

Modulo di rilevazione punti - specialità Combinato (ex P.T.O.)
Formazione 1

	Punteggio finale
--	---------------------

 Arbitro di
partita

	Punteggio finale
--	---------------------

Formazione 2

	1ª Boccia	2ª Boccia	3ª Boccia	4ª Boccia	Totale
Fase 1 andata					
Fase 1 ritorno					
Fase 2 andata					
Fase 2 ritorno					
Fase 3 andata					
Fase 3 ritorno					
Fase 4 andata					
Fase 4 ritorno					
Totale					

	1ª Boccia	2ª Boccia	3ª Boccia	4ª Boccia	Tot. Pt.
Fase 1 andata					
Fase 1 ritorno					
Fase 2 andata					
Fase 2 ritorno					
Fase 3 andata					
Fase 3 ritorno					
Fase 4 andata					
Fase 4 ritorno					
Totale					

eventuale	1ª Boccia	2ª Boccia	3ª Boccia	4ª Boccia	Tot. Pt.
Oltranza 1/a					
Oltranza 1/r					
Oltranza 2/a					
Oltranza 2/r					

eventuale	1ª Boccia	2ª Boccia	3ª Boccia	4ª Boccia	Tot. Pt.
Oltranza 1/a					
Oltranza 1/r					
Oltranza 2/a					
Oltranza 2/r					

Indicazioni sui punteggi

- Accosto nel cerchio e boccia colpita di raffa = 1
- Accosto a bersaglio (<13cm); pallino colpito di raffa e boccia colpita al volo = 2
- Fermo (boccia che si arresta nel cerchio) della boccia di raffa; fermo della boccia al volo e pallino colpito al volo = 4

Riassunto nuove regole (per quanto non contemplato vedi Regolamento)

- 1) chi è in fase di bocciata non può mai accostare, ma può decidere di bocciare il pallino (massimo due tentativi) o la boccia avversaria appositamente collocata al posto del pallino (anche al volo per realizzare 2 punti)
- 2) quando una boccia è validamente giocata in accosto all'interno del cerchio, è sempre necessario rimuovere temporaneamente il pallino dal cerchio stesso per consentire il tiro.
- 3) Nelle fasi a oltranza (andata/ritorno) i giocatori si alternano in 2 accosti e 2 bocciate nella stessa giocata (2 accosti in fase andata/2 accosti in fase andata; 2 bocciate in fase ritorno/2 accosti in fase ritorno).