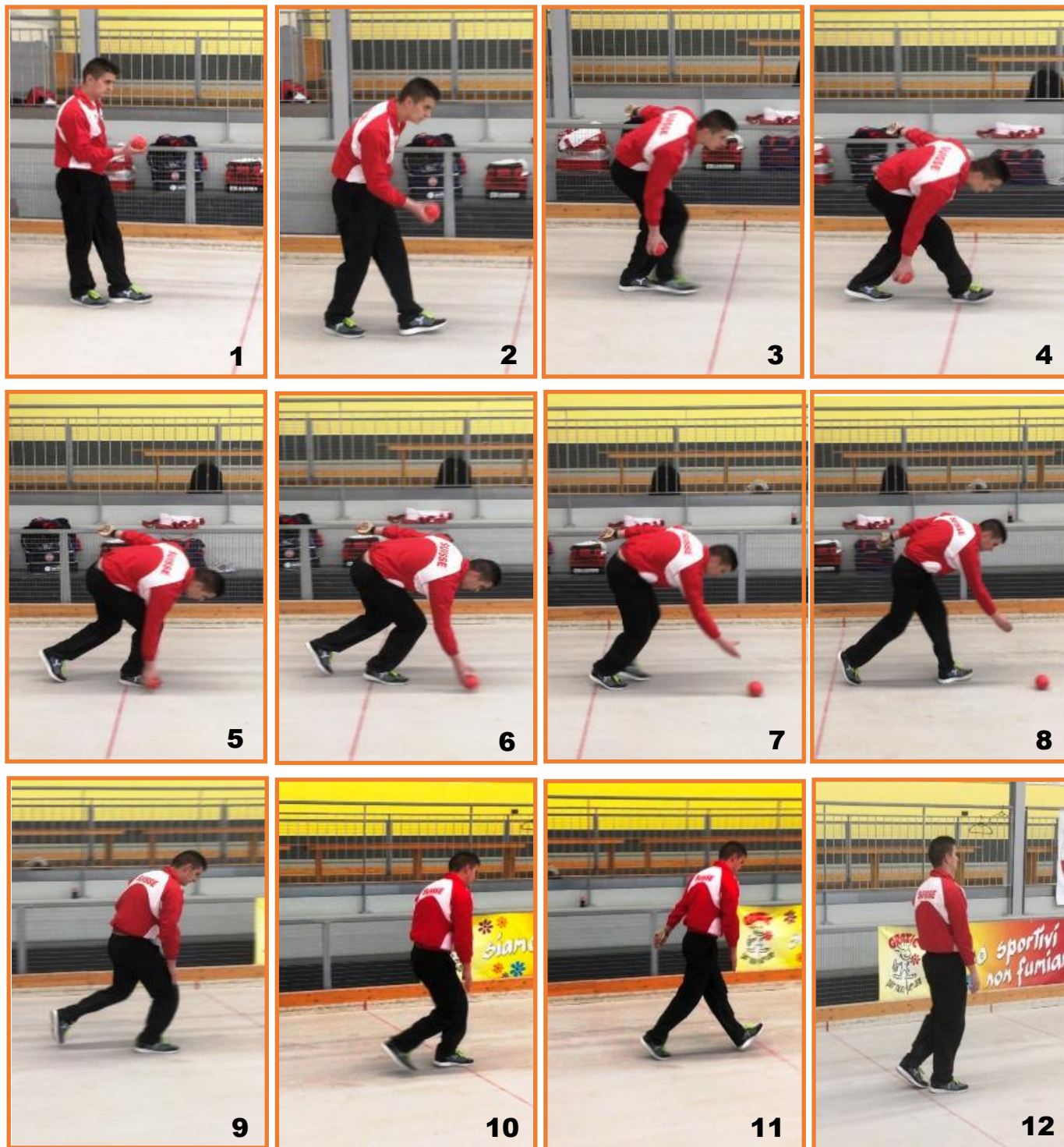
4. Accompagnamento

I movimenti che esegue il corpo dopo il rilascio della boccia giocata. Servono sia per seguire il percorso della boccia giocata sia a sfumare il gesto atletico compiuto.



Accosto con due passi di caricamento (fig. 2 e 3) e tre di accompagnamento (fig.5 e 6).





Posizionamento Fig. 1

Caricamento Fig. 2 - 5

Rilascio Fig. 6

Accompagnamento Fig. 7 - 12

Spostamenti delle bocce/pallino in accosto

Durante un accosto può succedere che la boccia giocata vada ad urtare altre bocce o il pallino in campo. Questi spostamenti possono essere di tre tipi:

Tipo 1: Spostamento diretto

Tipo 2: Spostamento a catena

Tipo 3: Spostamento multiplo

Misurazione degli spostamenti

Il regolamento di gioco dice che le misurazioni vanno eseguite dal centro della boccia urtata. Se la boccia dopo l'impatto tocca la sponda la misura va considerata in due segmenti. (vedere fig. 2 di pagina successiva).

Focus per applicare correttamente le regole agli spostamenti

Con la pratica del gioco chi fa l'arbitro riesce a capire il tipo di spostamento e le misurazioni da eseguire per applicare le regole degli spostamenti.

La misura di 70 cm di movimento delle bocce dopo l'urto delimita gli spostamenti regolari, nulli o da applicare la regola.

In spostamenti complessi possono esserci dei dubbi di interpretazione della tipologia. Perciò è bene acquisire un metodo operativo efficace.

In base alla mia esperienza gli step mentali per una corretta valutazione sono:

1. mettere la massima attenzione a memorizzare i percorsi che hanno avuto, dopo l'urto delle bocce, quella giocata e quelle ferme.
2. rivedere il film memonico facendo attenzione a separare lo spostamento della boccia giocata da quella/e spostata/e.
3. valutare mentalmente se una delle due parti ha superato la soglia dei 70 cm.
4. dedurre dalla conoscenza delle regole il tipo di spostamento.
5. procedere alla/e misurazione/i delle bocce.
6. dichiarare ai giocatori com'è la giocata (valida, regola, nulla).

Formule per la regola della giocata

Nelle pagine successive vi sono, per ogni tipo di spostamento, le formule che devono essere applicate per dedurre quale regola applicare.

Mi sono valso della simbologia logica-matematica perché è una sintesi efficace.

Il significato della simbologia è la seguente:

Se espressione logica che intende l'argomento da valutare (vero o falso).

(e) asserzione vera riferita a più argomenti da valutare.

e congiunzione di argomenti che soddisfa ognuno uno specifico requisito.

>= maggiore o uguale il valore scritto dopo.

< minore del valore scritto dopo.

A titolo di esempio la formula seguente:

Se (e) d1,d2 <= 70 cm

va tradotta nel linguaggio corrente come:

se ambedue le distanze delle bocce spostata/giocata d1 e d2 è minore o uguale di 70 cm

Tipi di spostamento delle bocce/pallino in accosto

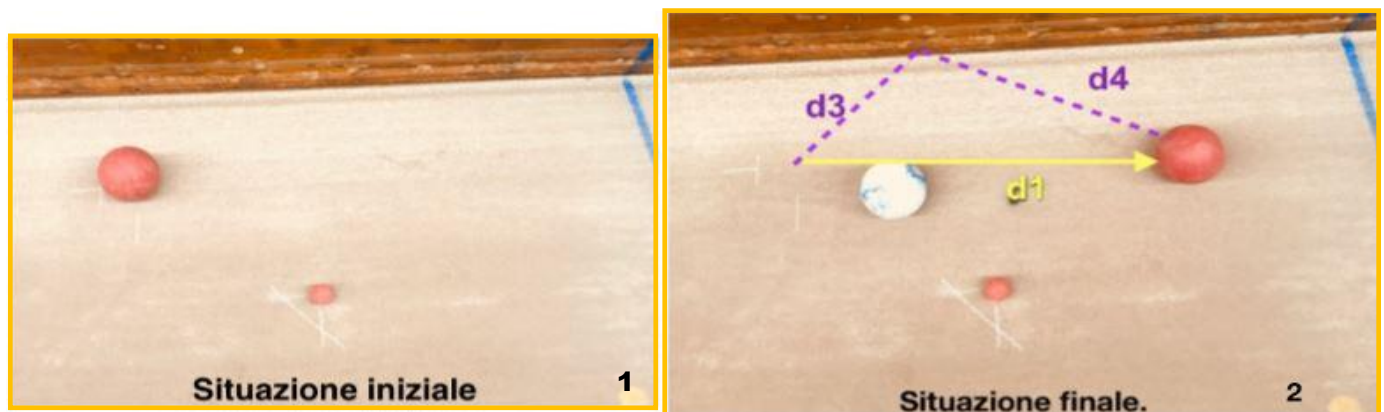
Durante un accosto può succedere che la boccia giocata vada ad urtare altre bocce o il pallino in campo. Questi spostamenti possono essere di tre tipi:

Tipo 1: Spostamento diretto

La boccia giocata urta la boccia rossa, dopo l'impatto prendono la posizione finale (Fig. 2).

Misurazione

Da effettuare dal centro della boccia impattata. Se la boccia dopo l'impatto tocca la sponda la misura va considerata in due segmenti (Fig.2, d_3+d_4).



Misurazione con e senza toccare la sponda laterale.
senza -> d_1
con -> d_3 plus d_4

Regola della giocata (3)

Se (e) $d_1, d_2 \leq 70$ cm

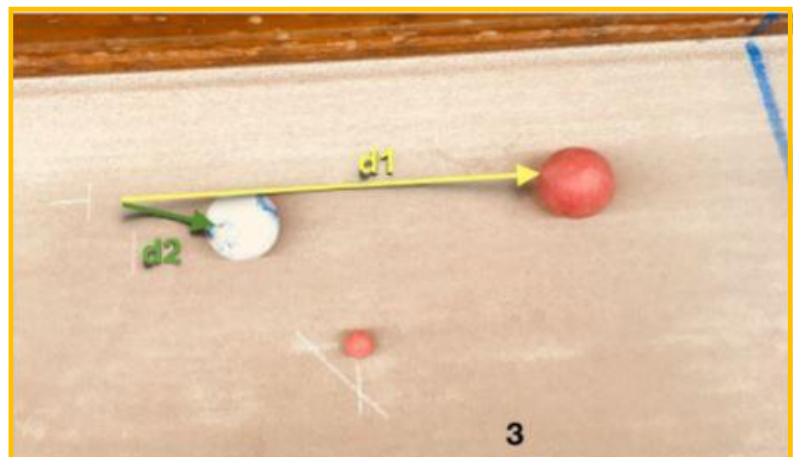
Giocata valida

Se $d_1 \leq 70$ e $d_2 > 70$ cm

Giocata valida con Rdv*

Se $d_1 > 70$ cm

Giocata nulla salvo Rdv**



In grassetto sono le dichiarazioni dell'arbitro.

Possibili risposte dell'avversario.

* se dichiara "abile". L'arbitro segna tutte le bocce in campo come sono in Fig. 3.

* se dichiara "regola". L'arbitro rimette a posto iniziale la rossa e segna quella giocata.

** se dichiara "abile". L'arbitro segna tutte le bocce in campo come sono in Fig. 3.

** se dichiara "nulla". L'arbitro rimette a posto iniziale la rossa e toglie dal campo quella giocata Fig. 1.

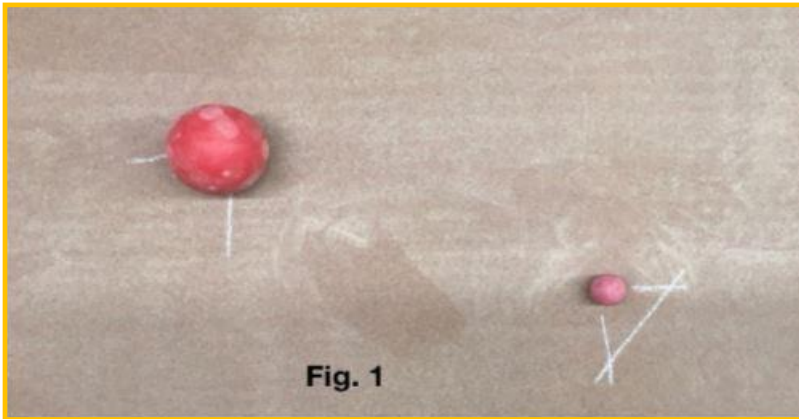


Fig.1 Situazione iniziale

Tipo 2: Spostamento a catena

La boccia giocata (d1) urta la boccia rossa (d2) e a sua volta il pallino (d3)

Se (e) $d1, d2, d3, dt \leq 70$ cm.

Giocata valida

Se (e) $d2, d3, dt \leq 70$ cm e $d1 > 70$ cm

Giocata valida con Rdv*

Se $dt > 70$ cm

Giocata nulla salvo Rdv**

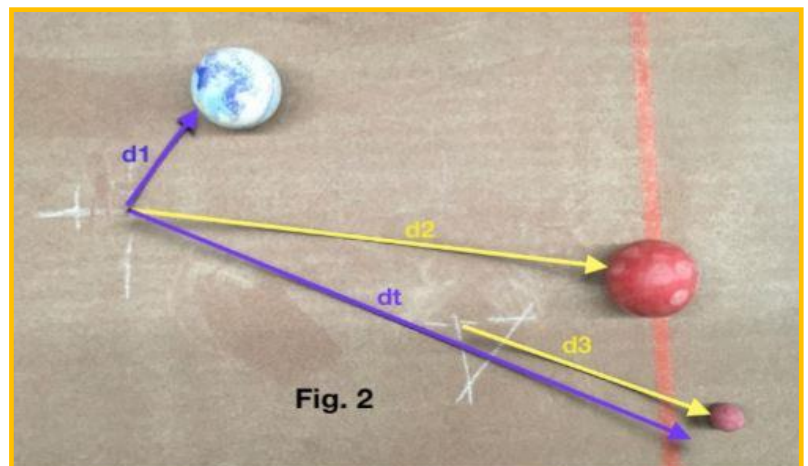


Fig. 2

In grassetto sono le dichiarazioni dell'arbitro.

Possibili risposte dell'avversario.

* se dichiara "regola". L'arbitro rimette le bocce nei posti originali e segna quella giocata.

* se dichiara "abile". L'arbitro segna tutte le bocce nelle posizioni acquisite Fig. 2.

** se dichiara "nulla". L'arbitro toglie la boccia giocata e si ritorna a Fig. 1.

** se dichiara "abile". L'arbitro segna la boccia giocata e tutti gli spostamenti Fig. 2.

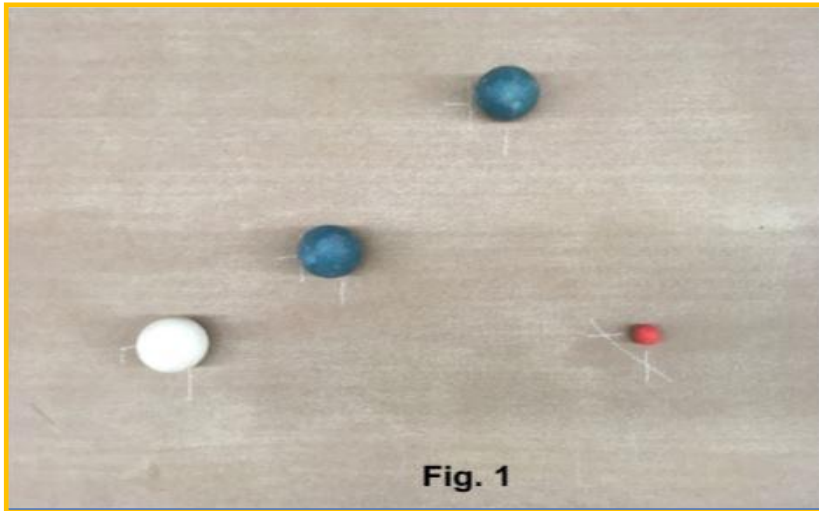


Fig.1 Situazione iniziale

Tipo 3: Spostamento multiplo

La boccia bianca giocata (dt) urta la bianca (d1) poi la verde (d2) e poi il pallino (d3)

Se (e) $d1, d2, d3, dt \leq 70$ cm

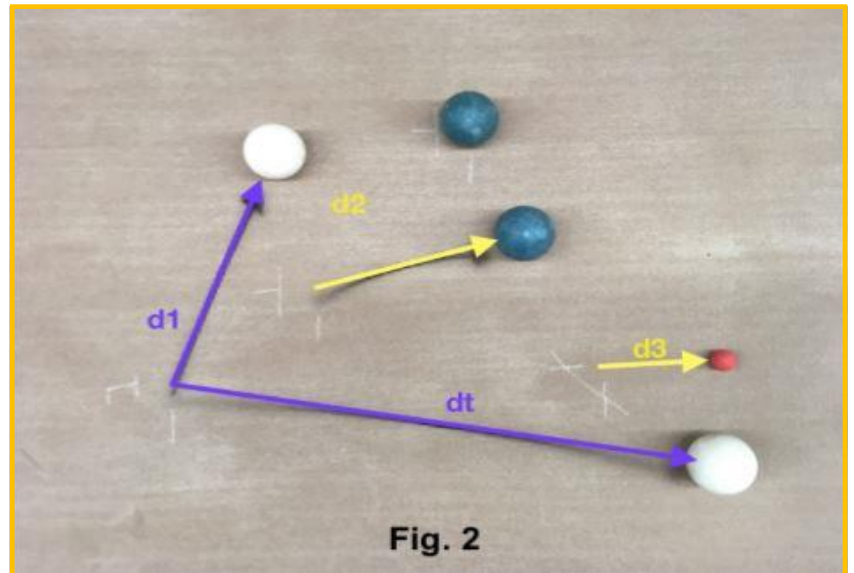
Giocata valida

Se (e) $d1, d2, d3 \leq 70$ e $dt > 70$ cm

Giocata valida con RdV. *

Se (o) $d1, d2, d3 > 70$ cm

Giocata nulla salvo RdV. **



In grassetto sono le dichiarazioni dell'arbitro

Possibili risposte dell'avversario

* se dichiara "abile". L'arbitro segna tutte le bocce in campo nelle posizioni acquisite. (Fig. 2)

* se dichiara "regola". L'arbitro mette le bocce nelle posizioni iniziali e segna quella giocata.

** se dichiara "nulla". L'arbitro mette le bocce nelle posizioni iniziali e toglie quella giocata.

** se dichiara "abile". L'arbitro segna tutte le bocce in campo nelle posizioni acquisite. (Fig. 2)

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; 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 (A1-B1).
- 17.2** Nel tiro di raffa e di volo, è valido indicare come boccia da colpire anche una propria. Quando il pallino, seguito a giocata regolare, viene a trovarsi oltre l'area valida per il suo lancio (B-B1, 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-B1, possono essere dichiarate e colpite solo se hanno superato la linea C-C1.
- 17.3** E' inoltre possibile dichiarare e colpire una propria boccia, giocata dopo che il pallino ha oltrepassato la linea B-B1, che non abbia superato la linea C-C1 a condizione però che la stessa costituisca bersaglio con una boccia che ha superato la linea C-C1.
- 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

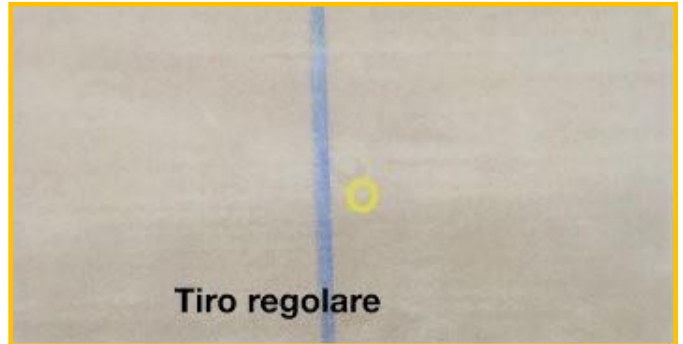
- 18.1** Il tiro di raffa consiste nel colpire un pezzo, correttamente dichiarato all'arbitro, con la boccia lanciata, facendola battere oltre la linea D-D1. Prima del lancio, il piede più avanzato del giocatore a contatto col terreno non deve superare completamente la linea B-B1.
- 18.2** Il giocatore in azione può oltrepassare la linea B-B1 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 cm 13 da quelli dichiarati.
- 18.4** La boccia che non colpisce o colpisce in modo irregolare il pezzo annunciato 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 cm 40 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 per ogni pezzo annunciato che costituisce bersaglio con quello dichiarato.

Tiro di raffa regolamentare

Il tiro di raffa per essere valido, la boccia lanciata deve cadere al minimo oltre la linea D-D1 del campo. È valido il segno lasciato dalla boccia sul campo.



Direzione tiro



○ Segno lasciato dalla boccia sul campo



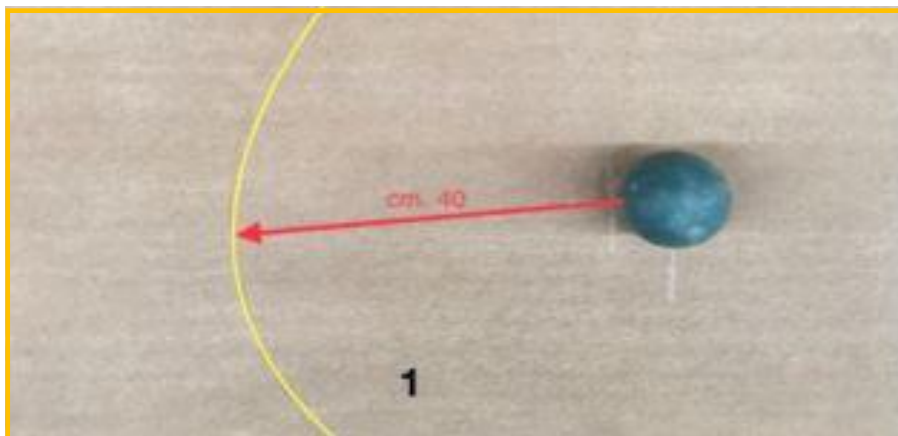
Un tiro di raffa è valido se il posizionamento del piede del giocatore nel momento del rilascio della boccia non oltrepassa la linea B-B1.



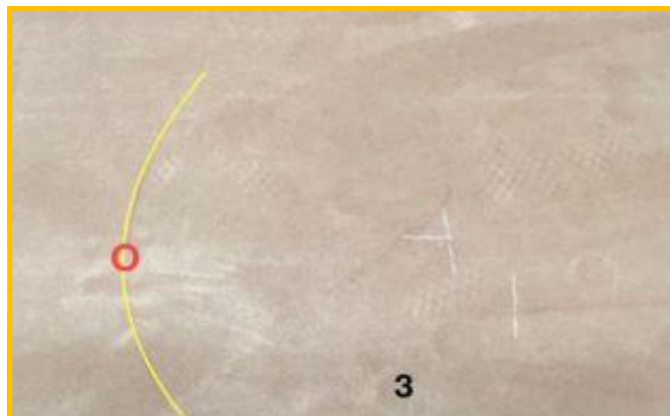
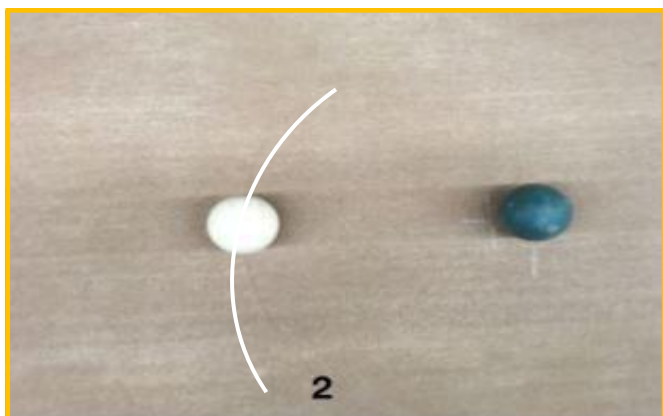
Dichiarazione tiro di volo

Quando si dichiara un tiro di volo la regola è: attendere l'arbitro che segni con la stecca un'arco di circonferenza di raggio cm 40 davanti la boccia dichiarata (1) poi il suo OK per il tiro. Fa stato per la validità del tiro il segno lasciato dalla boccia sul campo.

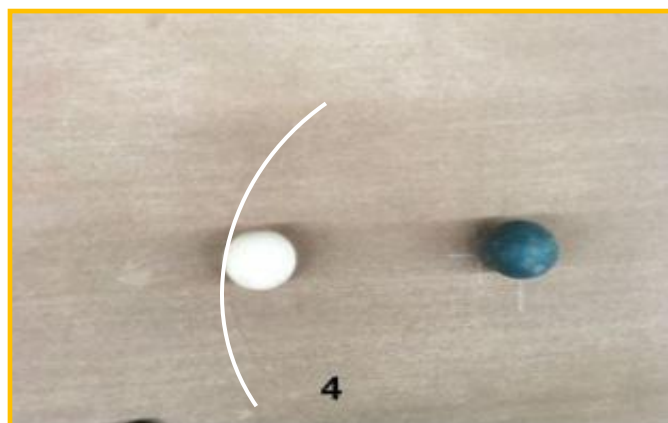
Direzione tiro \longrightarrow



Sequenza 2 e 3, tiro nullo



Sequenza 4 e 5, tiro valido



Tecnica per il tiro di raffa

A differenza dell'accosto il tiro di raffa necessita anche di una forza fisica.

La boccia lanciata deve "volare,, almeno cinque metri dalla linea di rilascio affinché il tiro sia valido. Cioè dalla linea del campo (B-B1) "atterrare,, almeno oltre la linea (D-D1).

La fase di caricamento del tiro di raffa si effettua nei primi 4 metri di campo A-B (A1-B1). Ogni giocatore, secondo le proprie caratteristiche fisiche, affina con diversi passi (da 1 a 4) e postura del corpo (dalla schiena dritta fino ad abbassamento e proiezione in avanti) la preparazione al rilascio della boccia.

Il rilascio della boccia necessita che tutta l'energia profusa nel caricamento venga portata al „focus“ dell'oggetto da colpire cosicché la precisione del tiro risulta millimetrica.

Tecnica per il tiro di volo

Nel tiro di volo si dispone di ben 7 metri di campo per eseguire il caricamento, fino alla linea C (C1). Si possono perciò eseguire 5 passi e più.

Il volo della boccia, fino a colpire il dichiarato, va da circa 7 metri, se la boccia dichiarata si trova vicino alla linea centrale E (E1), per arrivare ai circa 19 metri se si trova al fondo delle tavole. La parte opposta del campo rispetto la posizione della giocata.

Nel tiro di volo con l'esperienza si affina la capacità di considerare la parabola ottimale della boccia lanciata al fine di ottenere la massima gittata con il minimo sforzo, questo soprattutto nei voli lunghi. Nei corti si considera più il volo diretto per arrivare sulla boccia da colpire se non vi sono altre bocce davanti che ostacolano il tiro.

Il mix delle due modalità descritte permette di considerare il punto ove colpire la boccia dichiarata. Ottenere lo spostamento voluto o "sostituire,, la boccia ferma con quella lanciata.

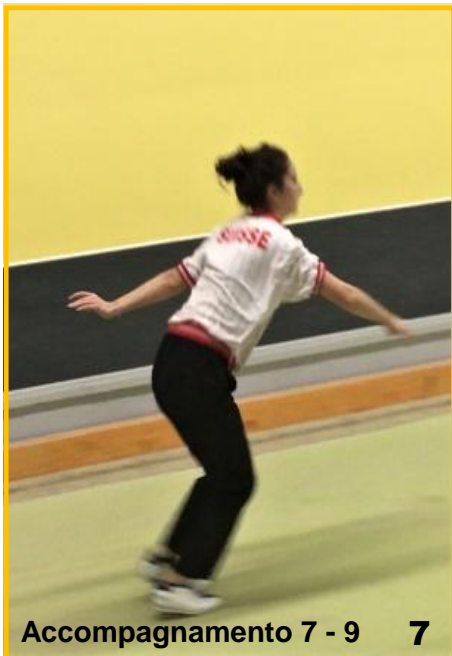
Il tiro di volo è perciò un'arte atletica di sintesi della trasmissione al braccio della giusta potenza, angolo di lancio e focus di precisione che si vuole ottenere dal volo della boccia.

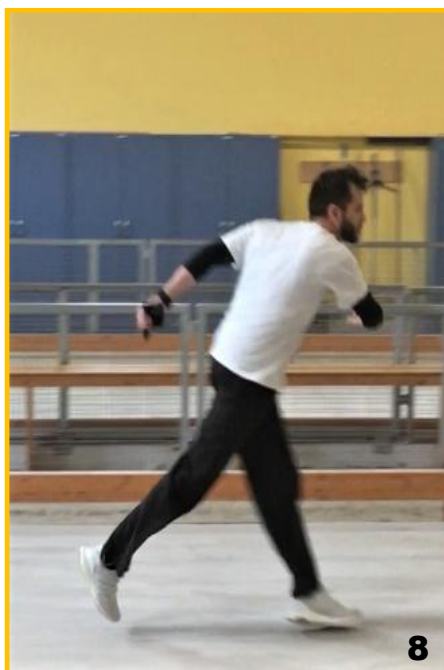
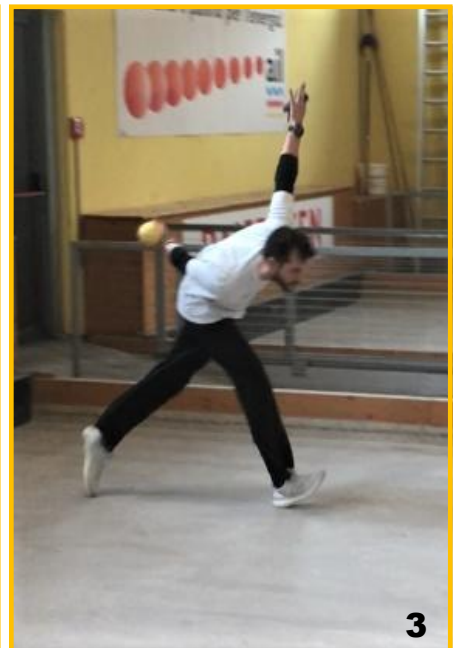
I segmenti che compongono il gesto atletico completo sia per la raffa sia per il volo sono gli stessi dell'accosto:

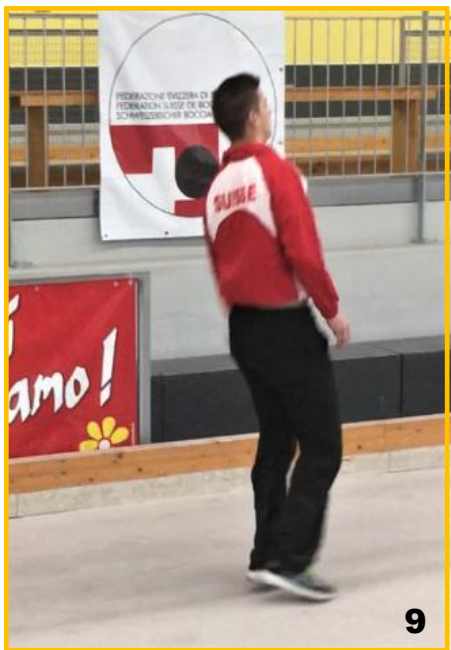
- **Posizionamento**
- **Caricamento**
- **Rilascio**
- **Accompagnamento**

Nelle pagine successive vi sono le sequenze di immagini complete per i tiri di raffa (due in sopramano e uno sottomano) ed un tiro di volo in sopramano.









Arbitraggio e FairPlay

Nel gioco delle bocce si ha spesso la necessità che le due funzioni, di arbitro e giocatore si intersecano. Sulla mia esperienza posso dire che essere un buon arbitro, anche nelle partite amichevoli, è un buon esercizio per migliorare il comportamento in campo e la qualità del gioco. Le principali qualità dei due attori in campo sono:

Giocatori: avere la pazienza di aspettare la dichiarazione dell'arbitro che assegni il punto o il suo segnale di consenso nella dichiarazione di tiro.

Arbitro: avere attenzione e tranquillità per svolgere il più preciso possibile le misurazioni e dichiarazioni senza la pressione dei giocatori

Rispettare gli avversari in fase di gioco è premessa per richiedere altrettanto!

Di seguito una sequenza di misurazione corretta con la stecca. (dist. <70cm.)

Situazione iniziale

Posizionare a terra ed a filo della boccia la parte fissa della stecca. Allungare la parte mobile fino a sfiorare il pallino. (Fig.1)



Con la misura acquisita passare all'altra boccia. Posizionare a terra la parte fissa della stecca a filo della boccia. (Fig.2)

Facendo perno sul lato vicino la boccia, far ruotare la stecca intorno al pallino. Se tocca il pallino il punto è della seconda boccia altrimenti la prima. (Fig.3)



Strumenti di misura e segnali dell'arbitro



Punto prima: quando la boccia giocata non fa il punto (Fig.1)

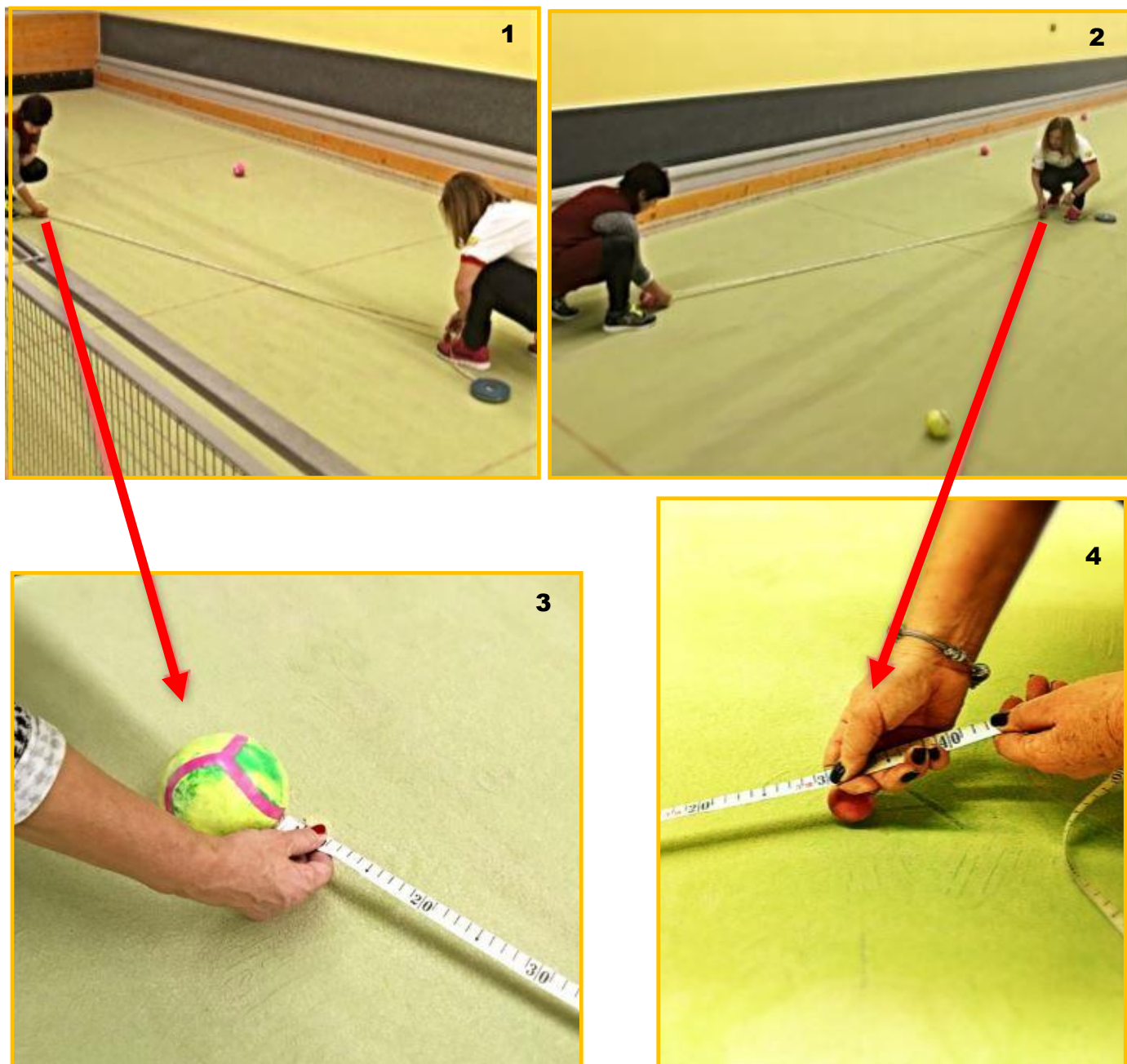
Punto preso: quando la boccia giocata fa il punto (Fig.2)

Bersaglio: quando la distanza tra due o più bocce/pallino è massimo di 13 cm. (Fig.3 e 4)



Misurazione con bindella da 20 metri

Per assegnare il punto in campo per distanze superiori ai tre metri é bene avvalersi della bindella. L'operazione deve essere svolta dall'arbitro ed un suo aiutante.



L'aiutante posiziona l'inizio della bindella a filo boccia e l'arbitro segna con le dita sulla bindella la misura a filo pallino (Fig.1).

Tenendo l'arbitro tra le dita la misura acquisita fa spostare l'aiutante sulla seconda boccia (Fig.2). Ora l'arbitro può assegnare il punto.

Particolari della misurazione (Fig.3 e 4)

Art. 26 Compiti e comportamento dell'arbitro

26.1 La conoscenza approfondita del regolamento di gioco è premessa essenziale per svolgere correttamente il compito di arbitro.

26.2 Oltre ai compiti esplicitamente indicati nel presente regolamento, l'arbitro deve in particolare:

- dimostrarsi imparziale;
- mantenere un comportamento corretto verso giocatori, organizzatori e pubblico;
- seguire attentamente lo svolgimento del gioco in modo da poter prendere tempestivamente le decisioni che si impongono;
- non fermare o togliere pezzi in movimento prima che non sia stata applicata la RdV;
- evitare di intralciare il gioco;
- rispondere alle richieste dei giocatori sulla posizione dei pezzi in corsia;
- astenersi dal consigliare i giocatori;
- 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.

Cosa non deve mai fare un arbitro:

1. Essere disattento
2. Parlare con l'esterno
3. Appoggiarsi ai muri o reti
4. Mettere le mani in tasca
5. Indossare scarpe che rovinano il viale
6. Usare un linguaggio ingiurioso
7. Bere bevande alcoliche
8. Fumare sul viale



Etica e doping

- 1.) La FEDERAZIONE SVIZZERA DI BOCCE si impegna a favore di un'attività sportiva salutare, rispettosa, leale e vincente. La federazione – come anche i propri membri e organi – funge da esempio con questi valori rapportandosi con gli altri in maniera rispettosa, agendo e comunicando in modo trasparente.
La FEDERAZIONE SVIZZERA DI BOCCE riconosce l'attuale "Carta etica" dello sport svizzero e promuove i rispettivi principi all'interno delle proprie società affiliate.

- 2.) Il doping contravviene ai principi fondamentali dello sport e all'etica medica e rappresenta un rischio per la salute. Per queste ragioni il doping è vietato.
La FEDERAZIONE SVIZZERA DI BOCCE e i propri membri sottostanno allo Statuto sul doping di Swiss Olympic (di seguito: Statuto) e alle prescrizioni di esecuzione ivi contenute.
Per doping s'intende ogni violazione degli articoli 2.1 – 2.10 dello Statuto.

- 3.) La Camera disciplinare per i casi doping di Swiss Olympic (di seguito: Camera disciplinare) ha competenza di giudicare le violazioni delle norme antidoping applicabili. Essa applica i propri regolamenti relativi alla procedura e infligge le sanzioni previste dallo Statuto ovvero dalla federazione internazionale competente. Contro le delibere della Camera disciplinare è possibile presentare ricorso, con l'esclusione dei tribunali ordinari, al Tribunale Arbitrale dello Sport (TAS) di Losanna.

Assieme per un'attività sportiva salutare, rispettosa, leale e vincente.

I nove principi della Carta etica nello sport

- 1 Adottare lo stesso comportamento nei confronti di ogni persona.**
La nazionalità, l'età, il sesso, le preferenze sessuali, l'appartenenza sociale, l'orientamento religioso e politico non sono elementi pregiudizievoli.
- 2 Armonizzare l'attività sportiva e la vita sociale.**
Rendere compatibili le esigenze dell'allenamento e della competizione con la formazione, il lavoro e la famiglia.
- 3 Rafforzare la responsabilità individuale e collettiva.**
Le sportive e gli sportivi vengono coinvolti nelle decisioni che li riguardano.
- 4 Incoraggiare rispettosamente senza esagerare.**
Le misure adottate per raggiungere gli obiettivi sportivi non ledono né l'integrità fisica né l'integrità morale delle sportive e degli sportivi.
- 5 Educare alla lealtà e al rispetto dell'ambiente.**
Il rispetto contraddistingue la condotta da adottare nei confronti del prossimo e della natura.
- 6 Opporsi alla violenza, allo sfruttamento e alle molestie sessuali.**
La violenza psicofisica e qualsiasi forma di sfruttamento non vengono tollerate. Sensibilizzare, vigilare e intervenire in maniera adeguata.
- 7 Rifiutare il doping e gli stupefacenti.**
Informare efficacemente e intervenire senza esitare in caso di consumo, somministrazione o diffusione.
- 8 Rinunciare al tabacco e all'alcool nella pratica sportiva.**
Mostrare per tempo i rischi e gli effetti del consumo.
- 9 Contrastare ogni forma di corruzione.**
Esigere e incentivare la trasparenza nelle decisioni e nei processi. Regolamentare l'approccio e la gestione di conflitti d'interesse, omaggi, dati finanziari e scommesse, e renderli sistematicamente pubblici.

www.spiritofsport.ch

... for the **SPiRiT** of **SPORt**

Lo sport unisce gli uomini.

Di tutto il mondo e ciascuno a modo suo.

Armonizzare l'attività sportiva e la vita sociale!

Opporsi alla violenza, allo sfruttamento ed alle molestie sessuali!

L'etica nello sport non è un argomento che fa parlare molto di sé,
eppure è il più importante.

Lo sport svizzero poggia su una base chiara

La Carta etica nello sport

... for the SPIRIT of SPORT è il motto supremo dello sport svizzero. Ovunque esso appaia ricorda sempre che lo sport vive dello spirito sportivo.

... for the SPIRIT of SPORT riassume quanto chiede la Carta etica dello sport svizzero. I suoi nove principi per uno sport sano, rispettoso e corretto sono obbligatori per tutti nello sport.

... for the SPIRIT of SPORT Swiss Olympic e l'Ufficio federale dello sport (UFSP) s'impegnano laddove si vive appieno lo spirito sportivo.

www.spiritofsport.ch

Gli interlocutori per le federazioni
e le associazioni sportive:

Judith Conrad
Swiss Olympic Association, Ittigen
judith.conrad@swissolympic.ch

Walter Mengisen
Ufficio federale dello sport, Macolin
walter.mengisen@baspo.admin.ch

la vita sociale

Sport significa emozioni. Ma anche rispetto e responsabilità

nei propri confronti e nei confronti degli altri.

nei confronti di ogni persona

Adottare lo stesso