

REGOLAMENTO COMBINATO

Questa prova si gioca individualmente (4 bocce per giocatore) o a coppie (3 bocce per giocatore) e si disputa in 8 o in 4 giocate. 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 per 2 giocate consecutive. Il pallino resta fisso durante tutta la giocata. Se viene smosso dalla boccia puntata viene rimesso al suo posto dopo aver valutato eventuali biberon (boccia che resta a contatto o si ferma a meno di mm. 5 dal pallino). Se il lancio del pallino è per 2 volte non regolamentare, viene collocato dall'avversario a suo piacimento nel rettangolo di validità. Il cerchio è tracciato dal giocatore che non ha lanciato il pallino. Chi punta nella 4^a giocata punterà ancora nella 5^a, come pure il tiratore.

IL PUNTO

La boccia è validamente puntata quando si ferma all'interno del cerchio. La boccia giudicata non valida deve essere ritirata dal campo. Punteggio: ogni boccia valida 1 punto. Il biberon, ossia la boccia che rimane a contatto o si ferma a meno di mm.5 dal pallino, vale 2 punti. La boccia che sposta il pallino a più di cm.50 e resta nel cerchio vale 1 punto, anche se si tratta di biberon.

IL TIRO

E' valido quando la boccia puntata dall'avversario è regolarmente colpita ed esce dal cerchio. La boccia soltanto spostata dentro al cerchio non acquisisce punteggio e va rimessa al suo posto. Punteggio: ogni tiro valido 1 punto; la ferma dentro al cerchio vale 2 punti.

BOCCE CHE RESTANO SOLAMENTE AL PUNTATORE

Obbligo di puntare tutte le bocce a disposizione

BOCCE CHE RESTANO SOLAMENTE AL TIRATORE

Se non vi sono più bocce nel cerchio potrà tirare alla boccia avversaria messa al posto del pallino, ma non in posizione di perdita, oppure, tirare al massimo 2 volte al pallino per ogni giocata e segnare 2 punti per ogni colpo regolare. Il tiro è valido

se il pallino esce dal cerchio e se non esce va rimesso al suo posto senza acquisizione di punteggio.

CASI PARTICOLARI

Un giocatore decide di tirare la boccia avversaria messa al posto del pallino, ma essendo quest'ultimo vicino alla linea (sia laterale che del cerchio) la boccia risulterebbe in posizione di perdita. In questo caso va spostata leggermente all'interno del cerchio.

Una boccia puntata attraversa il cerchio, esce e poi, per un'anomalia del terreno, rientra: punteggio acquisito, in quanto si deve giudicare al momento dell'arresto; stesso discorso per un'eventuale boccia che abbia effettuato un fermo (carreau).

Se la boccia puntata, in qualche modo fa uscire il pallino dal cerchio oppure dalle righe esterne del quadro di gioco, rimane dentro nel cerchio il tiro è regolare.

Un giocatore tira senza che sia stato tolto il pallino: cartellino bianco all'avversario a cui spettava togliere il pallino, ma il tiro è considerato valido. Anche se il pallino devia la boccia tirata e la boccia nel cerchio non viene tolta è sempre considerato valido.

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.

PARITA'

Vengono effettuate 2 giocate supplementari con 2 bocce per giocatore (se fosse a coppie, una boccia x giocatore). Chi vince il sorteggio sceglie se tirare o puntare e lancia il pallino. Nella seconda giocata si inverte l'ordine. Se permane la parità si procede allo stesso modo a cominciare dal sorteggio. Per definire il vincitore dovrà essere portata a termine la 2^a giocata supplementare. Quando il puntatore esce dal cerchio con 2 bocce, il tiratore può, in una stessa giocata, tirare 2 volte al

pallino. Ogni biberon acquisisce 2 punti, ogni pallino regolarmente colpito acquisisce 2 punti ed ogni carreau nel cerchio 2 punti.

RACCOMANDAZIONI

I giocatori sono obbligati ad aggiornare il tabellone dei punteggi dopo ogni boccia validamente giocata e non tutti assieme al termine della giocata.

08/02/16

Antonio Gaudino