

CIRCOLARE N. 01/23

(Sostituisce la CIR. N2/19)

La circolare n° 1 stabilisce e **regolamenta gli aspetti economici**, in particolare le spese di Affiliazione/Tesseramento, le spese ed i premi per le gare, i contributi e i rimborsi per i Direttori di Gara e **fissa i punteggi e le norme per i passaggi di categoria**.

AFFILIAZIONE E TESSERAMENTO

L'Affiliazione (o Riaffiliazione), 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 da fare al Coordinamento Regionale del Settore Bocce.

Le quote da versare sono:

- 1) Tessera "D" (Dirigente) € 10,00
- 2) Tessera "A" (Atleta) € 12,00

GARE

Quota da versare dall'Atleta per iscrizione gare : € 10,00

La Società organizzatrice si impegna a garantire il montepremi gara indicate dalla tabella in allegato. Il "rimborso quota campo" 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 (e vinto una).

RIMBORSO DIRETTORE DI GARA

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 € 15.00.

CATEGORIE

Nella Uisp gli Atleti tesserati sono suddivisi in due categorie "D" e "C".

Le categorie superiori (B e A) non possono iscriversi alla Uisp.

A) Tutte le gare previste dal calendario ufficiale maturano dei punteggi per gli Atleti classificati.

Vedi tabella

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

- B) Il Direttore di Gara compiler il referto ufficiale con i nominative dei giocatori classificati, assegnando il relativo punteggio acquisito di ogni atleta.
- C) Il tetto massimo per il passaggio dalla categoria “D” alla “C” viene previsto al raggiungimento dei 7 punti nell’anno di attività (da ottobre a settembre dell’anno solare successivo).
I passaggi di categoria scatteranno con l’inizio della stagione agonistica successive.
Se nella stagione agonistica l’atleta non totalizza alcun punto, potrà retrocedere alla categoria inferiore.
- D) La formula del prestito sarà mantenuta solo per la gare “C/D”.
- E) Punteggi e durata partite:
- | | |
|-----------------|-----------------------------------|
| Quadretta | durata 1 ora e 45 minuti punti 13 |
| Terna | durata 1 ora e 30 minuti punti 11 |
| Coppia | durata 1 ora e 30 minuti punti 11 |
| Individuale M/F | durata 1 ora e 30 minuti punti 11 |
- Le partite di semifinale e finale avranno una durata di 1 ora e 15 minuti salvo diversa indicazione della Società organizzatrice.

CIRCOLARE N. 02/23
(Sostituisce la CIR. N2/19)

La presente Circolare stabilisce e regola gli aspetti comportamentali di Associazioni, Dirigenti, Giocatori e Direttori di Gara.

- A. Il Comitato Regionale del Coordinamento Bocce FVG è formato da un rappresentante di ogni Società regolarmente affiliata alla Uisp per l'anno solare in corso. Al proprio interno viene eletto il Presidente, il Vice Presidente, il Responsabile Tecnico e il Responsabile del Settore Arbitrale.
- B. 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 sei membri su base volontaria.
- C. Durante le riunioni del Comitato i rappresentanti delle Società hanno il compito di formulare proposte, richiedere chiarimenti, sollevare questioni di interesse generale o quesiti tecnici. Il Comitato si riunisce di norma ogni primo del mese.
- D. L'Affiliazione ed il Tesseramento sono validi dal 1° ottobre al 30 settembre dell'anno successivo.
- E. Dal 1° al 31 agosto i giocatori possono cambiare Società richiedendo il nulla-osta all'Associazione di appartenenza, versando la quota prevista di 30€ al Comitato Regionale.
- F. Nel caso che il giocatore non richieda il nulla-osta dovrà attendere 1 anno dalla data dell'ultimo tesseramento prima di poter cambiare Società.
- G. 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)
- H.

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, Società Organizzatrici, Giocatori avversari, Compagni di squadra, Pubblico presente.

- I. 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 decider 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.
- J. 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€. Nel caso di accoglimento del ricorso verrà rimborsato il 50% della quota prevista.
- K. Sorteggi : Vedi Circolare n°2-2021 ---“Regole e linee guida in materia di sorteggio e gestione risorse”
- L. 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.
- M. Le Associazioni affiliate sono caldamente invitate ad organizzare almeno una gara del calendario Regionale Uisp
- N. La designazione dei Direttori di Gara viene decisa dalla Commissione Arbitrale. Per le gare serali verrà nominato un Commissario di campo, mentre il Direttore di Gara sarà presente, in divisa, nella serata finale.

CIRCOLARE N. 03/23

(Sostituisce la CIR. N2/19)

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)

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 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.

RITARDI :

Nelle gare specialità individuale maschile e/o 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 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.

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, mentre 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 calzoncini dello stesso colore. I calzoncini 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 purché di uguale colore, lo stesso vale per le maglie con maniche lunghe e corte purché di colore e disegno uguali.

IN CASO DI DIVISA NON REGOLAMENTARE I GIOCATORI SARANNO ALLONTANATI DALLE CORSE 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 va in prestito ad un'altra Associazione per disputare il campionato Fib, quando gioca le gare Uisp dovrà indossare la divisa dell'Associazione di appartenenza.

Se al termine del campionato il giocatore non rientrerà nella sua Associazione **per quell'anno non potrà giocare nella Uisp**

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