REGOLAMENTO UFFICIALE

BOCHARERU • SFIDA DI PRECISIONE E STRATEGIA A SQUADRE

PIODELLE IN PIETRA | RIGIDA ALTERNANZA | MAX 6 PUNTI MANCHE | SFIDA A SQUADRE

1. ATTREZZATURA E SCOPO DEL GIOCO

Le Piodelle: Il gioco si disputa utilizzando delle *piodelle*, caratteristici dischi di pietra piatta contrassegnati con i colori identificativi della propria squadra per facilitarne il riconoscimento sul terreno di gioco.

Il Bersaglio (Il Sasso): L'obiettivo fondamentale del gioco consiste nel lanciare e posizionare le proprie piodelle il più vicino possibile a un sasso-bersaglio precedentemente posizionato sul terreno.

Lancio del Bersaglio: All'inizio di ogni singola manche, un componente designato di una delle due squadre effettua il lancio iniziale del sasso sul terreno, stabilendo così il punto di mira valido per tutta la durata della manche corrente.

2. DINAMICA DEI LANCI E RIGIDA ALTERNANZA

Alternanza dei tiri: A differenza delle regole del gioco delle bocce tradizionali (in cui il diritto di lancio spetta stabilmente alla squadra più lontana dal bersaglio), in questa disciplina i giocatori e le squadre si alternano **rigidamente ad ogni singolo tiro**.

SQUADRA A • FRAZIONE DI TIRO

Effettua il primo tiro della sequenza alternata con la propria piodella contrassegnata, mirando alla massima vicinanza al sasso-bersaglio.

SQUADRA B • RISPOSTA DI LANCIO

Risponde immediatamente con un singolo tiro. La sequenza prosegue rigidamente alternata fino all'esaurimento di tutte le piodelle.

SVOLGIMENTO DELLA MANCHE

Si effettua sempre un lancio per la Squadra A, seguito da un lancio per la Squadra B, proseguendo in modo rigorosamente alternato fino all'esaurimento completo delle piodelle a disposizione di tutti i partecipanti per la manche in corso.

3. ASSEGNAZIONE DEI PUNTEGGI DI MANCHE

Al termine di tutti i lanci previsti per la manche, si procede alla misurazione accurata della distanza delle piodelle rimaste validamente in campo rispetto al sasso-bersaglio. I punti vengono assegnati esclusivamente ai tre dischi che si trovano in assoluto più vicini al bersaglio:

POSIZIONAMENTO FINALE	CRITERIO DI MISURAZIONE	PUNTI ASSEGNATI
1ª Piodella più vicina	Minore distanza assoluta dal sasso-bersaglio	**3 Punti**
2ª Piodella più vicina	Seconda miglior distanza utile rilevata	**2 Punti**
3ª Piodella più vicina	Terza miglior distanza utile rilevata	**1 Punto**

4. REGOLA DI COABITAZIONE E PUNTEGGIO MASSIMO

- **Condivisione dei punti nella manche:** A differenza delle bocce tradizionali, in cui una sola squadra può incamerare punti al termine di una frazione di gioco, in questo regolamento è possibile che **entrambe le squadre vadano a punti nella medesima manche**. Qualora le tre piodelle più vicine appartengano a squadre diverse, i punti corrispondenti vengono distribuiti e sommati ai rispettivi parziali delle due fazioni (*es. se la Squadra A vanta la 1ª e la 3ª miglior piodella e la Squadra B la 2ª, la Squadra A ottiene 4 punti complessivi e la Squadra B ottiene 2 punti*).
- **Punteggio Massimo di Manche:** Il massimo punteggio teorico complessivo assegnabile in una singola manche è fissato a **6 punti**. Tale scenario (*en-plein*) si verifica esclusivamente qualora una sola squadra riesca a piazzare tutte le proprie piodelle nelle prime tre posizioni utili di prossimità al sasso-bersaglio (3 + 2 + 1 = 6).