

# MODIFICHE del R.T.I.

## APPROVATE DAL CONGRESSO di FELTRE 2011

### NOMENCLATURA

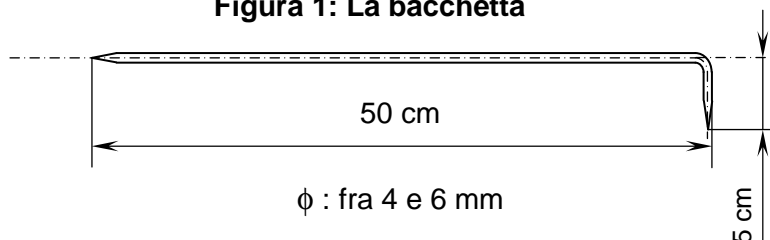
**GIOCATA** - È un periodo della partita. Ha inizio dal momento in cui il pallino esce per la prima volta dalla mano del giocatore incaricato del lancio. Termina quando ~~le squadre sono d'accordo sul numero dei punti da segnare o quando~~ il pallino si perde per un colpo regolare o irregolare accettato **o quando gli effetti provocati dall'ultima boccia sono terminati (sul campo non vi sono più oggetti in movimento).**

### Art. 2 - Caratteristiche del pallino

Il pallino, di un diametro da 35 a 37 mm. **ed una massa di 25 g. ( $\pm$  g.2)**, deve essere di legno, ~~non colorato e~~ uniformemente colorato **in bianco**, non ferrato, non inciso e non piombato.

### Art. 3 - Caratteristiche della bacchetta

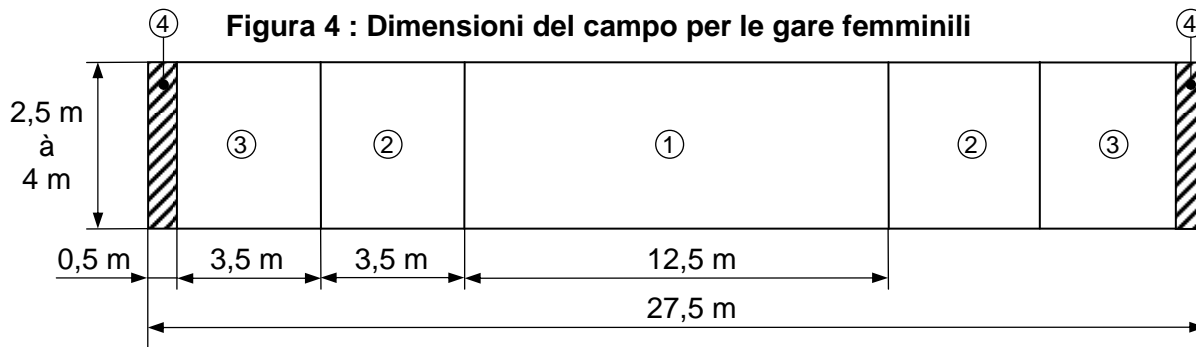
Figura 1: La bacchetta



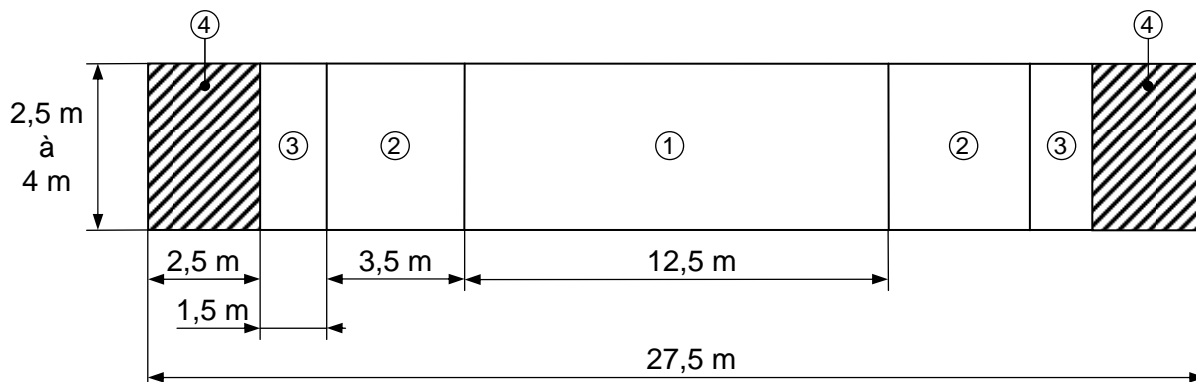
**La bacchetta può essere pieghevole o smontabile, dotata di eventuali accessori, ma deve rispettare, rigorosamente, le misure della figura 1**

### Art. 4 - Caratteristiche del campo

Figura 4 : Dimensioni del campo per le gare femminili



**Spostare la 3<sup>a</sup> linea o linea di perdita di 2 m (al livello della 2<sup>a</sup> linea del campo seniors).**



## Art. 8 - Punti da fare e durata della partita

...

Il numero dei punti non deve essere inferiore a 7 e non superiore a 13. La durata massima attribuita a ciascuna partita è di ~~4~~ **3** ore. In tutti i casi le durate attribuite alle partite devono prevedere la fine della competizione in un'ora normale.

## Art. 9 - Squadra che vince

### Aggiungere :

**Se, in finale di partita, al termine della giocata resta ancora del tempo ed il punteggio previsto non è stato raggiunto, un'ulteriore giocata è obbligatoria.**

La squadra che vince la partita è quella che:

**A. Raggiunge per prima il punteggio previsto nel tempo massimo fissato, quando esso è determinato.**

**B. Al termine del tempo previsto (giocata in corso terminata) ha il punteggio più alto.**

In caso di parità al termine del tempo massimo fissato e se il regolamento della competizione non la prevede, si effettua una giocata supplementare con pallino non annullabile e che non si perde, secondo le modalità previste al paragrafo **C**.

In caso di parità al termine di questa giocata, la vittoria sarà attribuita con la prova del punto, seguendo le modalità previste al paragrafo **D**.

...

## Art. 12

### A. Tracciamento delle linee

...

Dopo il lancio **valido** del pallino è vietato ritoccare la Linea di Massimo (seconda linea).

## Art. 22 - Boccia di un altro giocatore giocata per errore

Al primo errore, l'avversario ne effettua la sostituzione rispettando la distanza dal pallino. In caso di recidiva, l'avversario può applicare la regola del vantaggio.

### Aggiungere :

**Giocare la boccia di un compagno non è considerato errore per cui, in questo caso, non la si potrà sostituire.**

## Art. 27

### A. Posizione del giocatore ~~durante il lancio~~ in azione di gioco ed obbligo di giocare

...

È vietato al giocatore, ~~durante il lancio~~, **dall'inizio della rincorsa e fino al lancio dell'oggetto**, di posare il o i piedi sulle linee del rettangolo di mt. 7,50 o di oltrepassarle.

Peraltro è **permesso** al tiratore, durante il lancio, di posare il piede sulla linea "piede di gioco".

## Art. 34 - Validità del lancio del pallino

...

Dopo due prove infruttuose, l'avversario lo pone nel quadro di validità, *a suo piacimento. ~~ma ad almeno mt. 0,50 da tutte le linee del quadro stesso. Se lo piazza irregolarmente, è invitato ad operare la rettifica, che deve essere richiesta prima del lancio della prima boccia.~~*

...

### **Pallino fermato o deviato da un giocatore**

~~Se è fermato o deviato da un avversario, è concesso un lancio supplementare. Se invece è un compagno che fa l'errore, la sua squadra perde il diritto a lanciarlo.~~

**La squadra avversaria lo piazza nel quadro di validità, a suo piacimento.**

## Art. 40 - Oggetto annunciato.

~~#giocatore~~ **La squadra** che vuol tirare deve designare nettamente l'oggetto annunciato. Questo oggetto non potrà mai essere una boccia della sua squadra. ~~L'annuncio di detto giocatore, è il solo valevole.~~

## Art. 54 - Tiro di Precisione

...

### 3. Materiale utilizzato

- a. Bocce utilizzate dal tiratore : 4
- b. Bocce obiettivo (obiettivi n° 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Esse hanno un diametro di mm.100 **ed una massa di 800 g. (± g.10)**. Sono di colore bianco ed in materiale sintetico
- c. Pallino obiettivo (obiettivi n° 2, 4 e 11). Ha un diametro di 36 mm **ed una massa di 25 g. (± g.2)**. 36. È di colore bianco.
- d. Bocce ostacolo (obiettivi n° 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10). Hanno un diametro di mm. 95 **ed una massa di 660 g. (± g.10)**. Sono di colore rosso/**amaranto** ed in materiale sintetico.
- e. Pallino ostacolo (obiettivo n° 7). Ha un diametro di 36 mm **ed una massa di 25 g. (± g.2)**. 36. È di colore rosso.

## Art. 55 - Tiro Progressivo

...

### 3. Materiale utilizzato

- a. Bocce utilizzate dal tiratore: necessarie un minimo di 3 bocce.
- b. Bocce obiettivo: hanno un diametro di mm. 100 (± mm 1) **ed una massa di 800 g. (± g.10)**. Devono essere **2 per tappeto**, di colore bianco ed in materiale sintetico.

### 4. Principio del tiro progressivo

...

L'atleta tira alternativamente in un senso, poi nell'altro senso del gioco. ~~Egli è continuamente in situazione di corsa.~~

### 6. Durata della prova - Punteggi

...

Se il pareggio non è contemplato dal Regolamento della gara, sarà disputata fra i giocatori in parità, una prova supplementare con durata uguale alla metà del tempo previsto nella prova normale.

Una mezz'ora di riposo sarà accordata ai giocatori fra queste due prove.

~~In caso di nuovo pareggio, sarà tenuto conto:~~

- ~~1. Del numero delle bocce colpite in tutte le fasi precedenti;~~
- ~~2. Della media realizzata in tutte le fasi precedenti;~~
- ~~3. Se la parità permane, i giocatori effettueranno ciascuno una serie di sei tiri su una boccia collocata in successione sulle sei posizioni del tappeto. Le serie saranno ripetute fino alla sparizione della parità.~~

#### Aggiungere

**Se la parità permane, dopo altri 10 minuti di riposo, si ripartirà con una prova di 1 minuto, da ripetersi eventualmente a intervalli di 5 minuti sino alla scomparsa della parità. In queste ultime eventuali prove, non è previsto un periodo di allenamento-riscaldamento.**

## Art. 57 - Combinato

...

### 4. Svolgimento della prova

...

Se il lancio del pallino è per due volte non regolamentare (art. 34), è collocato dall'avversario, **a suo piacimento.**, ~~ad una distanza non inferiore a 70 cm dalle linee del~~ **nel** rettangolo di validità del lancio del pallino.