

CAPITOLO IX

COMBINATO

Art. 57

1. Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è quello previsto all'articolo 4 e figure da 2 a 5.

2. Formazione

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

3. Principio del gioco

I giocatori sono obbligati, in una stessa giocata, a puntare o a tirare tutte le bocce a disposizione. Dopo il sorteggio, il vincitore sceglie se tirare o puntare (invertendo il ruolo nella seconda giocata e così' di seguito) e lancia il pallino (due giocate consecutive).

4. Svolgimento della prova

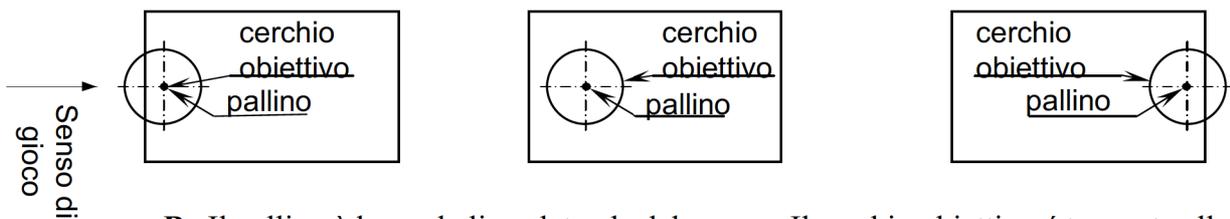
a. Lancio del pallino e tracciamento del cerchio

Il pallino è lanciato dallo stesso giocatore (o la stessa squadra) per due giocate consecutive; resta fisso durante tutta la giocata. Se viene smosso dalla boccia puntata, viene rimesso al suo posto dopo aver valutato eventuali "biberon". Non può essere annunciato in caso di tiro, perchè deve essere tolto dalla sua posizione dall'avversario del tiratore e, in seguito, riposizionato.

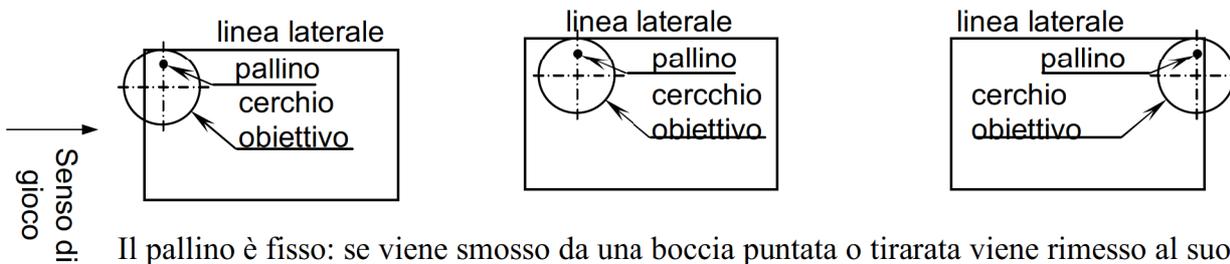
Figura 28: Tracciatura del cerchio obiettivo

Il pallino, lanciato dal giocatore, si ferma in un punto qualsiasi del rettangolo di validità. Il cerchio obiettivo è tracciato dall'avversario. Si possono presentare due possibilità:

A: Il pallino è dentro la zona centrale del rettangolo di validità. Il pallino è il centro del cerchio obiettivo.



B: Il pallino è lungo la linea laterale del campo. Il cerchio obiettivo è tangente alla linea laterale.



Il pallino è fisso: se viene smosso da una boccia puntata o tirata viene rimesso al suo posto dal giocatore responsabile dello spostamento.

Se il lancio del pallino è per due volte non regolamentare (art. 34), è collocato dall'avversario, a suo piacimento, nel rettangolo di validità del lancio del pallino.

Il cerchio è tracciato come indicato nella figura 28, dal giocatore (o dalla squadra) che non ha lanciato il pallino.

Il giocatore (o la squadra) che ha puntato nella quarta giocata punterà ancora nella quinta.

Il puntatore deve collocare il maggior numero di bocce dentro un obiettivo costituito da un cerchio del diametro di mt 1,40 tracciato sul terreno, il più visibile possibile dai giocatori e dal pubblico.

Quando il puntatore ha collocato una boccia nel cerchio, il tiratore deve colpirla. Il puntatore può soltanto rigiocare quando il tiro è riuscito.

b. Il punto

La boccia è validamente puntata quando si ferma nell'interno del cerchio, cioè se il suo cerchio massimo non oltrepassa il limite esterno della circonferenza tracciata sul suolo (vedere art. 32 a e figura n° 8).

La boccia giudicata non valida deve essere ritirata dal campo.

Punteggio: ogni boccia validamente puntata vale 1 punto;

Il "biberon" vale 2 punti. Sarà considerato come biberon la boccia che si ferma a meno di cm. 0,5 dal pallino e con entrambi gli oggetti nel cerchio.

La boccia che sposta il pallino più di 50 cm e resta nel cerchio vale un solo punto, anche se vi è biberon.

c. Il tiro

Il tiro permette di segnare quando la boccia avversaria, regolarmente colpita (art. 43 e 46) si perde rispetto al cerchio (art. 32 a e b). La boccia soltanto spostata dentro al cerchio è rimessa al suo posto.

Dopo un tiro valido tutte le bocce devono essere ritirate dal campo.

CAPITOLO IX

Punteggio : ogni tiro valido vale 1 punto, la ferma dentro al cerchio vale 2 punti.

5. Casi particolari: bocce che restano

a. Al puntatore: egli punterà e segnerà tante volte 1 punto o 2 punti a seconda delle condizioni sopra esposte.

b. Al tiratore: se non vi sono più bocce nel cerchio egli potrà:

1. tirare alla boccia avversaria messa al posto del pallino, ma non in posizione di perdita;
2. 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.

6. Raccomandazioni

È necessario, per un'immediata comunicazione con il pubblico, aggiornare il tabellone dei punteggi dopo ogni boccia giocata. È anche necessario affiggere il numero progressivo della giocata in corso (da 1 a 8), per facilitare lo svolgimento dell'incontro. Il cerchio-obiettivo dovrà essere tracciato usando un prodotto colorante in modo che sia perfettamente visibile dagli spettatori e dai giocatori.

7. Errori

In caso di errore nell'alternanza del lancio del pallino o nell'alternanza del punto e del tiro:

a. Se l'errore è constatato nel corso della giocata, questa viene annullata e ripetuta correttamente.

b. Se l'errore è constatato alla fine della giocata, questa resta valida. L'Arbitro ristabilirà, se possibile, l'equilibrio nel corso delle giocate che restano dando la priorità alla corretta alternanza del punto e del tiro

c. Se l'errore è constatato alla fine della partita, il risultato resta acquisito.

8. Parità

In caso di parità non prevista dal Regolamento della competizione, saranno effettuate due giocate supplementari con una boccia per giocatore (coppia) e due bocce per giocatore (individuale), sino alla scomparsa della parità.

Il pallino sarà lanciato una sola volta da ciascuna formazione (coppia) o da ciascun giocatore (individuale).

Dopo il sorteggio, il vincitore sceglie se puntare o tirare e lancia il pallino.

Si procederà allo stesso modo se permane la parità.

TIME - OUT

Nelle prove dove è **ammesso** - gioco tradizionale e combinato -:

- Ogni squadra ha diritto ad **un** time-out.
- La sua durata è di **un** minuto e non viene recuperato.
- Si effettua alla **fine** della giocata.
- Nel gioco tradizionale, **non** potrà iniziare negli **ultimi dieci** minuti di gioco.
- Nel combinato, **non** potrà essere effettuato **dopo** la **7^a** giocata.

Il **manager** lo richiede, direttamente all'arbitro, nella giocata precedente o, al più tardi, prima dell'inizio della nuova giocata. Una volta richiesto, non potrà **più** essere **annullato**.