



# PROMEMORIA

## PETANQUE 2019/2020

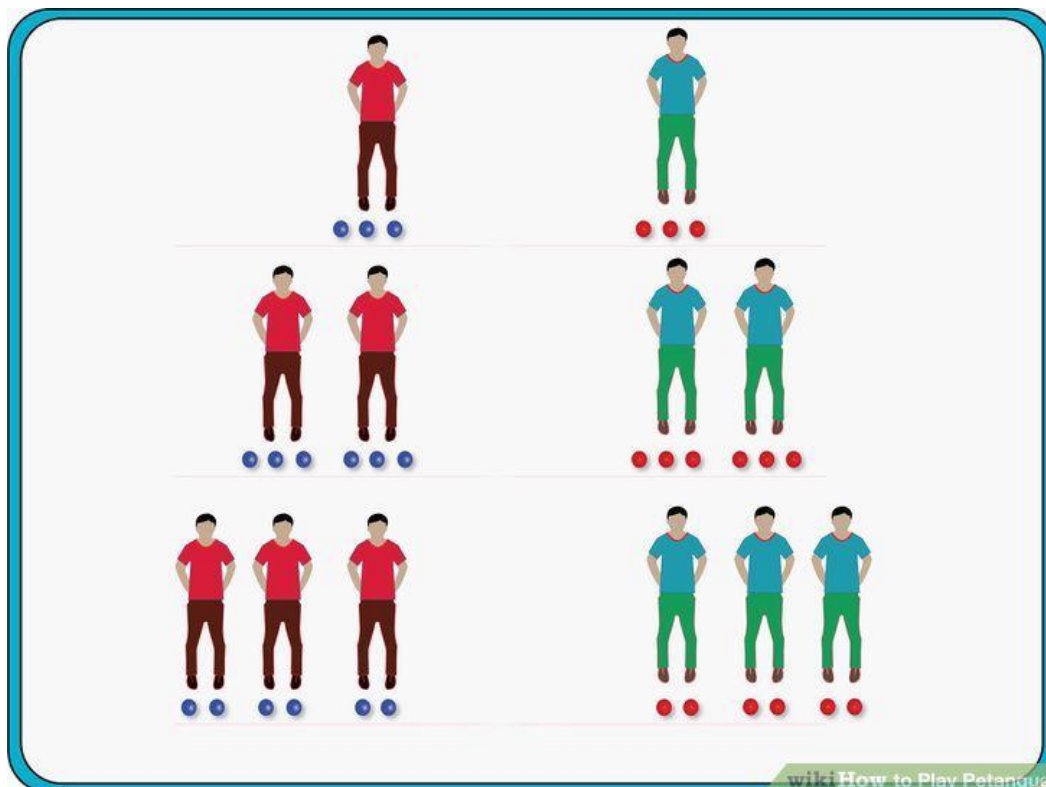
Indice:

Prontuario delle principali normative del Regolamento Internazionale per la stagione 2020;

Deroghe al Regolamento Internazionale Valide in Italia per la Stagione 2020.

## REGOLAMENTO TECNICO INTERNAZIONALE

### Art. 1 – Formazioni Ammesse.

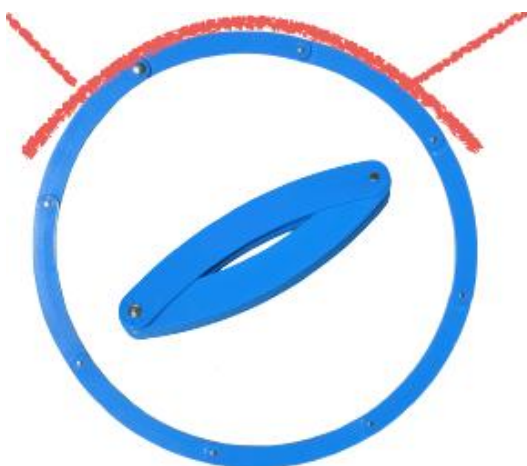


### Art. 3 – Pallino

**PESO: Min 10 g Max 18 g**  
**Diametro: 30 mm +/- 1 mm**



Il peso del pallino deve essere compreso tra i 10 e 18 g.; il pallino deve avere un diametro pari a 30 mm. Con tolleranza +/- 1 mm. Nessun Pallino colorato o meno, può essere alzato da terra con una calamita, quindi il pallino deve essere sprovvisto di anime in metallo.



#### Art. 6 – Regole relative al cerchio di gioco

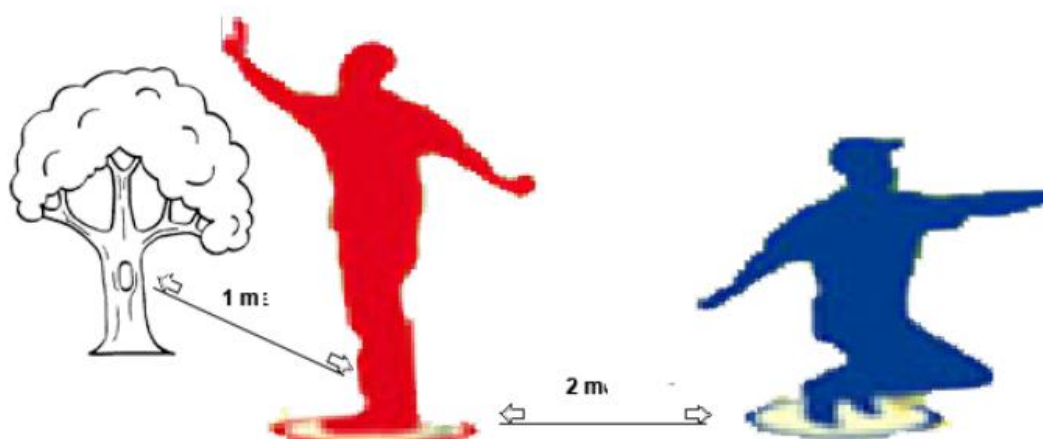
I cerchi Pieghevoli sono esclusivamente quelli con il logo F.I.P.J.P; i restanti cerchi sono quelli normalmente in uso durante le manifestazioni F.I.B..

Il giocatore, all'inizio della giocata è obbligato, una volta posizionato il cerchio a MARCARLO A TERRA con un semicerchio tracciato attorno allo stesso.

Una squadra può lanciare il pallino una sola volta, indipendentemente che la partita sia a tempo o no; in caso di lancio errato, la squadra avversaria avrà l'obbligo di posizionarlo a terra nei limiti consentiti dal regolamento. Il posizionamento a terra che non rispetta i limiti del regolamento NON crea nessun vantaggio per la squadra avversaria ( quella che ha sbagliato il primordiale lancio di inizio giocata ); in questo caso sarà sempre la medesima squadra che dovrà riposizionare nuovamente il pallino in posizione valida.

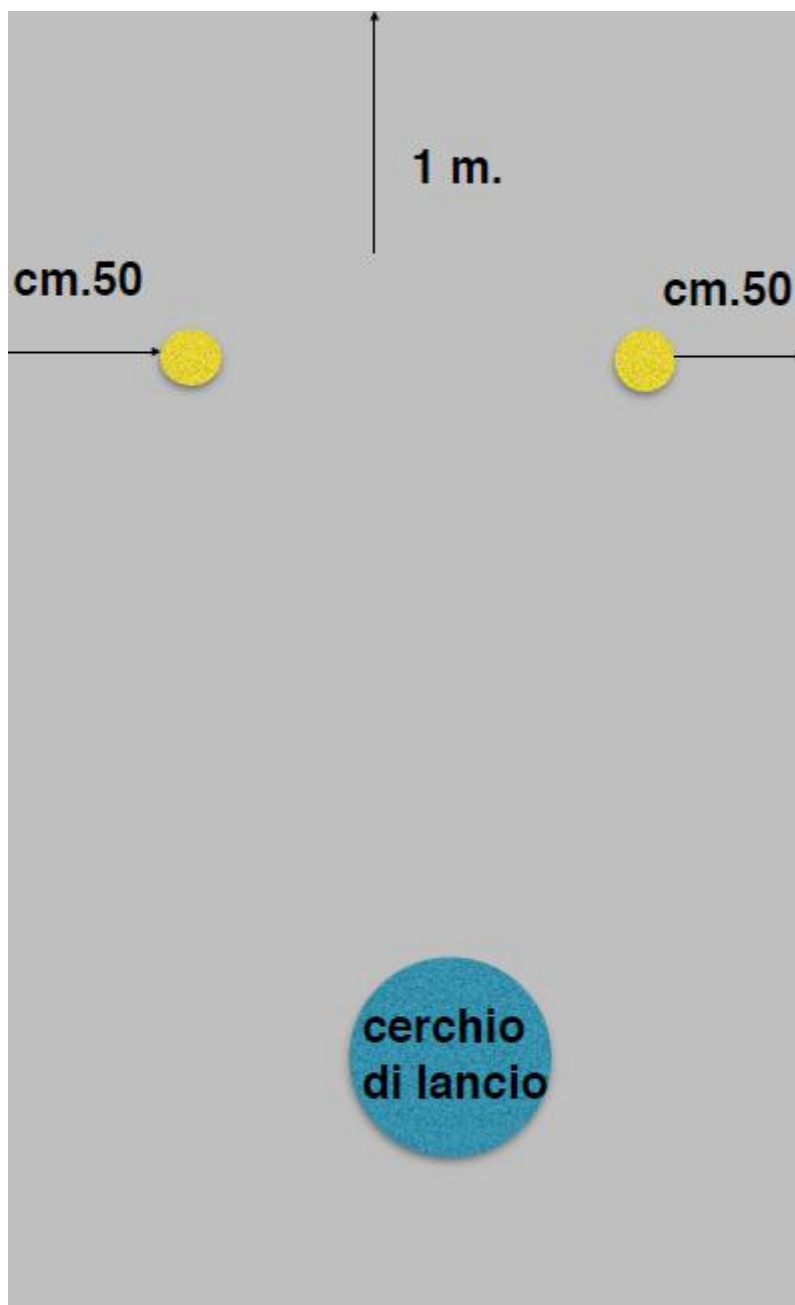
Se un giocatore solleva da terra il cerchio di lancio anche inavvertitamente, lo stesso dovrà essere riposizionato nella posizione precedente e solo la squadra avversaria potrà continuare a giocare le proprie bocce, se ne è in possesso.

#### Art. 7 – Distanza del Cerchio



Il cerchio deve essere posizionato ad almeno metri 2.00 dal cerchio del campo limitrofo, ed ad almeno metri 1.00 da ogni ostacolo, indipendentemente che si giochi su terreno

tracciato o terreno libero. Nelle partite a tempo l'esterno del terreno di gioco è considerato terreno proibito, quindi il cerchio di lancio deve essere posizionato ad almeno 1.00 metro da ogni ostacolo ed almeno a metri 2.00 da ogni altro cerchio; il pallino deve essere lanciato e/o posizionato ad almeno 50 centimetri dalle linee laterali ed 1.00 metro dalla linea di fondo.



Nella partita tradizionale ( senza limiti di tempo ) il pallino deve essere lanciato ad 1.00 metro da ogni ostacolo o dal limite più vicino di un terreno proibito ed a 1.00 metro dalle testate.

### **TEMPO CONCESSO PER IL LANCIO DEL PALLINO**

- 1) Il lancio del pallino deve avvenire con un tempo massimo di 1.00 minuto;
- 2) Il posizionamento del pallino a seguito di lancio non regolare deve avvenire senza perdite di tempo.

#### **Art. 8 – Pallino fermato.**

- 1) Il pallino fermato da Arbitro, avversario, spettatore, animale, oggetto mobile ( es. boccia proveniente da altro terreno di gioco ) **DEVE ESSERE SEMPRE RILANCIATO.**
- 2) Se il pallino lanciato da un giocatore viene fermato da un suo compagno di squadra, l'avversario lo posiziona a terra regolarmente.

La prima boccia deve sempre essere giocata dalla squadra che ha marcato il punto nella giocata precedente, o dalla squadra che ha vinto il sorteggio per il lancio del pallino all'inizio della partita.

#### **Art. 20 – Boccia fermata volontariamente.**

Il giocatore che volontariamente ferma una boccia in movimento subisce il provvedimento della squalifica di tutta la squadra tramite il CARTELLINO ROSSO.

#### **Art. 21 – Tempo di gioco.**

Indipendentemente che la partita si a tempo o senza limite, il tempo a disposizione per ciascun giocatore per il lancio di pallino e boccia è pari ad 1.00 minuto.

#### **Art. 26 – Posizione delle formazioni durante la misurazione dell'arbitro.**

Quando l'arbitro misura un punto le formazioni devono posizionarsi ad almeno 2.00 metri di distanza.

#### **Art. 27 – Bocce alzate dal campo**

Se il giocatore della squadra A raccoglie da terra le sue bocce inavvertitamente credendo che non ce ne siano altre da giocare, la sua squadra A non potrà giocare le proprie, mentre la squadra B continuerà la giocata, se in possesso ancora di bocce.

#### **Art. 32 – Uscita del giocatore dal campo – Malore del Giocatore**

L'uscita del giocatore dal terreno di gioco è AUTORIZZATA esclusivamente dall'Arbitro.



Egli dovrà rientrare in tempo per giocare le sue bocce, se ancora in possesso, in quanto la partita deve proseguire e non sono consentite eccezioni. Quindi, se il giocatore non rientra in tempo, gli verrà annullata la/le boccia/e da giocare una ogni minuto, come da regolamento.

Questo significa che un atleta può chiedere di uscire anche se deve ancora giocare tutte o alcune delle sue bocce. L'uscita senza autorizzazione prevede le sanzioni previste dall'art.35

In caso di malore constatato da un medico, il gioco può essere interrotto per un massimo di un quarto d'ora, tempo che verrà recuperato nella partita in corso. Se il malore non è comprovato, la squadra verrà esclusa dalla competizione.

### **Art. 33 – Lancio del Pallino**

Il lancio del pallino è considerato valido nell'istante in cui lo stesso esce dalla mano (sganciato), indipendentemente dalla validità del lancio.

### **Art. 35 – Provvedimenti durante il corso della partita**

#### **Cartellino Giallo**

Viene utilizzato come AVVERTIMENTO e non prevede annullamento della boccia giocata, deve essere attribuito al giocatore che per prima volta calpesta il cerchio di lancio o tocca il terreno in modo irregolare o tappa più di un buco o esce dal terreno di gioco senza autorizzazione.

#### **Cartellino Arancione**

Al successivo errore ( irregolarità di cui al punto precedente ) l'arbitro attribuisce al giocatore recidivo il cartellino Arancione, questo prevede l'annullamento della boccia giocata con il ripristino del gioco, se gli oggetti spostati dalla boccia irregolare risultavano regolarmente marcati a terra, salvo la regola del vantaggio.

#### **Cartellino Rosso**

Al successivo errore commesso dal giocatore che ha già subito il cartellino arancione, succede il cartellino rosso che prevede l'annullamento della boccia giocata, il ripristino del gioco salvo regola del vantaggio e l'esclusione dalla partita del giocatore che ha subito il provvedimento.

Se un giocatore supera il tempo consentito per il lancio del pallino e/o della boccia, la squadra viene sanzionata con un CARTELLINO GIALLO ( quindi uno a testa ) e se uno o più giocatori di quella squadra erano già stati sanzionati con un CARTELLINO GIALLO, verranno annullate una boccia cadauno nella stessa giocata o nella successiva se le hanno già tirate tutte e presentato loro un CARTELLINO ARANCIONE.



I cartellini Giallo – Arancione – Rosso sono utilizzati per infrazioni di gioco ( provvedimenti tecnici ) si azzerano alla fine di ogni giornata di gioco; quindi si azzerano al termine della giornata se la gara dura più giorni. Il Cartellino Rosso ( Provvedimento Tecnico ) prevede l'esclusione dell'atleta per la partita in corso; lo stesso atleta potrà rientrare per la partita successiva, anche nella stessa giornata, se la formazione avrà i titoli per proseguire la competizione. Lo stesso atleta, una volta rientrato, alla successiva infrazione sarà sanzionato con il provvedimento del cartellino giallo tecnico.

### **Artt. 38 e 39 – Sanzioni Disciplinari**

IL CARTELLINO ROSSO ESPOSTO PER UNA INFRAZIONE DISCIPLINARE PREVEDE L'ESCLUSIONE DEFINITIVA DELL'INTERA SQUADRA DALLA COMPETIZIONE E DEVE ESSERE SEGUITO OBBLIGATORIAMENTE DALLA RELATIVA DENUNCIA AL GIUDICE SPORTIVO.

È vietato durante la partita e principalmente in campo:

- 1) Giocare a torso nudo;
- 2) L'utilizzo di ogni tipologia di sandalo anche se chiuso;
- 3) Fumare in campo, anche la sigaretta elettronica;
- 4) L'utilizzo del Cellulare.

## **DEROGHE VALIDE PER TUTTE LE COMPETIZIONI F.I.B. SPECIALITA' PETANQUE SUL TERRITORIO NAZIONALE STAGIONE 2019/2020**

### **Dimensioni del Terreno di Gioco, Lancio del pallino, Distanze.**

In presenza di terreni di gioco con misure inferiori a m. 15.00 x m. 4.00, previste dalle normative internazionali, sul territorio nazionale sono autorizzate le seguenti deroghe:

- 1) nella partita a tempo determinato, il pallino potrà essere lanciato al massimo a 20 cm. di distanza dalle linee laterali ed a 50 cm. dalla linea di fondo;
- 2) nella partita tradizionale, il pallino potrà essere lanciato al massimo a 50 cm. da ogni ostacolo posto all'interno del terreno di gioco e dal limite più vicino di un terreno proibito ed a 50 cm. dalla linea di fondo;
- 3) il cerchio di lancio deve essere posizionato ad almeno 1 m. dal cerchio di lancio più vicino e a 50 cm da ogni ostacolo, posto anche esternamente al terreno di gioco;
- 4) nelle gare Provinciali e Regionali, con campi aventi misure minori a quelle previste dalle normative internazionali, è autorizzata la partita tradizionale ai 13 punti su di un solo terreno di gioco applicando le direttive esposte nel punto 1) delle deroghe da applicare in tutto il territorio nazionale;

### **Definizione di Ostacolo**

Per "ostacolo" si intende un impianto fisso al suolo ( muro, recinzione, albero, ramo, staccionata, costruzione, ecc ) posto in aderenza al terreno di gioco o al suo interno, che impedisce la visione normale del gioco e del posizionamento del pallino.

### **Tempo della giocata**

In tutte le competizioni su suolo nazionale, il lancio del pallino e della boccia deve essere effettuato nel tempo massimo di 45 secondi ed il giocatore, se autorizzato ad uscire dal terreno di gioco, deve rientrare in tempo per giocare la/le proprie bocce una ogni 45 secondi, come da regolamento, passato il tempo concesso, gli verrà annullata una boccia ogni 45 secondi.

### **Deroga all'Art. 35 R.T.I., Provvedimenti durante il corso della partita.**

Ad eccezione che nelle competizioni Internazionali l'Arbitro, per ogni sanzione tecnica quale:

1. Boccia giocata in modo irregolare calpestando il cerchio di gioco:





2. Fuoriuscita dell'atleta dal cerchio prima che la boccia tocchi terra e/o l'ostacolo;

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

### **Cartellino Giallo ( provvedimento tecnico )**

Viene utilizzato come AVVERTIMENTO e comminato quando:

1. viene toccato il terreno in modo irregolare, si tappa più di un buco o lo si tappa in modo irregolare;
2. si esce dal terreno di gioco senza autorizzazione;
3. non si segna a terra il cerchio di gioco ad inizio giocata;
4. si posiziona il pallino in posizione irregolare in applicazione dell'art. 8 del R.T.I.;
5. perdita di tempo, giocata effettuata oltre i 45 secondi ( il cartellino giallo deve essere comminato a tutti i componenti della formazione );

Se un giocatore supera il tempo consentito per il lancio del pallino e/o della boccia, la squadra viene sanzionata con un CARTELLINO GIALLO e se uno o più giocatori della squadra sono già stati sanzionati, verrà annullata a loro una boccia nella stessa giocata o nella successiva se le hanno già lanciate tutte, con il camminamento di un CARTELLINO ARANCIONE.

### **Cartellino Arancione ( provvedimento tecnico )**

Viene comminato per sommatoria di cartellini gialli, implica sempre l'annullamento della boccia giocata con il ripristino del gioco, se gli oggetti spostati dalla boccia irregolare risultano regolarmente segnati a terra, salvo la regola del vantaggio. Il cartellino arancione per perdita di tempo e recidività per perdita di tempo implica l'annullamento di una boccia cadauno i componenti della squadra; se le bocce per la giocata in corso risulteranno già lanciate, l'annullamento avverrà nella giocata successiva.

### **Cartellino Rosso ( provvedimento tecnico )**

Viene comminato dall'Arbitro all'atleta o alla formazione che commette una delle infrazioni tecniche indicate in epigrafe anche in partite diverse della medesima competizione a cui è già stato comminato un cartellino arancione.

Prevede l'esclusione dell'atleta e/o dell'intera squadra per la partita in corso; lo stesso atleta o la stessa formazione potranno rientrare nella partita successiva, se in possesso dei titoli per proseguire la competizione.



Qualsiasi provvedimento Tecnico, compresi quelli che prevedono il comminamento di un cartellino ( giallo/arancione/rosso ), deve essere segnalato dall'arbitro con un colpo di fischiello.

### Durata dei provvedimenti tecnici

Le irregolarità tecniche in epigrafe sono cumulabili nelle partite facenti parte della medesima competizione e si annullano solo nel caso in cui la competizione duri più di un giorno, in quel caso, nella seconda giornata di gara, i provvedimenti comminati nella giornata precedente verranno azzerati. **I provvedimenti tecnici non prevedono alcuna segnalazione sul rapporto di gara e nessuna segnalazione al giudice sportivo.**

### PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI

Le sanzioni disciplinari durano per tutta la manifestazione **e implicano obbligatoriamente da parte dell'Arbitro di Gara la segnalazione sul rapporto di gara e la segnalazione al Giudice Sportivo.**

**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° ottobre 2019**