

**REGOLAMENTO di GIOCO ILLUSTRATO dello
SPORT PETANQUE**

con le deroghe in vigore in Italia

DISPOSIZIONI GENERALI


Articolo 1 –

Composizione 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.

Articolo 2 –

- Caratteristiche delle bocce omologate La Petanque si gioca con bocce omologate dalla F.I.P.J.P. e devono avere le seguenti caratteristiche:
- 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);
- Nelle competizioni a loro riservate, i giocatori di 11 anni o età inferiore, hanno la possibilità di utilizzare bocce di peso di 600 gr. e di diametro di 6,5 cm a condizioni che esse siano omologate dalla F.I.P.J.P.. Il marchio del fabbricante ed il peso devono essere incisi sulle bocce e sempre leggibili;
- Il nome ed il cognome del giocatore (o le iniziali) possono essere incisi sulle bocce come anche loghi diversi, sigle ed altri dettagli similari, in conformità alle specifiche relative alla fabbricazione delle bocce.
- 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.
- È altresì proibita la "ricottura" allo scopo di modificare la "durezza" indicata dal costruttore

 Fédération Internationale de Pétanque & Jeu Provençal Membre de la Confédération Mondiale des Sports de Boules Reconnue par le Comité International Olympique Siège Social: 13 rue Trigance - 13002 MARSEILLE (France) - www.fipjp.org		
BOULES MANUFACTURERS <i>Balls and Jacks approved for competition</i>		
A) Boules		
Fabricants	Labels	
Boule l'ARTISANALE M. Edouard DUSSAUZE 14 rue Joseph Pupier 42100 SAINT ETIENNE Tél: 04 77 80 38 84	ARTT ART ARD ARTTA ARTTI	
Boule AZER S.A	INOV-TOP INOV-PLUS INOV-XT INOV-Xi	AZER-TOP AZER-PLUS AZER-XT AZER-Xi
Boule BLEUE Zl de la Valentine 13396 MARSEILLE Cedex 11 Tél: 04 91 43 27 20 Fax: 04 91 43 23 70	BOULE ROFRITSCH SUPER CARBONE SUPER INOX CARBONE 115 CARBONE 120 PRESTIGE INOX PRESTIGE CARBONE	INOX 115 R. 120 BLEUE INOX INOX 120 R. BLEUE
Boule ELTE	A36 LT INOX LT	MC RL RLM
Boule IDEALE	IDI IDN ID	IDC IDS
Boule INTEGRALE	BRONZE AS DE CARREAU AC ACIER INOX DUR ACIER INOX TENDRE ACIER TRAITE BRILLANT NOIR ACIER TRAITE ACIER CARBONE MARQUAGE COMMUN	I IT IT R3 CZ CZ A5 DTI INT
Boule J. B BP 35 42380 SAINT BONNET LE CHÂTEAU Tél: 04 77 50 06 98 Fax: 04 77 50 18 99	JB XXXX X X JB X 110 JB JB	JBM30 JB CAP 115 JB 110 JB
Boule NOIRE 12 boulevard des Chauchères BP 28 42380 SAINT BONNET LE CHÂTEAU Tél: 04 77 50 16 23 Fax: 04 77 50 18 99	CX COU **** ZX COU X COU COU * COU Z COU CR COU **** XC COU XR COU **** SUPER COU	BUCARO SOLEIL BUCARO SOLEIL 110 BUCARO GTI OKARO OKARO OKARO SOLEIL OKARO SOLEIL 110 OKARO GTI TON'R TON'R 110 TON'R 180 TON'R TON'R



Il nome ed il cognome del giocatore (o le iniziali) possono essere incisi sulle bocce come anche loghi diversi, sigle ed altri dettagli simili, in conformità alle specifiche relative alla fabbricazione delle bocce

Nel sito FIB si trova l'elenco aggiornato delle bocce omologate dalla FIPJP e sono le uniche che si possono utilizzare nelle competizioni

Articolo 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 al 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.

Articolo 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 +/- 1mm.). 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.

Articolo 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



Articolo 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

Articolo 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 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.

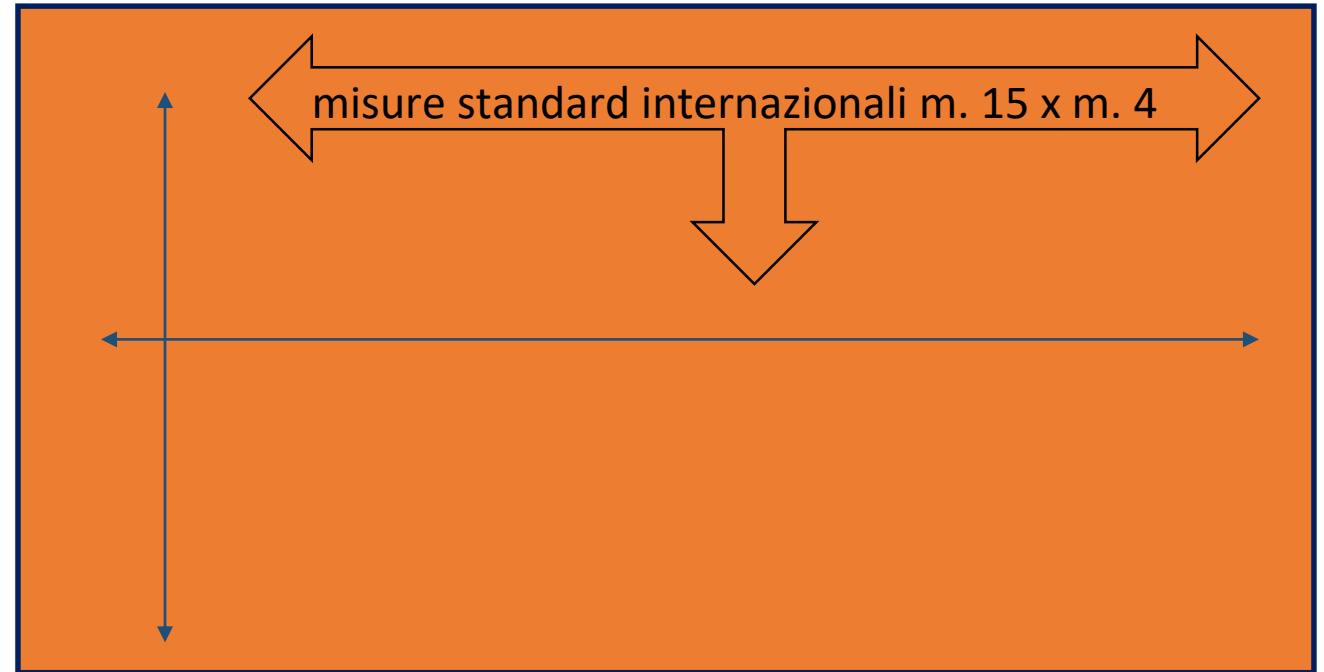
Un'area di gioco comprende un numero indeterminato di terreni delimitati da fili il cui diametro non deve influenzare lo svolgimento del gioco. Questi fili delimitano i vari terreni ma non sono linee di perdita, salvo i fili posti in fondo ai vari terreni e quelli esterni (che delimitano il terreno proibito). 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.

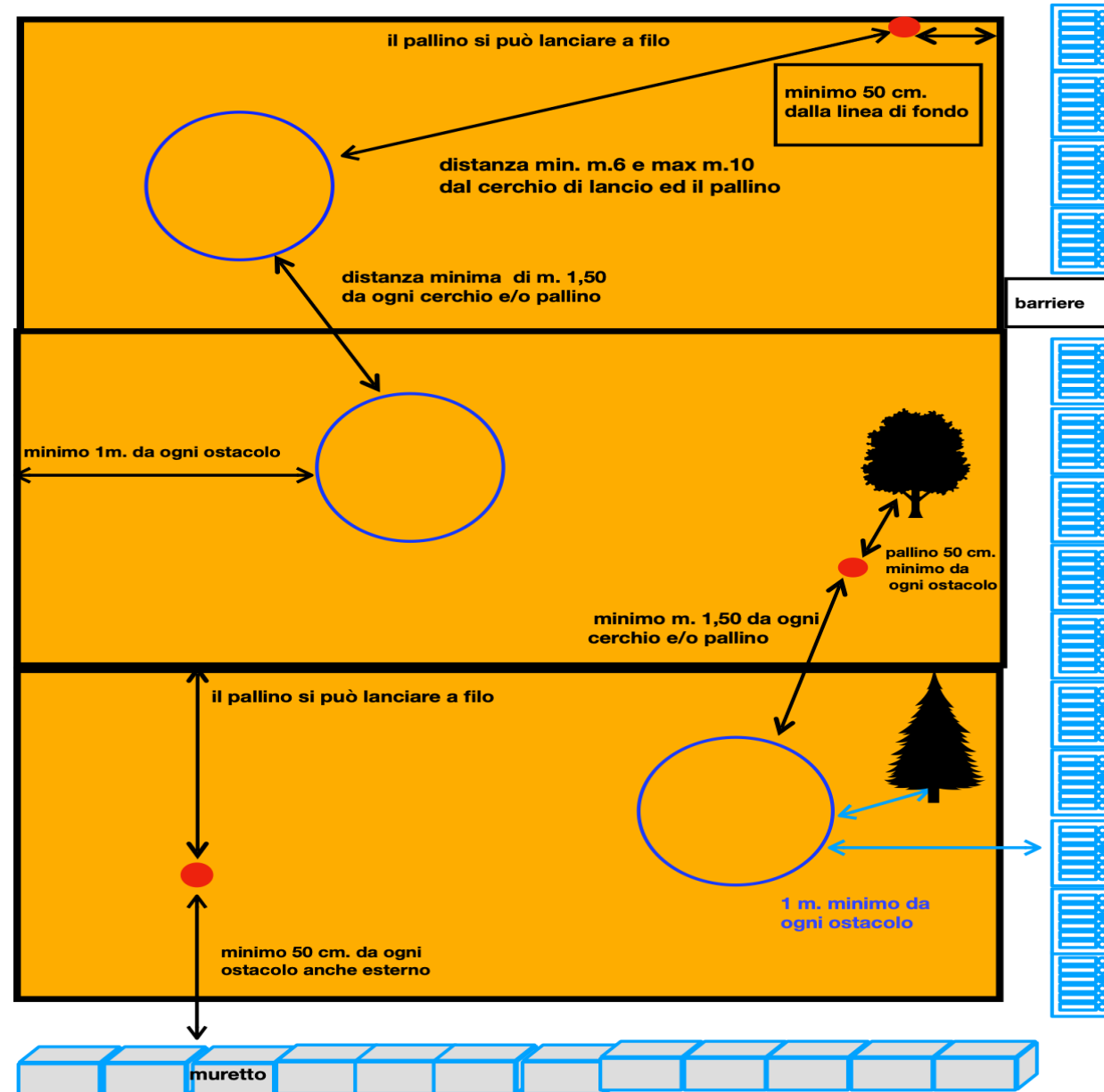
Articolo 5 - Terreni regolamentari

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 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.



DISTANZE MINIME E MASSIME sul terreno di gioco tra di loro del pallino e del cerchio di lancio



Articolo 6 - Inizio della partita e regolamento inerente al 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.

Il cerchio di lancio deve essere tracciato (o posato) a più di 1 m. da ogni ostacolo e ad almeno 1.50 m. da un altro cerchio di lancio utilizzato e/o da un altro pallino di un'altra partita in corso. L'interno del cerchio di lancio può sempre essere "pulito" ed il terreno deve essere ripristinato dopo la fine della giocata.

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 trasgressori incorrono nelle sanzioni previste all'art. 35

Articolo 6 - Inizio della partita

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.

LE 3 FOTO A DESTRA RAFFIGURANO 3 DIFFERENTI LANCI DELLA BOCCIA E/O PALLINO **REGOLARI**

La parte posteriore del piede sinistro è sopra il cerchio
ma non lo tocca

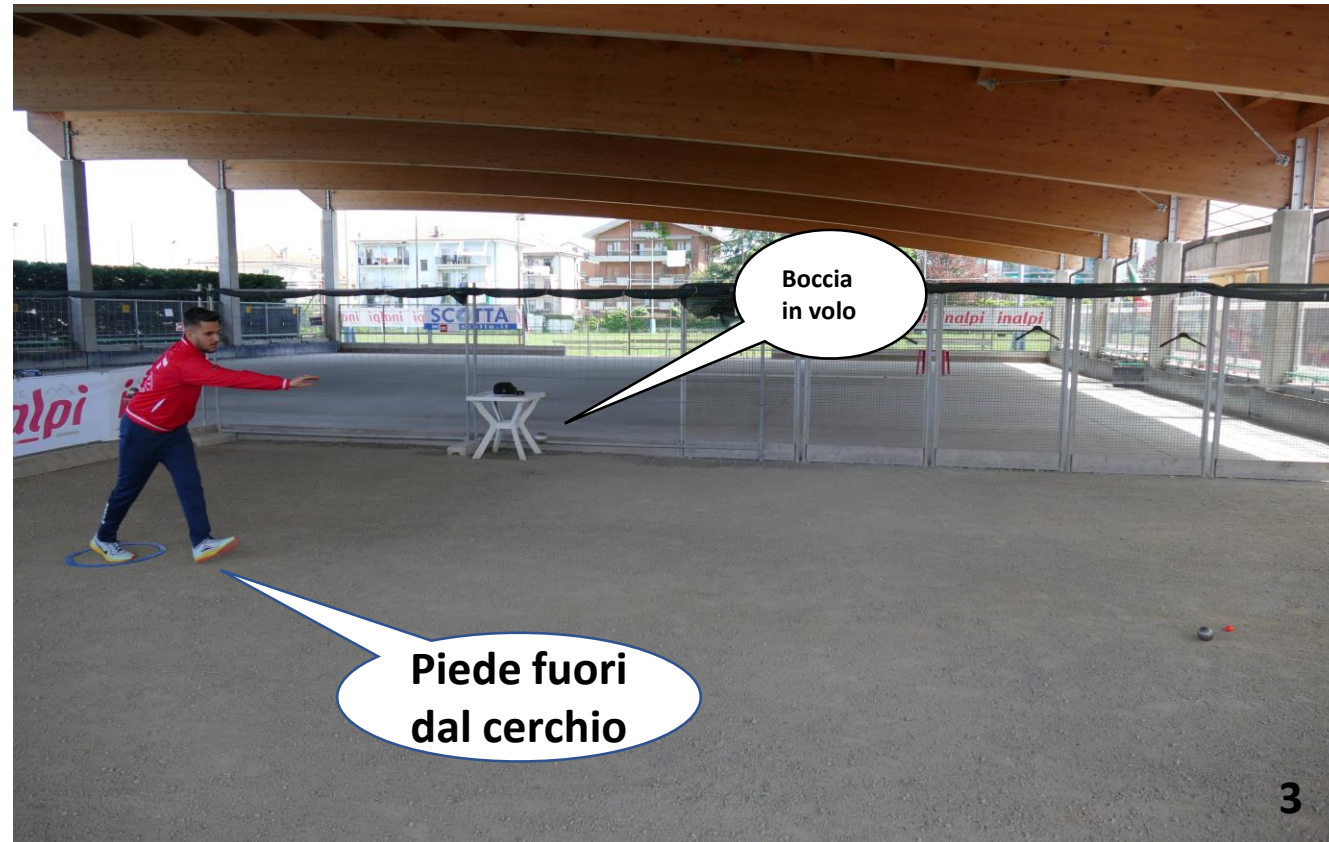


Articolo 6 - Inizio della partita

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 PIEDI NON DEVONO MAI CALPESTARE IL CERCHIO DI LANCIO finché la boccia lanciata e/o tirata non tocchi terra e/o un oggetto

I tiri e/o i lanci nelle foto a destra i piedi calpestano il cerchio, foto 1 e 2, mentre nella 3^a foto il piede sx è fuori dal cerchio di lancio prima che la boccia tirata tocchi terra e/o un oggetto.



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 essere posizionata all'interno del cerchio di lancio.

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. Il cerchio di lancio non è considerato terreno proibito.

In tutti i casi, i cerchi di lancio devono essere segnati a terra prima del lancio del pallino. La squadra che lancia il pallino, deve cancellare tutti i cerchi di lancio situati in prossimità di quello da utilizzare nella giocata.

La Squadra che ha il diritto di lanciare il pallino, sia dopo un sorteggio, sia perché ha marcato dei punti nella giocata precedente, ha diritto ad un solo tentativo. Se fallisce, il pallino viene consegnato alla squadra avversaria che deve posizionarlo regolarmente sul terreno di gioco.

Se il pallino è collocato in una posizione non regolare, il giocatore che ha collocato il pallino riceve un ammonimento **(cartellino tecnico)**. In caso di recidiva viene inflitto a tutta la squadra un nuovo ammonimento, cumulabile a quelli già ricevuti in precedenza. Il lancio del pallino da parte di un giocatore di una formazione non implica per costui l'obbligo di giocare per primo. Il pallino deve essere sempre marcato durante tutte le fasi di gioco.

Nessun reclamo sarà ammesso per un pallino non marcato e lo stesso resterà dove si è fermata. 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 deve essere tracciato o posato a più di 1 m. da ogni ostacolo ed almeno a 1,50 m. da un altro cerchio di lancio.

Articolo 6 - Inizio della partita

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 essere posizionata all'interno del cerchio di lancio.



Articolo 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:
 - a. 6 metri minimo e 10 metri massimo per Under 18 e Senior;
 - b. 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 m. 1,50 da un altro cerchio utilizzato e/o da un altro pallino utilizzati da un'altra partita in corso.
- 3) Che il pallino sia ad un minimo di 50 cm. da qualsiasi ostacolo, dalle linee di fondo e da 1.50 m. da un altro cerchio di lancio e/o da un altro pallino utilizzato da un'altra partita in corso. ATTENZIONE: non è richiesta una distanza minima dalle linee laterali, il pallino può essere lanciato sul limite laterale del campo salvaguardando le distanze indicate al punto precedente.
- 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:

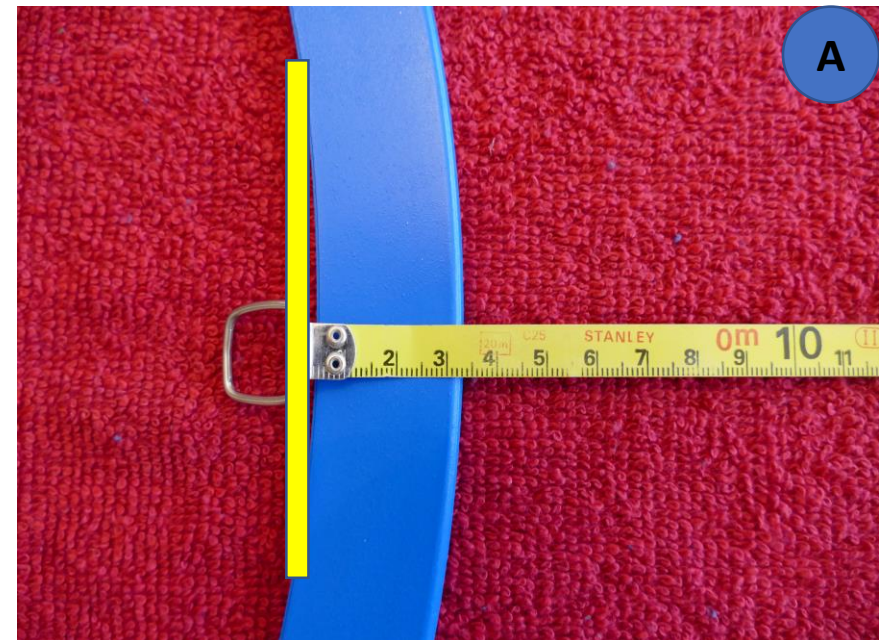
- a) il cerchio di lancio deve essere tracciato a non meno di 1 metro da un ostacolo ed almeno a 1,50 m. da ogni altro cerchio di lancio e/o pallino utilizzati da un'altra partita in corso.
- b) il lancio del pallino non possa essere effettuato alla distanza regolamentare.

ARTICOLO 7 - DISTANZE REGOLAMENTARI PER IL LANCIO DEL PALLINO

AFFINCHÉ IL LANCIO DEL PALLINO SIA CONSIDERATO VALIDO, OCCORRE CHE LA DISTANZA DAL BORDO INTERNO DEL CERCHIO DI LANCIO SIA A 6 METRI MINIMO E 10 METRI MASSIMO DALLA PARTE PIÙ VICINA DEL PALLINO. PER GLI UNDER 18 ED I SENIOR.

LA DISTANZA DAL CERCHIO DI LANCIO SI MISURA COME SPIEGATO NELLE FOTO A DESTRA:

- A) MISURARE PARTENDO DAL LABBRO INTERNO DEL CERCHIO DI LANCIO;**
- B) MISURARE SINO AL PUNTO PIÙ VICINO DAL PALLINO AL CERCHIO DI LANCIO**



Nel primo caso, il giocatore traccerà o poserà il cerchio al limite regolamentare dall'ostacolo o dal terreno proibito o dal cerchio o dal pallino della partita limitrofa. 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.

Articolo 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, deve essere rilanciato. Se il pallino lanciato da un giocatore è fermato da un suo compagno, sarà l'avversario che lo dovrà posizionare 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 un componente della squadra 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 sia regolare oppure che l'Arbitro si sia espresso in tal senso dopo la misurazione. Se l'avversario ha ugualmente giocato una boccia, il pallino è definitivamente considerato come regolare e nessun reclamo è ammesso.

Articolo 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

Articolo 9 –

Annullo del pallino durante la giocata

1^ situazione ... **PALLINO MARCATO** ed uscito dal terreno di gioco regolarmente



2^ situazione ... **PALLINO NON MARCATO** ed uscito dal terreno di gioco regolarmente



Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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 lanciato della squadra che aveva marcato punti in precedenza o che aveva vinto il sorteggio.

Articolo 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 di lancio (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

Articolo 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. 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.

~~È fatto divieto di inumidire le bocce e il pallino.~~ **SOPPRESSO**

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, tocca 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.

Articolo 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 disciplinare)** persistano nel loro comportamento scorretto **(cartellino rosso disciplinare)**.

Articolo 18 - Lancio delle bocce sul terreno di gioco

Nessun giocatore partecipante alla competizione può lanciare per prova la propria boccia durante la partita, anche fuori dal terreno in cui sta giocando. 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.

Articolo 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.

Nelle partite a tempo che si svolgono in un solo campo di gioco, una boccia è nulla quando esce completamente dal campo assegnato.

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

Articolo 19 - Bocce nulle

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.

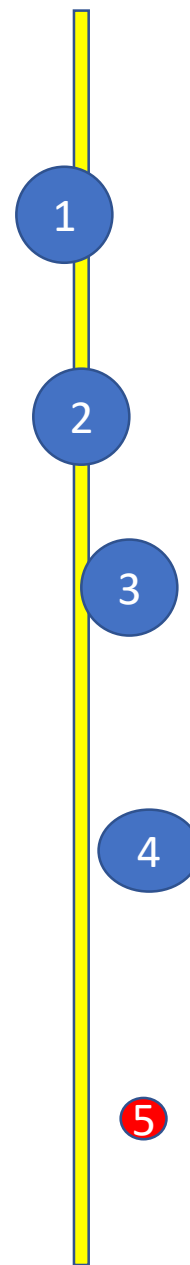
TERRENO DI GIOCO

Le bocce 1, 2 e 3 sono considerate REGOLARI in quanto la loro massa copre parte del cordino laterale

La boccia 4 ed il pallino 5 sono considerati **IRREGOLARI** in quanto la loro proiezione è completamente all'esterno del cordino

CORDINO LATERALE E/O DI FONDO

TERRENO PROIBITO



Articolo 20 - Boccia fermata

Tutte le bocce giocate, fermate o deviate da uno spettatore o dall'Arbitro conservano la posizione dove si sono fermate. Tutte le bocce puntate, fermate o deviate involontariamente da un giocatore della squadra che stava giocando, sono annullate.

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.

Articolo 21 - Tempo concesso per giocare

Dopo il lancio del pallino, il giocatore dispone del tempo massimo di 1 minuto **(deroga in Italia – 45 secondi)** 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

Articolo 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.

Articolo 23 - Giocatore che gioca una boccia non sua

Il giocatore che gioca una boccia non sua riceve un avvertimento **(cartellino tecnico)** 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, se marcati in precedenza (cartellino arancione).

Articolo 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

Articolo 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 successivamente ripristinato. Se gli ostacoli non possono essere tolti ci si aiuterà misurando con un compasso o attrezzi adeguati.

Articolo 26 - Misurazione dei punti

Tocca alla squadra che ha giocato per ultima misurare un punto.

Tuttavia gli avversari possono a loro volta rimisurare. La misurazione deve essere effettuata con gli strumenti adeguati e ciascuna squadra ne deve possedere uno.

È vietato misurare con i piedi.

I giocatori che non osservano questa regola, dopo un avvertimento dell'Arbitro **(cartellino giallo disciplinare)**, incorrono nelle ulteriori sanzioni previste all'art. 35.

Qualunque sia la distanza delle bocce da misurare, o il momento della giocata, l'Arbitro potrà essere interpellato e la sua decisione sarà 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 TV, può decidere che le bocce siano misurate esclusivamente dall'Arbitro.



Articolo 26 - Misurazione dei punti

Qualunque sia la distanza delle bocce da misurare, o il momento della giocata, l'Arbitro potrà essere interpellato e la sua decisione sarà inappellabile.

Durante la misurazione, i giocatori si devono tenere ad almeno 2 m. di distanza dall'Arbitro che sta misurando.

Articolo 27 - Bocce raccolte dal terreno

È 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 giocarle.

Articolo 28 - Spostamento delle bocce o del pallino

Se 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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

Articolo 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 30 minuti dal fischio d'inizio e/o dalla ripresa delle partite è eliminata dalla competizione **(in Italia esiste una deroga)**. 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. , 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

Articolo 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 30 minuti 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. Le giocate successive sono considerate iniziate quando le bocce della giocata precedente si sono fermate.**

Articolo 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.

Articolo 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

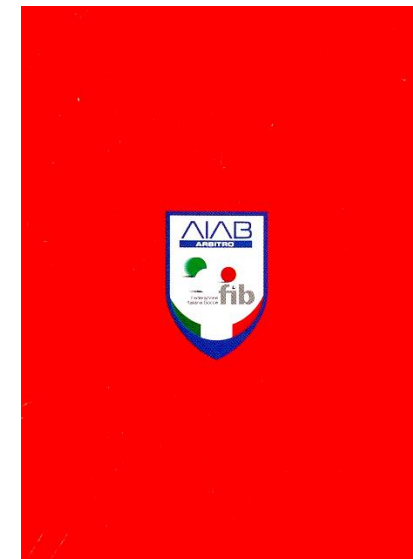
**CARTELLINO GIALLO
TECNICO**
= Avvertimento e
nessun'altra sanzione



CARTELLINO ARANCIONE
= doppio GIALLO con
annullo di una bocchia
giocata e/o da giocare



CARTELLINO ROSSO TECNICO
= espulsione dalla partita in corso ed
i suoi compagni continuano la
partita.
Al termine della stessa, se la squadra
ne avrà i diritti, potrà rientrare.



**Tutte le sanzioni tecniche
(cartellini) si azzerano al
termine di ogni partite**

**CARTELLINO GIALLO
DISCIPLINARE**

**CON SEGNALAZIONE SUL
RAPPORTO DI GARA**



**CARTELLINO ROSSO
DISCIPLINARE**

- 1) DOPPIO GIALLO**
- 2) ROSSO DIRETTO
CON DENUNCIA AL
GIUDICE SPORTIVO**



Non bagnare gli oggetti in uso con la saliva (**deroga in Italia**); coloro che infrangeranno questa norma incorreranno nei seguenti provvedimenti disciplinari: alla prima infrazione scatterà il giallo (avvertimento) ed alla seconda scatterà il rosso (squalifica del giocatore in difetto).

**ATTENZIONE: I GIOCATORI
POSSONO UTILIZZARE UN PANNO
IMBEVUTO D'ACQUA PER
ELIMINARE LA TERRA DALLA
BOCCIA.**

Articolo 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.

Articolo 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 potrà, se constaterà che lo svolgimento della gara non può più essere assicurata, richiedere alla Giuria o al Comitato organizzatore, di interrompere tutte le partite in corso o anche la competizione stessa.

Articolo 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 e l'applicazione delle sanzioni previste all'art. 39.

Articolo 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.

Articolo 40 - Doveri degli Arbitri

Gli Arbitri designati sono incaricati di sorvegliare affinché venga rigorosamente applicato il regolamento di gioco. A prescindere dalla gravità delle infrazioni, essi sono autorizzati ad escludere per una partita o a squalificare dalla competizione ogni giocatore o tutta la squadra che si rifiutano di adeguarsi alle loro decisioni.

Articolo 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.

Regolamento di Gioco approvato dal Comitato Esecutivo della F.I.P.J.P. dicembre 2020

DEROGHE DA APPLICARE IN TUTTE LE COMPETIZIONI SVOLTE IN ITALIA

Articolo 1 – Divieto di umidificare mani e attrezzatura con la saliva

Con riferimento all'articolo 16 del “regolamento di gioco, che di fatto elimina il divieto di inumidire le bocce e il pallino, è vietato ai giocatori inumidirsi le mani e le bocce con la saliva.

Articolo 2 – Tempo concesso per giocare

Con riferimento all'articolo 21 del “regolamento di gioco” il giocatore dispone del tempo massimo di 45 secondi per giocare sia le bocce che il pallino.

Articolo 3 – Penalità per i ritardi di squadre e giocatori

Con riferimento all'articolo 32 del “regolamento di gioco” nel caso di competizione con poule iniziale la squadra che si presenta dopo 30 minuti dal fischio di inizio avrà la sconfitta a tavolino della prima partita, ma potrà disputare la seconda partita della poule. In caso di ulteriore ritardo, dopo 30 minuti dall'inizio della seconda partita della poule in poi la squadra sarà eliminata dalla competizione.

Articolo 4 – Provvedimenti tecnici

Con riferimento all'articolo 35 del “regolamento di gioco” ad eccezione che nelle competizioni Internazionali, l'arbitro, per ogni sanzione tecnica quale:

- Boccia giocata in modo irregolare calpestando il cerchio di lancio;
- Fuoriuscita del giocatore dal cerchio di lancio prima che la boccia tocchi terra e/o l'ostacolo;

Egli deve rilevare l'irregolarità con un colpo di fischietto e nessun cartellino verrà comminato, quindi per ogni infrazione tecnica di cui in epigrafe è previsto l'annullamento della boccia giocata, con l'applicazione per l'avversario della regola del vantaggio.

Articolo 5 – Interruzione delle partite senza tempo determinato

Con riferimento all'articolo 37 del “regolamento di gioco” in nessun caso potrà essere interrotta una partita che si disputa senza limite di tempo ma disciplinata dal punteggio massimo senza che l'arbitro non senta prima il parere di entrambe le formazioni coinvolte.

Articolo 6 – Norme generali per le partite a tempo determinato

Tutte le partite terminano al raggiungimento del punteggio stabilito (di norma 13 punti) o allo scadere del tempo programmato dall'Ente Organizzatore (da un minimo di 38 ad un massimo di 120 minuti). Al suono della sirena o del fischio dell'Arbitro si termina la giocata in corso.

Nel caso in cui il punteggio stabilito non è stato raggiunto al termine della giocata sono obbligatorie ulteriori 2 giocate supplementari.

In caso di parità dopo le giocate supplementari, se previsto dal regolamento della competizione, verrà effettuata un'ulteriore giocata senza annullo del pallino che dovrà essere obbligatoriamente marcato. Se per effetto di gioco, dopo essere stato colpito, il pallino esce dal terreno di gioco, dovrà in ogni caso essere riposizionato dove era prima di essere stato colpito.

Se, in finale di partita, al termine della giocata resta ancora del tempo (anche minimo) ed il punteggio previsto non è stato raggiunto, un'ulteriore giocata è obbligatoria (tale giocata non è da considerarsi supplementare).

Nella giocata a tempo, in caso di misurazione o altro, il tempo perduto non può essere recuperato a meno che queste operazioni siano finalizzate alla perdita di tempo. L'arbitro può allora decidere di fare effettuare una giocata supplementare e/o di comminare alla squadra in difetto un cartellino giallo **(tecnico).**

È consigliabile un orologio con il tempo a scalare, visibile da parte dei giocatori.

Le suddette DEROGHE annullano tutte quelle previste nei vari regolamenti Regionali e/o Provinciali al fine di adeguare in modo uniforme lo svolgimento del gioco a partire dal 1° gennaio 2021