

MODIFICHE DEL REGOLAMENTO TECNICO (Entrata in vigore: 01.01.2008)

PROVA DELLE CORSIE

Nuovo

Art. 12.1

Per la **prima** partita ogni giocatore, utilizzando il numero di bocce consentite dall'art. 4, può effettuare due giocate di prova (due volte andata e ritorno) della corsia. Per le partite successive è concessa una sola giocata di prova (una volta andata e ritorno).

Attuale

Art. 12.1

Ogni giocatore, utilizzando il numero di bocce consentite dall'art. 4, può effettuare la prova della corsia (una sola giocata di andata e ritorno). In caso di mancanza dell'avversario o di forfait sono concesse due giocate di prova (due volte andata e ritorno).

INIZIO DELLA PARTITA E LANCIAMENTO DEL PALLINO

Nuovo

Art. 14.4

Il pallino non è valido quando in fase di lancio :

- urta le tavole laterali o si ferma ad una distanza inferiore ai cm 13 dalle stesse ;
- non supera o tocca la linea E-E1 (fig. 6) ;
- tocca o supera la linea B-B1 (fig. 7). Per le corsie di lunghezza inferiore ai m 23.50 tale limite è prolungato di m 1.40, mentre per quelle che misurano da m 23.50 fino a m 25 tale limite è prolungato di m 0.70 (fig. 8).

Attuale

Art. 14.4

Il pallino non è valido quando in fase di lancio :

- urta le tavole laterali o si ferma ad una distanza inferiore ai cm 13 dalle stesse ;
- non supera o tocca la linea E-E1 (fig. 6) ;
- tocca o supera la linea B-B1 (fig. 7). Per le corsie di lunghezza inferiore ai m 23.50 tale limite è prolungato di m 1.40, mentre per quelle che misurano da m 23.50 fino a m 25 tale limite è prolungato di m 0.70 (fig. 8);
- il giocatore incaricato del lancio supera la linea B-B1.

LANCIO DELLE BOCCE (accosto, raffa, volo) E DEL PALLINO

Nuovo

Art. 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.

Attuale

Art. 16.4

Nel caso 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 l'annullamento della boccia giocata, salvo rdv.

Nuovo

Art. 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 C-C1.

Attuale

Art. 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 un accosto non si può superare la linea C-C1.

DICHIARAZIONE DI TIRO

Nuovo

Art. 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 (B - B1, cfr. art. 14.4) è possibile dichiarare e colpire qualsiasi boccia, **precedentemente** giocata, situata in qualsiasi posizione del viale di gioco.

Art. 17.3 Abrogato

Attuale

Art. 17.2

Nel tiro di raffa e di volo, è valido indicare come boccia da colpire anche una propria. Tuttavia quando il pallino, per effetto di gioco, viene a trovarsi oltre l'area valida per il suo lancio (vedi art. 14.4) ciò non è permesso a meno che la boccia che si intende colpire non abbia oltrepassato la linea C - C1 frontale (fig. 9) o costituisca bersaglio con un'altra situata oltre la linea C - C1 (fig. 10).

Art. 17.3

È inoltre possibile colpire una propria boccia che non abbia superato la linea C - C1 a condizione che la stessa costituisca bersaglio con una boccia dell'avversario.

SPOSTAMENTO DELLE BOCCE E DEL PALLINO DURANTE L'ACCOSTO

Nuovo

Art. 21.3

Spostamento diretto

- (a) Una boccia giocata in fase di accosto, che urtando contro una qualsiasi altra boccia la sposti per una distanza superiore ai cm 50, è nulla, salvo rdv, e quanto smosso va rimesso al suo posto.

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

- (b) Invariato

Attuale

21.3

Spostamento diretto

- (a) Una boccia giocata in fase di accosto che, urtandolo, sposta qualsiasi pezzo per una distanza superiore ai cm 70 è nulla, salvo rdv.

Nuovo

Art. 21.4

Spostamento a catena

- (a) Lo spostamento a catena (cfr. figura seguente) 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.

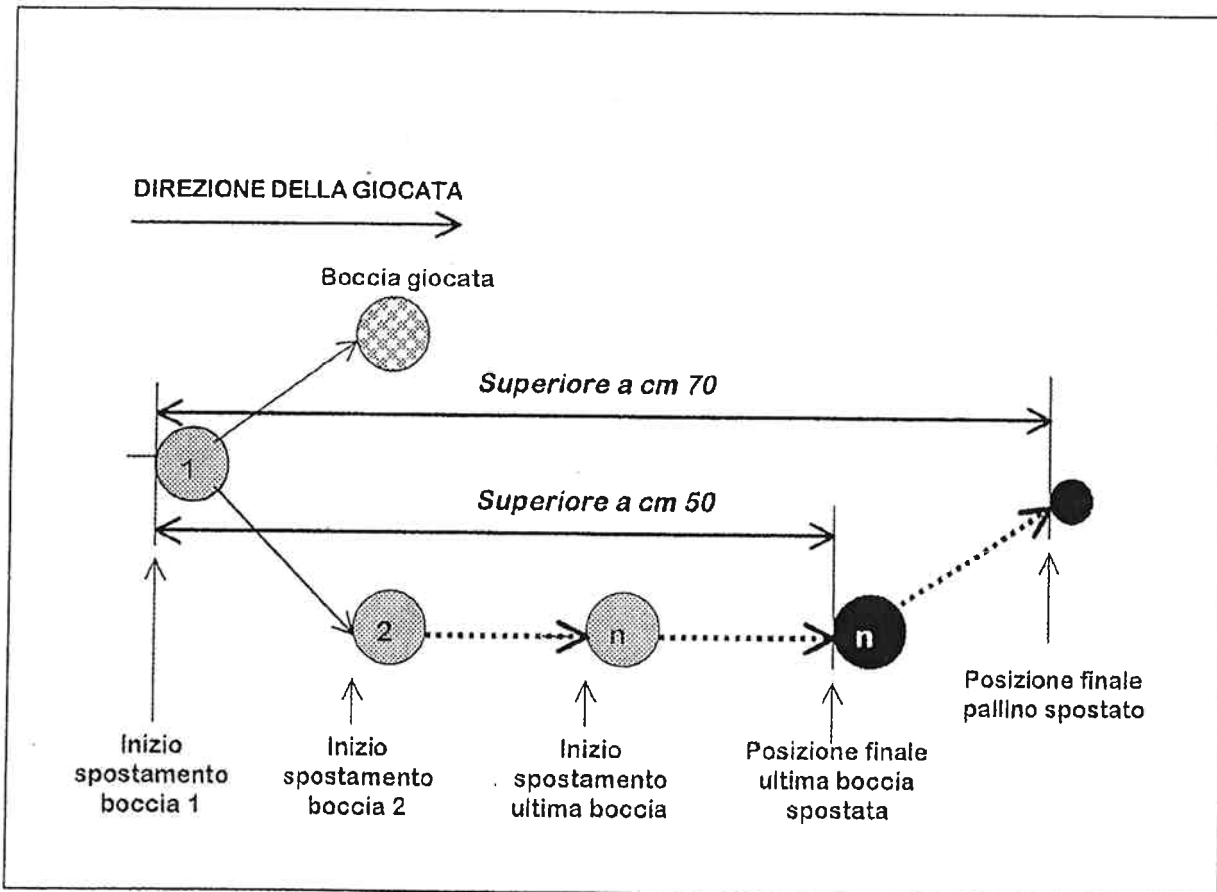
Se una qualsiasi delle bocce spostate successivamente viene a trovarsi ad una distanza, misurata dal punto del primo spostamento, superiore a cm 50, la boccia giocata è nulla, salvo rdv, e tutti i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto.

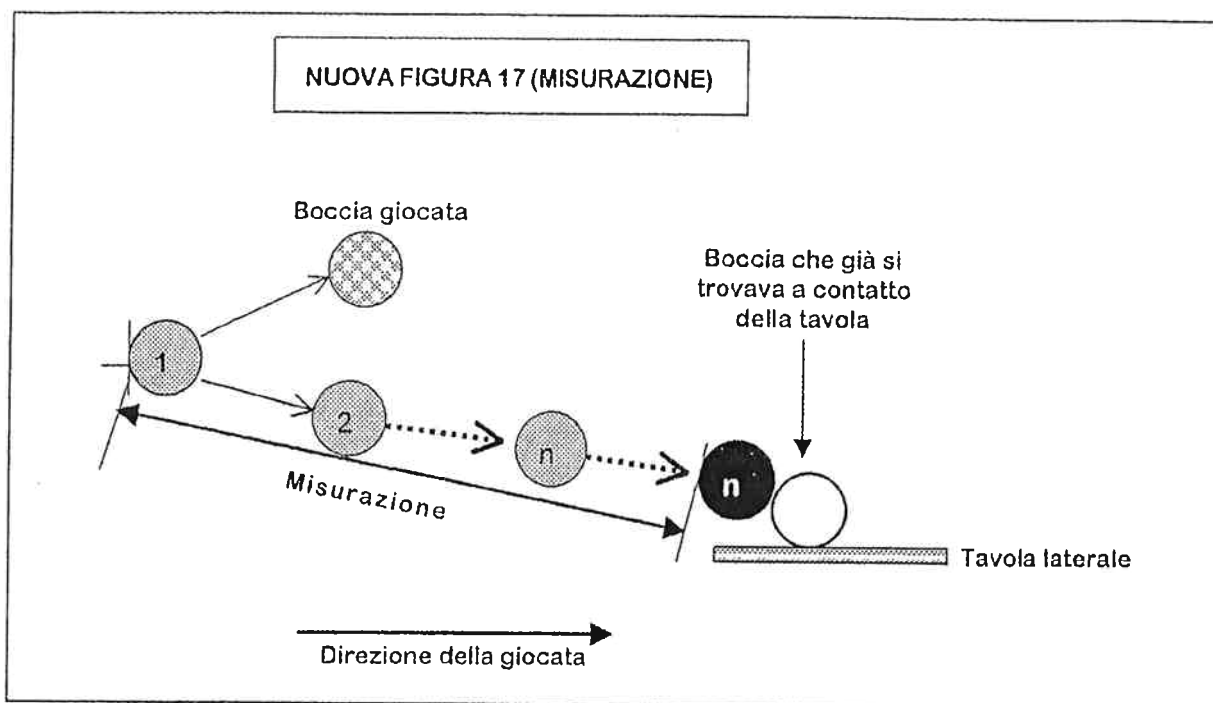
Qualora nello spostamento fosse coinvolto il pallino, la distanza da misurarsi, riferita allo stesso, deve essere superiore a cm 70 dal punto del primo spostamento.

(b) Misurazione

Tale spostamento si misura sempre in linea retta fino alla circonferenza più vicina del pezzo da misurare.

La regola precedente illustrata nella figura 17 è abrogata. Tutto il resto rimane invariato.





Attuale

Art. 21.4

a) Spostamento a catena

Una boccia è nulla, salvo *rdv*, quando, urtando altri pezzi, provoca uno spostamento tra di loro in modo che uno qualsiasi dei pezzi urtati viene a trovarsi a una distanza superiore a cm 70 dal punto del primo spostamento (fig. 15).

Nuovo

Art. 21.5

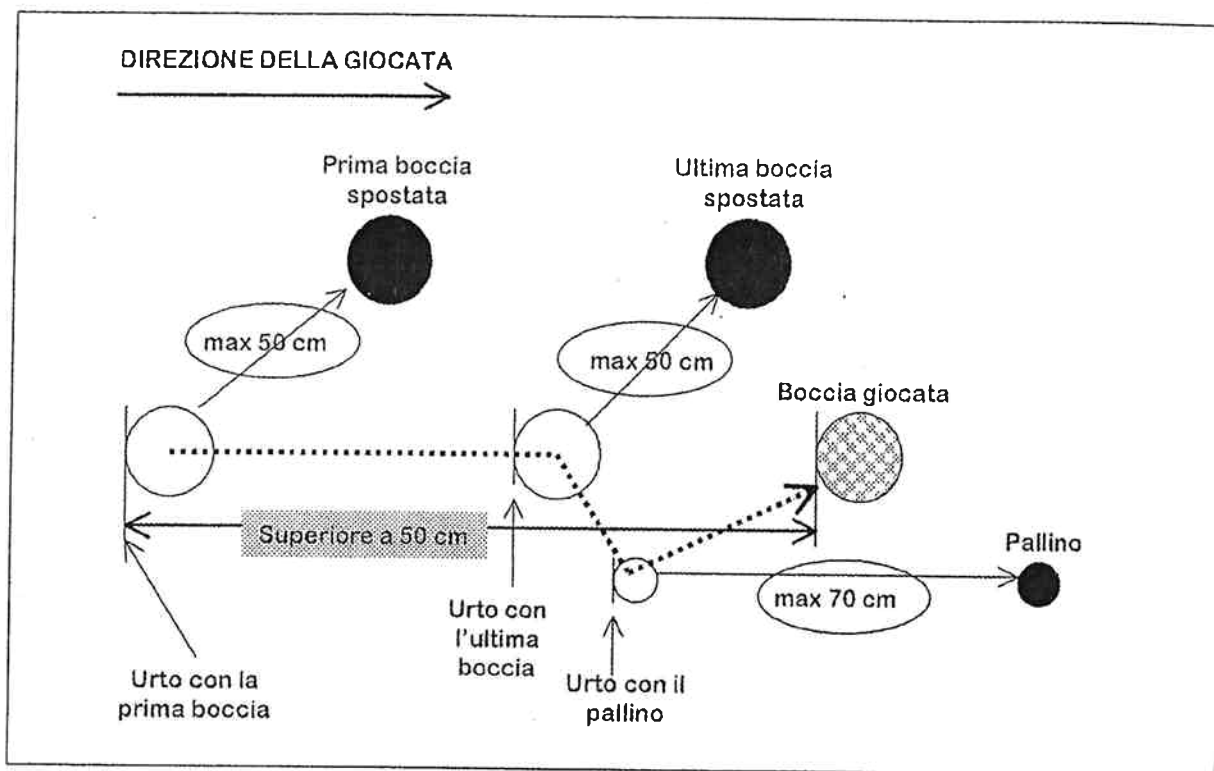
Spostamento multiplo

- (a) Se una boccia giocata in fase di accosto (cfr. figura seguente) urta una o più bocce senza che nessuna di esse si sposti per una distanza superiore a cm 50, ma la distanza tra il punto del primo urto (o di quelli successivi) e la posizione finale della boccia giocata è superiore a cm 50, 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.

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

(b) Misurazione

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



Attuale

Art. 21.5

a) Spostamento multiplo

Se una boccia giocata in fase di accosto urta uno o più pezzi senza che alcuno di essi si sposta per un tratto superiore a cm 70, ma la distanza tra uno spostamento e la boccia giocata è superiore a cm 70, l'avversario può far rimettere a posto tutti i pezzi che possono rioccupare la loro posizione primitiva; la boccia giocata rimane nella posizione acquisita.

MODIFICHE DELLE DISPOSIZIONI CONCERNENTI LA DIVISA DI GIOCO (IV)

(Entrata in vigore: 01.01.2008)

Nuovo

Art. 2.2

I giocatori di una formazione abbinata devono indossare una medesima divisa comprendente:

- (a) la maglia o la camicia (con maniche corte o lunghe) con, sul pettorale sinistro, lo stemma (impresso o fissato in modo completo) o il nome della Federazione Cantonale.

Sulle maglie delle formazioni abbinata si potranno applicare delle pubblicità (cfr. Art. 3) solo dopo l'autorizzazione delle rispettive Federazioni Cantonali.

(b) + (c) + (d) Invariati

Attuale

Art. 2.2

I giocatori di una formazione abbinata devono indossare una medesima divisa comprendente:

- (a) la maglia o la camicia (con maniche corte o lunghe) con, sul pettorale sinistro, lo stemma (impresso o fissato in modo completo) o il nome della Federazione Cantonale;

Nuovo

Art. 2.4

Ogni formazione deve indossare la divisa uguale. L'obbligo non vale per tutte le formazioni della stessa Società. Tuttavia è consentito ai singoli componenti di una formazione di indossare una maglia con diversa lunghezza delle maniche (corte o lunghe) rispetto agli altri componenti. Per le gare riservate alle categorie esordienti, ragazzi e juniors possono essere ammesse deroghe, preventivamente decise dagli organi competenti.

Attuale

Art. 2.4

Ogni formazione deve indossare la divisa uguale. L'obbligo non vale per tutte le formazioni della stessa Società. Per le gare riservate alle categorie esordienti, ragazzi e juniors possono essere ammesse deroghe, preventivamente decise dagli organi competenti.

MODIFICHE DELLE NORME GENERALI (III) (Entrata in vigore: 01.01.2008)

Nuovo

Art. 9.4

Per tutte le gare serali nella disciplina terna, il numero massimo di partite per ogni sera è limitato a tre (per i turni eliminatori: fino e compreso l'incontro vincenti con gruppi da 4 formazioni rispettivamente 3° incontro con gruppi da 3 formazioni). Ai perdenti il capocampo dovrà essere corrisposto un compenso finanziario minimo pari alla tassa d'iscrizione versata.

Nuovo

Art. 12.6

Nell'allestimento del piano di gara e del sorteggio, si possono prevedere gruppi da 4 oppure 3 formazioni. Nei piani di gara con gruppi da 4 formazioni, eventuali gruppi da 3 formazioni devono:

- (a) essere inseriti prioritariamente nei viali singoli
- (b) essere considerati prioritariamente per eventuali spareggi
- (c) giocare con il sistema previsto all'art. 12.8.

Attuale

Art. 12.6

Per principio si devono prevedere gruppi a 4 formazioni. Solo in via eccezionale sono ammessi gruppi a 3 formazioni che:

- (a) dovranno essere inseriti prioritariamente nei viali singoli;
- (b) saranno i primi a essere presi in considerazione per eventuali spareggi.

Nuovo

Art. 12.8

Il piano di gara deve possibilmente evitare il ripetersi di corsie, per le stesse formazioni, nella progressione del torneo. Due corsie ubicate presso lo stesso bocciodromo vanno abbinate in modo che l'incontro di capocampo possa svolgersi di seguito, senza sottoporre i giocatori ad ulteriori spostamenti. In tale caso gli incontri si svolgono come segue:

Gruppi da 4 formazioni

Viale A:	Viale B:
1 contro 2	1 contro 2
3 contro 4	3 contro 4
Incontro vincenti	Incontro vincenti

In caso di mancanza di formazioni si procede come segue:

- (a) mancanza di 1 formazione: le 3 formazioni restanti giocano con il sistema valido per i gruppi da 3 formazioni;
- (b) mancanza di 2 formazioni: le 2 formazioni restanti giocano due incontri (andata e ritorno). In caso di parità di vittorie si procede con i tiri al pallino come previsto per i gruppi da 3 formazioni.

Gruppi da 3 formazioni

Viale A:	Viale B:
1 contro 2	1 contro 2
perdente 1/2 contro 3	perdente 1/2 contro 3
vincente 1/2 contro 3	vincente 1/2 contro 3

In caso di parità di vittorie, si procede con 4 tiri alternati al pallino da parte di ciascuna formazione (nella stessa sequenza del sorteggio) posto nel punto F. In caso di ulteriore parità si procede ad oltranza.

In caso di mancanza di 1 formazione, le 2 formazioni restanti giocano secondo quanto indicato precedentemente.

Capocampo

La corsia è sorteggiata al termine degli incontri vincenti (gruppi da 4), al termine della terza partita (gruppi da 3) oppure al termine della seconda partita (gruppi da 2). Quanto precede non si applica nei bocciodromi con 3 o più corsie.

La formazione che non ha giocato sul viale sorteggiato può effettuare due giocate di prova della corsia (due volte andata e ritorno).

Tuttavia, l'incontro di capocampo può essere disputato anche presso un altro bocciodromo purché situato nelle immediate vicinanze.

E' data facoltà al DdG di derogare ai principi di cui al presente articolo, nel caso di situazioni particolari che dovessero verificarsi durante la competizione e in funzione di fluidificarne e razionalizzarne lo svolgimento. La sua decisione è inappellabile.

Attuale

Art. 12.8

Il piano di gara deve possibilmente evitare il ripetersi di corsie, per le stesse formazioni, nella progressione del torneo. Due corsie ubicate presso lo stesso bocciodromo vanno abbinate in modo che l'incontro di capocampo possa svolgersi di seguito, senza sottoporre

i giocatori a ulteriori spostamenti. In tale caso l'incontro dei vincenti la prima partita si svolge a corsie invertite secondo lo schema seguente:

Viale A: 1 contro 2, 3 contro 4, incontro vincenti sul viale B

Viale B: 1 contro 2, 3 contro 4, incontro vincenti sul viale A

Capocampo:

- a) corsia sorteggiata al termine degli incontri vincenti;
- b) nel caso di forfait o di mancanza di formazioni, sulla corsia dove entrambe le formazioni hanno già giocato (se necessario la corsia viene sorteggiata dal Commissario di Campo al termine degli incontri vincenti). Questa norma non si applica nei bocciodromi che dispongono di più di due corsie.

Tuttavia, l'incontro di capocampo tra le formazioni sorteggiate sulle due corsie di un unico bocciodromo può essere disputato anche presso un bocciodromo che dispone di una sola corsia purché situato nelle vicinanze.

È data facoltà al DdG di derogare ai principi di cui al presente articolo nel caso di situazioni particolari che si verificano durante la competizione in funzione di fluidificare e razionalizzare lo svolgimento. La sua decisione è inappellabile.

Nuovo

Art. 16.2

Gruppi da 4 formazioni: 1 contro 2 arbitra il no. 3, 3 contro 4 arbitra il vincente 1/2. A partire dall'incontro vincenti e fino all'entrata in funzione degli arbitri ufficiali, l'arbitraggio è organizzato dal Commissario di Campo.

Gruppi da 3 formazioni: 1 contro 2 arbitra il no. 3, perdente 1/2 contro il no. 3 arbitra il vincente 1/2, vincente 1/2 contro il no. 3 arbitra il perdente 1/2. A partire dall'incontro di capocampo e fino all'entrata in funzione degli arbitri ufficiali, l'arbitraggio è organizzato dal Commissario di Campo.

ATTUALE

Art. 16.2

Gruppo a 4 formazioni: 1 contro 2 arbitra il no. 3 (in sua assenza il no. 4), 3 contro 4 arbitra il vincente 1/2. A partire dall'incontro vincenti e fino all'entrata in funzione degli arbitri ufficiali l'arbitraggio è organizzato dai Commissari di Campo.

Gruppo a 3 formazioni: 1 contro 2 arbitra il no. 3, vincente contro 3 arbitraggio organizzato dal Commissario di Campo. Fino all'entrata in funzione degli arbitri ufficiali l'arbitraggio è organizzato dai Commissari di Campo.