



BOCCE PETANQUE

1. REGOLE GENERALI

1.1. *Rosa Squadra*

- Ogni squadra è composta da una rosa da 2 a 3 giocatori di cui al massimo 1 fuori quartiere(farà fede la carta d'identità).

1.2. *Sanzioni*

- Alla squadra che dovesse arrivare in grave ritardo, superando il limite massimo consentito di 10 minuti, dall'orario fissato per l'inizio dell'incontro verrà assegnata la sconfitta.

1.3. *Calendario e orari*


- Le partite saranno giocate negli orari prestabiliti dal calendario che verrà pubblicato sul sito <https://www.paliodisanmichele.it>
- Per garantire il rispetto del calendario, le squadre dovranno presentarsi al campo, pronte per giocare, almeno 10 minuti prima dell'orario di inizio gara.



2. REGOLAMENTO TECNICO

2.1. *Regole di gioco*

- 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 possano entrare 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.
- 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.

2.2. **Arbitraggio**

- Le partite della fase a gironi sono auto-arbitrate, con la presenza di un Controller.

2.3. **Durata della partita**

- La partita termina allo scadere del tempo (20 minuti).
- 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.
- Nelle partite a eliminazione diretta in caso di parità allo scadere del tempo si procederà a una mano supplementare secca.

2.4. **Sostituzioni**

- Non si possono sostituire giocatori durante una mano in corso. Le sostituzioni tra compagni sono illimitate durante una partita.



3. STRUTTURA DEL TORNEO

3.1. **Prima Fase**

- La prima fase del torneo consiste in un girone all'italiana composto da tutte e sei le squadre iscritte.

3.2. **Classifica e squadre classificate**

- La vittoria vale 3 punti e la sconfitta 0 punti;
- Per stabilire la classifica del girone, dopo i punti, si confrontano nell'ordine:
 - Scontri diretti
 - Differenza punti scontri diretti
 - Differenza punti totale
 - Punti totali fatti
 - Punti totali subiti
 - In caso di ulteriore parità si procederà al lancio della moneta

3.3. **Fase Finale**

- Le prime quattro squadre qualificate prendono parte ad un tabellone ad eliminazione diretta a partita unica.
- la quinta e la sesta squadra faranno una finale per completare la classifica finale.

* in caso in cui le squadre non siano sei si cambierà formato al torneo.