



***Anno Sportivo 2024***

***Specialità Beach Bocce***

***Regolamento Generale***

## Sommario

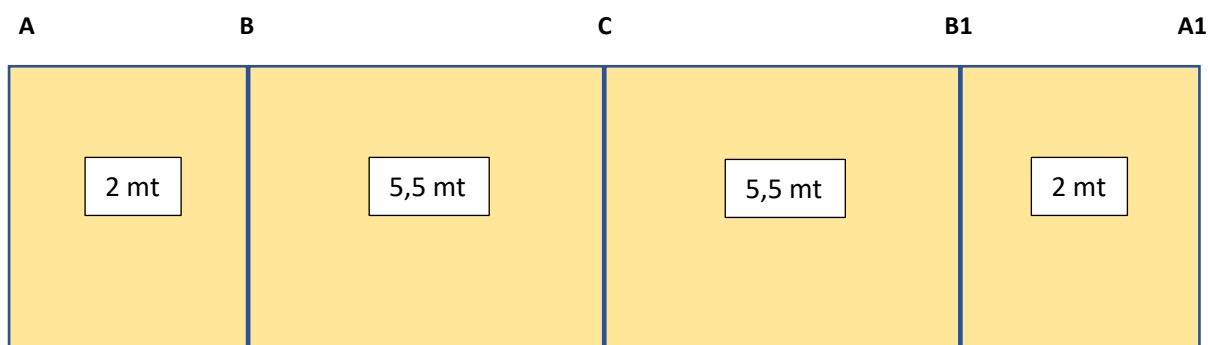
<b>PREMESSE</b> .....	2
<b>IMPIANTI E CORSIE DI GIOCO</b> .....	2
<b>REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO</b> .....	3
<b>Casistiche particolari di gioco</b> .....	4
<b>BOCCE E PALLINO</b> .....	5
<b>AFFILIAZIONI E TESSERAMENTO</b> .....	5
<b>DIVISE</b> .....	6
<b>GARE: ISCRIZIONI, SORTEGGIO E COMPETENZE ARBITRALI</b> .....	6
<b>STAGIONE AGONISTICA</b> .....	6
<b>TABELLE MONTEPREMI E COSTI D’ISCRIZIONE</b> .....	7
<b>Competizioni all’aperto</b> .....	7
<b>Competizioni al chiuso</b> .....	7
<b>Competizioni al chiuso con riscaldamento</b> .....	8
<b>FASE FINALE</b> .....	8

## PREMESSE

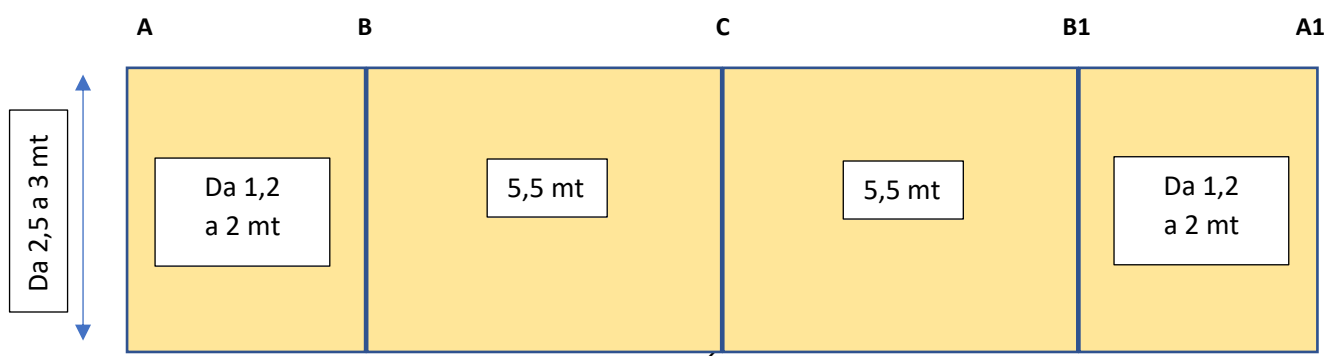
- a) La specialità Beach Bocce, inserita tra le discipline praticate ufficialmente nell’ambito della FIB, si pratica sia all’aperto che al chiuso secondo quanto normato nel presente documento.

## IMPIANTI E CORSIE DI GIOCO

- Le corsie di gioco verranno delimitate con fasce in materiale plastico di larghezza di cm. 5 circa posizionate sul terreno sabbioso, livellato grossolanamente, ed avranno le seguenti dimensioni: mt.15x3 suddiviso in 4 spazi come da disegno sottostante. Le linee B/B1 sono le linee di lancio, la linea C è la linea di metà campo.



- Per eventuali ragioni di spazio (per es.: impianti sportivi polifunzionali, superfici non particolarmente estese, ecc.), la corsia di gioco potrà avere dimensioni ridotte ed essere delimitata nel perimetro con corda elastica da 8 mm. di spessore, sospesa a +/-2cm. dal piano di gioco; le linee B/B1 e C, in questo caso, saranno delimitate da corda elastica di spessore 6 mm sospesa, a +/-2cm. L’area di gioco (B-B1) deve essere comunque di 11 metri, ferma restando la larghezza prevista al punto precedente. Le pedane di lancio potranno variare pertanto da un massimo di 200 cm. per area fino ad un minimo di cm.120, e la larghezza dell’intera superficie del campo variare tra i 2,5 mt e i 3 “canonici” di larghezza, come da figura sotto riportata.



## REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

3. A seguito del sorteggio iniziale operato dall'arbitro, attraverso il quale si stabilisce quale sarà la prima formazione a giocare la prima boccia della partita, il pallino viene posizionato dall'arbitro approssimativamente al centro delle zone C/B1 o C/B.
4. Nelle successive giocate il pallino sarà lanciato dalla formazione che ne avrà acquisito il diritto al termine della mano di gioco precedente ed è valido se lanciato nella zona C/B1 o C/B in funzione del senso di gioco. Se una formazione effettua un lancio non valido, toccherà all'altra tirare il pallino mentre la prima boccia da giocare resterà alla formazione che ne aveva acquisito il diritto nella mano precedente; in caso di ulteriore lancio non valido il pallino verrà posizionato dall'arbitro al centro della zona C/B1 o C/B.
5. Le zone A/B - A1/B1 rappresentano le pedane di lancio e pertanto non fanno parte del campo "giocabile"; tutte le bocce che toccano o la cui proiezione risulta sopra le linee/righe/fasce laterali o le B e B1, per effetto di gioco o direttamente in seguito a un lancio, sono nulle.
6. Una volta tirata la prima boccia, l'avversario tirerà le sue bocce fino all'acquisizione del punto; solo allora il primo giocatore potrà giocare le altre.
7. Se il pallino esce per effetto di gioco dalle linee di delimitazione, è nullo e si dovrà ripetere la giocata dalla medesima testata/pedana di lancio.
8. Le linee di gioco B e B1 non sono superabili durante la giocata finché la boccia tirata non sia ferma; se oltrepassata durante il lancio, la boccia è nulla e, se ha spostato nella traiettoria percorsa altre bocce, queste verranno rimesse dall'arbitro all'incirca nella posizione primigenia.
9. Se, nel corso di una partita, a seguito di misurazione dell'arbitro, un punto è dichiarato pari, chi ha tirato per ultimo rigioccherà finché non avrà riconquistato il punto. Se al termine di una mano di gioco il punto è pari, si ripeterà l'intera mano di gioco da dove era stata iniziata.
10. Le partite terminano ai punti 12.
11. Al termine della mano di gioco, ogni boccia della stessa formazione più vicina al pallino farà acquisire a essa un punto.
  - a. Per cui, per esempio: al termine della mano di gioco il 1°, il 2° e il 3° punto sul terreno sono della formazione A, mentre il 4° è della formazione B che ha anche il 5° e due bocce annullate così come nulla è anche la quarta che aveva a disposizione della formazione A; la formazione A al termine della tornata ha acquisito 3 punti.
12. Si può oltrepassare la riga di lancio solo dopo aver giocato l'ultima boccia e atteso che questa abbia toccato il terreno di gioco. In caso di violazione la boccia giocata sarà annullata e il gioco ripristinato per quanto possibile. Il giocatore a cui spetta la giocata dovrà essere solo nella pedana di lancio e senza bocce d'intralcio a terra e non potrà, durante il tiro, avere piedi esterni alla pedana. Gli altri giocatori dovranno posizionarsi dietro al terreno di gioco.
13. È consentito chiedere il permesso all'arbitro di vedere il gioco da vicino soltanto una volta nella partita e il tempo previsto per tale azione è 45 secondi trascorsi i quali l'atleta dovrà tornare nella pedana di

lancio.

- a. La formazione, ottenuta l'autorizzazione arbitrale, potrà spostarsi in questo caso nel campo a piacimento senza poter toccare alcun pezzo o causarne lo spostamento, nel qual caso i pezzi mossi dovranno essere rimessi al loro posto originale per quanto possibile; in ogni caso la dichiarazione arbitrale di acquisizione del punto nella mano di gioco, antecedente l'eventuale spostamento, rimarrà invariata.
14. Soltanto la formazione in svantaggio ha la possibilità, solo 1 volta a partita, di chiamare il "jolly" con l'ultima boccia in una mano/tornata di gioco. Tale chiamata consente di effettuare un tiro al pallino il quale verrà posto dall'arbitro approssimativamente al centro della linea B1 o B; il pallino dovrà essere colpito/toccato e non mosso dalla sola sabbia per effetto di gioco. Tale giocata darà diritto a 3 punti bonus.
- a. Affinché il gioco non risulti in alcun modo falsato da eventuali spostamenti sul terreno l'arbitro, per effettuare la giocata jolly, disporrà un secondo pallino nella posizione prevista (lasciando dunque l'altro dove giunto per effetto di gioco) o dovrà in ogni caso marcare la posizione originale del pallino prima di spostarlo e concedere il permesso di effettuare il tiro attraverso l'utilizzo del compasso di misurazione in dotazione.
  - b. Nel caso in cui la squadra avversaria abbia ancora delle bocce da giocare, questa dovrà terminare la mano di gioco e conteggiare i punti che verranno eventualmente acquisiti e assegnati solo al termine di essa.
15. La partita finisce nel momento in cui una formazione raggiunge o supera i punti **12**; se li supera con il jolly, gli avversari potranno tirare le eventuali bocce rimaste. In caso di parità di punteggio conclusivo si procederà con un'ulteriore mano di gioco completa.
- a. Nella formula a terzine (vedere Disposizioni Tecniche Raffa 2024), in caso di parità si procederà con i tiri ad oltranza sul pallino posto al centro dell'area B/C o C/B1. Pertanto, si procederà con un tiro per formazione/atleta (a coppia si alternano gli atleti a ogni tiro) fino a quando, a parità di numero di tiri eseguiti, una formazione si trovi in vantaggio rispetto all'altra.

## Casistiche particolari di gioco

16. La misurazione dei punti è eseguita sempre dall'arbitro e insindacabilmente vale sempre la sua decisione. Si può chiedere anche la misurazione di altre bocce di distanza dubbia, questo per agevolare un'eventuale giocata *strategica* da parte del richiedente.
17. Se un oggetto viene spostato inavvertitamente il punto rimarrà alla squadra che lo deteneva, e lo rimarrà finché non muterà tale situazione durante il gioco.
18. Quando il pallino risulti "invisibile" perché coperto dalla sabbia, il giocatore può richiedere che lo stesso venga reso visibile riportandolo completamente in superficie. Tale operazione deve essere fatta dall'arbitro che cercherà di non compromettere la posizione di alcun pezzo/oggetto in campo.
19. Le bocce non giocate devono essere, per squadra, riposte a sinistra o a destra nella zona di fondo esterna al campo di gioco, oppure obbligatoriamente nei porta-bocce all'uopo previsti.
20. Se un giocatore erroneamente gioca una boccia dell'avversario, l'arbitro provvederà alla sua

immediata sostituzione.

21. Se durante una giocata si rompe una boccia o il pallino, l'arbitro provvederà alla sua sostituzione posizionando il nuovo elemento nel punto dove si trova il suo pezzo più grande.

## BOCCE E PALLINO

22. Le bocce da gioco dovranno essere di colore molto evidente al fine di facilitarne la visibilità nel corso del gioco.
23. Le bocce devono essere omologate dalla FIB. Le dimensioni e il peso delle bocce dovranno essere:
  - a. Under 15 – Range diametro 90-95 millimetri; peso 540-640 grammi
  - b. Femminile – Range diametro 95-98 millimetri; peso 640-710 grammi
  - c. Maschile – Range diametro 98-100 millimetri; peso 710-740 grammi
24. È consentito agli atleti/alle atlete utilizzare attrezzi (bocce) aventi dimensioni e peso nell'ambito del proprio range di riferimento come sopra riportato o superiori, ma mai inferiori.
25. Il pallino dovrà essere in tinta unita, rosso o bianco, con un diametro di cm 5 ed un peso di 100 grammi (+ o - 0,3 mm e 10 grammi di tolleranza).

## AFFILIAZIONI E TESSERAMENTO

26. L'affiliazione delle società praticanti il Beach Bocce alla FIB può avvenire nei seguenti modi:
  - d. Le società bocciofile già affiliate potranno avere campi ed atleti di beach bocce soltanto facendo inserire nella loro affiliazione anche quest'ultima specialità. L'operazione non ha costo aggiuntivo.
  - e. Le nuove società, siano strutture/impianti coperte/i semicoperte/i che stabilimenti balneari, hanno due possibilità.
    - i. La prima è l'affiliazione "diretta", ossia la società o stabilimento diventa Associazione Sportiva Dilettantistica con un suo direttivo (Presidente, V. Presidente, Segretario), registrando il proprio statuto presso l'Ufficio di Registro competente. In questo modo i soggetti interessati diventeranno a tutti gli effetti società affiliate alla FIB e potranno avere tutti i vantaggi che spettano alle ASD nonché partecipare alle assemblee FIB.
    - ii. La seconda possibilità è che i soggetti interessati effettuino un'adesione direttamente alla FIB avvalendosi della collaborazione delle società bocciofile limitrofe già affiliate. In questo modo non avranno i vantaggi delle ASD ma potranno svolgere attività di beach.
    - iii. Il costo di entrambi i tipi di affiliazione e/o adesioni è di euro 50,00 annui.
27. Il costo del cartellino per i nuovi tesserati, valido per una stagione sportiva, è di € 10, comprensivo di assicurazione. La prima iscrizione in assoluto in una delle tappe ufficiali del circuito 2024 di Beach Bocce di un nuovo tesserato è gratuita. Il tesserato atleta ad altre specialità della FIB (raffa, volo,

petanque) potrà gareggiare in competizioni Beach Bocce come in qualsiasi altra delle specialità “tradizionali”, senza costi aggiuntivi.

## DIVISE

28. Durante le competizioni ufficiali, gli atleti dovranno indossare pantaloncini corti o bermuda, t-shirt o canotta con scudetto della società di appartenenza come richiesto dalla FIB. Gli atleti che giocheranno a coppia dovranno avere divise uguali. Le maglie ed i pantaloncini potranno avere loghi di sponsor che non dovranno coprire il logo FIB. Nel retro potranno essere scritte il nome della società e dell'atleta. Eventuali sponsorizzazioni andranno nella parte bassa della maglia.

## GARE: ISCRIZIONI, SORTEGGIO E COMPETENZE ARBITRALI

29. Le gare si potranno svolgere individuale, coppia, **coppia mix (Lui-Lei)** o terna, a gironi oppure a terzine o poule, secondo le scelte dell'organizzatore.
30. **Le iscrizioni potranno essere effettuate da quando la gara viene pubblicata sui canali di comunicazione federale fino a un'ora prima dell'inizio. Si paga sul posto. La data di fine iscrizioni e la loro effettuazione potrà variare rispettivamente nei tempi e nelle modalità nel momento in cui anche la gestione sportiva del movimento Beach Bocce (dopo l'affiliazione e il tesseramento) sarà integrata nel sistema informatico FIB (Nuovo WSM). In tal caso, le nuove indicazioni saranno oggetto di un'apposita comunicazione ufficiale attraverso i consueti canali federali (posta elettronica, sito web federale, ecc.)**
31. **Il direttore di gara effettuerà il sorteggio un'ora prima della competizione (per i sorteggi informatizzati mediante WSM, vale quanto riportato nell'articolo precedente in materia di iscrizioni e gare).**
32. **Una volta effettuato il sorteggio, il direttore chiamerà in campo gli atleti e indicherà chi dovrà essere l'arbitro di partita (un atleta, un arbitro federale).**
33. **Il giudizio dell'arbitro di partita è insindacabile e il direttore di gara potrà intervenire per dirimere eventuali “controversie” se chiamato dall'arbitro e/o su richiesta dell'atleta; potrà, inoltre, eventualmente intervenire per sviste/errori arbitrali.**
- f. **Nel caso di eventuali campionati o competizioni a squadre, le iscrizioni, la formula di gioco e tutto ciò che sarà previsto per tali manifestazioni, saranno decise dall'organo federale preposto e oggetto di apposita comunicazione divulgata attraverso i canali ufficiali FIB.**

## STAGIONE AGONISTICA

34. **La stagione agonistica segue i criteri della FIB.**

## TABELLE MONTEPREMI E COSTI D'ISCRIZIONE

### Competizioni all'aperto

	Quota montepremi	Tassa Federale	Quota Direzione di gara	Quota organizzativa	Totale
N° iscritti = o > 16	Da € 0 a 5,00	€ 1,50	€ 1,00	Da € 3,50 a 11,50	Purché il totale sia da € 10,00 a 13,00
N° iscritti < 16	Gli organizzatori potranno aumentare le quote iscrizione fino ad un massimo di 2 euro per gara.				
Premi economici (se presente quota montepremi): 50% montepremi al primo classificato; 30% al secondo; 10% al terzo e quarto					
Nel caso di iscrizioni inferiori a 16 verranno premiati economicamente solo i primi due, nel caso sia presente la quota montepremi: 70% montepremi al primo classificato; 30% al secondo.					

#### N.B.:

- nel caso in cui siano presenti quote montepremi: l'organizzazione può in maniera facoltativa prevedere un trofeo o equivalente per il primo e il secondo classificati.
- Nel caso in cui non siano presenti quote montepremi: l'organizzazione dovrà prevedere obbligatoriamente un trofeo o equivalente per il primo e il secondo classificato.
- Gli eventuali trofei per la terza e quarta posizione sono invece facoltativi fino alle 16 formazioni mentre divengono obbligatori per i quadri superiori.

### Competizioni al chiuso

	Quota montepremi	Tassa Federale	Quota Direzione di gara	Quota organizzativa	Totale
N° iscritti = o > 16	Da € 0 a 5,00	€ 1,50	€ 1,00	Da € 5,50 a 15,50	Purché il totale sia da € 12,00 a 17,00
N° iscritti < 16	Gli organizzatori potranno aumentare le quote iscrizione fino ad un massimo di 2 euro per gara.				
Premi economici (se presente quota montepremi): 50% montepremi al primo classificato; 30% al secondo; 10% al terzo e quarto					
Nel caso di iscrizioni inferiori a 16 verranno premiati economicamente solo i primi due, nel caso sia presente la quota montepremi: 70% montepremi al primo classificato; 30% al secondo.					

#### N.B.:



- nel caso in cui siano presenti quote montepremi: l'organizzazione può in maniera facoltativa prevedere un trofeo o equivalente per il primo e il secondo classificati.
- Nel caso in cui non siano presenti quote montepremi: l'organizzazione dovrà prevedere obbligatoriamente un trofeo o equivalente per il primo e il secondo classificato.
- Gli eventuali trofei per la terza e quarta posizione sono invece facoltativi fino alle 16 formazioni mentre divengono obbligatori per i quadri superiori.

## Competizioni al chiuso con riscaldamento

	Quota montepremi	Tassa Federale	Quota Direzione di gara	Quota organizzativa	Totale
N° iscritti = o > 16	Da € 0 a 5,00	€ 1,50	€ 1,00	Da € 9,50 a 19,50	Purché il totale sia da € 16,00 a 21,00
N° iscritti < 16	Gli organizzatori potranno aumentare le quote iscrizione fino ad un massimo di 2 euro per gara.				
Premi economici (se presente quota montepremi): 50% montepremi al primo classificato; 30% al secondo; 10% al terzo e quarto					
Nel caso di iscrizioni inferiori a 16 verranno premiati economicamente solo i primi due, nel caso sia presente la quota montepremi: 70% montepremi al primo classificato; 30% al secondo.					

### N.B.:

- nel caso in cui siano presenti quote montepremi: l'organizzazione può in maniera facoltativa prevedere un trofeo o equivalente per il primo e il secondo classificati.
- Nel caso in cui non siano presenti quote montepremi: l'organizzazione dovrà prevedere obbligatoriamente un trofeo o equivalente per il primo e il secondo classificato.
- Gli eventuali trofei per la terza e quarta posizione sono invece facoltativi fino alle 16 formazioni mentre divengono obbligatori per i quadri superiori.

~~\*il quorum sarà stabilito dalla Commissione competente in funzione delle gare organizzate per ogni regione.~~

~~\*\*le finali nazionali saranno regolamentate mediante apposita comunicazione pubblicata sui canali federali ufficiali~~

## FASE FINALE

34. La fase finale (formula di gioco: sistema a poule) si svolgerà presso la città di Genova con organizzazione dell'evento a cura del Comitato Regionale Liguria in data 31 agosto-1° settembre 2024.
35. Parteciperanno a questa fase gli atleti e le atlete selezionate dai Comitati Regionali di competenza in base al quorum che la Commissione Beach Bocce comunicherà attraverso i consueti canali federali entro il 29 aprile 2024.
36. Le specialità previste sono:
  - a. Individuale

- b. Coppia
- c. Coppia mix (Lui-Lei)

37. Le premialità previste sono:

## **PROPOSTA MONTEPREMI (TOTALE €5.000,00):**

### **INDIVIDUALE:**

**1° CLASSIFICATO € 500**

**2° CLASSIFICATO € 300**

**3° CLASSIFICATO € 200**

**4° CLASSIFICATO € 200**

### **COPPIA:**

**1° CLASSIFICATA € 600 (totali)**

**2° CLASSIFICATA € 500 (totali)**

**3° CLASSIFICATA € 400 (totali)**

**4° CLASSIFICATA € 400 (totali)**

### **COPPIA MISTA:**

**1° CLASSIFICATA € 600 (totali)**

**2° CLASSIFICATA € 500 (totali)**

**3° CLASSIFICATA € 400 (totali)**

**4° CLASSIFICATA € 400 (totali)**