



Anno Sportivo 2021

Specialità Petanque

Regolamento Tiro di Precisione

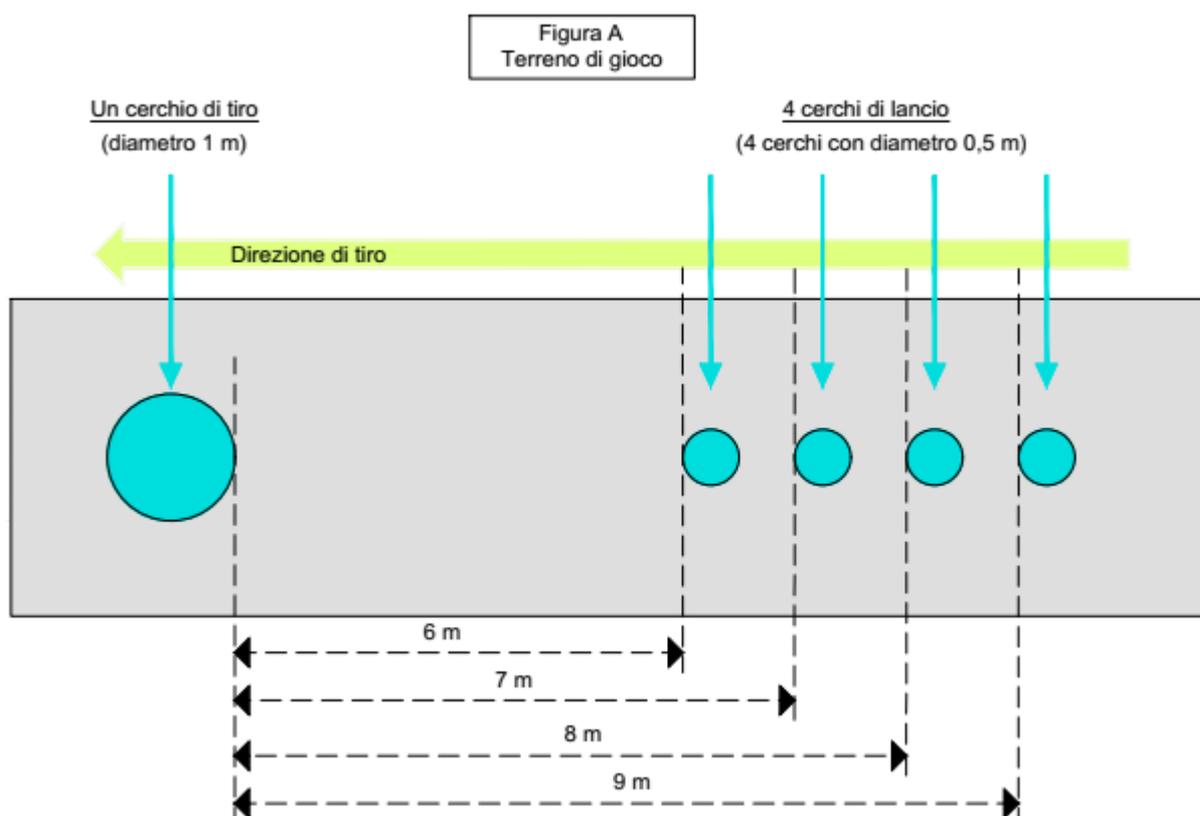
Sommario

| | |
|--|----------|
| REGOLAMENTO TIRO DI PRECISIONE | 3 |
| 1- Terreno di gioco..... | 3 |
| 2- Bersagli e ostacoli..... | 3 |
| 3- Validità del tiro | 4 |
| 4- Punteggi | 4 |
| 5- Parità tra due o più giocatori | 5 |
| 6- Spareggio | 5 |
| 7- Svolgimento della competizione..... | 5 |
| 8- Tempo concesso per il completamento della prova | 6 |

REGOLAMENTO TIRO DI PRECISIONE

1- Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è quello previsto dal Regolamento di Gioco Nazionale F.I.B. sul quale viene posto un cerchio di tiro il cui diametro all'interno è di cm. 100. (fig. A)
 Inoltre sono predisposti 4 cerchi "Postazione di Tiro" con un diametro al loro interno di cm.50 e posizionati ad una distanza di 6 metri, 7 metri, 8 metri e 9 metri misurati dalla circonferenza interna della postazione di tiro alla circonferenza interna del cerchio obiettivo.



2- Bersagli e ostacoli

Sono posizionati utilizzando l'attrezzo denominato "gabarit" (approvato dalla FIPJP) all'interno del cerchio di tiro, come indicato nelle figure dalla 1 alla 5.

Le bocce, bersaglio e/o ostacolo, devono avere un diametro di 74 mm., un peso di 700 grammi, senza rigature e/o disegni.

La boccia bersaglio deve essere di colore chiaro e quella ostacolo di colore scuro.

Il pallino bersaglio ha un diametro di 30 mm. di colore bianco (figura 5)

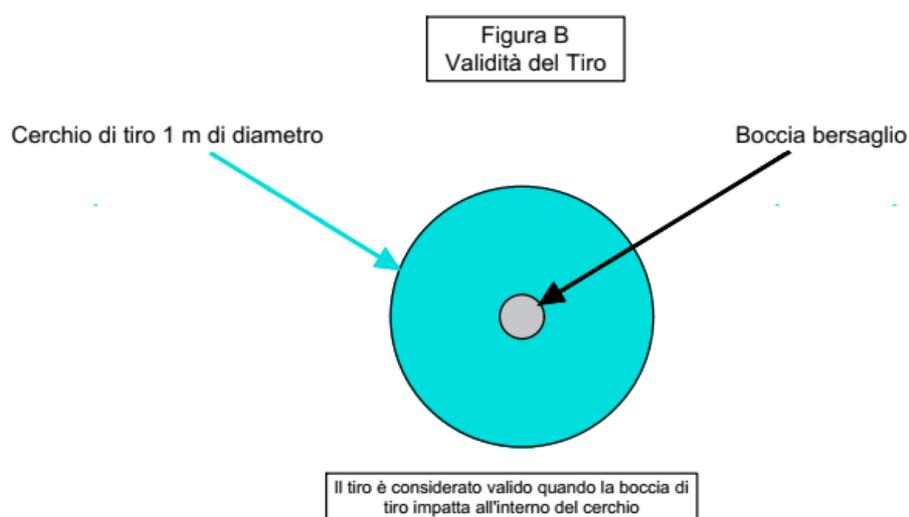
Il pallino ostacolo ha un diametro di 30 mm. di colore rosso (figura 2)

3- Validità del tiro

Il lancio della boccia deve avvenire nel rispetto delle regole del gioco della Petanque.

Il tiro è valido quando la boccia lanciata dal giocatore, dalla postazione di tiro, “colpisce” il terreno all’interno del cerchio, senza colpire la linea di demarcazione dello stesso. (fig. B)

Si consiglia di colorare con un gessetto il cerchio nelle parte frontale.



4- Punteggi

0 punti:

- quando il colpo è irregolare.
- quando la boccia tirata colpisce il terreno prima della boccia e/o pallino ostacolo. (Tra l’ostacolo ed il bersaglio) (fig. 2 e 4)
- quando la boccia bersaglio regolarmente colpita, colpisce la boccia ostacolo e le stesse escono dal cerchio di lancio (fig. 3)

1 punto:

- quando la boccia bersaglio è colpita regolarmente senza uscire dal cerchio (fig. 1,2,3,4)
- quando l’oggetto ostacolo (boccia e/o pallino) viene colpito dopo aver colpito regolarmente la boccia bersaglio (fig. 2e 4)

- quando la boccia bersaglio regolarmente colpita, impatta su una boccia ostacolo e le stesse non escono dal cerchio di lancio (fig. 3)

3 punti:

- quando la boccia bersaglio è colpita regolarmente dalla boccia di tiro e entrambe escono completamente dal cerchio (fig. 1,2,3,4)
- quando il pallino bersaglio viene colpito regolarmente dalla boccia di tiro ma non esce dal cerchio. (fig. 5)

5 punti:

- quando la boccia bersaglio è colpita regolarmente dalla boccia di tiro e quest'ultima rimane all'interno del cerchio - "Carreau" (fig. 1,2,3,4)
- quando il pallino bersaglio viene colpito regolarmente dalla boccia di tiro e esce completamente dal cerchio (fig. 5)

5- Parità tra due o più giocatori

In caso di parità di punti nei 2 turni di qualificazione, i 4 posti di ogni round, vengono assegnati al giocatore che ha ottenuto il maggior numero di 5 punti; se il pareggio persiste al giocatore che ha totalizzato il maggior numero di 3 punti

6- Spareggio

In caso di parità perfetta, ci sarà uno spareggio in cui ogni giocatore tira una sola boccia per ogni figura a 7 metri di distanza. Se il pareggio persiste, la stessa prova viene ripetuta ma viene interrotta non appena uno dei giocatori ottiene più punti dell'altro sullo stessa figura.

Questa procedura viene seguita anche in caso di parità durante le prove della fase ad eliminazione diretta.

La fase finale si svolge in confronti diretti secondo la seguente tabella che viene seguita fino alla finale:

1 contro 8 - 4 contro 5 - 3 contro 6 - 2 contro 7

Il punteggio massimo realizzabile in una serie completa di tiri è di punti 100 (vedi fig. 1,2,3,4 e5)

7- Svolgimento della competizione

Il giocatore designato inizia la prova partendo dalla prima postazione di tiro a sei metri ed effettuerà, passando successivamente alle altre postazioni di tiro, metri 7- 8 - 9, tutte le prove inerenti la figura 1.

Successivamente, passerà ai bersagli della figura 2 con le stesse modalità del precedente capoverso, e così per le figure 3, 4 e 5.

Il coach può assistere il suo giocatore o giocatrice ma deve rimanere di fianco e non può oltrepassare il cerchio posizionato a 9 m. della postazione di tiro.

Il giocatore deve rimanere nel cerchio con i piedi per terra fino a quando la boccia tirata non colpisce il terreno o il bersaglio.

Chi ha un piede completamente sollevato da terra viene sanzionato con un cartellino ROSSO con conseguente annullamento del tiro, anche se il giocatore non esce dal cerchio di lancio se non dopo l'impatto della boccia tirata.

Un cartellino ROSSO viene assegnato anche al giocatore il cui piede "morde" il cerchio di lancio, davanti e/o dietro lo stesso.

Un giocatore che riceve un secondo cartellino ROSSO interrompe la sua serie di tiri, mantenendo il punteggio dei punti acquisiti fino a quel momento.

8- Tempo concesso per il completamento della prova

Al giocatore sono concessi 15 minuti di tempo effettivo per terminare la propria sequenza di tiri:

a) il tempo viene calcolato da quando l'Arbitro, dopo aver posizionato regolarmente gli oggetti nel cerchio, gli dà il via con un cenno del braccio e termina quando la boccia tirata esce dalla mano del giocatore;

b) allo scadere del tempo previsto (15 minuti), il giocatore viene fermato e gli vengono attribuiti i punti fatti;

c) al tavolo di controllo ogni giocatore deve essere seguito da un cronometrista e da un Arbitro o da un Dirigente autorizzato che registra i risultati sul modulo previsto.

La prova viene seguita da un Arbitro che, munito di apposite palette segnapunti (0 - 1 - 3 - 5) indicherà all'Arbitro di sedia o al Dirigente Federale designato i punti realizzati dal giocatore.

Un secondo arbitro controlla il posizionamento regolare del giocatore sul cerchio di lancio.

Alza la paletta di colore bianco per convalidare il tiro e la paletta di colore rosso per invalidare il tiro.

Deve essere estremamente severo (cartellino rosso) nei confronti del giocatore che solleva completamente un piede da terra prima che la sua boccia tocchi il suolo o il bersaglio.

Non deve avvertire un giocatore il cui piede "morde" il cerchio.

Gli oggetti spostati o colpiti dovranno essere riposizionati da un tesserato F.I.B. sotto il controllo dell'Arbitro.

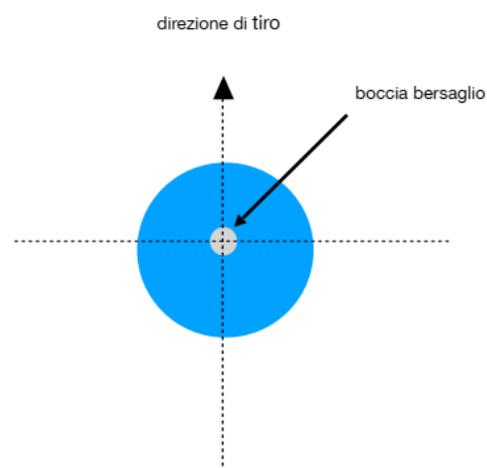
Il giudizio dell'Arbitro è inappellabile.

In allegato foglio Rapporto Gara per assegnazioni punteggi.

QUESTO REGOLAMENTO ENTRA IN VIGORE IL 1° GENNAIO 2021 ed annulla il precedente

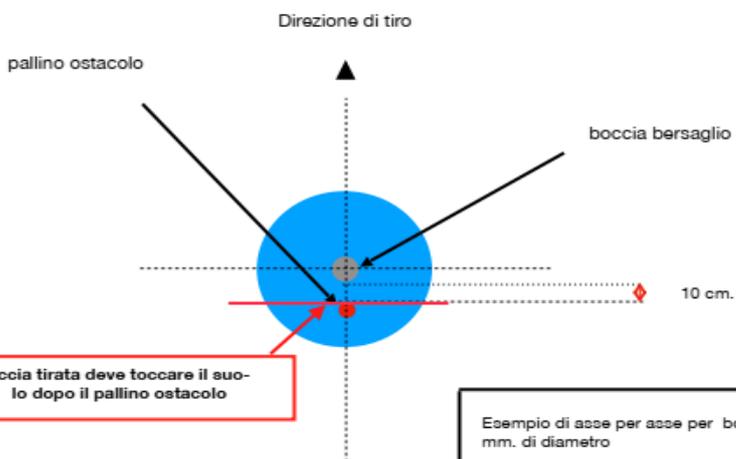
**Figura 1
una boccia**

| esito del tiro | punteggio |
|--|-----------|
| La boccia bersaglio esce dal cerchio e la boccia tirata rimane nel cerchio "carreau" | 5 |
| La boccia bersaglio e la boccia tirata escono dal cerchio di lancio | 3 |
| Toccata - la boccia bersaglio è colpita ma rimane all'interno del cerchio | 1 |
| colpo irregolare | 0 |



**Figura 2
boccia bersaglio dietro pallino ostacolo**

| Esito del tiro | punteggio |
|---|-----------|
| La boccia bersaglio esce dal cerchio e la boccia tirata rimane nel cerchio "Carreau" | 5 |
| La boccia bersaglio e la boccia tirata escono completamente dal cerchio. | 3 |
| Colpita - La boccia bersaglio è colpita ma rimane nel cerchio - La boccia bersaglio è colpita e successivamente la boccia tirata colpisce il pallino ostacolo | 1 |
| mancata o la boccia tirata impatta sul terreno prima del pallino ostacolo | 0 |



la boccia tirata deve toccare il suolo dopo il pallino ostacolo

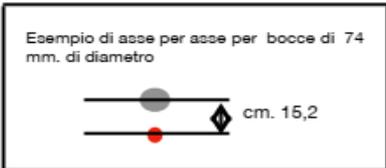
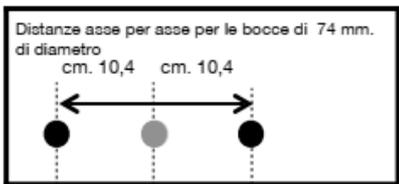
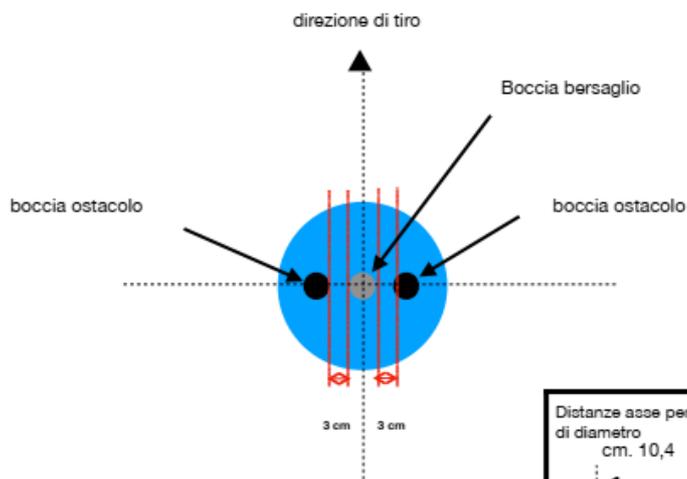


Figura 3
Boccia bersaglio tra 2 bocce ostacolo



| Esito del tiro | Punteggio |
|---|-----------|
| La boccia bersaglio esce dal cerchio e la boccia tirata rimane nel cerchio "Carreau" | 5 |
| La boccia bersaglio e la boccia tirata escono dal cerchio | 3 |
| Toccata - la boccia bersaglio è colpita e rimane nel cerchio; - la boccia bersaglio è colpita, successivamente la boccia tirata colpisce una boccia ostacolo che rimane nel cerchio | 1 |
| Mancata o la boccia bersaglio e una boccia ostacolo escono completamente dal cerchio | 0 |

Figura 4
Boccia bersaglio dietro la boccia ostacolo

| Esito del tiro | Punteggio |
|--|-----------|
| La boccia bersaglio esce dal cerchio e la boccia tirata rimane nel cerchio "carreau" | 5 |
| La boccia bersaglio e la boccia tirata escono completamente dal cerchio | 3 |
| Colpita - La boccia bersaglio è colpita ma rimane nel cerchio - La boccia bersaglio è colpita e successivamente la boccia tirata colpisce la boccia ostacolo | 1 |
| Mancata o la boccia tirata impatta sul terreno prima della boccia ostacolo | 0 |

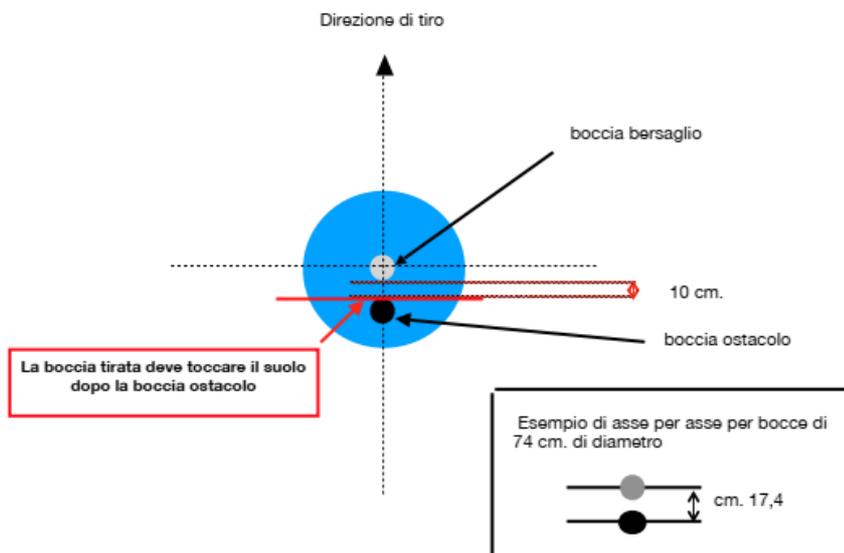
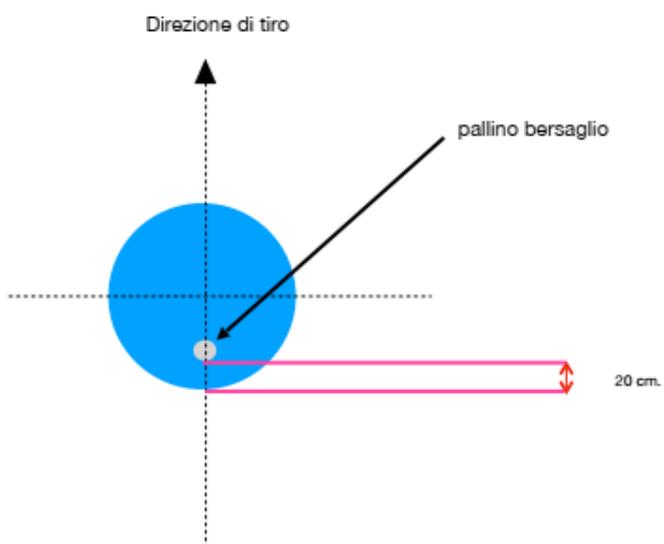


Figura 5
pallino bersaglio



| Esito del tiro | Punteggi |
|---|----------|
| il pallino colpito esce completamente dal cerchio | 5 |
| il pallino colpito non esce completamente dal cerchio | 3 |
| Colpo irregolare | 0 |

FEDERAZIONE ITALIANA BOCCE - CAMPIONATO DI TIRO DI PRECISIONE - PETANQUE

DATA: _____
 CATEGORIA: _____
 NOME: _____

CITTÀ: _____
 SOCIETÀ: _____
 COGNOME: _____

| | FIGURA 1 | | | FIGURA 2 | | | FIGURA 3 | | | FIGURA 4 | | | FIGURA 5 | | | totale punti | classifica |
|----------------|----------|----|-------|---------------|----|----|----------|---------------|----|----------|-------|---------------|----------|----|-------|--------------|------------|
| | 6m | 7m | 8m 9m | TOTALE FIGURA | 6m | 7m | 8m 9m | TOTALE FIGURA | 6m | 7m | 8m 9m | TOTALE FIGURA | 6m | 7m | 8m 9m | | |
| qualificazione | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| recupero | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1/4 di finale | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| semifinale | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Finale | | | | | | | | | | | | | | | | | |