



REGOLAMENTO NAZIONALE BOCCE "VOLO"

UISP – BOCCE SPECIALITA' "VOLO"

REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE

Il presente Regolamento sostituisce ogni precedente Circolare e Regolamento riguardante tutti gli aspetti comportamentali e tecnici.

SOMMARIO

1- IL COMITATO REGIONALE F.V.G.	pag.1
2- AFFILIAZIONE – TESSERAMENTO – NULLA OSTA	pag.2
3- CATEGORIE DEGLI ATLETI	pag.3
4- PUNTEGGIO DEGLI ATLETI	pag.4
5- GARE	pag. 5 - 6
6- GESTIONE DELLE RISORSE E SORTEGGIO	pag. 7- 8 - 9
7- DIRETTORE DI GARA	pag. 10
8- NORME DI GIOCO	pag. 11 - 12 – 13
9- Allegati al documento	pag. 14 / 22

IL COMITATO REGIONALE F.V.G.

Il Comitato Regionale del Coordinamento Bocce FVG è formato dai rappresentanti delle Società regolarmente affiliate alla Uisp per l'anno solare in corso.

Il Presidente Regionale UISP nomina I Presidenti dei vari settori.

Per il settore Bocce dell'Area Giochi il Presidente nominato designa i propri collaboratori.

Per gestire in modo più snello l'attività di stesura dei calendari gare, del campionato serale estivo, viene costituito un gruppo di lavoro formato da componenti su base volontaria.

Durante le riunioni del Comitato i rappresentanti delle Associazioni hanno il compito di formulare proposte, richiedere chiarimenti, sollevare questioni di interesse generale o quesiti tecnici.

Il Comitato si riunisce all'occorrenza ovvero quando ritenuto necessario.

AFFILIAZIONE – TESSERAMENTO – NULLA OSTA

L'affiliazione (o riaffiliazione) e il tesseramento Dirigenti ed Atleti vengono effettuati presso la Sede Territoriale UISP della provincia di appartenenza.

Il perfezionamento dell'Affiliazione e dei Tesseramenti prevede un ulteriore versamento al Coordinamento Regionale del Settore Bocce.

L'Affiliazione (o riaffiliazione) e il Tesseramento sono validi dal **1° settembre al 31 agosto** dell'anno successivo.

L'Atleta UISP deve essere associato ad una sola Associazione.

Nel caso in cui l'Associazione è affiliata UISP e FIB (doppia affiliazione) l'Atleta può essere tesserato con la stessa Associazione anche con la Federazione Italiana Bocce.

Dal **1° al 31 agosto** gli atleti possono cambiare Società richiedendo il nulla osta all'Associazione di appartenenza, versando al Comitato Regionale la quota prevista di _____ €.

Nel caso che il giocatore non richieda il nulla-osta **dovrà attendere 1 anno** dalla data dell'ultimo tesseramento prima di poter cambiare Associazione.

CATEGORIE DEGLI ATLETI

Gli Atleti e le Atlete tesserati/e sono suddivisi/e in due categorie "D" e "C".

Le categorie FIB superiori (B e A) maschili non possono partecipare alle gare organizzate dalla UISP ai vari livelli Territoriali.

Per gli Atleti con doppio tesseramento si precisa quanto segue:

1a - **Un Atleta** di categoria "C" maschile nella FIB, non può essere declassato di categoria nella UISP, ovvero "D".

1b - **Una Atleta** di categoria "A o B" femminile nella FIB, verrà tesserata: A=C e B=D nella UISP.

2- E' possibile che un atleta sia di categoria "C" nella UISP e di categoria "D" nella FIB, questo per un avanzamento meritocratico ottenuto dai punteggi ottenuti nelle precedenti stagioni sportive. (Vedi punto -4-). Resta inteso il fatto che se un atleta gareggiando con la FIB per i risultati sportivi raggiunge la categoria "C" in automatico tale livello viene riconosciuto nella UISP.

Entro il 15 agosto di ogni anno le Associazioni dovranno comunicare al Coordinamento Regionale la categoria FIB dei propri Associati aggiornata al 31 luglio. Per dare soluzione a casi particolari verrà istituita una apposita commissione.

RETROCESSIONE DALLA CATEGORIA "C" ALLA CATEGORIA "D"

Per la stagione sportiva entrante l'Atleta di categoria "C" retrocede in categoria "D" nei seguenti casi :

- L'Atleta nelle 2 (due) stagioni sportive precedenti non ha partecipato alle gare Uisp del calendario Regionale .

oppure:

- L'Atleta nell'arco della stagione precedente non ha ottenuto nessun punteggio ottemperando all'obbligo della partecipazione ad almeno 5 gare del calendario regionale Uisp.

PUNTEGGIO DEGLI ATLETI

Tutte le gare previste dal calendario ufficiale maturano dei punteggi per gli Atleti e le Atlete classificati/e. Vedi tabella:

TIPO DI GARA	CLASSIFICA					
		1°	2°	3°	4°	5°/8°
COMPETIZIONI FEDERALI						
FINO A 16 FORMAZIONI	Punti	2	1			
FINO A 24 FORMAZIONI	Punti	2,5	1,5	0,5	0,5	
FINO A 32 FORMAZIONI	Punti	4	3	2	2	
FINO A 40 FORMAZIONI	Punti	5	4	3	3	2
FINO A 48 FORMAZIONI	Punti	6	5	4	4	3
FINO A 56 FORMAZIONI	Punti	7	6	5	5	4
FINO A 64 FORMAZIONI	Punti	8	7	6	6	5

II

punteggio per il passaggio di categoria è previsto al raggiungimento degli 8 punti nell'anno di attività; il tutto verrà verificato da un commissione e scatterà con l'inizio della stagione agonistica successiva.

Se una formazione ottiene numero due primi posti anche non consecutivamente non può essere riproposta per le successive gare della stagione sportiva .

Lo stesso vale per la formazione che totalizza tre secondi posti .

Sarà il Direttore di gara a stilare il referto ufficiale con i nominativi dei giocatori classificati, assegnando il relativo punteggio acquisito.

GARE

Le Associazioni affiliate sono invitate ad organizzare ALMENO una gara nel calendario Regionale UISP.

I manifesti delle gare UISP vanno fatti su carta intestata UISP a colori e dovranno riportare il nominativo del Direttore di Gara.

Punteggi e durata delle partite

Specialità	Durata	Punti
Quadretta	1 ora e 45 minuti	13
Terna	1 ora e 30 minuti	11
Coppia	1 ora e 30 minuti	11
Individuale	1 ora e 30 minuti	11

Le partite di semifinale e finale avranno una durata di 1 ora e 30 minuti salvo diversa indicazione della Società organizzatrice e del Direttore di Gara.

CORSIE DI GIOCO

All'Associazione che organizza la manifestazione sportiva e che sia in possesso di un impianto a "4 corsie" sarà concesso un massimo di 12 formazioni che giocano presso la propria sede:

es: 8 coppie ore 8.30 inizio gara, a seguire 4 coppie alle ore 10.00

All'Associazione che organizza la manifestazione sportiva e che sia in possesso di un impianto a "2 corsie" sarà concesso un massimo di 6 formazioni che giocano presso la propria sede:

es: 4 coppie ore 8.30 inizio gara, a seguire 2 coppie alle ore 10.00

Avendo sufficienti corsie di gioco, non è più concesso (es.32 formazioni)
il sorteggio a doppio turno con 16 o più formazioni.

Così impostata la gara è più scorrevole, eliminando i tempi morti; al tempo stesso
si coinvolgono le Società limitrofe regolarmente iscritte.

Alla Società che non rispetta questa normativa non sarà concesso il nulla osta
per lo svolgimento della manifestazione sportiva.

Per ovvie ragioni si suggerisce nel periodo estivo di preferire i campi scoperti

Il Comitato si riserva di annullare una gara qualora il numero delle iscrizioni non sia
ritenuto sufficiente a garantire un dignitoso e corretto svolgimento della manifestazione
sportiva.

Nulla osta gara

Per le gare C-C è ammesso il nulla osta gara

Nel caso in cui, tramite il nulla osta gara, si componga una formazione C-D l'Associazione
rappresentata con Divisa Sociale sarà quella appartenente all'Atleta con categoria C.

"DAE":

Per gli impianti sportivi provvisti di defibrillatore, per tutta la durata dello
svolgimento della manifestazione sportiva, è prevista la presenza di un responsabile
DAE.

GESTIONE DELLE RISORSE E SORTEGGIO

ISCRIZIONI

Iscrizione gara : € 10,00 per Atleta

L'Associazione organizzatrice raccoglie in modo completo tutte le iscrizioni degli atleti partecipanti entro e non oltre le ore 22.00 del giovedì antecedente alla gara cadente di domenica, nel caso in cui la manifestazione è organizzata in altre giornate, es: gara serale, le iscrizioni rimangono aperte fino a 48 ore prima dall'evento sportivo.

Tutti i dati delle iscrizioni devono essere inseriti nell'apposito modulo fornito dal Comitato Regionale.

Le iscrizioni sono formalizzate dalle Associazioni tramite e-mail in un'unica soluzione, con l'indicazione sulla disponibilità del proprio impianto di gioco per lo svolgimento della manifestazione sportiva in calendario.

CORSIE DI GIOCO

In base alle iscrizioni, nell'apposito modulo, seguendo una linea logica di spostamento degli Atleti, devono essere inserite in sequenza le corsie di gioco scelte.

In fase di sorteggio la sequenza non può essere variata salvo casi eccezionali di forza maggiore.

PREMI

E' responsabilità dell'Associazione organizzatrice il calcolo dell'ammontare (vedi tabella allegata) e la distribuzione agli atleti dei premi per le formazioni che ne hanno diritto.

DIRETTORE DI GARA

- 1 – Non ha la responsabilità del sorteggio
- 2 – Non ha la responsabilità della raccolta e gestione delle quote iscrizioni
- 3 – Il Direttore di Gara resta fisso in sede e solo in casi di applicazione del regolamento può essere chiamato dai commissari di campo ad intervenire sulle corsie della fase eliminatoria.

INVIO DEI DATI

I dati, inseriti nell'apposito modulo in allegato, comprendono:

1 – Dati Gara

2 – Iscrizioni Atleti

3 – Elenco disponibilità e scelta degli Impianti interessati alla manifestazione sportiva.

Il modulo, compilato in ogni sua parte, deve essere inoltrato al responsabile del sorteggio tramite il seguente indirizzo e-mail : **iscrizionigareuisp@gmail.com**

GESTIONE DEI DOCUMENTI GARA

L' Associazione entro sabato mattina (nel caso di gara cadente di domenica) riceverà al proprio indirizzo e-mail numero 2 file in formato pdf :

a. Quadrante gara generale ed i quadranti riferiti alle corsie di gioco. Quest' ultimi devono essere consegnati nei vari bocciodromi ½ ora prima dell' orario di inizio gara.

b. Documenti del Direttore di gara : Corsie e commissari di campo + diagramma a blocchi del sorteggio con sviluppo fino alla finale. Tali documenti vengono consegnati tramite e-mail al Direttore di gara.

GESTIONE DELLE QUOTE ISCRIZIONI

Il Direttore di Gara non è responsabile delle quote iscrizione degli atleti partecipanti. I commissari di campo indicati nel quadrante sorteggio raccolgono le quote iscrizioni trattenendo gli importi previsti per il "rimborso quota campo" che spetta alla formazione perdente che ha effettuato la terza partita. es: nel caso che una formazione si trovi con una partita già vinta, venendo esclusa alla terza partita, non avrà diritto al rimborso della quota campo perchè di fatto ha giocato solo due partite vincendone una. Le rimanenti quote verranno consegnate in sede gara al responsabile dell'organizzazione. La responsabilità di quanto sopra esposto è sempre dell' Associazione organizzatrice.

Il rimborso del Direttore di Gara pari a € 60.00 è a carico della Società che organizza l'evento sportivo.

Nel caso di rimborso spese pranzo il Direttore di Gara viene rimborsato, previa esibizione dello scontrino fiscale, per una quota massima di € 25.00.

ADDETTO AL SORTEGGIO

Figura dell'addetto al sorteggio : persona con mandato del Comitato regionale anche diversa da un Direttore di Gara.

Come descritto sopra l'addetto riceverà il modulo compilato dall'Associazione.

Seguendo le indicazioni dell'Associazione organizzatrice individuerà le corsie di gioco e, di seguito, procederà al sorteggio della lista delle varie associazioni con la composizione degli atleti sulle corsie di gioco.

Il sorteggio deve seguire le regole fin qui descritte.

In caso di necessità e di eventuali dubbi l'addetto può rivolgersi al responsabile del Comitato Regionale.

DIRETTORE DI GARA

I Direttori di gara dovranno essere rigorosi nell'applicazione dei regolamenti assicurando la massima presenza sulle corsie di gioco e sanzionando le infrazioni direttamente sul campo (cartellino bianco, giallo, rosso).

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. Non sono ammesse discussioni sulle decisioni del Direttore di gara.

Non saranno tollerati comportamenti scorretti ed irrispettosi nei confronti di: Direttori di gara, Commissari di campo, Associazioni organizzatrici, giocatori avversari, compagni di squadra, pubblico presente.

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 del 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.

I ricorsi contro decisioni arbitrali o sanzioni ricevute potranno essere presentati in forma scritta al Comitato entro tre giorni, accompagnati dalla quota prevista di 70 euro. Nel caso di accoglimento del ricorso verrà rimborsato il 50% della quota prevista.

La designazione dei Direttori di gara viene decisa dalla Commissione arbitrale. Per le gare serali verrà nominato un Commissario di campo dell'Associazione organizzatrice, mentre il Direttore di gara sarà presente, in divisa, nella serata finale.

NORME DI GIOCO

Si precisa che alcune norme di gioco adottate si discostano dal Regolamento Tecnico Internazionale.

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.

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.

Il giocatore che deve puntare, se lo ritiene, può cancellare le scie delle giocate precedenti.

Le bocce e il pallino sono considerati "persi" se cadono nella "canaletta" o si fermano sulle righe del quadro di gioco (regola Uisp).

Non tutti i bocciodromi sono dotati di orologi murali segnatempo, in questo caso la giocata si conclude con il suono della "cicalina" dell'orologio segnatempo in dotazione. Nel **caso di tempo 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 il 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 l'obbligo di riportarle sul portabocce (o addirittura l'annullamento se recidivo).

SCARTI DI PROVA :

si possono fare 15 minuti prima dell'inizio dell'incontro.

SOSTITUZIONI - RITARDI :

Se un Atleta di una formazione è indisposto può essere sostituito prima dell'inizio della gara.

Nelle gare specialità individuale è tollerato un ritardo Massimo di 20 minuti sull'orario di inizio. Ogni 5 minuti viene applicato 1 punto di penalizzazione fino ad un massimo di 4 punti (corrispondenti a 20 minuti di ritardo).

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 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 se la formazione resta incompleta sarà dichiarata perdente

VALIDITA' DEL LANCIO DEL PALLINO:

Nella giocata iniziale viene sorteggiato il possesso del pallino. Dopo un lancio non valido 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 riquadro di gioco.

Viceversa se a toccarlo è un giocatore della squadra B sarà la squadra A a collocarlo.

Se sta per scadere 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, lo stesso vale 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 Uisp.

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 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 alter manifestazioni organizzate dal Coordinamento onde non creare disguidi e sovrapposizioni di date (vedi gare sociali)

LA TESSERA UISP BOCCE CONSENTE DI PARTECIPARE A TUTTE LE SPECIALITA'
(petanque, raffa , volo, ecc.)

Il Comitato Regionale FVG

Pag. 13

ALLEGATI :

1 – MODELLO DATI SORTEGGIO

2 – DICHIARAZIONE PUNTEGGI ATLETI

3 – CARTA INTESTATA

4 - NULLA OSTA TRASFERIMENTO

5 – NULLA OSTA PRESTITO

ORGANIZZAZIONI GARE - DATI PER SORTEGGIO

da inviare tramite e-mail all'indirizzo iscrizionigareuisp@gmail.com

DATA	
------	--

ASSOCIAZIONE ORGANIZZATRICE

TELEFONO

REFERENTE	E-mail Associazione

DENOMINAZIONE GARA

NULLA OSTA N°

DIRETTORE DI GARA

TELEFONO

QUOTA ISCRIZIONE PER FORMAZIONE

Durata Incontri

Pausa	dalle	alle

Durata incontri semifinali e Finale

Note aggiuntive :

Elenco Formazioni Iscritte

Associazione

Formazione

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		

Elenco Formazioni Iscritte

	Associazione	Formazione
33		
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50		
51		
52		
53		
54		
55		
56		
57		
58		
59		
60		
61		
62		
63		
64		

Elenco Bocciodromi / Corsie di gioco

	IMPIANTO DISPONIBILE	Numero Corsie	Scelta Associazione (SI/NO)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

RICHIESTA DI NULLA OSTA DI TRASFERIMENTO

Il sottoscritto.....

Giocatore di categoria..... , Cartellino n°.....

Tesserato per l'anno..... Per la società.....

Non avendo pendenza alcuna verso questa società ed essendo quindi in possesso dei requisiti previsti, richiede il rilascio del Nulla Aosta al Trasferimento.

.....in data.....

FIRMA

NULLA OSTA DI TRASFERIMENTO

La società

Verificato che il signor.....

Giocatore di categoriaCartellino n°.....

E' in possesso dei requisiti richiesti, Concede il Nulla Aosta al Trasferimento

.....**li**.....

TIMBRO E FIRMA

.....

RICHIESTA DI NULLA OSTA DI PRESTITO

Il sottoscritto.....

Giocatore di categoria..... , Cartellino n°.....

Tesserato per l'anno.....Per la società.....

essendo in possesso dei requisiti previsti, richiede il rilascio del prestito.

Per la gara..... in data.....

FIRMA

NULLA OSTA DI PRESTITO

La società

Verificato che il signor.....

Giocatore di categoria Cartellino n°.....

E' in possesso dei requisiti richiesti, Concede il Prestito Richiesto

.....li.....

TIMBRO E FIRMA

.....