

# REGOLAMENTO UFFICIALE DELLO SPORT PETANQUE

applicabile dalle Federazioni affiliate alla F.I.P.J.P.

## DISPOSIZIONI GENERALI

### art. 1 - Formazioni delle squadre

La Petanque è uno Sport in cui si affrontano:

- 3 giocatori contro 3 giocatori (terne)
- 2 giocatori contro 2 giocatori (coppie)
- 1 giocatore contro 1 giocatore (individuale)

Nella terna ogni giocatore dispone di 2 bocce.

Nella coppia e nell'individuale, ogni giocatore dispone di 3 bocce.

Qualsiasi altra formula è vietata.



### art. 2 Caratteristiche delle bocce omologate

La Petanque si gioca con bocce omologate dalla F.I.P.J.P. e devono avere le seguenti caratteristiche:

- 1) essere in metallo;
- 2) avere un diametro compreso tra cm. 7,05 (minimo) e cm. 8,00 (massimo);
- 3) avere un peso compreso tra gr. 650 (minimo) e gr. 800 (massimo);

il marchio del fabbricante ed il peso devono essere incisi sulle bocce e sempre visibili;

i giocatori di 11 anni ed inferiori, nelle loro competizioni specifiche, hanno la possibilità di utilizzare bocce di gr. 600 e di mm. 65 di diametro a condizioni che esse siano omologate dalla F.I.P.J.P.

4) non devono essere piombate e/o sabbiate. Praticamente esse non devono essere truccate e aver subito delle trasformazioni o delle modificazioni dopo la lavorazione dei costruttori autorizzati. E' altresì proibita la "ricottura" allo scopo di modificare la "durezza" indicata dal costruttore.

Tuttavia è permesso incidere il nome e/o il cognome o le iniziali sulle bocce, conformemente al protocollo relativo all'omologazione.

### art.2 bis - Sanzioni per bocce non conformi

Ogni giocatore colpevole di un'infrazione relativa al paragrafo 4) dell'articolo precedente è immediatamente escluso dalla competizione insieme ai componenti della sua formazione.

Se una boccia non truccata, ma usata o con difetti di fabbrica, che non supera i controlli o non rispetta le norme dei paragrafi 1), 2) e 3) dell'articolo precedente, il possessore della boccia dovrà sostituirla. È autorizzato anche a sostituire l'intero gioco di bocce.

I reclami inerenti i primi 3 paragrafi dell'articolo precedente devono essere presentati prima dell'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 inerenti il paragrafo 4) dell'articolo precedente sono ricevibili durante tutta la partita, ma essi possono essere formulati entro le prime 2 giocate.

A partire dalla terza giocata, se il reclamo risulterà senza fondamento alcuno, verranno aggiunti 3 punti al totale dell'avversario.

L'arbitro o la Giuria, dove esiste, possono in ogni momento chiedere di esaminare le bocce di uno o più giocatori.

### art. 3 - Pallino omologato

I pallini sono in legno o di materiale sintetico omologato dalla F.I.P.J.P. secondo il protocollo specifico ad esso riferiti.

Il diametro è di mm. 30 (tolleranza +/- 1 mm.).

**Peso compreso tra gr. 10 e 18.**

Sono autorizzati i pallini colorati **ma né questi e né quelli in legno possono essere raccolti con una calamita.**

### art. 4 - Licenze (tesserini)

**Per potersi iscrivere a qualsiasi competizione, il giocatore o la giocatrice, devono essere in possesso della licenza o, secondo le norme di ogni Federazione, di un documento comprovante la sua appartenenza alla stessa.**

## GIOCO

### art. 5 - Terreni regolamentari

La Petanque si pratica su qualsiasi superficie e talvolta, su decisione dell'Organizzazione o dell'Arbitro, le squadre sono tenute a confrontarsi su di un terreno delimitato. In queste occasioni, per i Campionati Nazionali e/o le Competizioni Internazionali, le dimensioni minime sono m.15 x 4.

In tutte le altre Gare ogni Federazione può permettere delle deroghe, ma non per dimensioni inferiori a m. 12 x 3.

Un'area di gioco comprende un numero indeterminato di terreni delimitati da fili **il cui diametro non deve influenzare lo svolgimento del gioco.**

Questi fili delimitano i vari terreni ma non sono linee di perdita, salvo i fili posti in fondo ai vari terreni e quelli esterni (che delimitano il terreno proibito).

Quando i terreni di gioco sono posizionati testa a testa, le linee di fondo sono considerate linee di perdita (ogni oggetto che oltrepassa queste linee è considerato perso).

Quando i terreni di gioco sono racchiusi da barriere, queste devono essere posizionate almeno ad 1 m. dalla linea esterna dello stesso terreno.

Le Partite si giocano ai 13 punti con la possibilità di far disputare le poule e l'assestamento agli 11 punti.

Si possono organizzare partite a tempo determinato. **In questo caso tutte le linee di delimitazioni del terreno di gioco sono considerate linee di perdita con conseguente annullamento degli oggetti che le superano interamente.**

### art. 6 - Inizio della partita e regolamento inerente il cerchio di lancio

I giocatori devono procedere al sorteggio per determinare quale squadra sceglierà il terreno di gioco, **se non attribuito dall'Organizzazione**, e lancerà per prima il pallino.

In caso di assegnazione del terreno dall'Organizzazione, il pallino sarà lanciato esclusivamente su quello e le squadre non potranno sceglierne un altro, se non autorizzate dall'Arbitro.

Uno qualsiasi dei giocatori della squadra vincente il sorteggio sceglie il punto d'inizio e posiziona o traccia un cerchio **sul terreno tale da poter contenere interamente i piedi dei giocatori, tuttavia esso non può misurare meno di cm. 35 e più di cm. 50 di diametro.**

In caso di uso di un cerchio di plastica, esso deve essere rigido ed aver un diametro interno di cm. 50 (tolleranza +/- mm. 2).

**I cerchi pieghevoli sono ammessi a condizione che siano omologati dalla F.I.P.J.P.**

**Quando l'Organizzazione propone dei cerchi regolamentari, o pieghevoli, i giocatori sono obbligati ad utilizzarli.**

**Devono essere accettati anche i cerchi rigidi regolamentari e quelli pieghevoli omologati dalla F.I.P.J.P. proposti dagli avversari e se le 2 squadre ne sono in possesso, la scelta sarà a favore di chi ha vinto il sorteggio.**

**In tutti i casi, i cerchi di lancio devono essere marcati a terra prima del lancio del pallino.**

Il cerchio di lancio deve essere tracciato o posato a più di 1 m. da ogni ostacolo ed almeno a 2 m. da un altro cerchio di lancio.

**La squadra che deve lanciare il pallino, sia per sorteggio e sia perché ha segnato punti nella giocata precedente, ha diritto ad 1 solo lancio.**

**Se il lancio non è regolamentare, sarà la squadra avversaria che lo posizionerà dove vorrà a termine di regolamento.**

La squadra che lancerà il pallino, deve cancellare tutti i cerchi di lancio situati in prossimità di quello da utilizzare nella giocata.

L'interno del cerchio può essere "pulito" durante tutta la giocata, ma al termine della stessa il terreno dovrà essere ripristinato.

Il cerchio di lancio non è considerato terreno proibito.

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

**I giocatori che non rispettano queste disposizioni incorrono nelle penalità previste all'art. 35.**

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 per costui l'obbligo di giocare per primo.

**Se un giocatore raccoglie il cerchio di lancio e gli restano bocce da giocare, il cerchio verrà rimesso a posto, ma solo gli avversari avranno il diritto di giocare le loro bocce.**

## **art. 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 i più giovani le distanze possono essere anche inferiori.
- 2) Che il cerchio di lancio sia ad un minimo di 1 m. da qualsiasi ostacolo **ed almeno 2 m. da un altro cerchio utilizzato.**

3) Che il pallino sia ad un minimo di 1 m. da qualsiasi ostacolo o dal limite più vicino di un terreno proibito. **Queste distanze sono diminuite a cm. 50 nelle partite a tempo determinato salvo le linee di fondo**

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 posato attorno al punto in cui si trovava al termine della precedente, eccetto che nei seguenti casi:

- il cerchio di lancio debba essere tracciato a meno di un metro da un ostacolo;
- il lancio del pallino non possa essere effettuato alla distanza regolamentare.

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

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

**Se il pallino non viene lanciato secondo le regole enunciate, la squadra avversaria lo posa in una posizione regolamentare sul terreno di gioco e, quando tocca ad essa, può arretrare il cerchio nelle condizioni previste sopraccitate, se il primo arretramento della squadra avversaria non permette ancora un posizionamento al massimo della distanza consentita.**

In tutti i casi, la squadra che ha perso il pallino, **perché non è riuscita a lanciarlo regolarmente, conserva il diritto di giocare la prima boccia.**

**La squadra che ha il diritto di lanciare il pallino lo deve fare entro 1 minuto.**

**La squadra che invece deve posare il pallino, lo deve fare immediatamente.**

#### **art. 8 - Lancio del pallino**

Se il pallino **lanciato** è fermato dall'Arbitro, da un **avversario**, da uno spettatore, da un animale oppure da un qualsiasi oggetto mobile, **dev'essere rilanciato.**

**Se il pallino lanciato da un giocatore è fermato da un suo compagno, sarà l'avversario che lo dovrà piazzare in una posizione regolare.**

Se dopo il lancio del pallino una prima boccia viene giocata, l'avversario ha ancora la facoltà di contestarne la posizione regolare, **a meno che sia lo stesso che ha posizionato il pallino dopo l'errore di lancio della squadra avversaria.**

**Prima che il pallino sia dato all'avversario affinché lo posizioni a terra,** tutte e due le squadre devono aver riconosciuto che il lancio non è stato regolare oppure che l'Arbitro abbia deciso in tal senso. Se una delle due squadre procede in maniera diversa, essa perde il diritto del lancio del pallino.

Se anche l'avversario ha lanciato una sua boccia, la posizione del pallino è definitivamente considerata come regolare e nessun reclamo è ammesso.

**art. 9 - Annullò del pallino durante la giocata**

Il pallino è nullo nei 7 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. È considerato terreno proibito la pozzanghera nella quale il pallino galleggia liberamente.
- 2) Quando il pallino si trova su un terreno autorizzato e per effetto di gioco viene spostato rendendosi non visibile dal cerchio di lancio nelle condizioni previste dall'art. 7. Tuttavia il pallino nascosto da una boccia è valido. L'Arbitro 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 18 e per i Senior) o 15 metri (per i più giovani) o a meno di 3 m. dal cerchio di lancio.
- 4) Quando sul terreno tracciato, il pallino attraversa interamente più di un terreno di gioco contiguo (sia a destra che a sinistra) a quello utilizzato ed esce interamente dalle linee di fondo.
- 5) **Quando il pallino spostato** diventa introvabile. Il tempo concesso per l'eventuale ricerca è limitata a 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 interamente dal terreno di gioco.

**art. 10 - Spostamento degli ostacoli**

È vietato ai giocatori di 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 **un** buco causato da una boccia giocata in precedenza.

**Chi non osserva queste regole, specialmente in caso di "spazzata" davanti ad una boccia da colpire, si incorre nelle sanzioni previste all'art. 35.**

**art. 11 - Sostituzione del pallino o di una 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 il pallino o la boccia 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.

**art. 12 - 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 si devono rimuovere.

Se il pallino si sposta per il vento o per l'inclinazione del terreno di gioco, per colpa accidentale dell'Arbitro, di un giocatore, di uno spettatore, per una boccia e/o pallino proveniente dal un altro terreno di gioco, di un animale o di qualunque oggetto mobile, esso è rimesso nella sua posizione iniziale, 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.

**art. 13 - 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 **se si rispettano** le norme indicate all'art. 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 pazienza e cortesia.

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

**art. 14 - 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 **ed il pallino sarà rilanciato dalla squadra che aveva marcato punti nella giocata precedente o che aveva vinto il sorteggio iniziale;**
- 2) se rimangono bocce da giocare ad una sola formazione, quest'ultima "segna" punti a suo favore in base al numero delle bocce da giocare rimaste in suo possesso;
- 3) se le due formazioni non hanno più bocce, la giocata è nulla **ed il pallino sarà rilanciato della squadra che aveva marcato punti in precedenza o che aveva vinto il sorteggio.**

**art. 15 - Posizionamento del pallino dopo un arresto fortuito**

- 1) Se il pallino colpito è accidentalmente fermato o deviato da uno spettatore o dall'Arbitro, 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 3 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 bilancio (15 m. per di Under 15) e che sia visibile.

I casi previsti ai punti b) e c) si possono applicare soltanto se il pallino 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 disposizioni indicate all'art. 14.

## BOCCE

### **art.16 - Lancio della prima boccia e di quelle 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 all'art. 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 le sanzioni previste all'art. 35.

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'art. 29 relative al punto nullo.

### **art. 17 - 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, 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 **giallo**) persistano nel loro comportamento scorretto (cartellino rosso).

#### **art. 18 - 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 osservano tale regola incorrono nelle sanzioni previste all'art. **35**.

Nel corso della giocata, le bocce che escono dal terreno di gioco sono valide, salvo l'applicazione dell'art. **19**.

#### **art. 19 - 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 laterale contiguo al terreno di gioco utilizzato oppure esce dalla linea di fondo campo.

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

Essa è nulla 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 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 **a condizione che questi oggetti siano stati marcati in precedenza**.

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.

#### **art. 20 - 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 autorizzato, sempre a condizione che la stessa sia 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.



**art. 21 - 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.

I giocatori in fallo incorrono nelle penalità previste all'art. 35.

**art. 22 - 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/o qualsivoglia 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.

Invece se una boccia è spostata da un'altra boccia della stessa partita, essa è valida.

**art. 23 - Giocatore che gioca una boccia non sua**

Il giocatore che gioca una boccia non sua riceve un avvertimento (cartellino **giallo**) 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 (cartellino **arancione**).

**art. 24 - Lancio non regolare delle bocce**

**Ad eccezione dei casi in cui sono previste delle sanzioni specifiche e graduate all'art. 35,** tutte le bocce giocate irregolarmente 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

**art. 25 - 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 un compasso o attrezzi adeguati.

**art. 26 - Misurazione dei punti**

Tocca alla squadra che ha giocato per ultima 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.) ed ogni squadra ne dev'essere in possesso.

E' vietato misurare con i piedi. I giocatori che non osservano questa regola, dopo un avvertimento dell'Arbitro (cartellino giallo), incorrono nelle ulteriori sanzioni previste all'art. 35

Qualunque sia la distanza dalla boccia da misurare e/o il momento della giocata, l'arbitro può essere consultato e la sua decisione è inappellabile, **Durante la misurazione, i giocatori si devono tenere ad almeno 2 m. di distanza dall'Arbitro che sta misurando.**

**L'Organizzazione, in caso di presenza della televisione, può decidere che le bocce siano misurate esclusivamente dall'Arbitro.**

**art. 27 - Bocce tolte dal terreno**

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.

**Se un giocatore raccoglie le sue bocce dal terreno di gioco quando vi sono ancora bocce da giocare dai suoi compagni, questi ultimi non potranno più giocare.**

**art. 28 - Spostamento delle bocce o del pallino**

Nel corso di una misurazione se viene spostato un oggetto (pallino o boccia da misurare) il punto verrà assegnato alla squadra avversaria.

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

**art. 29 - 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 o che aveva vinto il sorteggio;**
- 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 all'avversaria e, in alternanza, fino a quando la situazione di gioco cambierà.

Se resterà una sola squadra 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.

**art. 30 - 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.

**art. 31 - Reclami**

I reclami, per essere ammissibili, devono essere fatti all'Arbitro.  
Qualunque reclamo presentato al termine della partita non sarà preso in considerazione.

## DISCIPLINA

**art. 32 - Penalità per i ritardi di squadre e giocatori**

Al momento del sorteggio i giocatori devono essere presenti al tavolo di controllo, se lo stesso viene effettuato in loco e, se assenti dal terreno di gioco, dopo un quarto d'ora dalla fine della proclamazione dei risultati, essi sono penalizzati di 1 punto da accreditare agli avversari e saranno 5 i minuti nelle partite a tempo determinato.

Un punto sarà aggiunto agli avversari per ogni ulteriori 5 minuti di ritardo.

Le stesse penalità si applicano dopo ogni sorteggio durante la competizione ed in caso di ripresa delle partite interrotte 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 usufruire delle bocce del ritardatario.

Nessun giocatore può assentarsi dalla partita o lasciare il terreno di gioco senza l'autorizzazione dell'Arbitro.

**In tutti i casi questa uscita non interrompe né lo svolgimento della partita, né l'obbligo per i suoi compagni di giocare le loro bocce nel minuto previsto. Se il giocatore non rientra al momento in cui deve lanciare le proprie bocce, esse saranno considerate annullate in ragione di una ogni minuto.**

Se il giocatore esce senza autorizzazione, saranno applicate le sanzioni previste all'art. 35.

**In caso di incidente o di malore constatato da un medico presente, viene accordata una interruzione massima di un quarto d'ora. Se viene constatato che il malore non è veritiero, il giocatore e la sua squadra saranno esclusi dalla competizione.**

**art. 33 - 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.

Si ribadisce che la giocata è considerata iniziata **quando il pallino è stato lanciato indipendentemente dalla validità del lancio.**

**Disposizioni particolari possono essere prese per le partite a tempo determinato.**

#### **art. 34 - 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.

#### **art. 35 - Sanzioni**

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

1) Avvertimento; (**cartellino giallo**)

**cartellino giallo anche alla squadra se un suo componente supera il tempo consentito per il lancio di una boccia e se un giocatore della stessa squadra ha già ricevuto un cartellino giallo in precedenza, allo stesso giocatore verrà annullata una boccia nella giocata in corso o nella giocata successiva se non ne ha più da giocare.**

2) Annullamento della boccia giocata o da giocare **segnalata con la presentazione di un cartellino arancione al giocatore in fallo.**

3) Esclusione del giocatore per la partita in corso **segnalato con un cartellino rosso.**

4) Squalifica della squadra in fallo.

5) Squalifica delle 2 squadre se conniventi.

**L'avvertimento è una sanzione e non può essere dato che dopo la constatazione di un'infrazione.**

**Quindi non è considerato come avvertimento ufficiale un'informativa data ai giocatori prima dell'inizio della gara o di una partita.**

#### **art. 36 - 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.

#### **art. 37 – 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.

#### **art.38 – 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 comportare la non omologazione dei risultati eventualmente ottenuti ed all'applicazione delle sanzioni previste all'art. 39.

#### **art. 39 - Cattivo comportamento**

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) Esclusione dalla competizione (cartellino rosso).
- 2) Ritiro della licenza (tesserino).
- 3) Confisca dei premi.

La sanzione al paragrafo 1 è applicata dall'Arbitro.

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

La sanzione al paragrafo 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.

**É vietato giocare a torso nudo e, per motivi di sicurezza, si devono indossare calzature interamente chiuse a protezione delle dita e del tallone.**

**É vietato fumare sui terreni di gioco, compresa la sigaretta elettronica, ed è vietato utilizzare il cellulare durante la partita.**

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

#### **art. 40 - Doveri degli Arbitri**

Gli Arbitri designati sono incaricati di sorvegliare affinché venga rigorosamente applicato il regolamento di gioco; sono autorizzati a prendere provvedimenti disciplinari e/o escludere dalla competizione i tesserati che rifiutino di attenersi alle loro direttive.

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

#### **art. 41 - 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.