

CIRCOLARE N. 2/18
(Aggiorna e sostituisce la Circolare n.02/15)

La presente Circolare, **stabilisce e regola gli aspetti comportamentali** di Associazioni, dirigenti, giocatori e arbitri, **precisa inoltre alcune norme di gioco adottate**, che si discostano dal regolamento tecnico internazionale.

1. **Il Comitato Regionale del Coordinamento Bocce FVG**, è formato da un rappresentante di ogni società regolarmente affiliata alla U.I.S.P. per l'anno sportivo in corso. Al proprio interno viene eletto il presidente, il vice presidente, il responsabile tecnico, il responsabile del settore arbitrale.
2. Per gestire in modo più snello l'attività di stesura dei calendari gare, del campionato femminile, del campionato serale estivo e l'organizzazione dei campionati regionali delle varie specialità, si è costituito un gruppo di lavoro formato da sei membri su base volontaria.
3. I rappresentanti delle Società, hanno il compito di formulare proposte, richiedere chiarimenti, sollevare questioni di interesse generale o quesiti tecnici, durante le riunioni del Comitato che si riunisce di norma ogni primo lunedì del mese.
4. **L'affiliazione ed il tesseramento** saranno validi dal 01 gennaio dell'anno in corso al 31 dicembre.
5. Dal 01 al 31 ottobre i giocatori possono cambiare Società richiedendo il **nulla-osta** all'associazione di appartenenza e versando la quota prevista di € 25,00 al Comitato regionale.
6. **Qualora un giocatore non richieda il nulla-osta, dovrà attendere due (2) anni dalla data dell'ultimo tesseramento, prima di poter cambiare società.**
7. **L'Associazione bocciofila** che organizza una gara, deve seguire il Direttore di Gara e assisterlo in tutte le sue mansioni. Qualora il Direttore voglia fare da solo sarà per sua scelta.
8. **I Direttori di gara dovranno essere rigorosi nell'applicazione dei regolamenti**, assicurando la massima presenza sulle corsie da gioco e sanzionando le infrazioni direttamente sul campo (cartellino bianco, giallo, rosso).

9. Si terranno periodicamente delle riunioni arbitrali per dar modo ai direttori di gara di uniformare il loro comportamento interpretando correttamente il Regolamento Tecnico Internazionale e sue eventuali modifiche.
10. Non sono ammesse discussioni sulle decisioni del Direttore di gara.
11. Non saranno tollerati comportamenti scorretti ed irrispettosi nei confronti di: Direttori di gara, Commissari di campo, Società organizzatrici, Giocatori avversari, Compagni di squadra, Pubblico presente.
12. **I Commissari di campo** hanno il compito di essere presenti prima dell'inizio della gara, raccogliere le iscrizioni, e seguire il gioco. Possono richiamare i giocatori ed intervenire su richiesta (nella misurazione del punto la decisione del Commissario o suo delegato, è insindacabile); non possono decidere sanzioni ma, se necessario, dovranno chiamare il Direttore di gara. Se il Commissario deve assentarsi, è tenuto a riportare il nominativo del suo sostituto sul quadrante di gara.
13. **I ricorsi** contro decisioni arbitrali e sanzioni ricevute, potranno essere presentati in forma scritta al Comitato entro tre giorni accompagnati dalla quota prevista di € 50,00. In caso di accoglimento del ricorso verrà rimborsata metà della quota.
14. **I sorteggi** delle gare hanno luogo presso la sede del Comitato (bocciodromo di Cervignano) il venerdì alle ore 20.00, alla presenza del Direttore di gara designato e di un responsabile dell'Associazione bocciofila organizzatrice che dovrà presentarsi con la lista dei campi disponibili e l'elenco delle formazioni iscritte alla gara.
15. **Le iscrizioni** dovranno pervenire in sede, tassativamente, entro le ore 19.00 del venerdì precedente la gara; una volta effettuato il sorteggio non sarà possibile inserire nessuna altra formazione.
16. **Il Comitato organizzatore** si riserva la facoltà di annullare la gara, qualora il numero di iscrizioni non sia ritenuto sufficiente a garantire il dignitoso e corretto svolgimento della manifestazione sportiva.
17. **Le Associazioni bocciofile affiliate** sono caldamente invitate ad organizzare almeno una gara del calendario regionale U.I.S.P.
18. **Le gare Lui/Lei**, sono considerate “**di propaganda**” onde consentire la costituzione di un maggior numero di formazioni.
19. **La designazione dei direttori di gara** viene decisa nella commissione arbitrale.
20. **Per le gare serali**, verrà nominato un commissario di campo, mentre; il direttore di gara sarà presente, in divisa, nella serata finale.

NORME DI GIOCO

- a) Prima dell'inizio della partita si deve segnare il campo di gioco; le linee dei quadranti possono essere ritracciate, al bisogno, con esclusione di quella di chiusura del quadro dei cinque metri. Nell'effettuare le giocate non si devono calpestare le linee che delimitano il quadrante.
- b) Il giocatore può allontanarsi dalla corsia di gioco una sola volta durante la partita, dopo aver giocato tutte le bocce a disposizione nello scarto, ed aver chiesto il permesso di uscire.
- c) Il giocatore che deve puntare, se lo ritiene, PUO' cancellare le scie delle giocate precedenti.
- d) Le bocce ed il pallino sono considerati "persi" se cadono nella "canaletta" o si fermano sulle righe del quadro di gioco (regola U.I.S.P.).
- e) Siccome non tutti i bocciodromi sono dotati di orologi murali segnatempo, la giocata si conclude con il suono della "cicalina" dell'orologio segnatempo in dotazione. Nel caso di tempo al limite si è concordato quanto segue:

SI GIOCA L'ULTIMA BOCCIA E ...SE,...

La "cicalina" suona mentre la boccia è in movimento, la partita è terminata;

Se la "cicalina" suona quando la boccia è ormai ferma è obbligatorio effettuare l'ultimo scarto (regolare).

Nel caso si termini in parità, quando il tempo è scaduto, bisogna effettuare uno scarto supplementare "giocata senza annullo"; Anche in questa giocata è possibile annunciare il pallino per spostarlo nel quadro o per avere un vantaggio nel tiro ad una boccia ma con l'obbligo di rimetterlo a posto in caso di perdita.

Qualora un giocatore, per accelerare i tempi, si presentasse sulla linea "piede di gioco" con due o tre bocce; per le bocce supplementari scatterebbe l'avvertimento, ma con obbligo di riportarle sul portabocce (o addirittura l'annullamento se recidivo).

- f) SCARTI DI PROVA: si possono fare dalle ore 8.15 alle 8.30; nelle partite successive sono previsti 15 minuti di prova se le squadre lo ritengono necessario, alla ripresa pomeridiana sono previsti 15 minuti di prove.
Fra le partite è ammessa una pausa di 10 minuti.

RITARDI: Nelle gare di singolo (maschile/femminile), è tollerato un ritardo massimo di 20 minuti sull'orario di inizio; il giocatore ritardatario potrà entrare in gara senza scarti di prova, ma trascorsi i 20 minuti avrà partita persa. Nelle gare a coppie, terne e quadrette, qualora manchi un giocatore si inizia ugualmente all'orario prestabilito. Il ritardatario potrà rientrare in gara solo ed esclusivamente se arriverà entro i 20 minuti dall'inizio della gara e terminato lo scarto in corso. Resta inteso che la formazione in campo priva del giocatore, utilizzerà solo il numero di bocce "pro-capite" previsto dalla specialità. Trascorsi i 20 minuti, la formazione "incompleta" avrà la partita persa.

VALIDITA' DEL LANCIO DEL PALLINO

Nella giocata iniziale viene sorteggiato il possesso del pallino;
Dopo due lanci non validi, la squadra avversaria sceglie dove collocare il pallino nel riquadro di gioco. Se la squadra A lancia il pallino ed uno dei suoi giocatori lo tocca, la squadra B ha diritto di posizionarlo a suo piacimento nel quadro di gioco. Viceversa se a toccarlo è un giocatore della squadra B sarà la squadra A a collocarlo.

Se, mentre sta per terminare il tempo (ma prima che suoni la cicalina), il giocatore della squadra che ha ancora bocce da giocare prende in mano il pallino, acquisisce il diritto di giocare un altro scarto, ufficializzando i punti fatti o subiti nella stessa giocata.

DIVISA DI GIOCO

I giocatori sono invitati ad indossare una divisa di gioco uguale: giubbino, maglia, pantaloni, e calzini dello stesso colore. I calzini corti devono comunque essere sopra il malleolo; sono vietati blue-jeans, bermuda e i pinocchietti. Un giocatore può giocare in pantaloncini corti ed il suo/a compagno/a in pantaloni lunghi purchè di uguale colore; la stessa cosa per le maglie con maniche lunghe e corte purchè di colore e disegno uguali.

IN CASO DI DIVISA NON REGOLAMENTARE, I GIOCATORI SARANNO ALLONTANATI DALLE CORSIE DI GIOCO.

Quando si disputano gare di questo Comitato, sulla divisa è obbligatorio esporre il distintivo sociale con il simbolo U.I.S.P. Il distintivo dovrà coprire l'eventuale logo FIB stampato sulla maglietta.

Se un giocatore UISP con doppio cartellino, v`a in prestito ad un'altra associazione per disputare il campionato FIB, quando gioca le gare UISP dovr`a indossare la divisa dell'associazione di appartenenza.

Se al termine del campionato il giocatore non rientrer`a nella sua associazione per quell'anno non potr`a piu giocare nella UISP.

Le Societ`a che desiderano invitare un rappresentante del Comitato, in occasione di eventi quali gare, riunioni, manifestazioni varie, sono tenute a darne comunicazione con un preavviso (anche telefonico) di almeno una settimana.

Si richiamano le societ`a affiliate ad un rispetto del calendario gare e altre manifestazioni organizzate dal Coordinamento onde non creare disguidi e sovrapposizioni di date (vedi gare sociali).

LA TESSERA U.I.S.P. BOCCE CONSENTE DI PARTECIPARE A TUTTE LE SPECIALITA'(petanque, raffa, volo, veng`a l'oste, ecc.).

Cervignano del Friuli, 04,04.2018

**Il Presidente
Buffulin Elvi**