

24oredisport

BOCCE #petanque

Regolamento ufficiale

All'edizione 2018 del torneo **24oredisport BOCCE PÉTANQUE** vengono iscritte squadre anche miste (è richiesta maglia omogenea). Il torneo si svolge a coppie ed ogni squadra può essere formata da un numero massimo di 3 giocatori nati dal 2002 in avanti. Sono ammessi per ogni formazione iscritta:

- n°1 (uno) atleta tesserato categoria A con n°2 (due) atleti non tesserati;
- n°1 (uno) atleta tesserato categoria B con n°2 (due) atleti non tesserati;
- n°2 (due) atleti tesserati categoria C con n°1 (uno) atleta non tesserato;
- n°2 (due) atleti tesserati categoria D con n°1 (uno) atleta non tesserato;
- n°1 (uno) atleta tesserato categoria C con n°1 (uno) atleta tesserato categoria D con n°1 (uno) atleta non tesserato;
- le donne tesserate sono considerate atleti tesserati categoria C.

I giocatori inseriti in distinta gara non possono essere sostituiti da altre persone né prima, né durante le partite. Tutte le partite si giocano all'Oratorio Salesiano Don Bosco di Cuneo, sito in Via San Giovanni Bosco 21, a partire dalle ore 18 di sabato 9 giugno fino alle 18 di domenica 10 giugno 2018.

ISCRIZIONI: La quota di partecipazione è fissata a **Euro 40/00** per squadra e dovrà essere pagata prima del sorteggio. L'iscrizione al torneo deve essere perfezionata **entro le ore 20 del 3 giugno 2018** consegnando il modulo di iscrizione compilato in tutte le sue parti, la quota di iscrizione e la distinta giocatori che farà fede per tutta la durata della manifestazione sportiva. Nell'arco del torneo non potranno essere ingaggiati giocatori non presenti nella distinta (anche nel caso in cui dovessero verificarsi infortuni).

I giocatori iscritti in distinta dovranno essere in possesso di un documento di identità in corso di validità e l'eventuale tesserino federale da esibire, in caso di richiesta, al Comitato Organizzatore per l'accertamento della corretta corrispondenza con l'iscrizione. Qualora, in caso di controllo da parte del Comitato Organizzatore, non vi fosse corrispondenza tra il giocatore e i nominativi indicati in distinta in fase di iscrizione, sarà facoltà esclusiva del Comitato Organizzatore prendere adeguati provvedimenti in merito (esempio perdita a tavolino della gara, penalizzazione in classifica, esclusione dal torneo, ecc.).

È possibile iscriversi compilando l'apposito modulo on-line disponibile sul sito **www.24oredisport.it**. L'iscrizione effettiva verrà notificata solo al momento della



consegna del modulo compilato in tutte le sue parti e del versamento della quota di iscrizione al torneo.

Nel caso di maltempo, il torneo potrà essere recuperato in data da definirsi, ma **le quote di iscrizione non saranno comunque rimborsate anche in caso di rinuncia.**

Il Comitato Organizzatore si riserva il diritto di valutare gara dopo gara se una squadra è “idonea alla competizione”. In caso contrario sarà facoltà esclusiva del Comitato Organizzatore prendere adeguate decisioni in merito.

FORMULA TORNEO: Le formazioni iscritte saranno suddivise in gironi all’italiana per una prima fase di qualificazione. Dopo questa prima fase, e con il raggiungimento di almeno 32 formazioni iscritte, si procederà ai 16imi di finale a eliminazione diretta con abbinamenti incrociati (ad esempio 1° girone A contro 4° girone H) sino al raggiungimento delle finali.

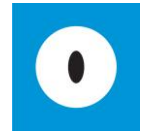
SORTEGGIO: La composizione dei vari gironi avviene tramite un sorteggio multimediale effettuato a partire dalle ore 21 di venerdì 8 giugno 2018, in presenza di un delegato per ogni squadra.

REGOLAMENTO TECNICO: Il torneo si gioca a coppie ed ogni giocatore dispone di tre bocce metalliche VUOTE con un diametro compreso tra i 7,05 cm (minimo) e 8,00 cm (massimo), ed un peso compreso tra i 650 gr (minimo) e 800 gr (massimo). I pallini devono essere esclusivamente di legno e di qualsiasi colore. La partita si svolge su un terreno delimitato dal Comitato Organizzatore. In base al sorteggio la squadra di “casa” sceglie il punto di partenza, traccia un cerchio con diametro compreso tra i 35 cm ed i 50 cm sul terreno, tale che i due piedi di tutti i giocatori possono poggiarvi interamente e che sia distante dalle testiere del gioco di 50 cm, e possiede il pallino.

I piedi devono essere interamente all’interno del cerchio, non calpestare il suo bordo, non uscirne finché la boccia lanciata abbia già toccato terra. Il lancio del pallino da parte di un giocatore di una formazione non implica a questi l’obbligo di giocare per primo. Il lancio del pallino all’inizio della mano è valido quando la distanza dal bordo più vicino del cerchio è compresa tra i 6 ed i 10 metri e si può lanciare una sola volta.

Una mano si considera iniziata quando il pallino è posto regolarmente sul terreno di gioco in caso contrario l’avversario potrà posizionare il pallino in un punto a suo piacimento. Alla mano successa il pallino deve essere lanciato da un cerchio tracciato attorno al punto dove si trovava la mano precedente, eccetto che il lancio non possa essere effettuato alla distanza regolamentare. Se durante la fase di gioco il pallino viene colpito e spostato è valido da 3 fino a 15 metri.

Il pallino è nullo quando nel corso di una mano per effetto del gioco oltrepassa interamente il limite del terreno autorizzato, anche se in seguito torna sul campo autorizzato.



La prima boccia di una mano è giocata da un componente della squadra di “casa” o che ha totalizzato punti nella mano precedente. Il giocatore non può far uso di nessun oggetto, né tracciare strisce sul terreno per giocare la sua prima boccia e non può segnare la battuta. Gli avversari non devono camminare, gesticolare e non fare nulla che possa disturbare i giocatori. Soltanto i propri compagni possono inserirsi tra il cerchio di lancio e il pallino per indicare la battuta della boccia. Gli avversari devono stazionare oltre il pallino.

Tutte le bocce giocate non possono essere rigiocate. Una boccia è nulla non appena oltrepassa interamente il limite del terreno autorizzato. Se quest’ultima si trova a cavallo del terreno autorizzato è nulla se supera quest’ultimo per più del 50% del suo diametro. Ogni boccia nulla deve essere tolta dal gioco.

Dopo aver effettuato il lancio del pallino, ogni giocatore ha a disposizione un tempo massimo di 45 secondi per giocare la propria boccia.

Se una boccia è ferma e viene spostata accidentalmente da un giocatore, da uno spettatore, dal vento, da un animale o da qualsiasi oggetto mobile, va rimessa al suo posto. È proibito ai giocatori raccogliere le bocce giocate prima che la mano abbia termine. La misurazione del punto spetta al giocatore che ha giocato per ultimo o ad un componente della stessa squadra. Gli avversari hanno comunque il diritto di misurare a loro volta.

Qualunque sia la posizione delle bocce da misurare ed in qualunque momento della mano, l’arbitro può essere consultato e la sua decisione è inappellabile. Quando due bocce appartenenti a ciascuna delle due formazioni toccano il pallino, o sono ad eguale distanza da quest’ultimo, il risultato è nullo se non vi sono più bocce da giocare, altrimenti tocca all’ultimo che ha giocato la boccia.

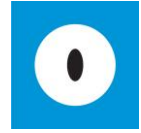
Il pallino resta in possesso della formazione che ha segnato punti nella mano precedente. Se al termine di una mano sul terreno di gioco autorizzato non rimangono più bocce, la mano è nulla.

Qualsiasi tipo di reclamo, per essere accettato, deve essere presentato al commissario di campo prima di rimuovere le bocce dalla posizione contestata.

DURATA: Ogni incontro è a tempo con durata prestabilita dall’organizzazione. La squadra deve presentarsi in campo 5 minuti prima dell’inizio della partita per il riscaldamento. Ogni minuto di ritardo dall’ora ufficiale dell’inizio dell’incontro equivale a 2 punti di penalizzazione, punti che verranno assegnati alla squadra avversaria (5 min. = 10 punti). Allo scadere del tempo di gara le mani in corso di gioco saranno ritenute concluse al lancio dell’ultima boccia a disposizione dell’ultimo giocatore. Se il tempo scade prima del lancio del pallino, la mano di gioco non avrà luogo.

La manca presentazione in campo di una squadra comporta non solo la perdita della partita a tavolino con il punteggio di 30 a 0, ma la penalizzazione di 6 punti in classifica generale, pari a due vittorie.

PUNTEGGIO: Per ogni successo conseguito nella fase preliminare vengono assegnati 3 punti in classifica, nel caso di parità allo scadere del tempo 1 punto per



squadra e 0 punti in caso di sconfitta. Nella fase finale la vincitrice della gara conquista il miglior piazzamento in classifica generale e procede nel tabellone. In caso di parità di punti in classifica, si conterranno gli scontri diretti e, nel caso di ulteriore parità il totale dei punti fatti e subiti. Le partite non finiranno ai 13 punti ma andranno ad oltranza fino allo scadere del tempo.

ARBITRAGGIO: Le partite sono auto arbitrate dalle coppie concorrenti. In caso di discussioni o discordie il commissario di campo ha poteri di giudice unico.

IN CAMPO: Devono obbligatoriamente essere schierati sempre i due giocatori componenti la coppia. Durante una partita l'eventuale terzo giocatore della formazione può sostituire uno dei suoi compagni. La sostituzione deve avvenire tra una mano e l'altra. Non si possono sostituire giocatori durante una mano in corso. Le sostituzioni tra compagni sono illimitate durante una partita.

PREMIAZIONI: La premiazione si effettua al termine del torneo alla presenza di tutte le squadre partecipanti.

1° PREMIO: buono pari a EURO 300/00

2° PREMIO: buono pari a EURO 210/00

3° PREMIO: buono pari a EURO 120/00

Informazioni

Agostino Boi +39 333 7430590

boi_ago65@live.it

Fulvio Garnero +39 347 5782777

fulvio.garnero@fastwebnet.it

www.24oredisport.it