

MODIFICHE del R.T.I.

CONGRESSO di RIJEKA 25-09-2015

Art. 31

C. Sanzioni applicabili agli accompagnatori

1. Avvertimento (cartoncino bianco);
2. Ammonizione (cartoncino giallo);
3. Espulsione (cartoncino rosso);
4. Annullamento di una o più bocce alla sua squadra;
5. Concessione di punti alla squadra avversaria;
6. Dichiarazione di partita perduta alla sua squadra;
7. Squalifica della sua squadra.

Art. 55 - Tiro Progressivo

A. Seniores e Under 18

..... omissis.....

B. Under 18

Valgono le stesse norme del punto A. ma con l'eliminazione del 6° bersaglio per cui la sequenza di tiro sarà 1, 2, 3, 4, 5, 4, 3, 2, 1, 2, 3.....

C. Femminile e Under 14

..... omissis.....

Art. 56 – Tiro Veloce a Coppie

A. Seniores e Under 18

6. Validità del tiro

In aggiunta alle condizioni previste all'art. 55 § 5, il cambio fra i due giocatori deve essere effettuato RIGOROSAMENTE alle seguenti condizioni:

A. Il giocatore che deve RICEVERE il cambio attende, con la boccia in mano, al di là della 2^a linea, SENZA CALPESTARLA.

B. Egli potrà ABBANDONARE detta zona solo quando il suo COMPAGNO ~~lo ha~~ gli avrà TOCCATO ~~CON LA MANO~~ o L'AVAMBRACCIO.

In caso di PARTENZA NON REGOLARE, la 1^a BOCCIA TIRATA sarà annullata. ~~Alla terza partenza non regolamentare la squadra sarà squalificata.~~

Art. 57 – Combinato

2. Formazione

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.

4. Svolgimento della prova

..... Omissis.....

Il giocatore (o la squadra) che ha puntato nella quarta giocata punterà ancora nella quinta. (nella seconda e nella terza, se si disputano solo 4 giocate).

5. Casi particolari: bocce che restano

- a. **Al puntatore Alla squadra che punta:** punterà e segnerà tante volte 1 punto o 2 punti a seconda delle condizioni sopra esposte.
- b. **Al tiratore Alla squadra che tira:** se non vi sono più bocce nel cerchio essa potrà:
 1. Tirare alla boccia avversaria messa al posto del pallino, ma non in posizione di perdita;
 2. Tirare al pallino, al massimo 2 volte per ogni giocata e segnare 2 punti per ogni colpo regolare. Il tiro permette di segnare quando il pallino regolarmente colpito (art. 43 e 46) si perde rispetto all'obiettivo (art. 32 a e b). Il pallino soltanto spostato dentro al cerchio è rimesso al suo posto.

TIME – OUT

Nelle prove dove è **ammesso** - gioco tradizionale e combinato -:

- Ogni squadra ha diritto ad **un** time-out.
- La sua durata è di **un** minuto e non viene recuperato.
- Si effettua alla **fine** della giocata.
- Nel gioco tradizionale, **non** potrà iniziare negli **ultimi dieci** minuti di gioco.
- ~~Nel combinato, non potrà essere effettuato dopo la 7^a giocata.~~

Il **manager** lo richiede, direttamente all'arbitro, nella giocata precedente o, al più tardi, prima dell'inizio della nuova giocata. Una volta richiesto, non potrà **più** essere **annullato**.

%%%

Durante il campionato del mondo di Rijeka, si è scoperta una divergenza, tra il testo francese e quello italiano a riguardo dell'articolo 54 (Tiro di Precisione).

Pertanto, per correggere questa incongruenza, vengono apportate piccole modifiche od aggiunte su entrambi i testi.

Art.54 – 5b

Si le match nul (ou l'égalité entre plusieurs compétiteurs) ne permet pas l'application du règlement de la compétition :

- a. L'épreuve est répétée en totalité **et l'ordre de tir déterminé par tirage au sort.***
- b. Si nouvelle égalité, l'épreuve recommence **immédiatement, avec le même ordre de tir, mais elle s'interrompt dès disparition de la parité.***

Art.54 – 5b

Se la parità (fra uno o più giocatori) non è prevista dal regolamento della competizione:

- a. La prova sarà ripetuta integralmente e l'ordine di tiro verrà stabilito per sorteggio.*
- b. In caso di ulteriore parità la prova ricomincia **subito, con lo stesso ordine di tiro, e si interrompe alla scomparsa della parità.***