



***Specialità Petanque***

***Regolamento Tiro Combinato***

## Sommario

---

<b>REGOLAMENTO COMBINATO</b> .....	<b>2</b>
1- <b>Formazione</b> .....	<b>2</b>
2- <b>Principio del gioco</b> .....	<b>2</b>
3- <b>Svolgimento della prova</b> .....	<b>2</b>
a) Lancio del pallino e tracciamento del cerchio “postazione di tiro” .....	2
b) Tracciatura del cerchio “obiettivo” .....	3
c) Il punto .....	4
d) Il tiro.....	4
4- <b>Casi particolari, bocce che restano</b> .....	<b>5</b>
5- <b>Raccomandazioni</b> .....	<b>5</b>
6- <b>Errori</b> .....	<b>5</b>
7- <b>Parità</b> .....	<b>5</b>

## REGOLAMENTO COMBINATO

### 1- Formazione

Questa prova si gioca individualmente e/o coppia con 3 bocce per giocatore sulla lunghezza di 8 giocate.

### 2- Principio del gioco

Il puntatore deve collocare il maggior numero di bocce dentro un obiettivo costituito da un cerchio del diametro di mt 1, tracciato sul terreno il più visibile possibile dai giocatori e dal pubblico.

I giocatori sono obbligati, in una stessa giocata, a puntare o a tirare tutte le bocce a disposizione. Dopo sorteggio, il vincitore sceglie di tirare o di puntare (invertendo il ruolo nella seconda e così di seguito) e lancia il pallino (per due giocate consecutive).

### 3- Svolgimento della prova

#### a) Lancio del pallino e tracciamento del cerchio "postazione di tiro"

Il giocatore (designato dal sorteggio per iniziare il gioco) deve segnare sul terreno di gioco un cerchio "postazione di tiro" del diametro di cm 50.

Dalla postazione di tiro il giocatore lancia il pallino osservando le seguenti normative:

4 m. minimo e 8 m. massimo per gli Under 12

5 m. minimo e 9 m. massimo per gli Under 15

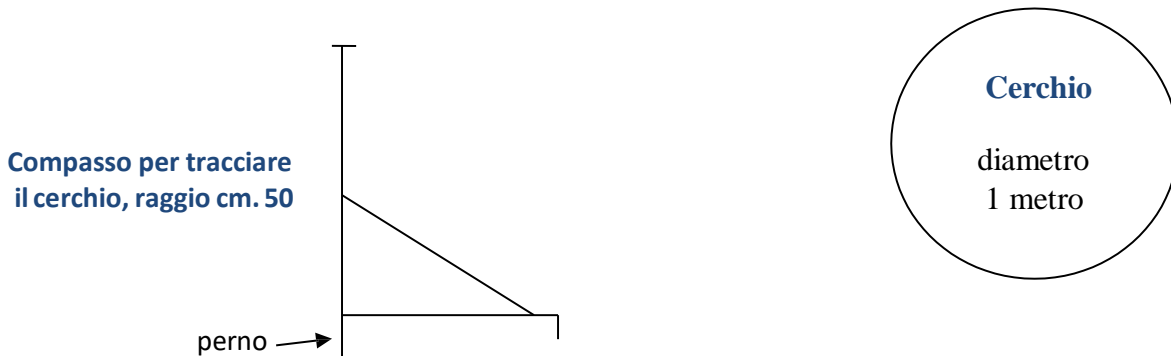
6 m. minimo e 10 m. massimo per gli Under 18 e per tutte le altre categorie.

Il pallino è lanciato dallo stesso giocatore per due giocate consecutive (una giocata come puntatore e una giocata come tiratore o viceversa); resta fisso durante tutta la giocata. Se viene smosso dalla boccia puntata, viene rimesso al suo posto dopo aver valutato eventuali "biberon". Non deve essere 'marcato' in caso di tiro perché deve essere tolto dalla sua posizione, dall'avversario del tiratore.

Se il lancio del pallino è non regolamentare, sarà collocato dall'avversario in posizione regolare.

**b) Tracciatura del cerchio "obiettivo"**

Il cerchio obiettivo va disegnato con il compasso posizionando il perno dove sistemato il pallino



Il cerchio obiettivo è tracciato dal giocatore che non ha lanciato il pallino.

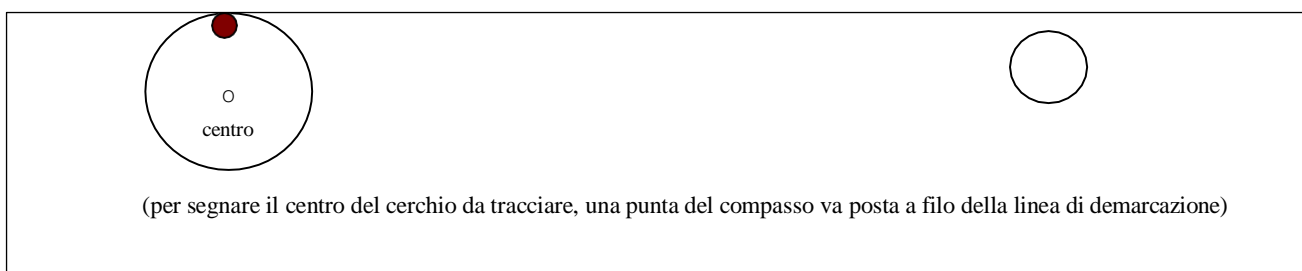
Il pallino, lanciato dal giocatore, si ferma in un punto qualsiasi del terreno di gioco del Campo Regolamentare ed entro le distanze previste al punto a.

Si possono presentare due possibilità:

**Figura 1:** Il pallino è dentro la zona centrale del terreno di gioco. Il pallino è il centro del cerchio obiettivo.



**Figura 2:** Il pallino è lungo la linea di demarcazione del campo. Il cerchio obiettivo è tangente alla linea di demarcazione



Il cerchio è tracciato come indicato nelle figure 1 o 2, dal giocatore che non ha lanciato il pallino.

Il pallino resta fisso: se è smosso da una boccia puntata o tirata è rimesso al suo posto dal giocatore responsabile dello spostamento.

Il pallino e la boccia lanciata **devono essere obbligatoriamente marcate** sul terreno di gioco con due linee a 90 gradi.

### **c) Il punto**

Il giocatore che inizia il gioco lancerà il pallino per due giocate consecutive; fermo restando l'alternanza dei ruoli, sarà l'avversario a lanciare il pallino per le successive due giocate.

Il puntatore che inizia il gioco invertirà il ruolo nella seconda giocata, e così di seguito. Il giocatore che ha puntato nella quarta giocata punterà ancora nella quinta.

Quando il puntatore ha collocato una boccia nel cerchio, il tiratore deve colpirla. Il puntatore può soltanto rigiocare quando il tiro è riuscito.

La boccia è validamente puntata, quando si ferma all'interno del cerchio o, se esternamente, il suo cerchio massimo rimane tangente alla circonferenza tracciata sul suolo.

La boccia giudicata non valida deve essere ritirata dal campo.

Alla fine di ogni giocata, il giocatore deve lanciare il pallino nel senso opposto rispetto al precedente lancio, sul medesimo terreno di gioco utilizzato.

**Punteggio** Ogni boccia validamente puntata guadagna:

>> 1 punto.

>> Il "biberon": 2 punti.

Sarà considerato come biberon la boccia che si ferma a meno di cm 0,5 dal pallino.

### **d) Il tiro**

Il tiro permette di segnare, quando la boccia avversaria, regolarmente colpita si perde rispetto al cerchio, cioè se il suo cerchio massimo oltrepassa il limite esterno della circonferenza tracciata sul suolo.

La boccia soltanto spostata dentro al cerchio è rimessa al suo posto. Dopo un tiro valido tutte le bocce devono essere ritirate dal campo.

**Punteggio** Ogni tiro valido guadagna

>> 1 punto

>> la "ferma" dentro al cerchio: 2 punti.

#### 4- Casi particolari, bocce che restano:

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

#### 5- Raccomandazioni

E' necessario, per un'immediata comunicazione con il pubblico, aggiornare il tabellone dei punteggi dopo ogni boccia giocata. E' anche necessario affiggere il numero progressivo della giocata in corso (da 1 a 8), per facilitare lo svolgimento dell'incontro. Il cerchio obiettivo dovrà essere tracciato in modo che sia perfettamente visibile dagli spettatori e dal giocatore.

#### 6- Errori

In caso di errore nell'alternanza del lancio del pallino o nell'alternanza del punto e del tiro:

- a) Se l'errore è constatato nel corso della giocata, questa viene annullata e ripetuta correttamente.
- b) Se l'errore è constatato alla fine della giocata, questa resta valida. L'Arbitro ristabilirà, se possibile, l'equilibrio nel corso delle giocate che restano dando la priorità alla corretta alternanza del punto e del tiro.
- c) Se l'errore è constatato alla fine della partita, il risultato resta acquisito.

#### 7- Parità

In caso di parità non prevista dal regolamento della competizione, saranno effettuate due giocate supplementari con due bocce per giocatore, fino alla scomparsa della parità. Il pallino sarà lanciato una volta da ciascun giocatore e dalla stessa parte del campo.

**Le sopra indicate normative e disposizioni annullano tutte le precedenti.**

**Allegato 1 – Foglio incontro**

	<p><b>Federazione Italiana Bocce - PETANQUE</b></p> <p><b>COMBINATO</b></p>
--	---

SOCIETA':	SOCIETA':
GIOCATORE:	GIOCATORE:

TIRO	PUNTO			CAMPO N°:	TIRO			PUNTO
	1	2	3		1	2	3	
				PUNTI	GIOCATATA	PUNTI		
				1°				
				2°				
				3°				
				4°				
				5°				
				6°				
				7°				
				8°				

TOTALE PUNTI	TOTALE PUNTI
ARBITRO DI GARA	

PUNTEGGI PUNTO:	BOCCIA NEL CERCHIO: 1 PUNTO	BIBERON: 2 PUNTI	
PUNTEGGI TIRO:	BOCCIA COLPITA: 1 PUNTO	CARREAU: 2 PUNTI	PALLINO COLPITO: 2 PUNTI

TIRI AL PALLINO: MASSIMO DUE TIRI PER GIOCATO