



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BOULES

CASISTICA 2010



Chiarimenti sul R.T.I.
In vigore dal 1 gennaio 2010

Premessa

La casistica ha la funzione di precisare alcuni articoli dell'R.TI. e dare risposta a quesiti posti da arbitri e giocatori . Se dovessero verificarsi casi non previsti, sarà compito dell'arbitro intervenire per appianare qualsiasi controversia, prendendo sempre una decisione conforme allo spirito del Regolamento ed avendo la massima cura degli interessi della squadra che non ha commesso l'errore.

Inoltre si ricorda che nel R.T.I. (come in ogni legge che si rispetti) le cose che non devono essere fatte o che sono tassativamente vietate, sono sempre indicate chiaramente.

IMPORTANTE

Salvo casi particolari specificati nei vari articoli del Regolamento, tutte le norme valgono sia per le prove tradizionali che per quelle di Tiro e di Combinato.

Capitolo I - MATERIALI / AREA DI GIOCO

BOCCE e PALLINO NON REGOLAMENTARI (art.1-2)

Se l'arbitro constata con certezza che vengono utilizzate bocce non regolamentari espellerà immediatamente il giocatore o i giocatori colpevoli (nessuna possibilità di sostituire le bocce).

Nei casi gravi (riempimento irregolare) è prevista anche la denuncia al Giudice Sportivo.

Per quanto riguarda invece il pallino, l'arbitro ne ordinerà la sostituzione con un altro regolamentare, al termine della giocata in corso, se è già stata giocata la prima boccia.

Bocce forate: sono vietate, indipendentemente dal numero dei fori e dal loro diametro; le bocce, dopo che sono uscite dalla fabbrica, non possono essere modificate!

BACCHETTA NON REGOLAMENTARE (art.3)

Se l'arbitro constata che una bacchetta non è regolamentare, ne ordinerà la sostituzione immediata con un'altra regolamentare, anche nella giocata in corso.

ASSEGNAZIONE e CAMBIAMENTO di CAMPO (art.4)

L'assegnazione e l'eventuale cambiamento di un campo di gioco (anche nel corso della partita) è compito dell'organo preposto. L'arbitro deve intervenire se il campo non è regolare o regolamentare o se vi sia stato abuso per favorire palesemente una squadra (ad es. farla rigiocare subito sullo stesso campo senza motivazione alcuna).

BORDO DI FONDO CAMPO (art.4)

Il bordo di fondo campo che segna la linea estrema (alto 20 cm) è regolamentare sia fisso che mobile (consigliato quello mobile perché evita maggiormente il ritorno delle bocce in campo)

Capitolo II - LA PARTITA

CONTEGGIO dei PUNTI (art.7)

Una squadra può accettare i punti concessi dall'avversario: sarà sufficiente che quest'ultimo lo indichi chiaramente. Naturalmente non è obbligatorio accettare; le bocce possono essere giocate !

Situazioni particolari : se una squadra non ha un capitano designato che parla a suo nome (art.10), qualora uno o più giocatori concedano punti agli avversari (o addirittura la vittoria porgendo la mano ...) anche senza il consenso del resto della squadra, si considera tale decisione valevole e definitiva.

Per quanto riguarda il giocatore responsabile di una formazione (Capitano) è bene che lo stesso porti un segno-distintivo di riconoscimento.

Sospensione di una partita: se, per motivi eccezionali, una partita viene sospesa e ricomincia in giornata (o il giorno successivo se la competizione è programmata nell'arco di 2 giorni) si riparte dal punteggio acquisito; in caso contrario si riparte da 0-0.

Abbandono in corso di competizione: a chi abbandona, il punteggio viene azzerato; l'avversario continuerà la sua prova se si tratta di tiri, cercando di totalizzare più punti possibile. Se si tratta di gioco tradizionale gli verrà assegnata la vittoria con il punteggio stabilito dalla competizione (ad es. 13-0) mentre invece se si tratta di COMBINATO, acquisirà 8 punti per ogni giocata mancante, che rappresenta il massimo dei punti fattibili.

Se l'abbandono è immotivato (ad esclusivo giudizio dell'arbitro!) il giocatore (o la squadra) in difetto verrà anche sanzionato (a) con il cartoncino giallo.

OBBLIGO di GIOCARE TUTTE le BOCCE

Ogni squadra decide autonomamente se giocare o no tutte le bocce a sua disposizione. In certe situazioni può ritenere più conveniente non giocarle tutte (ad esempio per non correre il rischio di "vendere" il punto oppure, quando il tempo sta per scadere, per cercar di disputare un'ulteriore giocata).

GIOCATA "SENZA ANNULLO": annuncio del pallino (art.9/B)

Si ricorda che anche in questa giocata è possibile annunciare il pallino (una volta se le due squadre hanno, ciascuna, una o più bocce da giocare e senza limitazione dopo) per spostarlo nel quadro o per avere un vantaggio nel tiro ad una boccia ma con l'obbligo di rimetterlo a posto in caso di perdita.

PROVA DEL PUNTO (art.9/d)

In caso di ulteriore parità sarà possibile cambiare i giocatori in quanto la prova riguarda tutta la squadra.

GIOCARE QUANDO COMPETE all'AVVERSAIO

Si considera un errore di entrambe le formazioni per cui la situazione resta acquisita.

Capitolo III - DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI

PALLINO che FINISCE nella 2° LINEA (in fase di gioco) (art.12)

Se l'arbitro giudica che la linea non è regolamentare (troppo larga o profonda) solleva il pallino, riempie di sabbia la linea, rifà la linea con la bacchetta regolamentare e riposiziona il pallino.

MARCATURA degli OGGETTI (art.13)

Se una marcatura non è regolamentare (due tratti a 90° senza vincolo di orientamento), l'eventuale rimessa a posto di un oggetto deve essere fatta dall'avversario del responsabile della marcatura e, se necessario, con l'intervento dell'arbitro.

Per la misurazione di un eventuale spostamento (50 cm) è necessario rifare o completare eventuali marcature irregolari e poi, in caso di misura dubbia, la decisione presa dall'arbitro sarà sfavorevole alla squadra responsabile della marcatura.

Qualora, in seguito ad un tiro, le marche risultassero cancellate, la rimessa a posto dell'oggetto verrà fatta da entrambe le squadre e, se necessario, con l'intervento dell'arbitro.

In caso di situazione particolare che potrebbe portare a conseguenze decisive (attribuzione del punto nella giocata o addirittura della vincita della partita) l'arbitro, nell'impossibilità di ricostruire una situazione certa che non costituisca danno per una delle due squadre, potrebbe anche decidere di annullare la giocata.

OGGETTI SMOSSI dall'ARBITRO DURANTE la MISURAZIONE (in rif. art.16)

L'arbitro può anche assegnare il punto se ritiene che lo spostamento sia stato ininfluenza o la misurazione già conclusa. In caso contrario deciderà per l'equidistanza. L'oggetto smosso è messo a posto dall'arbitro stesso, conformemente alla decisione presa.

BOCCIA di un ALTRO GIOCATORE GIOCATA per ERRORE (art.22)

Si precisa che riguarda solo un'eventuale boccia dell'avversario; se si tratta invece di una boccia di un compagno non si potrà fare il cambio (in quanto è ammesso lo scambio di bocce tra i componenti la stessa squadra).

Per quanto riguarda l'eventuale applicazione della R.d.V. s'intende che ciò avverrà solo dopo che è stata sostituita la boccia giocata per errore.

CAMBIO delle BOCCE (art.23)

Il giocatore che cambia le bocce nel corso della partita è squalificato (cartoncino rosso) e la sua squadra dichiarata perdente.

SISTEMAZIONE delle BOCCE (art.24)

Si rammenta la distinzione nel Regolamento tra le bocce da giocare e quelle già giocate: nel 1° caso, dopo un avvertimento, vengono annullate mentre nel 2° caso non è prevista una sanzione specifica per cui starà all'arbitro, dopo un richiamo alla squadra in difetto, di comminare una delle sanzioni previste dall'art.31 (es. annullamento di una boccia nella stessa giocata o, nell'impossibilità, in quella successiva).

POSIZIONE dei GIOCATORI (art.27)

A. OBBLIGO di GIOCARE una BOCCIA quando si entra nel rettangolo di gioco opposto

Questa norma era stata a suo tempo inserita per evitare perdite di tempo (non erano ancora previsti i 45" per giocare una boccia!), specie con l'andirivieni da un quadro all'altro. Certamente l'arbitro la deve far rispettare, senza però essere un "cerbero" inflessibile; in situazioni particolari può anche essere un po' elastico, limitandosi ad un avvertimento.

Esempi pratici:

- un giocatore va a giocare indebitamente (punto della sua squadra),
- un tiratore, per essere più libero nei movimenti, posa il maglione o il giubbotto sul porta-bocce e, dopo aver lanciato la boccia, torna immediatamente indietro a prenderlo (certamente era finito oltre la linea piede di gioco)
- un puntatore, per abitudine o stile di gioco, dopo aver giocato segue il percorso della boccia retrocedendo sin

oltre la linea piede di gioco

- un tiratore, in fase di rincorsa, viene disturbato da qualche fattore esterno (spostamento improvviso di un giocatore del campo limitrofo o di uno spettatore, passaggio di un animale o di un oggetto, ecc..) per cui tenta di bloccarsi ma va ad arrestarsi oltre la linea piede di gioco
- un tiratore, in fase di rincorsa, scivola sul terreno e cade, andando a finire oltre la linea piede di gioco

Naturalmente è compito dell'arbitro giudicare, di volta in volta, i vari casi e prendere una decisione corretta e sensata.

B. COME DEVONO DISPORSI gli ALTRI GIOCATORI

Per velocizzare il gioco, questo articolo può essere disatteso al momento del lancio del pallino: in questo caso sarà sufficiente non dare fastidio al giocatore in azione, senza l'obbligo di essere già tutti al di là della 1° linea.

Chiarimento del termine ... "se possibile" a riguardo della posizione dei giocatori al momento del tiro: l'eventuale ...non possibile... riguarda solo i campi laterali, qualora non vi sia lo spazio sufficiente tra la linea laterale ed il bordo fisso e non sia libero il campo limitrofo; in tutti gli altri casi è sicuramente possibile e quindi in caso di inosservanza di questa norma, l'arbitro sanzionerà.

GIOCATORI che PUNTANO o TIRANO con un PIEDE SOLLEVATO in AVANTI, oltre la linea "piede di gioco" (il cosiddetto "Passo falso")

Questi giocatori rappresentano l'eterno dilemma per gli arbitri: la loro giocata è o non è regolare? Il piede tocca il terreno prima o dopo aver abbandonato la boccia?

Si è dell'avviso che detti giocatori mettono in enorme difficoltà gli arbitri, non avendo quest'ultimi i mezzi idonei per un controllo certo della loro giocata. Cosa fare?

Poiché l'arbitro è l'unico responsabile della situazione in campo, qualora non abbia la certezza sulla regolarità dei giocatori in azione, dovrà intervenire con:

1° Avvertimento (Cartoncino bianco)

2° Annullamento della/e boccia/e successiva/e nel caso che continuino a tirare in modo ritenuto irregolare.

ALLONTANAMENTO DAL CAMPO (art.28)

Un giocatore, chiesta l'autorizzazione, esce dal campo e di norma, nelle partite individuali, è l'arbitro che controlla; qualora vi fosse da prendere una decisione a riguardo della R.d.V. si attenderà il rientro del giocatore e sarà poi l'arbitro a gestire tutta la situazione (se necessario facendo recuperare il tempo perduto per permettere un'ulteriore giocata al termine della partita). Stesso discorso vale per eventuali uscite anormale.

Si conferma, com'è ormai prassi consolidata, che per ogni squadra potrà uscire un solo giocatore alla volta.

MANAGERS ed ACCOMPAGNATORI

I managers hanno l'obbligo di essere in divisa. Durante il gioco essi possono parlare con i loro giocatori per dare consigli ed indicazioni senza però eccedere e senza disturbare gli avversari.

I dirigenti e accompagnatori non hanno l'obbligo di essere in divisa, a meno che non fungano da "aiutanti" nelle prove speciali.

Capitolo IV - ARBITRAGGIO E SANZIONI

AVVERTIMENTI ed AMMONIZIONI (art.31)

A seconda dei casi, possono riguardare solo un singolo giocatore o tutta la squadra e di norma valgono per tutta la durata della competizione se sono di carattere disciplinare o per la sola partita in corso se di carattere tecnico (es. le bocce da giocare non riposte sui porta-bocce).

Rispettando quanto riporta l'art.31, a parte casi particolarmente gravi, è bene iniziare sempre con l'avvertimento (cartoncino bianco), per passare poi all'ammonizione (cartoncino giallo) sino ad arrivare ad una eventuale espulsione (cartoncino rosso).

Capitolo V - NORME GENERALI

OGGETTI PERDUTI (art.32)

Oggetti aderenti tra loro. Dopo un tiro o una puntata regolare o irregolare accettata, se un oggetto resta in campo, anche se aderente ad uno o più oggetti perduti, è valido.

Questo naturalmente vale se l'azione di gioco è stata così rapida da non permettere l'esatta valutazione del momento in cui è avvenuto il contatto con l'oggetto perduto. Quando invece, senza ombra di dubbio, un oggetto in movimento è venuto a contatto con un oggetto ormai perduto (art.32/c-d) è da considerarsi perduto, sia che resti o meno a contatto dello stesso.

VALIDITA' DEL LANCIO DEL PALLINO - Secondo lancio (art.34)

Poiché l'articolo prescrive che il pallino, dopo due lanci infruttuosi, deve essere collocato a 50 cm (o 70 cm. nel Combinato) sia i giocatori che l'arbitro hanno il diritto/dovere di intervenire se non è posizionato correttamente.

Tempo accordato di 20" per lanciare il pallino

I 20" decorrono dal momento in cui è stabilito chi acquisisce il punto (o i punti) o dal momento in cui il pallino esce dal campo (in caso di annullo).

Possibili situazioni che si possono verificare quando il tempo previsto sta per scadere:

- se una squadra non lo lancia pur avendo ancora 20 o più secondi a disposizione, viene penalizzata facendo disputare ancora una giocata, anche se il tempo è ormai scaduto (pallino posto dalla squadra avversaria); se il ritardato lancio è stato "sfacciato e voluto" l'arbitro può anche comminare l'ammonizione;
- l'arbitro viene chiamato a misurare un punto: se la misurazione è veramente da intervento arbitrale fa parte del gioco e quindi si può anche perdere un'eventuale ultima giocata; se invece c'è stato dolo per perdere tempo, imposizione di una giocata aggiuntiva ed ammonizione del giocatore o della squadra colpevole;
- una squadra, a pochi secondi dallo scadere del tempo, per non perdere un'ultima giocata, lancia immediatamente il pallino rinunciando a giocare l'ultima boccia (o le ultime bocce); il lancio è regolare ma le bocce non giocate, se sono rimaste sul porta-bocce dalla parte opposta, vengono annullate;
- un giocatore si avvia per giocare l'ultima boccia ma su un campo limitrofo ne sta per partire un altro: l'arbitro può permettere al giocatore di attendere ma avvisa entrambe le squadre che un'ultima giocata andrà fatta comunque, anche se il tempo, per l'attesa, dovesse scadere.

Avvertenza : Quando si annulla sul pallino (il tempo di 20" scatta da quell'istante) è tollerabile impiegare qualche secondo in più per rilanciarlo, dovendo riportare indietro tutte le bocce; comunque, se si è verso la scadenza del tempo previsto e mancano almeno 20", un'ultima giocata è obbligatoria.

Inoltre, se una squadra lancia velocemente il pallino perché il tempo sta per scadere, non si devono penalizzare gli avversari se non hanno ancora sistemato tutte le bocce!

APPLICAZIONE DELLA REGOLA DEL VANTAGGIO (art.35) DOPO UN FALLO SEGNALATO DALL'ARBITRO

In taluni casi, anche se molto rari, può capitare che un giocatore o una squadra accettino il colpo anche se questo è ad essi sfavorevole, con il solo scopo di restare in buoni rapporti con gli avversari o, peggio ancora, per sconfiggere l'operato dell'arbitro. E' una bizzarria che va combattuta: una squadra non può danneggiarsi prendendo a pretesto la regola del vantaggio! Il regolamento cataloga come irregolarità grave il fatto che una squadra non difenda le proprie possibilità e quindi l'arbitro dovrà intervenire con tutti i mezzi di cui dispone (avvertimento, cartoncino giallo,) per far rispettare lo spirito del gioco e far applicare le norme in modo corretto e sportivo.

OGGETTI in MOVIMENTO FERMATI o DEVIATI da PERSONE ESTRANEE al GIOCO, da ANIMALI o da COSE (rif. art.37)

L'arbitro decide di volta in volta a seconda dei casi, per cui può considerare ininfluenza quanto accaduto oppure rimettere tutto a posto e far rigiocare la boccia; in casi estremi, sempre per non danneggiare una delle due squadre, potrebbe decidere di annullare la giocata .

Comunque la boccia puntata, fermata o deviata nel rettangolo centrale, è sempre ripresa.

Si ricorda che i giocatori dei campi limitrofi e l'arbitro sono considerati come persone estranee e le bocce provenienti da altri campi vanno considerate come cose.

TEMPO ACCORDATO di 45" per GIOCARE una BOCCIA (art.39)

L'arbitro deve certamente far rispettare questa norma tenendo però presente che in certe situazioni può anche essere leggermente tollerante; ad esempio nel caso dell'ultimo tiro, a tempo ormai scaduto e con una decisione importante da prendere da parte della squadra che deve giocare; oppure quando ha rilevato che una squadra che gioca sempre rapidamente (molto meno di 45"), in una situazione delicata ed importante, riflette qualche secondo in più.

Situazioni particolari:

- Una squadra che ha annunciato il pallino viene penalizzata dall'arbitro con l'annullamento di una boccia per il superamento dei 45": può ancora tirare al pallino con un'eventuale altra boccia a disposizione? Sì, poiché l'arbitro non deve entrare nel merito delle scelte di ogni singola squadra (che tra l'altro potrebbe sempre cambiare idea all'ultimo momento!).
- Se l'arbitro annulla una boccia per i 45" e non vi sono altre bocce in campo, è la sua squadra che deve giocare
- Sempre a proposito dell'annullamento di una boccia per il superamento dei 45" si ricorda che non è necessario che l'arbitro attenda che un giocatore sia entrato nel rettangolo di m.7,50 opposto a dove si trova il pallino, ma può sanzionare subito ed in questo caso la squadra punita sceglierà quale boccia farsi annullare.

Capitolo VI - IL TIRO

CANCELLAZIONE DEL PUNTO DI CADUTA

Non può essere fatta dai giocatori prima della decisione concordata; l'arbitro, se interpellato, dopo un controllo attento e preciso, comunicherà alle squadre la decisione presa e provvederà alla cancellazione immediata del punto di caduta, onde evitare eventuali discussioni o polemiche; d'altra parte non è previsto alcun tipo di ricorso.

OSCILLAZIONE di un OGGETTO (art.46)

Se un oggetto posizionato sul terreno è toccato direttamente dalla boccia tirata, è considerato smosso, sia nel gioco tradizionale che nel tiro di precisione (bersagli 7 e 8).

Stessa interpretazione se l'oggetto oscilla per traballamento del terreno, proiezione di sabbia, spostamento d'aria, ecc... oscillazione vista direttamente dall'arbitro o ammessa da entrambe le squadre; in caso contrario l'oggetto sarà considerato smosso solo se non coincide più con le sue marche.

BOCCE o PALLINO SPEZZATI

Tutti gli effetti provocati da una boccia che si spezza sono validi, anche se causati dalle schegge che dovranno essere annullate. In caso di tiro irregolare non accettato, se una boccia da rimettere a posto si è spezzata, verrà sostituita.

Se a spezzarsi è il pallino, sarà considerato perduto se annunciato; se non annunciato, il nuovo pallino sarà rimesso a posto.

Rottura di una boccia: se l'arbitro giudica che una boccia è rotta concede al possessore un tempo massimo di 5 minuti per l'eventuale sostituzione con un'altra regolamentare; trascorso tale termine il giocatore dovrà continuare a giocare con le bocce rimaste. Potrà integrare la boccia mancante anche in seguito ma solo al termine della giocata e senza perdite di tempo.

Nel caso di una boccia solo "fessurata" si consiglia di considerarla valida per la giocata in corso e di invitare poi il possessore a cambiarla nel proseguo della partita.

N.B. : Solo l'arbitro può decidere se una boccia o un pallino sono spezzati !

BOCCE SPEZZATE nelle PROVE SPECIALI

Vale quanto detto sopra per il Tiro di Precisione e per il Combinato, mentre invece nei tiri veloci (progressivo e rapido in staffetta) e solo per quanto riguarda la rottura delle bocce-bersaglio, la prova può essere ripetuta (l'arbitro decide dopo aver valutato attentamente la situazione).

OGGETTO di ALTRO CAMPO CHE MODIFICA IL GIOCO (Art.47)

Come dice l'articolo, è l'arbitro che nei vari casi decide sulla regolarità del tiro; comunque si ricorda che se l'oggetto annunciato o qualunque altro oggetto situato nel raggio di 50 cm. viene spostato fortuitamente al momento del tiro, tutto è rimesso a posto e la squadra che ha tirato deve riprendere la sua boccia.

Capitolo VII - LA PUNTATA

GIOCATORE CHE PUNTA CON UNA MANO APPOGGIATA SUL TERRENO DI GIOCO

- Se la mano (o altra parte del corpo) è nel rettangolo dei 7,50 m.(zona di slancio), la puntata è regolare
- Se la mano è oltre la linea "piede di gioco" od oltre le linee laterali la puntata è regolare solo se la mano è sollevata prima dell'abbandono della boccia.

Capitolo VIII - PROVE DI TIRO

TIRO di PRECISIONE

Si ricorda che è obbligatorio che il tiratore giochi con 4 bocce; in caso contrario non si potrà disputare la prova (se durante la prova rompe una boccia, potrà terminarla con le altre 3).

Prima dell'inizio della prova gli arbitri devono controllare che sui porta-bocce vi siano solo 4 bocce per giocatore. Se durante la prova vengono utilizzate bocce in più, il giocatore è squalificato.

Situazioni particolari :

- La boccia tirata colpisce la boccia ostacolo e questa, dopo aver spostato la boccia obiettivo, ritorna al suo posto: il tiro non è valido.
- Nei bersagli 7 e 8 con il pallino e la boccia ostacoli su terra, qualora la boccia tirata tocchi l'ostacolo e poi sposti la boccia bersaglio, il tiro non è valido; il tiro pure non è valido se la boccia bersaglio o la boccia del tiratore, retrocedendo, vanno a toccare (anche solo restando a contatto) la boccia o il pallino ostacoli.
- Il giocatore in azione non deve entrare nel quadro dove si trova il tappeto; l'arbitro interverrà con, in sequenza, l'avvertimento, l'ammonizione e l'eventuale espulsione.
- In caso di infortunio, abbandono od espulsione di un giocatore, l'avversario, per poter acquisire il punteggio, deve portare a termine la prova.

TIRO PROGRESSIVO e RAPIDO in STAFFETTA: Situazioni particolari

- Boccia che cade dal porta-bocce: può essere raccolta dall'addetto e rimessa sul porta-bocce; può essere raccolta dal giocatore che, con la stessa, deve toccare il porta-bocce (anche se caduto a terra).
- Boccia che cade di mano al giocatore dopo essere stata presa regolarmente: il giocatore può continuare la corsa rinunciando a lanciarla oppure può raccoglierla e lanciarla purché il tiro sia regolare (cioè il giocatore non abbia oltrepassato la linea piede di gioco, né nel raccogliere la boccia, né nel lanciarla).
- In caso di infortunio, abbandono od espulsione di un giocatore o di una squadra, l'avversario o la squadra

avversaria, per poter acquisire il punteggio, devono portare a termine la prova.

- E' vietato utilizzare il porta-bocce come base di appoggio per la partenza del giocatore
- Per non correre il rischio di scivolare, un giocatore può chiedere che venga tolta la sabbia superficiale nella zona dove effettua la "virata" (lunghezza max 1,50 m).
- La boccia che arriva sul tappeto a tempo scaduto, non deve essere presa in considerazione per il conteggio delle bocce tirate.
- Nel tiro progressivo e nella staffetta, ogni arbitro deve controllare e giudicare esclusivamente gli avvenimenti che si svolgono nella zona del suo tappeto.
- Per quanto riguarda il cambio nella staffetta si precisa che il giocatore in attesa deve avere almeno un piede sul terreno di gioco al di là della 2^a linea e quindi gli è consentito di *allungare* altre parti del corpo per cercare di anticipare il più possibile il *tocco* del compagno
- Arresto dell'orologio : se si ferma entro i primi 30", la prova viene sospesa e ricomincia entro un tempo massimo di 5 minuti. Trascorsi invece 30", la prova continua con cronometraggio manuale.

Importante : durante lo svolgimento di queste prove, l'arbitro dovrà essere particolarmente vigile ed attento, specie quando controlla il giusto posizionamento della boccia-bersaglio, il punto di caduta della boccia tirata, il rispetto della linea "piede di gioco", il cambio regolare (nella staffetta) e la presa corretta della boccia da lanciare.

Nello svolgimento del tiro progressivo l'arbitro deve spostarsi ogni qualvolta una boccia è colpita regolarmente, posizionandosi davanti al foro dove verrà posto il bersaglio successivo e senza dare altre indicazioni, a meno che non venga interpellato dall'addetto al posizionamento dei bersagli.

ASSEGNAZIONE della VITTORIA : Il tiratore (o la squadra) vincitore(trice) è quello(a) che ha colpito regolarmente il più grande numero di bocce nel tempo previsto. Affinché questa vittoria sia valida, il (o i) giocatore (i) deve (vono) rispettare la durata della prova; solo la fermata qualche secondo prima della fine del tempo, quando il tiratore giudica che non potrà più realizzare un altro lancio, non sarà considerata segnale di abbandono.

Il giudizio di questa situazione è lasciato all'arbitro, che sanzionerà con il cartellino giallo il mancato rispetto di questa regola.

ATTREZZI PERSONALIZZATI

Nei tiri veloci, ad un giocatore o ad una squadra è consentito l'utilizzo di porta-bocce personalizzati, purché regolamentari (l'arbitro giudica e decide ma tenendo conto che, essendo personalizzati, possono anche essere fissi).

I tappeti, gli eventuali sottotappeti e le bocce bersaglio ed ostacolo da utilizzare, sono quelle fornite dagli organizzatori.

N.B. In linea di massima, le norme generali riguardanti il Tiro progressivo valgono anche per il Tiro rapido in staffetta (parità,)

Capitolo IX - COMBINATO

SEGMENTO della PRIMA LINEA COMPRESO NEL CERCHIO

Il segmento della prima linea, eventualmente compreso nel cerchio obiettivo, è considerato nullo con tutte le sue conseguenze; comunque deve essere tenuto visibile.

CONTROLLO di un eventuale BIBERON

Prima di controllare un eventuale biberon, l'arbitro deve segnare minuziosamente sia la boccia che il pallino affinché, in caso di spostamento accidentale, abbia la possibilità di rimettere tutto a posto e ripetere il controllo.

Casi particolari :

- Un giocatore decide di tirare alla 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 poiché, come dice l'art.57/5, la boccia non deve mai essere in posizione di perdita, verrà spostata leggermente (il minimo indispensabile) all'interno del cerchio.
- Una boccia attraversa il cerchio, esce e poi, per un'anomalia del terreno, rientra: punteggio acquisito in quanto si deve giudicare al momento dell'arresto completo della boccia; stesso discorso per un'eventuale boccia che abbia effettuato un fermo (carreau).
- Un giocatore tira senza che sia stato tolto il pallino: cartellino bianco all'avversario, a cui spettava togliere il pallino (art.57/4), ma il tiro è considerato valido a tutti gli effetti.

IMPORTANTE

Per evitare eventuali discussioni e per tenere informato il pubblico, i punti devono essere "segnati" man mano che vengono realizzati e non, tutti assieme, al termine della giocata.

GIOCATORI INFORTUNATI durante una competizione.

La Commissione dell'R.T.I. è del parere che sia competenza delle rispettive Commissioni Tecniche (Internazionale o

Nazionali) prevedere norme riguardanti i vari tipi di competizione (specie per quanto riguarda eventuali sostituzioni). Comunque, in linea di massima, si ritiene che se un giocatore si infortuna, sia possibile concedere qualche minuto per eventuali medicazioni, recuperando poi il tempo perduto.

GIOCATORI SQUALIFICATI od ESPULSI.

Anche questa è materia della Commissione Tecnica.

Comunque si è dell'idea che se un giocatore è squalificato per delle irregolarità commesse, può continuare in eventuali altre prove a cui è iscritto mentre invece se viene espulso per motivi disciplinari, resta escluso anche dalle altre prove in programma.

MUSICA D'AMBIENTE

In corso di competizione, può essere diffusa una musica d'ambiente, adatta al tipo di prova.

Il Comitato di Direzione
Mâcon (Francia), 23 novembre 2009