

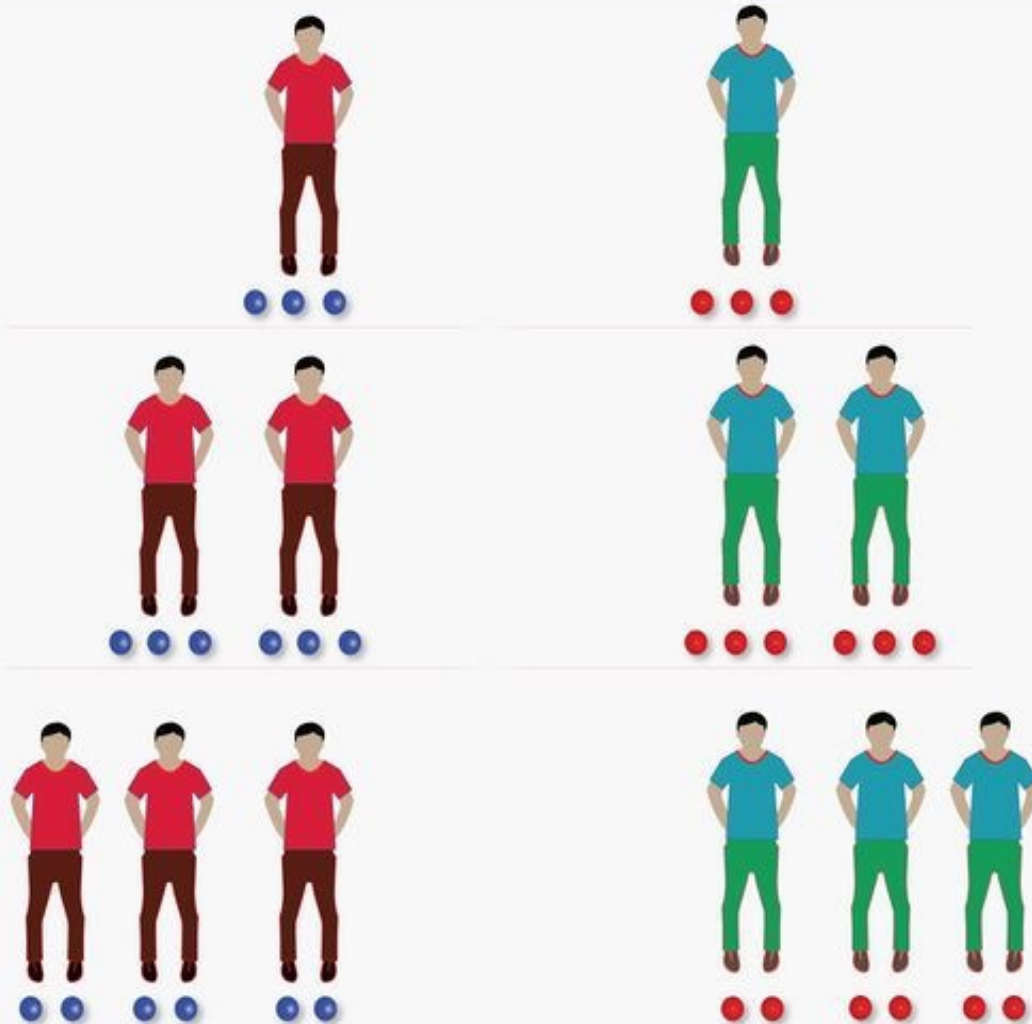
PROMEMORIA

SULL'UTILIZZO DEI VARI CARTELLINI E DELLE NOVITÀ
REGOLAMENTARI IN VIGORE NELLO SPORT DELLA PETANQUE
DAL 2017

NOVITÀ ASSOLUTA PER LA SPECIALITÀ PETANQUE

**L'USO DEL FISCHIETTO VIENE CONSENTITO AI SIGG. ARBITRI
SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PER SEGNALARE L'INIZIO E LA FINE
DELLE PARTITE E/O DELLA COMPETIZIONE.**

art. 1 - formazioni ammesse



art. 3

NOVITÀ

Peso del pallino tra 10 e 18 gr.

Nessun pallino, colorato o no, può essere alzato da terra con una calamita, **non sono consentite deroghe.**

PESO: Min 10 g Max 18 g
Diametro: 30 mm +/- 1 mm



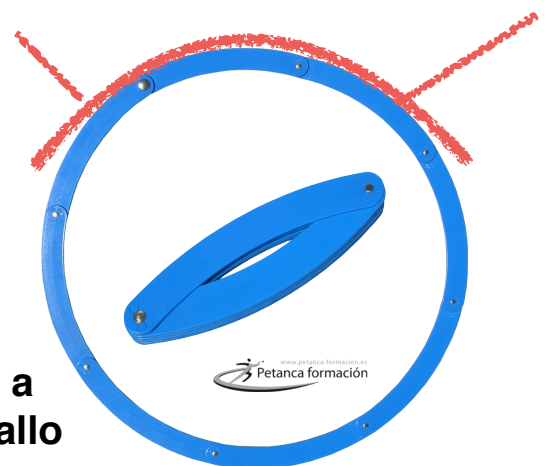
art. 6

I cerchi pieghevoli sono esclusivamente quelli con il logo F.I.P.J.P. mentre quelli rigidi sono validi quelli che si utilizzano normalmente.

(N.B. sono quelli venduti anche dai produttori italiani)

IMPORTANTE ED OBBLIGATORIO

che il giocatore, dopo averlo posizionato a terra, lo marchi con un semicerchio attorno allo



stesso.

Ogni squadra può lanciare il pallino **UNA SOLA VOLTA**, sia nella partita tradizionale (non a tempo) sia in quella a tempo determinato ed in caso di lancio errato, sarà la squadra avversaria che lo posizionerà a terra nei limiti consentiti dal regolamento di gioco.

art. 6

IMPORTANTE NUOVA REGOLA

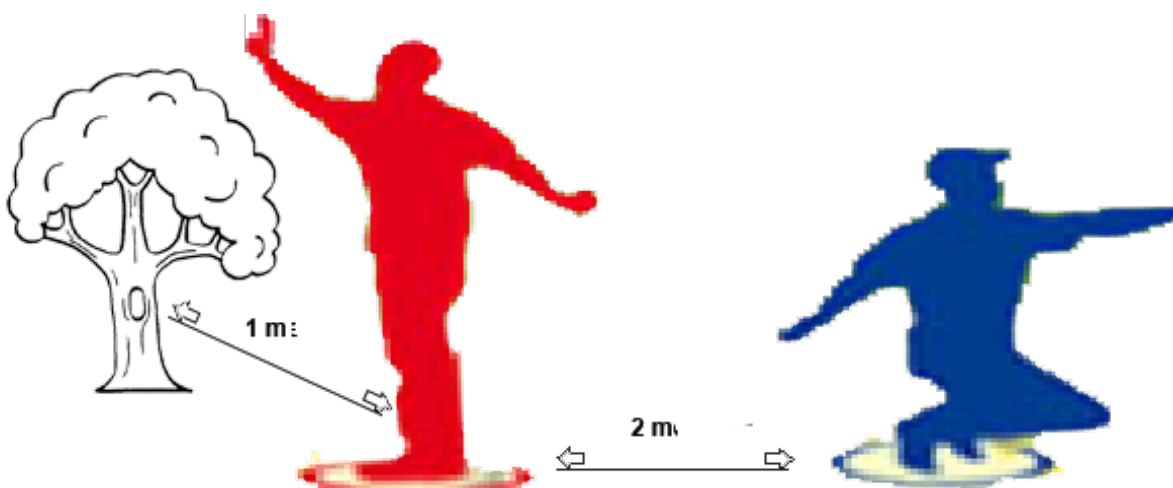
Se un giocatore solleva da terra il cerchio di lancio, lo stesso dovrà essere riposizionato nella posizione precedente e solo la squadra avversaria potrà continuare a giocare le proprie bocce, se ne è in possesso.



art. 7

NOVITÀ

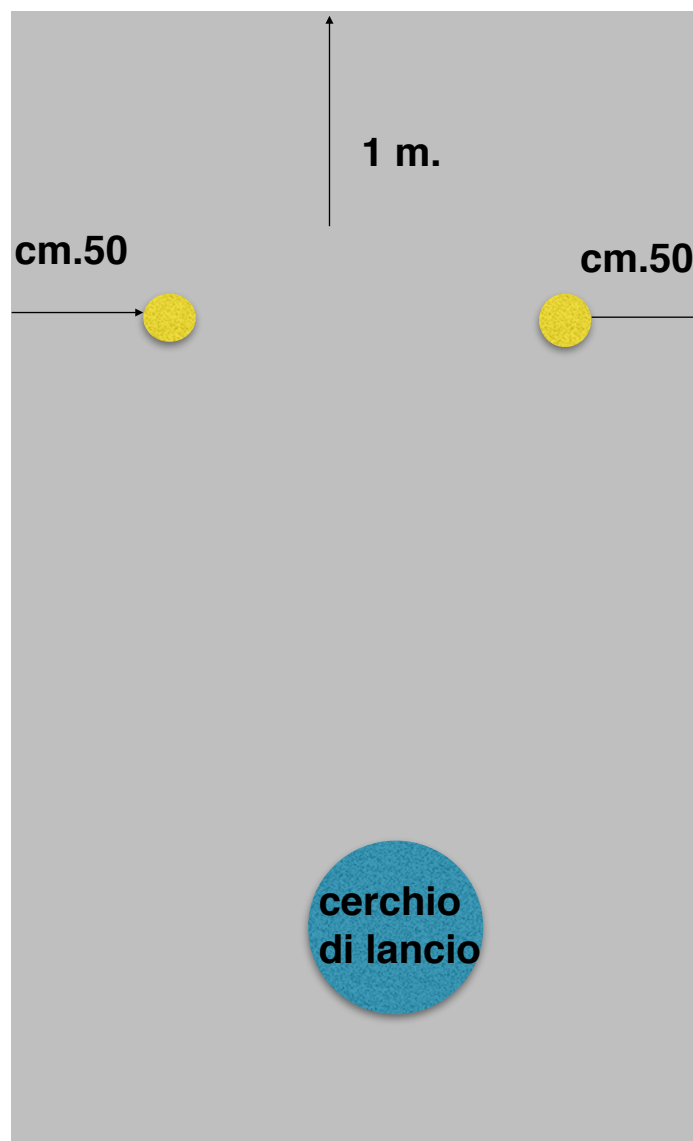
Paragrafo 2 ... significa che ogni cerchio deve essere posizionato ad almeno 2 m. dal più vicino ed almeno 1 m. da ogni ostacolo **sia su terreno tracciato sia su terreno libero.**



art. 7 - comma 3

nella partita a tempo determinato, l'esterno del terreno di gioco è considerato terreno proibito.

il cerchio di lancio dev'essere posizionato ad almeno 1 m. da ogni ostacolo ed almeno a 2 m. da ogni altro cerchio ed il pallino dev'essere lanciato e/o posizionato al almeno 50 cm, dalle linee laterali ed 1 m. dalle linee di fondo.



Nella partita tradizionale il pallino deve essere lanciato ad 1 m. da ogni ostacolo o dal limite più vicino di un terreno proibito ed a 1 m. dalle testate.

TEMPO CONCESSO PER IL LANCIO DEL PALLINO:

- a) 1 minuto per il primo lancio
- b) il posizionamento successivo invece deve avvenire senza perdita di tempo



art. 8

- a) Il pallino fermato da Arbitro, avversario, spettatore, animale, oggetto mobile (boccia proveniente da un altro terreno di gioco) **DEVE ESSERE SEMPRE RILANCIATO.**

- b) Se il pallino lanciato da un giocatore viene fermato da un suo compagno di squadra, l'avversario lo deve posizionare a terra regolarmente.

Si ricorda che la prima boccia **DEVE ESSERE SEMPRE GIOCATO** dalla squadra che aveva marcato punti nella giocata precedente o che aveva vinto il sorteggio per il lancio del pallino all'inizio della partita.

art. 20

CARTELLINO ROSSO e squalifica della squadra per la partita in corso se un suo giocatore ferma volontariamente una boccia in movimento.

art. 21

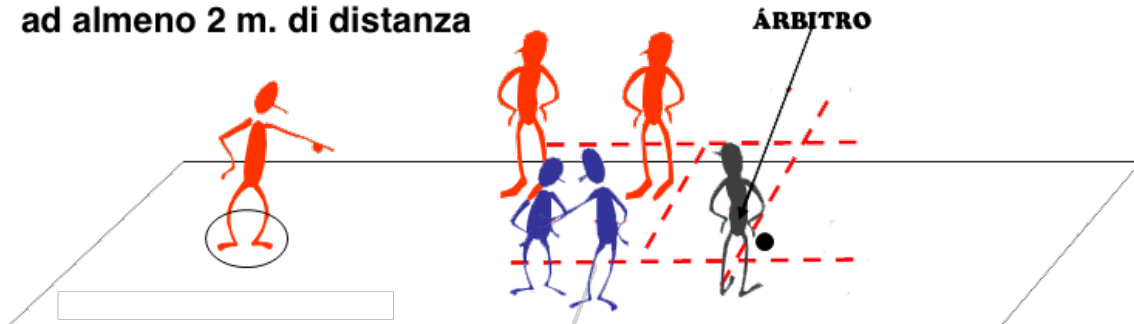
NOVITA'

Le normative prevedono sempre un **tempo massimo di 1 minuto** sia per lanciare il pallino sia per giocare ogni boccia nelle partite tradizionali (non a tempo) ed in quelle a tempo determinato.

art. 26

Quando un arbitro misura un punto, i giocatori devono posizionarsi ad almeno 2 m. di distanza (davanti e/o dietro lo stesso).

quando l'Arbitro misura, tutti i giocatori ad almeno 2 m. di distanza



É previsto che in situazioni particolari, per esempio in presenza della TV, esclusivamente gli ARBITRI siano autorizzati alle varie misurazioni, al fine di evitare inutili perdite di tempo.

art. 27

NOVITÀ

Se il giocatore della squadra **A** raccoglie da terra le sue bocce inavvertitamente credendo che non ce ne siano altre da giocare, la sua squadra **A** non potrà giocare le proprie, mentre la squadra **B** continuerà la giocata, se in possesso ancora di bocce.

Stessa regola applicata riguardo il cerchio di lancio sollevato inavvertitamente (art. 6).

art. 32

NOVITÀ:

L'uscita del giocatore dal terreno di gioco è **AUTORIZZATA** esclusivamente dall'Arbitro.

Egli dovrà rientrare in tempo per giocare le sue bocce, se ancora in possesso, in quanto la partita deve proseguire e non sono consentite eccezioni.

Quindi, se il giocatore non rientra in tempo, gli verrà annullata la/le boccia/e da giocare una ogni minuto, come da regolamento.

Questo significa che un atleta può chiedere di uscire anche se deve ancora giocare tutte o alcune delle sue bocce.

L'uscita senza autorizzazione prevede le sanzioni previste dall'art. 35

art.32

In caso di malore constatato da un medico, il gioco può essere interrotto per un massimo di un quarto d'ora, tempo che verrà recuperato nella partita in corso. Se il malore non è comprovato, la squadra verrà esclusa dalla competizione.

art. 33

Il lancio del pallino è considerato valido nell'istante in cui lo stesso esce dalla mano (sganciato), indipendentemente dalla validità del lancio.

art. 35 -**CARTELLINO GIALLO:**

viene utilizzato come AVVERTIMENTO e **non si devono** prendere altri PROVVEDIMENTI, come l'annullamento di bocce, se un giocatore **la prima volta** calpesta il cerchio di lancio o sposta pietre o tappa più di un buco o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione.

Al successivo errore, **CARTELLINO ARANCIONE** ed annullamento della boccia con il ripristino, se gli oggetti erano stati marcati in precedenza, salvo l'applicazione della regola del vantaggio.



Se un giocatore supera il tempo consentito per il lancio del pallino e/o della boccia, **la squadra** viene sanzionata con un CARTELLINO GIALLO e se uno o più giocatori di quella squadra erano già stati sanzionati con un CARTELLINO GIALLO, verranno annullate una boccia cadauno nella stessa giocata o nella successiva se le hanno già tirate tutte e presentato loro un CARTELLINO ARANCIONE.

CARTELLINO GIALLO:

Avvertimento senza annullo di bocce.

CARTELLINO ARANCIONE:

Annullo di una boccia.

CARTELLINO ROSSO:

Questo cartellino viene comminato dopo che in precedenza era già stato esposto l'ARANCIONE.

Esclusione dalla partita in corso di uno o più giocatori, di una squadra o di tutte e due, se conniventi.

I CARTELLINI GIALLO, ARANCIONE e ROSSO usati per le infrazioni di gioco (provvedimenti tecnici) sono azzerati al termine di ogni partita.

SANZIONI DISCIPLINARI

art. 38 e 39

SI RAMMENTA CHE IL CARTELLINO ROSSO ESPOSTO PER UNA INFRAZIONE DISCIPLINARE PREVEDE L'ESCLUSIONE DEFINITIVA DELL'INTERA SQUADRA DALLA COMPETIZIONE E DEVE ESSERE SEGUITO OBBLIGATORIAMENTE DALLA RELATIVA DENUNCIA AL GIUDICE SPORTIVO.

art. 39

La F.I.P.J.P. ha deciso il divieto assoluto di giocare a torso nudo ed ha precisato che le calzature devono essere interamente chiuse per proteggere le dita ed il tallone del piede da eventuali traumi.

É vietato l'uso della sigaretta compresa quella elettronica ed è vietato l'utilizzo del cellulare durante la partita

N.B.



Per quanto riguarda le calzature, è stato evidenziato che si possono usare solo ed esclusivamente scarpe e non sandali di qualunque tipologia, come si vede nella foto sopra sbarrata.

Queste regole sono state approvate nell'ultima riunione del Bureau Internazionale della F.I.P.J.P. ad Antananarivo (Madagascar) il 4 dicembre 2016 e devono essere recepite da tutte le Federazioni
