



FEDERAZIONE ITALIANA BOCCE

**REGOLAMENTO
Nazionale
Specialità Petanque
2011**

NORME di CARATTERE GENERALE

ARTICOLO 1.

La Petanque è uno sport che gioca a:

TERNE 3 giocatori contro 3 giocatori

COPPIE 2 giocatori contro 2 giocatori

INDIVIDUALE 1 giocatore contro 1 giocatore.

Nella formazione a Terne ogni giocatore dispone di due bocce.

Nella formazione a Coppie e Individuale ogni giocatore dispone di tre bocce.

Non è consentita qualsiasi altra formula che opponga giocatori tra di loro.

ARTICOLO 2

La Petanque si gioca con bocce omologate dalla Federazione Internazionale, le quali, devono corrispondere alle seguenti caratteristiche:

1) le bocce devono essere di metallo.

2) le bocce devono avere un diametro compreso tra i 7,05 cm. (minimo) e 8 cm. . (massimo).

3) le bocce devono avere un peso compreso tra 650 gr. (minimo) e 800 gr. (massimo).

Il marchio di fabbrica e le cifre del peso devono essere incisi sulle bocce ed essere sempre leggibili.

Nelle Competizioni riservate agli Esordienti, si autorizza l'utilizzo di bocce con un peso di 600 grammi ed in diametro di 65 mm. A condizione che sulle bocce sia inciso il marchio di fabbrica omologato dalla Federazione Internazionale.

4) le bocce non possono essere "piombate", "sabbiate" e, in generale, non debbono essere "truccate" né subire alcuna trasformazione o modificazione dall'originale, realizzato presso la fabbrica e approvato dalla Federazione Internazionale. E' altresì proibita la "ricottura" allo scopo di modificare la "durezza" indicata dal costruttore. Tuttavia nome e cognome del giocatore (o le sole iniziali) possono esservi presenti, oltre alle altre sigle o "loghi" incisi all'origine dalla casa costruttrice, corrispondenti ai dati trascritti sui cartellini che le accompagnano.

Sono ammesse nell'attività sport per tutti le bocce autorizzate dalla F.I.B.

ARTICOLO 2 - bis - sanzioni per bocce non conformi.

Il giocatore che viola le disposizioni previste dal paragrafo 4 dell'art. 2, è immediatamente escluso dalla gara, così pure il suo, o i suoi, compagni di gioco.

Si possono presentare i due seguenti casi:

BOCCE "TRUCCATE" o "RICOTTE": il giocatore si espone al ritiro della licenza per un periodo la cui durata è fissata dal Regolamento di Giustizia e Disciplina F.I.B..

Se le bocce irregolari sono in prestito ed il loro proprietario è conosciuto, a quest'ultimo gli verrà comminata una sospensione la cui durata è fissata dal Regolamento di Giustizia e Disciplina F.I.B..

Se una boccia non è truccata, ma usata o di fabbricazione difettosa, che non superi gli esami di controllo o non risponda alle norme relative ai punti 1) 2) 3) dell'art. 2, il giocatore deve immediatamente cambiarla. Gli viene anche concesso di cambiare l'intero gioco di bocce.

I reclami relativi ai punti 1) 2) 3) dell'art. 2, esposti dai giocatori delle due squadre, sono ricevibili solo se presentati all'inizio della partita. Pertanto, ogni giocatore deve assicurarsi che le bocce della propria squadra e quelle dei loro avversari corrispondano alle norme fissate.

I reclami relativi al punto 4) dell'art. 2 sono ricevibili anche se presentati nel corso dell'intero incontro ma devono essere presentati soltanto tra una giocata e l'altra e, comunque, entro il termine della seconda giocata. A partire dalla terza, se il reclamo risulterà senza fondamento alcuno, verranno aggiunti tre punti al totale dell'avversario.

Nel caso di bocce, che siano state "aperte", la responsabilità di chi reclama è vincolante.

Se le bocce risulteranno regolari, colui che ha reclamato, sarà tenuto a rimborsarne il costo od a provvedere alla loro sostituzione.

In nessun caso potrà essergli richiesto pagamento di danni o interessi relativi.

L'Arbitro o la Giuria di gara hanno la facoltà, in qualsiasi momento della competizione, di procedere al controllo delle bocce di uno o più giocatori.

Le normative inserite nell'articolo 2 Bis sono applicate anche per le bocce autorizzate dalla Federazione Italiana Bocce.

ARTICOLO 3 - Terminologia Pallino omologato.

I pallini devono essere di legno o di materiale sintetico ed omologati dalla F.I.P.J.P.

Il diametro deve essere di 30 mm. (tolleranza + o - 1 mm.).

I pallini colorati sono autorizzati, e non devono essere di metallo.

ARTICOLO 4 - Tessere.

Prima dell'inizio di una gara, il giocatore deve esibire la sua tessera. La deve presentare all'Arbitro o ai suoi avversari in qualunque momento gliela richiedano, a meno che sia stata depositata al momento dell'iscrizione.

GIOCO

ARTICOLO 5 - terreno regolamentare.

La Petanque si pratica su ogni tipo di terreno. Un area di gioco delimita un numero indeterminato di terreni di gioco che sono delimitati da fili il cui diametro non deve influenzare l'andamento regolare della partita. Si ricorda che i fili che delimitano i vari campi di gioco possono essere superati dalle bocce e/o pallino durante il gioco secondo le regole previste all'art. tranne quelle che delimitano la linea di fondo ed i terreni proibiti.

Tuttavia, per decisione della Società organizzatrice o dell'Arbitro, le squadre possono incontrarsi su un terreno delimitato. In tal caso le sue dimensioni minime devono essere 4 m. di larghezza e 15 m. di lunghezza.

Alle singole Federazioni affiliate alla F.I.P.J.P. è concessa la deroga relativa alle dimensioni dei terreni di gioco, i quali non possono essere di dimensioni inferiori ai m. 12 di lunghezza e ai m. 3 di larghezza.

Quando i terreni di gioco sono "testa a testa", le bocce ed il pallino che superano le linee di fondo sono considerate nulle.

Quando i terreni di gioco sono recintati da barriere esse si devono trovare oltre la "linea di fondo" ad almeno 1 metro.

Le partite si giocano ai 13 punti; la poule e la partita di assestamento si può effettuare anche agli 11 punti.

Le competizioni possono essere anche a tempo determinato. Esse devono essere giocate su di un solo terreno di gioco. In questo caso tutti gli oggetti che superano le linee di gioco saranno considerati nulli e tolti dal gioco.

ARTICOLO 6 - Inizio del gioco: normative inerenti al cerchio di lancio.

Due, dei giocatori avversari procederanno al sorteggio per determinare la squadra che sceglierà il terreno di gioco e lancerà per prima il pallino.

Se l'organizzazione assegna un terreno di gioco il pallino deve essere lanciato all'interno dello stesso. Le squadre non possono cambiare il terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'Arbitro.

Un giocatore della squadra vincente il sorteggio sceglie un punto, come da regolamenti, e traccia un cerchio tale che i piedi di tutti i giocatori possono poggiarsi interamente al suo interno, il cerchio non dovrà avere un diametro inferiore di cm. 35 e superiore di cm. 50; In caso di utilizzo di un cerchio in plastica rigido, esso deve avere un diametro interno di cm. 50 (tolleranza + o - 2 mm.) I cerchi di plastica sono utilizzati su decisione dell'organizzatore che deve provvedere a metterli a disposizione.

Il cerchio di lancio è valido per i tre lanci consecutivi ai quali la squadra ha diritto, deve essere tracciato o posato a più di 1 metro da qualsiasi ostacolo, e nelle gara con terreno libero, ad almeno 2 metri da altro cerchio di lancio.

La squadra che lancerà il pallino deve cancellare qualunque cerchio tracciato nelle vicinanze di quello che verrà utilizzato per la giocata.

L'interno del cerchio di lancio si può "pulire" durante la giocata, ma il terreno di gioco dovrà essere ripristinato prima della giocata successiva.

L'interno del cerchio di lancio non è considerato terreno proibito.

I piedi devono essere posizionati **interamente** all'interno del cerchio, non uscirne dallo stesso, non devono essere sollevati interamente dal suolo e non uscirne finché la boccia lanciata non avrà toccato terra. Nessuna altra parte del corpo deve toccare il terreno all'esterno del cerchio.

Eccezionalmente, i portatori di handicap di un arto inferiore sono autorizzati a mettere un solo piede all'interno del cerchio di lancio. Per coloro che giocano su di una carrozzella, almeno una ruota (quella del braccio utilizzato per lanciare la boccia e/o il pallino) deve restare all'interno del cerchio di lancio.

Il lancio del pallino da parte di un giocatore di una formazione non implica a costui l'obbligo di giocare per primo.

ARTICOLO 7 - Distanze regolamentari per il lancio del pallino.

Affinché il lancio del pallino sia considerato valido occorre che:

- 1) la distanza dal bordo interno del cerchio di lancio sia:
 - 6 metri minimo e 10 metri massimo per Under 18 e Senior;
 - Nelle competizioni per gli Under 14 le distanze possono essere anche minori.
- 2) Che il cerchio di lancio sia ad un minimo di un metro da qualsiasi ostacolo .
- 3) Che il pallino sia ad un minimo di un metro da qualsiasi ostacolo o dal limite più vicino di un terreno proibito.
 - 3 - a) se il terreno di gioco è di dimensione inferiore ai 4 m. per 15 m., sia il cerchio di lancio che il pallino, possono essere posti ad almeno 50 cm da qualsiasi ostacolo o dal limite di un terreno proibito.

Quando si gioca in un solo campo delimitato, il campo limitrofo non è terreno proibito.
- 4) Il pallino deve essere visibile dal giocatore i cui piedi siano posizionati all'interno del cerchio con il corpo perfettamente eretto. In caso di contestazioni su questo punto il responso dell'Arbitro sarà inappellabile.

Alla giocata successiva il pallino deve essere lanciato da un cerchio tracciato o depositato attorno al punto in cui si trovava al termine della precedente, eccetto che nei seguenti casi:

- che il cerchio di lancio debba essere tracciato a meno di un metro da un ostacolo o dal limite di un terreno proibito; o da 50 cm. (punto 3a).
- che il lancio del pallino non possa essere effettuato alla distanza regolamentare.

Nel primo caso il giocatore tratterà o poserà il cerchio al limite regolamentare dell'ostacolo o dal terreno proibito.

Nel secondo caso il giocatore potrà arretrare, nell'allineamento, da dove si trova il pallino senza tuttavia oltrepassare la distanza massima autorizzata per il lancio del pallino (10 metri). Questa possibilità è concessa se il pallino non può essere lanciato in una direzione qualsiasi alla distanza massima.

Se dopo tre lanci consecutivi da parte della stessa formazione il pallino non è stato lanciato nelle condizioni regolamentari, lo stesso è consegnato alla formazione avversaria, la quale dispone ugualmente di tre prove e può arretrare il cerchio nelle condizioni previste sopraccitate, se non già fatto in precedenza. Se la formazione fallirà i suoi tre lanci, il cerchio non potrà più essere spostato.

Il tempo massimo per effettuare i tre lanci è di 1 minuto.

In tutti i casi la formazione che ha lanciato il pallino annullando le tre prove a disposizione, conserva la priorità di giocare la boccia.

ARTICOLO 8 - Lancio del pallino.

Se il pallino lanciato è fermato dall'Arbitro, da un giocatore, da uno spettatore, da un animale, oppure da un qualsiasi oggetto mobile, **non è valido** e deve essere rilanciato. Detto lancio non verrà conteggiato nei 3 a disposizione ai quali la formazione od il giocatore hanno diritto.

Se dopo il lancio del pallino una prima boccia viene giocata, l'avversario ha ancora la facoltà di contestare la posizione regolare dello stesso. Se l'osservazione è ritenuta valida, il pallino verrà rilanciato e la boccia rigiocata.

Tuttavia se l'avversario ha comunque giocato una boccia, il pallino viene considerato definitivamente valido e nessun tipo di reclamo sarà più ammesso.

Perché il pallino sia rilanciato occorre che le due squadre abbiano riconosciuto che il lancio non era valido o che l'Arbitro decida in tal senso.

Se una formazione si comporta in modo diverso perde il diritto di lanciare il pallino.

Se l'avversario ha giocato ugualmente una boccia, il pallino è considerato definitivamente valido e nessun reclamo è ammesso.

ARTICOLO 9 - Pallino nullo.

Il pallino è nullo nei 6 casi seguenti:

1) Quando nel corso di una giocata, per effetto di gioco, il pallino passa in un terreno proibito, anche se in seguito ritorna sul terreno autorizzato. Il pallino è valido quando viene a trovarsi a cavallo della linea che delimita un terreno autorizzato. È nullo soltanto dopo che lo stesso ha oltrepassato interamente tale limite o la linea di fondo. Se questa linea è costituita da un filo, il pallino o la boccia sono nulli appena lo oltrepassano interamente. È considerato terreno proibito la pozzanghera nella quale il pallino galleggia liberamente.

2) Quando il pallino si trova su terreno autorizzato e per effetto di gioco viene spostato rendendosi invisibile dal cerchio di lancio (vedi art. 7). Tuttavia il pallino nascosto da una boccia è valido. L'Arbitro, in questo caso, è autorizzato a sollevare momentaneamente la boccia per constatare se il pallino è visibile.

3) Quando il pallino si sposta a più di 20 metri (per gli Under e per i Senior) o 15 metri per i più giovani

- 4) Quando su terreno tracciato, il pallino attraversa interamente più di un terreno di gioco contiguo (sia a destra che a sinistra) al terreno di gioco utilizzato e esce interamente dalle linee di fondo.
- 5) Quando il pallino, per effetto di gioco, viene spostato e diventa introvabile. Il tempo concesso per l'eventuale ritrovamento è di 5 minuti.
- 6) Quando un terreno proibito si trova tra il pallino ed il cerchio di lancio.
- 7) Quando, durante la partita a tempo, il pallino esce dal terreno di gioco

ARTICOLO 10 - Spostamento degli ostacoli – Sanzioni.

E' vietato ai giocatori: eliminare, spostare o schiacciare qualsiasi ostacolo che si trovi sul terreno di gioco.

Tuttavia il giocatore prima di lanciare il pallino è autorizzato a tastare un punto del terreno con una boccia al massimo tre volte. Inoltre il giocatore che si appresta a lanciare la propria boccia o uno dei suoi compagni può, se lo ritiene necessario, chiudere il buco causato da una boccia giocata in precedenza.

Chi non osserva queste regole incorre nelle sanzioni previste nel Capitolo "DISCIPLINA", art. 34.

ARTICOLO 10 bis - Cambio di pallino o di boccia.

È vietato ai giocatori cambiare le bocce o il pallino nel corso della partita, salvo che nei seguenti casi :

- 1) il pallino o la boccia sono introvabili. Il tempo a disposizione per la ricerca è limitato a cinque minuti.
- 2) Se la boccia o il pallino si rompono in due o più pezzi, soltanto il più grande viene preso in considerazione. Se rimangono ancora delle bocce da giocare, il pezzo più grande, dopo eventuale misurazione, deve essere immediatamente sostituito con una boccia o un pallino di diametro uguale o simile. Alla giocata successiva è concesso al giocatore il cambio anche dell'intero gioco di bocce.

ARTICOLO 11 - Pallino nascosto o spostato.

Se nel corso di una giocata il pallino è casualmente nascosto da una foglia o da un pezzo di carta, questi oggetti possono essere rimossi.

Se il pallino si sposta per il vento o per la pendenza del terreno di gioco, per colpa accidentale dell'Arbitro, di uno spettatore, di un giocatore, per una boccia e/o pallino proveniente dal un altro terreno di gioco, di un animale o di qualunque oggetto mobile, esso è rimesso nel suo posto primitivo, a condizione che lo stesso sia stato in precedenza marcato.

Per evitare qualsiasi tipo di contestazione i giocatori devono marcare il pallino e tutte le bocce giocate. Nessun reclamo sarà ammesso per bocce e pallino non marcati.

Il pallino spostato per effetto di una boccia giocata, nella stessa partita, è valido.

ARTICOLO 12 - Spostamento del pallino in un altro terreno di gioco.

Se nel corso di una giocata, il pallino, per effetto di gioco, si sposta in un altro terreno, limitato o no, esso è ritenuto valido rispettando le norme indicate all'Articolo 9.

In questo caso le formazioni che stanno utilizzando il pallino spostato devono attendere per terminare la giocata che le squadre presenti sul suddetto terreno abbiano terminato la giocata in corso.

I giocatori coinvolti nel caso indicato in precedenza devono dare prova di cortesia e pazienza.

Si precisa che il gioco proseguirà poi sul terreno che era stato loro assegnato ad inizio partita; il pallino viene lanciato dal punto in cui si trovava al momento del suo spostamento, in conformità all'articolo 7.

ARTICOLO 13 - Regole da applicare se il pallino è nullo.

Se nel corso di una giocata il pallino è nullo, si possono presentare 3 casi :

- 1) Se rimangono bocce da giocare ad ambedue le formazioni, la giocata è nulla.
- 2) Se rimangono bocce da giocare ad una sola formazione, quest'ultima "segna" tanti punti a suo favore in base al numero delle bocce rimaste in suo possesso.
- 3) Se le due formazioni non hanno più bocce, la giocata è nulla.

ARTICOLO 14 - Posizionamento del pallino dopo un arresto fortuito.

- 1) Se il pallino colpito è accidentalmente fermato o deviato dall'Arbitro o da uno spettatore, rimane dove si trova.
- 2) Se il pallino colpito è fermato o deviato da un giocatore situato sul terreno di gioco autorizzato, l'avversario di chi lo ha fermato ha tre possibilità :
 - a) Lasciare il pallino nella nuova posizione.
 - b) Rimetterlo nella sua posizione iniziale.
 - c) Piazzarlo sul prolungamento di una linea che andrà dalla posizione originaria al punto in cui si viene a trovare, ad una distanza massima di 20 m. dal cerchio di lancio (15 metri per gli Under 14) e che sia visibile e giocabile.

Nei casi previsti ai punti b) e c) non si possono applicare dette norme e se il pallino non è stato marcato in precedenza. In caso contrario il pallino rimane dove si è fermato.

Se dopo essere stato colpito, il pallino passa su un terreno proibito ritornando poi sul terreno di gioco autorizzato è considerato nullo e si devono applicare le norme indicate all'art. 13

BOCCE

ARTICOLO 15 - Lancio della prima boccia e seguenti.

La prima boccia di una giocata è lanciata da un componente della formazione che ha vinto il sorteggio o che ha totalizzato punti nella giocata precedente. Di seguito giocherà la squadra avversaria che non ha il punto.

Il giocatore non può far uso di nessun oggetto, né tracciare strisce sul terreno per giocare la sua boccia e non può segnare la battuta.

Quando il giocatore sta giocando la sua ultima boccia non è autorizzato a tenerne un'altra nell'altra mano.

Le bocce devono essere giocate una alla volta.

Tutte le bocce lanciate non possono essere rigiocate. Tuttavia devono essere rigiocate le bocce fermate o deviate involontariamente nella loro corsa tra il cerchio di lancio ed il pallino da una boccia o da un pallino provenienti da un altro terreno di gioco, da un animale, da qualunque oggetto mobile (palloni, ecc.) e nei casi previsti dall'Articolo 8 – secondo paragrafo.

E' fatto divieto di inumidire le bocce e il pallino.

Il giocatore prima di lanciare la propria boccia deve togliere da questa ogni traccia di terra o altri depositi vari, pena sanzioni previste all'articolo 34.

Se la prima boccia giocata finisce in un terreno proibito, toccherà giocare all'avversario. Quindi le formazioni giocheranno alternativamente finché un giocatore riuscirà a piazzarne una sul terreno autorizzato.

Se a seguito di un tiro o di un accosto non rimangono bocce sul terreno di gioco, si applicano le Norme indicate all' articolo 28 relative al punto nullo.

ARTICOLO 16 - Comportamento dei giocatori e degli spettatori durante la competizione.

Durante il tempo regolamentare nel quale il giocatore deve effettuare il lancio della propria boccia, i giocatori e gli spettatori presenti devono osservare il massimo silenzio.

Gli avversari non devono camminare, gesticolare, non fare nulla che possa disturbare il giocatore.

Soltanto i propri compagni di gioco possono porsi tra il cerchio di lancio e il pallino per indicare la battuta.

Gli avversari devono posizionarsi oltre il pallino o dietro al giocatore che effettua la giocata ad una distanza minima di due metri, su di un lato in rapporto alla linea di gioco. I giocatori che non osservano queste Norme, sono esclusi dalla gara qualora, dopo l'avvertimento dell'Arbitro (cartellino bianco) persistano nel loro comportamento scorretto (cartellino rosso).

ARTICOLO 17 - Lancio delle bocce sul terreno di gioco.

Nessun giocatore partecipante alla competizione può lanciare per prova la propria boccia durante la partita.

I giocatori che non osserveranno tale regola sono colpiti dalle sanzioni previste all'Articolo 34

Nel corso della giocata, le bocce che escono dal terreno di gioco sono valide (salvo l'applicazione dell'Articolo18).

ARTICOLO 18 - Bocce nulle.

Tutte le bocce sono considerate nulle quando attraversano un terreno proibito. Una boccia a cavallo di un terreno proibito è valida. La boccia è nulla quando oltrepassa interamente il limite del terreno di gioco autorizzato e delimitato, vale a dire quando è posizionata al di là dell'appiombamento della linea. Si applica la stessa valutazione, quando, su terreno tracciato, la boccia attraversa interamente più di un terreno di gioco contigui al terreno di gioco utilizzato oppure esce dalla linea di fondo campo.

Nella partite a tempo che si svolgono in un solo campo di gioco, una boccia è nulla quando esce completamente dal campo assegnato.

Essa è nulla soltanto quando oltrepassa interamente la linea di demarcazione o la linea di fondo.

Se la boccia ritorna in seguito sul terreno autorizzato, sia per una pendenza del terreno, sia per un ostacolo, mobile e/o immobile, essa è rimossa immediatamente dal gioco e tutto ciò che ha spostato dopo il suo passaggio su di un terreno proibito è rimesso a posto.

Tutte le bocce nulle devono essere tolte immediatamente dal terreno di gioco. In caso contrario esse saranno considerate valide se un'altra boccia sarà giocata dalla squadra avversaria.

ARTICOLO 19 - Boccia fermata.

Tutte le bocce giocate, fermate o deviate da uno spettatore o dall'Arbitro conservano la posizione attuale.

Tutte le bocce giocate, fermate o deviate involontariamente da un giocatore della propria formazione, sono nulle.

Tutte le bocce puntate, fermate o deviate involontariamente da un avversario, possono essere rigiocate o lasciate nel punto di arresto.

Quando una boccia tirata o colpita, è fermata o deviata involontariamente da un giocatore, il suo avversario ha la facoltà di:

- 1) Lasciarla dove si è fermata,
- 2) Piazzarla sul prolungamento di una linea che andrà dalla posizione originaria a dove si è fermata, ma unicamente su di un terreno giocabile, sempre a condizione che la stessa fosse stata marcata in precedenza.

Il giocatore che ferma volontariamente una boccia in movimento è immediatamente squalificato, con la propria squadra, per la partita in corso. (cartellino giallo)

ARTICOLO 20 - Tempo concesso per giocare.

Dopo il lancio del pallino, il giocatore dispone del tempo massimo di 1 minuto per giocare la propria boccia. Il tempo decorre dall'arresto del pallino o della boccia giocata in precedenza o ancora dopo l'effettuazione della misurazione del punto e lo stesso è stato assegnato.

Lo stesso tempo è concesso per il lancio del pallino, 1 minuto a disposizione per i tre lanci. I giocatori in fallo incorrono nelle penalità previste all'articolo 34.

ARTICOLO 21 - Bocce spostate dalla loro sede.

Se una boccia ferma, si sposta per un colpo di vento o per l'inclinazione del terreno, la si rimette nella sede iniziale. Lo stesso vale per tutte le bocce spostate involontariamente da un giocatore, l'Arbitro, uno spettatore, un animale e qualunque oggetto mobile.

Per evitare qualunque contestazione, i giocatori devono marcare le bocce. Nessun reclamo sarà ammesso per una boccia non marcata e la stessa resterà dove si è fermata. Lo stesso vale per una boccia spostata da un'altra proveniente da un terreno limitrofo.

ARTICOLO 22 - Giocatore che gioca una boccia non sua.

Il giocatore che gioca una boccia non sua riceve un **avvertimento** (**cartellino bianco**) e la stessa sarà considerata valida ma dovrà essere immediatamente cambiata, dopo un'eventuale misurazione.

Se si dovesse ripetere lo stesso caso durante la partita, la boccia sarà **annullata** e ci sarà il ripristino totale degli oggetti eventualmente spostati.

ARTICOLO 23 - Lancio non regolare delle bocce.

Tutte le bocce giocate fuori dal cerchio da dove è stato lanciato il pallino sono nulle, e tutti gli oggetti (bocce e/o pallino) che esse spostano devono essere rimessi a posto, se marcati.

Tuttavia, l'avversario ha la facoltà di applicare la regola del vantaggio e lasciare tutti gli oggetti spostati nella posizione in cui si trovano. In questo caso la boccia puntata o tirata è considerata valida e tutto quello che è stato spostato deve essere lasciato nella nuova posizione sul terreno di gioco.

PUNTI E MISURAZIONI

ARTICOLO 24 - Spostamento momentaneo delle bocce.

Se necessario, durante la misurazione di un punto, si possono togliere momentaneamente bocce o ostacoli (pietre) che possono impedire tale operazione, sempre dopo aver marcato le bocce da spostare. Il tutto dovrà essere ripristinato. Se gli ostacoli non possono essere tolti ci si aiuterà misurando con attrezzi adeguati.

ARTICOLO 25 - Misurazione dei punti.

Tocca alla squadra che ha giocato per ultimo misurare un punto. Tuttavia gli avversari possono a loro volta rimisurare. Qualunque sia la distanza delle bocce da misurare, o il momento del gioco, l'Arbitro potrà essere interpellato e la sua decisione sarà inappellabile.

Le misurazioni devono essere effettuate con strumenti adeguati (metri, compassi, ecc.) e le squadre ne devono possedere uno.

E' vietato misurare con i piedi. I giocatori che non osservano questa regola, dopo un avvertimento dell'Arbitro (cartellino bianco), incorrono nelle sanzioni previste dall'articolo 34.

ARTICOLO 26 - Bocce tolte dal terreno di gioco prima dell'attribuzione dei punti.

E' vietato ai giocatori raccogliere le bocce giocate prima del termine della giocata.

Alla fine di una giocata, tutte le bocce tolte dal terreno di gioco prima che i punti siano stati attribuiti sono considerate nulle. Non sono ammessi reclami.

ARTICOLO 27 - Spostamento delle bocce o del pallino.

Nel corso di una misurazione di un punto un oggetto (boccia o pallino) viene spostato, lo stesso (punto) verrà assegnato alla squadra avversaria.

Se lo stesso caso accade all'Arbitro, egli prenderà la decisione che gli sembrerà più equa.

ARTICOLO 28 - Equidistanza.

In caso di equidistanza fra bocce appartenenti a squadre diverse si possono avere 3 casi:

1. Se le due squadre non hanno più bocce da giocare, la giocata è considerata nulla ed il pallino verrà lanciato dalla formazione che aveva segnato punti nella giocata precedente.
2. Se una sola squadra possiede ancora bocce, essa le giocherà e segnerà punti se si avvicinerà al pallino più della boccia più vicina degli avversari.
3. Se le due squadre possiedono ancora bocce, toccherà a quella che ha giocato per ultima tirarne una e di seguito l'avversaria e in alternanza fino a quando la situazione di gioco non cambierà.
Nel momento che una sola squadra sarà in possesso di bocce, si proseguirà come al paragrafo precedente.

Se al termine della giocata nessuna boccia si trova sul terreno di gioco autorizzato, essa è considerata nulla.

ARTICOLO 29 - Materiale estraneo aderente alla boccia o al pallino.

Tutti i corpi estranei (sassolini, terra, ecc.) aderenti agli oggetti (boccia o pallino) devono essere tolti prima di ogni misurazione.

ARTICOLO 30 - Reclami.

I reclami, per essere ammissibili, devono essere fatti all'Arbitro.

Qualunque reclamo presentato a risultato acquisito non sarà preso in considerazione.

Ogni squadra è responsabile del controllo della squadra avversaria (cartellino, categoria, campo di gioco, bocce, ecc...)

ARTICOLO 31 - Penalità per i ritardi di squadre e giocatori.

1) Competizioni Internazionali.

Le squadre iscritte devono essere presenti al sorteggio ed al momento dei risultati dello stesso si devono presentare al tavolo della giuria.

2) Per le Competizioni F.I.B. attenersi alle Normative vigenti

Le squadre devono presentarsi sul terreno di gioco assegnato entro un quarto d'ora dal fischio d'inizio. Dopo tale periodo esse sono penalizzate di 1 punto che viene assegnato agli avversari.

Per le partite a tempo, il periodo di assenza tollerato della squadra è limitato a 5 minuti.

In caso di ulteriore ritardo, viene comminata una penalità di 1 punto ogni 5 minuti di ritardo.

Le stesse penalità si comminano dopo ogni ulteriore sorteggio ed in caso di interruzioni per motivi vari.

La squadra che si presenta dopo un'ora dal fischio d'inizio e/o ripresa delle partite è eliminata dalla competizione.

La formazione incompleta può iniziare lo stesso la partita ma non potrà usare le bocce del ritardatario.

Nessun giocatore può assentarsi dalla partita o lasciare il terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'Arbitro. Durante le partite a tempo, il giocatore può essere autorizzato ad uscire dal terreno di gioco esclusivamente dopo che lo stesso ha giocato le proprie bocce.

ARTICOLO 32 - Giocatori ritardatari.

Se un giocatore si presenta sul terreno a gioco iniziato, egli parteciperà solo alla giocata successiva. Se il ritardo dello stesso sarà superiore a 1 ora egli non potrà partecipare a quella partita. Si ricorda che lo stesso potrà partecipare alla partita successiva, se la sua squadra avrà i titoli per continuare la manifestazione. Se la gara si svolge a poule, egli potrà partecipare all'incontro successivo, qualunque sia stato il risultato della partita precedente.

Al fine di evitare disguidi si ricorda che la giocata è considerata iniziata quando il pallino è stato lanciato ed è posizionato a terra in modo regolare.

ARTICOLO 33 - Sostituzione di un giocatore.

La sostituzione di un giocatore nella COPPIA o di uno o due giocatori nella TERNA è consentita sino al fischio che segnala l'inizio della competizione. I sostituti non devono essere già iscritti in altre formazioni nella stessa gara.

ARTICOLO 34 Sanzioni.

Per la mancata osservanza del Regolamento di gioco, i giocatori incorrono nelle seguenti sanzioni:

1. Avvertimento; (cartellino bianco).
2. Annullamento della boccia giocata o da giocare;
3. Annullamento della boccia giocata, da giocare e quella successiva; (cartellino giallo)
4. Esclusione del giocatore colpevole per tutta la partita; (cartellino giallo)
5. Squalifica della squadra colpevole; (cartellino rosso)
6. Squalifica delle squadre in caso di connivenza. (cartellino rosso)

ARTICOLO 35 - Maltempo.

In caso di pioggia tutte le giocate iniziate dovranno terminare, salvo decisione diversa dell'Arbitro, il quale è l'unico, con la Giuria, autorizzato a sospendere e/o annullare la giocata o la gara per causa di forza maggiore.

ARTICOLO 36 – Nuova fase di gioco.

Se dopo l'annuncio dell'inizio di una nuova fase della competizione, alcune partite non dovessero essere ancora terminate, l'Arbitro, dopo avere avvisato l'Organizzazione, potrà prendere qualsiasi decisione atta a far sì che la competizione possa proseguire nel miglior dei modi.

ARTICOLO 37 – Mancanza di sportività.

Le squadre che disputano una partita dando prova di mancanza di sportività, di rispetto verso il pubblico, Dirigenti e Arbitro, saranno escluse dalla competizione.

Questa esclusione può portare alla non omologazione dei risultati eventualmente ottenuti ed a sanzioni previste all'art. 38.

ARTICOLO 38 - Scorrettezze.

Il giocatore che si rende colpevole di scorrettezze o peggio, di violenza nei confronti di Dirigenti, altri giocatori, spettatori e Arbitro sarà sanzionato, secondo la gravità dei fatti, nei seguenti modi:

1. Espulsione dalla gara. (**cartellino rosso**)
2. Ritiro della licenza.
3. Confisca dei premi.

Le stesse sanzioni possono essere comminate anche ai propri compagni di squadra, se conniventi.

La sanzione al punto 1 è applicata dall'Arbitro.

La sanzione al punto 2 è applicata dalla Giuria di Gara.

La sanzione al punto 3 è applicata dal Comitato Organizzatore della competizione il quale invierà entro le 48 ore successive tutti i premi confiscati alla F.I.B. la quale deciderà sulla loro destinazione.

Si deve esigere la correttezza da parte di ogni giocatore e tutti coloro i quali non osservano questa regola sono esclusi dalla competizione, dopo un avvertimento dell'Arbitro.

La divisa societaria è obbligatoria per ogni giocatore. I giocatori che non osservano queste disposizioni saranno esclusi dalla gara dopo avviso dell'Arbitro. La squadra deve avere la divisa omogenea.

ARTICOLO 39 - Doveri degli Arbitri.

Gli Arbitri designati sono incaricati di sorvegliare affinché venga strettamente applicato il regolamento di gioco; sono autorizzati a prendere provvedimenti disciplinari nei confronti dei tesserati che rifiutano di attenersi alle loro direttive.

Gli spettatori con licenza, anche sospesi, che con il loro comportamento saranno all'origine di incidenti sul terreno di gioco, dovranno essere segnalati nel rapporto gara al fine di poterli perseguire in sede federale.

ARTICOLO 40 - Composizione e decisioni della Giuria.

Per tutti i casi non previsti dal presente Regolamento, l'Arbitro può convocare una Giuria la quale sarà composta da almeno 3 e non più di 5 membri. Le decisioni prese dalla Giuria sono inappellabili. In caso di parità di voti, il voto del Presidente della Giuria sarà decisivo.

Si ricorda che il giocatore deve presentarsi in tenuta di gara corretta (**no a dorso nudo ed a piedi scalzi**). Dopo un avvertimento da parte dell'Arbitro, egli potrà essere escluso dalla competizione.

I primi 40 articoli sono stati approvati dal Congresso Internazionale della F.I.P.J.P. il 7 ottobre 2010 ad Izmir (Turchia)

ARTICOLO 41- Partite a tempo determinato.

Tutte le partite vanno di massima ai 13 punti, comprese le partite a tempo determinato.

Le partite terminano allo scadere del tempo predeterminato - da un minimo di 38 minuti ad un massimo di 120 minuti - .

Se possibile, dovrà essere visibile un orologio con il tempo a scalare.

Al suono della sirena o fischio del Direttore di Gara, si termina la giocata in corso.

In caso di parità, se previsto dal regolamento della competizione, si ha un'ulteriore giocata nella quale il pallino deve essere **obbligatoriamente marcato**, e non può essere annullato in alcun caso. Se durante una fase di gioco il pallino dopo essere stato colpito esce dal terreno di gioco, lo stesso è **obbligatoriamente** rimesso nella posizione in cui era prima di essere stato colpito.

Le bocce uscite interamente dal terreno di gioco sono considerate **sempre** perse o nulle.

Nella partita o giocata a tempo, ogni giocatore ha a disposizione 45 secondi per lanciare sia il pallino che la boccia.

Quindi, se mancano più di 45 secondi al termine della partita, il pallino deve essere obbligatoriamente lanciato e la giocata deve essere effettuata in ogni caso.

Qualora mancassero meno di 45 secondi al termine della partita, se il pallino lanciato è nullo, la giocata deve essere effettuata in ogni caso.

Gli incontri **si disputano** su di un solo terreno di gioco; bocce e/o pallino sono considerate nulle quando superano completamente la linea di demarcazione.

Ogni squadra ha a disposizione un solo lancio del pallino; in caso di lancio irregolare sarà la squadra avversaria a posizionarlo sul terreno di gioco in base al regolamento.

In tutti i casi il cerchio di lancio deve essere posizionato ad almeno 50 cm. da ogni ostacolo mentre il pallino può essere lanciato anche a filo delle linee laterali del terreno di gioco.

Si ricorda che la giocata è considerata iniziata quando il pallino è posizionato in modo regolare sul terreno di gioco.

Nella giocata a tempo, in caso di misurazione o altro, il tempo perduto non può essere recuperato a meno che queste operazioni siano finalizzate alla perdita di tempo. Il Direttore di Gara può allora decidere di far effettuare una giocata supplementare e di sanzionare il o i giocatori con una ammonizione (**cartellino giallo**).

Per le partite a tempo, il periodo di assenza tollerato della squadra è limitato a 5 minuti.

In caso di ulteriore ritardo, viene comminata una penalità di 1 punto ogni 5 minuti di ritardo.

ART.42. I Cartellini.

Cartellino bianco questo è mostrato al giocatore come **avvertimento** e ne viene annullato l'effetto al termine della partita in corso.

Cartellino giallo viene mostrato al giocatore, sia dopo un **bianco** che da solo come ammonizione, e resta valido per tutta la manifestazione. Pertanto un secondo giallo durante la stessa gara farà scattare automaticamente il rosso.

Cartellino rosso dopo un giallo scatta questo cartellino, il quale prevede l'esclusione definitiva dalla gara del o dei giocatori colpevoli di infrazioni per le quali è prevista tale sanzione.

In questo caso esso dovrà essere segnalato sul rapporto gara come pure gli eventuali cartellini gialli comminati.

I "rapporti gara" dei Direttori di gara e Arbitri devono essere completi di tutto quello che accade durante lo svolgimento della competizione.

Per ogni cartellino rosso comminato deve esserci una denuncia ai Giudici Sportivi di pertinenza.

Non sono ammesse deroghe di alcun tipo.

- *Periodo della giocata. Ha inizio nel momento in cui il pallino è posizionato in modo regolare sul terreno di gioco e termina quando le due squadre in comune accordo stabiliscono i punti da attribuire alla squadra, oppure quando il pallino si perde.*

Incontro o partita:

- *Il periodo dell'incontro o partita, ha inizio nel momento in cui il pallino è posizionato in modo regolare sul terreno di gioco e termina quando una delle due squadre raggiunge il punteggio necessario per vincere (normalmente i 13 punti).*

Gara o manifestazione o competizione:

- *Insieme di più partite o incontri.*

Giocata supplementare:

- *È la giocata che si effettua in caso di parità al termine del tempo stabilito; in questo caso il pallino deve essere obbligatoriamente marcato. Si può spostare sul terreno se viene colpito durante la giocata ma in nessun caso ne può uscire. Se ciò avviene esso è riposizionato obbligatoriamente sul terreno di gioco dov'era marcato prima dell'uscita.*

Oggetti:

- *Boccia e/o pallino.*

Terreno di gioco:

- *Spazio che se delimitato da cordicella e/o altro materiale deve avere le dimensioni autorizzate dal regolamento.*

Dare o mostrare un cartellino:

- *Far vedere al giocatore sanzionato il cartellino.*

Bocce:

- *Esistono le bocce omologate dalla Federazione Internazionale e bocce autorizzate dalla F.I.B..*

LEGENDA per i Campionati di Società

Turno:

- *Insieme di incontri.*

Incontro:

- *Ogni incontro prevede un numero determinato di prove (partite) in contemporanea.*

Il presente Regolamento annulla tutti i precedenti.