

NOMENCLATURA

Giocata - È un periodo della partita. Ha inizio dal momento in cui il pallino esce per la prima volta dalla mano del giocatore incaricato del lancio. **Essa termina quando si verifica una delle seguenti situazioni:**

- Gli effetti provocati dall'ultima boccia giocata sono terminati (non c'è più alcuni oggetti in movimento sul campo),
- Il pallino si perde per un colpo regolare o irregolare accettato,
- **Rimangono bocce ad una sola squadra e sono sue pure tutte le bocce rimaste in campo.**
- **Rimangono bocce ad una sola squadra e non vi sono più bocce in campo.**

ART. 6 • SVOLGIMENTO DEL GIOCO

All'inizio del gioco, la squadra che ha vinto il sorteggio, lancia il pallino e gioca la sua prima boccia. In seguito, la squadra che non tiene il punto deve giocare finché non lo riprende, puntando o tirando.

Se non rimangono più bocce in campo, dopo il tiro o la puntata di un giocatore, deve giocare la squadra avversaria. Quando una squadra non ha più bocce, la squadra avversaria gioca e tenta di realizzare altri punti, puntando, oppure tirando, se è il caso, alle bocce che glielo impediscono. Può anche tirare al pallino.

Se il pallino si perde (colpo regolare o irregolare-accettato) o se non restano più bocce in campo e quelle da giocare appartengono ad una sola squadra, quest'ultima segnerà tanti punti quante sono le bocce non giocate.

Se restano bocce ad una sola squadra e sono sue pure tutte le bocce rimaste in campo, quest'ultima segnerà un numero di punti che corrisponde alla somma del numero di bocce che gli rimangono e del numero di bocce che ha sul gioco.

Se il pallino si perde (colpo regolare o irregolare-accettato) quando rimangono delle bocce alle due squadre, si rigioca nello stesso senso di gioco. Il nuovo lancio del pallino spetta alla squadra che l'aveva precedentemente lanciato. In tutti gli altri casi, il gioco riprende nell'altro senso.

ART. 54 • TIRO DI PRECISIONE

A • Seniores e Under 18

5) SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Ciascuno giocatore deve effettuare una serie completa di 11 tiri dall'obiettivo 1 all'obiettivo 11. ~~I giocatori~~ **Gli atleti** tirano, uno dopo l'altro, una boccia per ogni obiettivo con un tempo massimo consentito di 30 secondi per boccia. **In coppie, gli atleti di una squadra tirano, alternativamente, una boccia ciascuno.**

Figura 22: Tiro di precisione Femminile, Under 14 e Coppia Mista

~~C • Coppia mista~~

~~La struttura di gioco usata ed il regolamento della prova sono quelli delle Femminili. Gli atleti tirano alternativamente una boccia ciascuno.~~

ART. 55 • TIRO PROGRESSIVO

A • Seniores

6) DURATA DELLA PROVA - PUNTEGGI

Se la parità (fra uno o più giocatori) non permette l'applicazione delle regole della competizione: ~~si farà disputare tra i giocatori in parità, una prova supplementare, limitata in durata alla metà dell'evento che ha determinato la parità.~~ **gli atleti saranno separati nelle seguenti condizioni:**

~~Una mezz'ora di riposo sarà accordata ai giocatori fra queste due prove.~~

~~Se la parità permane, dopo altri 10 minuti di riposo, si ripartirà con una prova di 1 minuto, da ripetersi eventualmente in queste ultime eventuali prove, non è previsto un periodo di allenamento-riscaldamento.~~

1. La parità tra due o più atleti si verifica immediatamente a seguito di una prova ad eliminazione diretta: dopo 10 minuti di riposo, si farà disputare una prova di un minuto, da ripetere eventualmente ad intervalli di 5 minuti, fino alla scomparsa della parità.

Per queste eventuali ultime prove non è previsto alcun nuovo periodo di riscaldamento.

2. Se si tratta di separare due o più atleti provenienti da diversi turni di qualificazione:

Sarà presa in considerazione la più grande serie di bocce regolarmente colpite e, in caso di ulteriore parità, la seconda e così via. Se la parità permane, sarà qualificato l'atleta che ha tirato il maggior numero di bocce. In caso di parità persistente, verrà disputata la prova di spareggio sopra prevista per il caso di parità tra due o più atleti a seguito di una prova ad eliminazione diretta.

ART. 57 • COMBINATO

2) FORMAZIONE

Questa prova si gioca individualmente (4 bocce per giocatore) o a coppie (3 2 bocce per giocatore) e si disputa in 4 o 8 giocate.

5) CASI PARTICOLARI: BOCCE CHE RESTANO

2. Alla squadra che tira: se non vi sono più bocce nel cerchio egli potrà:

- Tirare ~~alla~~ ad una boccia avversaria, di sua scelta, messa al posto del pallino, ma non in posizione di perdita,
- Tirare al pallino, al massimo 2 volte per ogni giocata e segnare 2 punti per ogni colpo regolare. Il tiro permette di segnare quando il pallino regolarmente colpito (art. 43 e 46) si perde rispetto all'obiettivo (art. 32 a e b). Il pallino soltanto spostato dentro al cerchio è rimesso al suo posto.