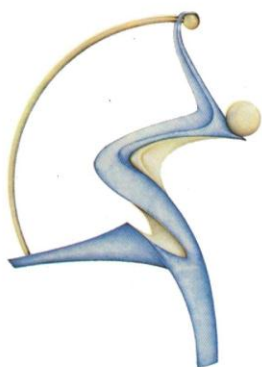




FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE BOULES

CASISTIQUE 2010
CASISTICA 2010



Précisions sur le R.T.I.
en vigueur depuis le 1^{er} janvier 2010

Chiarimenti sul R.T.I.
In vigore dal 1 gennaio 2010

Commission du RÈGLEMENT TECHNIQUE INTERNATIONAL
Commissione del REGOLAMENTO TECNICO INTERNAZIONALE

Préambule

Ce document précise quelques articles du RTI et apporte une réponse à des questions posées par les arbitres et joueurs. Si des situations non prévues devaient se produire, il appartiendra à l'arbitre d'intervenir pour régler tout litige en prenant une décision conforme à l'esprit du règlement et en préservant au mieux les intérêts de l'équipe qui n'a pas commis la faute.

D'autre part, il faut avoir à l'esprit que dans le R.T.I. (comme dans toute loi qui se respecte), ce qui ne doit pas être fait ou qui est tacitement interdit est toujours indiqué clairement.

IMPORTANT :

Sauf indication contraire spécifiée dans les différents articles du règlement, toutes les règles s'appliquent aussi bien dans le jeu traditionnel que dans les épreuves de tir et le combiné.

Chapitre I - MATERIEL / AIRE DE JEU

BOULES et BUT NON RÉGLEMENTAIRES (art. 1-2)

Si l'arbitre constate, avec certitude, que des boules non réglementaires sont utilisées, il expulsera immédiatement le joueur ou les joueurs fautif (sans possibilité de changement de boules).

Dans les cas graves (remplissage irrégulier) il est également prévu un rapport à la Commission de Discipline.

Si l'irrégularité concerne le but, l'arbitre ordonnera son remplacement à la fin de la mène en cours, si la première boule a déjà été jouée.

Boules percées : elles sont interdites, quel que soit le nombre de trous et leur diamètre ; les boules, après leur sortie d'usine, ne peuvent pas être modifiées !

BAGUETTE NON RÉGLEMENTAIRE (art. 3)

Si l'arbitre constate qu'une baguette non réglementaire est utilisée, il ordonnera son remplacement immédiat, même en cours de mène, par une autre réglementaire.

ATTRIBUTION et CHANGEMENT de CADRE (art. 4)

L'attribution et l'éventuel changement de cadre (même en cours de partie), sont décidés par l'organisme préposé. L'arbitre doit intervenir si le cadre n'est pas réglementaire ou s'il a été attribué pour favoriser manifestement une équipe (par exemple en la faisant rejouer immédiatement sur le même jeu sans aucun motif).

BORDURE DE FOND DE JEU (art. 4)

L'obstacle de fond de jeu qui marque la ligne extrême (hauteur minimum 20 cm) est réglementaire, qu'il soit fixe ou mobile (conseillé pour mieux amortir les boules et éviter leur retour dans le cadre).

Chapitre II - LA PARTIE

COMPTE DES POINTS (art. 7)

Une équipe peut accepter les points concédés par l'adversaire : il suffira que ce dernier l'indique clairement. Naturellement, il n'est pas obligatoire d'accepter ; les boules peuvent être jouées !

Premessa

La casistica ha la funzione di precisare alcuni articoli dell'R.TI. e dare risposta a quesiti posti da arbitri e giocatori . Se dovessero verificarsi casi non previsti, sarà compito dell'arbitro intervenire per appianare qualsiasi controversia, prendendo sempre una decisione conforme allo spirito del Regolamento ed avendo la massima cura degli interessi della squadra che non ha commesso l'errore.

Inoltre si ricorda che nel R.T.I. (come in ogni legge che si rispetti) le cose che non devono essere fatte o che sono tassativamente vietate, sono sempre indicate chiaramente.

IMPORTANTE

Salvo casi particolari specificati nei vari articoli del Regolamento, tutte le norme valgono sia per le prove tradizionali che per quelle di Tiro e di Combinato.

Capitolo I - MATERIALI / AREA DI GIOCO

BOCCE e PALLINO NON REGOLAMENTARI (art.1-2)

Se l'arbitro constata con certezza che vengono utilizzate bocce non regolamentari espellerà immediatamente il giocatore o i giocatori colpevoli (nessuna possibilità di sostituire le bocce).

Nei casi gravi (riempimento irregolare) è prevista anche la denuncia al Giudice Sportivo.

Per quanto riguarda invece il pallino, l'arbitro ne ordinerà la sostituzione con un altro regolamentare, al termine della giocata in corso, se è già stata giocata la prima boccia.

Bocce forate: sono vietate, indipendentemente dal numero dei fori e dal loro diametro; le bocce, dopo che sono uscite dalla fabbrica, non possono essere modificate!

BACCHETTA NON REGOLAMENTARE (art.3)

Se l'arbitro constata che una bacchetta non è regolamentare, ne ordinerà la sostituzione immediata con un'altra regolamentare, anche nella giocata in corso.

ASSEGNAZIONE e CAMBIAMENTO di CAMPO (art.4)

L'assegnazione e l'eventuale cambiamento di un campo di gioco (anche nel corso della partita) è compito dell'organo preposto. L'arbitro deve intervenire se il campo non è regolare o regolamentare o se vi sia stato abuso per favorire palesemente una squadra (ad es. farla rigiocare subito sullo stesso campo senza motivazione alcuna).

BORDO DI FONDO CAMPO (art.4)

Il bordo di fondo campo che segna la linea estrema (alto 20 cm) è regolamentare sia fisso che mobile (consigliato quello mobile perché evita maggiormente il ritorno delle bocce in campo)

Capitolo II - LA PARTITA

CONTEGGIO dei PUNTI (art.7)

Una squadra può accettare i punti concessi dall'avversario: sarà sufficiente che quest'ultimo lo indichi chiaramente. Naturalmente non è obbligatorio accettare; le bocce possono essere giocate !

Cas particulier : Quand une équipe n'a pas de capitaine (responsable) désigné qui parle en son nom (art. 10), si un ou plusieurs joueurs concèdent des points à l'adversaire (ou attribuent la victoire en serrant la main), même sans le consentement des autres membres de l'équipe, la décision est considérée comme valable et définitive. Il est souhaitable que le joueur responsable de l'équipe (capitaine), porte un signe distinctif d'identification.

Interruption de partie : Si, pour un motif exceptionnel, une partie est interrompue et reprend le jour même (ou le lendemain si la compétition est programmée sur 2 jours), elle recommence sur le score acquis. Dans tous les autres cas, on recommence à 0-0.

Abandon en cours d'épreuve : Le score de celui qui abandonne est remis à zéro ; s'il s'agit d'une épreuve de tir, l'adversaire continue pour totaliser le maximum de points. S'il s'agit d'une épreuve traditionnelle la victoire lui est attribuée avec le score défini pour la compétition (par ex. 13-0) enfin, en COMBINÉ, il marquera 8 points par mène manquante, ce qui représente le maximum réalisable.

Si l'abandon est injustifié (selon le jugement exclusif de l'arbitre !), le joueur (ou l'équipe) fautif(ve) sera également sanctionné(e) par un carton jaune.

OBLIGATION de JOUEUR TOUTES les BOULES

Chaque équipe décide en toute autonomie si elle joue ou non toutes les boules à sa disposition. Dans certaines situations, elle peut estimer qu'il est plus raisonnable de ne pas toutes jouer (par exemple pour ne pas courir le risque de "démarquer" ou bien, quand la fin du temps approche, pour tenter de jouer une autre mène).

MÈNE À BUT NON ANNULABLE : ANNONCE DU BUT (art. 9-b)

Dans cette mène, il est possible d'annoncer le but (une fois tant que les deux équipes ont encore une ou plusieurs boules à jouer et autant de fois que l'on veut ensuite) pour le déplacer dans le cadre ou pour "avoir un avantage" lors du tir d'une boule, mais il y a obligation de le remettre en place en cas de perte.

EPREUVE DE POINT (art. 9-d)

En cas de nouvelle égalité, il est possible de changer de joueur; l'épreuve concerne toute l'équipe.

COUP JOUÉ PAR ERREUR (c'était à l'équipe adverse de jouer)

On estime que les deux équipes sont fautives et que, par conséquent, la situation reste acquise.

Chapitre III - DROITS ET DEVOIRS DES JOUEURS

BUT QUI SE DÉPLACE DANS LA 2ème LIGNE (en phase de jeu) (art. 12)

Si l'arbitre estime que la ligne n'est pas réglementaire (trop large ou trop profonde), il enlève le but, remplit la ligne de sable, puis la retrace avec la baguette réglementaire et enfin repositionne le but.

MARQUAGE DES OBJETS (art. 13)

Si un marquage n'est pas réglementaire (deux traits à 90°, sans notion d'orientation), l'éventuelle remise en place d'un objet devra être faite par l'adversaire du responsable

Situazioni particolari : se una squadra non ha un capitano designato che parla a suo nome (art.10), qualora uno o più giocatori concedano punti agli avversari (o addirittura la vittoria porgendo la mano ...) anche senza il consenso del resto della squadra, si considera tale decisione valevole e definitiva.

Per quanto riguarda il giocatore responsabile di una formazione (Capitano) è bene che lo stesso porti un segno-distintivo di riconoscimento.

Sospensione di una partita: se, per motivi eccezionali, una partita viene sospesa e ricomincia in giornata (o il giorno successivo se la competizione è programmata nell'arco di 2 giorni) si riparte dal punteggio acquisito; in caso contrario si riparte da 0-0.

Abbandono in corso di competizione: a chi abbandona, il punteggio viene azzerato; l'avversario continuerà la sua prova se si tratta di tiri, cercando di totalizzare più punti possibile. Se si tratta di gioco tradizionale gli verrà assegnata la vittoria con il punteggio stabilito dalla competizione (ad es. 13-0) mentre invece se si tratta di COMBINATO, acquisirà 8 punti per ogni giocata mancante, che rappresenta il massimo dei punti fattibili.

Se l'abbandono è immotivato (ad esclusivo giudizio dell'arbitro!) il giocatore (o la squadra) in difetto verrà anche sanzionato (a) con il cartoncino giallo.

OBBLIGO di GIOCARE TUTTE le BOCCE

Ogni squadra decide autonomamente se giocare o no tutte le bocce a sua disposizione. In certe situazioni può ritenere più conveniente non giocare tutte (ad esempio per non correre il rischio di "vendere" il punto oppure, quando il tempo sta per scadere, per cercar di disputare un'ulteriore giocata).

GIOCATA "SENZA ANNULLO": annuncio del pallino (art.9/B)

Si ricorda che anche in questa giocata è possibile annunciare il pallino (una volta se le due squadre hanno, ciascuna, una o più bocce da giocare e senza limitazione dopo) per spostarlo nel quadro o per avere un vantaggio nel tiro ad una boccia ma con l'obbligo di rimetterlo a posto in caso di perdita.

PROVA DEL PUNTO (art.9/d)

In caso di ulteriore parità sarà possibile cambiare i giocatori in quanto la prova riguarda tutta la squadra.

GIOCARE QUANDO COMPETE all'AVVERSARIO

Si considera un errore di entrambe le formazioni per cui la situazione resta acquisita.

Capitolo III - DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI

PALLINO che FINISCE nella 2° LINEA (in fase di gioco) (art.12)

Se l'arbitro giudica che la linea non è regolamentare (troppo larga o profonda) solleva il pallino, riempie di sabbia la linea, rifà la linea con la bacchetta regolamentare e riposiziona il pallino.

MARCATURA degli OGGETTI (art.13)

Se una marcatura non è regolamentare (due tratti a 90° senza vincolo di orientamento), l'eventuale rimessa a posto di un oggetto deve essere fatta dall'avversario del

de ce marquage et, si nécessaire avec intervention de l'arbitre.

Pour la mesure d'un éventuel déplacement (50 cm), il faut éventuellement refaire ou compléter le marquage irrégulier et ensuite, en cas de mesure douteuse, la décision prise par l'arbitre sera défavorable à l'équipe responsable de ce marquage défectueux.

Si, à la suite d'un tir, les marques sont effacées, la remise en place d'un objet sera faite avec l'accord des deux équipes et, si nécessaire, avec intervention de l'arbitre.

En cas de situation particulière qui pourrait entraîner des conséquences décisives (attribution de points dans la mène ou gain de la partie) l'arbitre, dans l'impossibilité de rétablir avec certitude une situation qui ne léserait aucune des deux équipes, peut aussi décider d'annuler la mène.

OBJETS DÉPLACÉS PAR L'ARBITRE PENDANT LA MESURE (art. 16)

L'arbitre peut attribuer le point s'il considère que le déplacement n'a pas changé la situation ou si sa décision était déjà fondée. Dans le cas contraire, il considérera qu'il y a équidistance. L'objet déplacé est remis en place par l'arbitre conformément à la décision prise.

BOULE D'UN AUTRE JOUEUR JOUÉE PAR ERREUR (art. 22)

Cela ne peut éventuellement concerner qu'une boule de l'adversaire; s'il s'agit d'une boule d'un partenaire l'échange ne sera pas effectué (c'est à dire qu'on admet le changement de boule entre joueurs d'une même équipe).

L'éventuelle application de la règle de l'avantage ne se fera qu'après que la boule jouée par erreur ait été remplacée.

CHANGEMENT DE BOULES (art. 23)

Le joueur qui change de boules en cours de partie est disqualifié (carton rouge) et son équipe déclarée perdante.

PLACEMENT DES BOULES (art. 24)

Le règlement fait la distinction entre les boules à jouer et celles déjà jouées: dans le premier cas, après une observation, elles seront annulées mais, dans le deuxième cas, aucune sanction n'est prévue et c'est donc à l'arbitre, après un rappel à l'équipe fautive, d'appliquer une des sanctions prévues à l'art. 31 (par exemple annulation d'une boule dans la mène en cours ou, en cas d'impossibilité, dans la suivante).

POSITION DES JOUEURS (art. 27)

A - OBLIGATION DE JOUEUR quand on pénètre dans le rectangle de jeu opposé ...

A l'époque, cette règle avait été introduite pour éviter les pertes de temps (le délai de 45 secondes pour jouer une boule n'existait pas encore!) en particulier avec les aller-retour d'un côté à l'autre. L'arbitre doit bien sûr la faire respecter sans pour autant s'interdire, dans des situations particulières, une certaine tolérance en se limitant à un avertissement.

Quelques exemples pratiques :

- Un joueur va jouer indûment (son équipe tient le point),

responsable della marcatura e, se necessario, con l'intervento dell'arbitro.

Per la misurazione di un eventuale spostamento (50 cm) è necessario rifare o completare eventuali marcature irregolari e poi, in caso di misura dubbia, la decisione presa dall'arbitro sarà sfavorevole alla squadra responsabile della marcatura.

Qualora, in seguito ad un tiro, le marche risultassero cancellate, la rimessa a posto dell'oggetto verrà fatta da entrambe le squadre e, se necessario, con l'intervento dell'arbitro.

In caso di situazione particolare che potrebbe portare a conseguenze decisive (attribuzione del punto nella giocata o addirittura della vincita della partita) l'arbitro, nell'impossibilità di ricostruire una situazione certa che non costituisca danno per una delle due squadre, potrebbe anche decidere di annullare la giocata.

OGGETTI SMOSSI dall'ARBITRO DURANTE la MISURAZIONE (in rif. art.16)

L'arbitro può anche assegnare il punto se ritiene che lo spostamento sia stato ininfluenza o la misurazione già conclusa. In caso contrario deciderà per l'equidistanza. L'oggetto smosso è messo a posto dall'arbitro stesso, conformemente alla decisione presa.

BOCCIA di un ALTRO GIOCATORE GIOCATA per ERRORE (art.22)

Si precisa che riguarda solo un'eventuale boccia dell'avversario; se si tratta invece di una boccia di un compagno non si potrà fare il cambio (in quanto è ammesso lo scambio di bocce tra i componenti la stessa squadra).

Per quanto riguarda l'eventuale applicazione della R.d.V. s'intende che ciò avverrà solo dopo che è stata sostituita la boccia giocata per errore.

CAMBIO delle BOCCE (art.23)

Il giocatore che cambia le bocce nel corso della partita è squalificato (cartoncino rosso) e la sua squadra dichiarata perdente.

SISTEMAZIONE delle BOCCE (art.24)

Si rammenta la distinzione nel Regolamento tra le bocce da giocare e quelle già giocate: nel 1° caso, dopo un avvertimento, vengono annullate mentre nel 2° caso non è prevista una sanzione specifica per cui starà all'arbitro, dopo un richiamo alla squadra in difetto, di comminare una delle sanzioni previste dall'art.31 (es. annullamento di una boccia nella stessa giocata o, nell'impossibilità, in quella successiva).

POSIZIONE dei GIOCATORI (art.27)

A. OBBLIGO di GIOCARE una BOCCIA quando si entra nel rettangolo di gioco opposto

Questa norma era stata a suo tempo inserita per evitare perdite di tempo (non erano ancora previsti i 45" per giocare una boccia!), specie con l'andirivieni da un quadro all'altro. Certamente l'arbitro la deve far rispettare, senza però essere un "cerbero" inflessibile; in situazioni particolari può anche essere un po' elastico, limitandosi ad un avvertimento.

Esempi pratici:

- un giocatore va a giocare indebitamente (punto della sua squadra),

- Un tireur, pour être plus libre de ses mouvements, pose son maillot ou gilet sur le porte-boules et, après avoir lancé la boule, retourne immédiatement le reprendre (il avait certainement franchi la ligne pied de jeu),
- Un pointeur, par habitude ou style de jeu, après avoir joué suït, en reculant, le parcours de sa boule jusqu'au-delà de la ligne pied de jeu,
- Un tireur, gêné dans sa course d'élan par un événement extérieur (déplacement imprévu d'un joueur du cadre limitrophe ou d'un spectateur, passage d'un animal ou d'un objet, etc) essaie de s'arrêter mais ne peut le faire qu'après avoir franchi la ligne pied de jeu,
- Un tireur, pendant sa course d'élan glisse sur le terrain et fait une chute qui se termine au-delà de la ligne pied de jeu.

Il est naturellement du devoir de l'arbitre de juger, cas par cas, les différentes situations et de prendre la décision la plus appropriée.

B - COMMENT DOIVENT SE TENIR LES AUTRES JOUEURS.

Pour dynamiser le jeu, on peut modérer cet article au moment du lancer de but : dans ce cas, il suffira de ne pas gêner le joueur en action, sans être, pour autant, tous au-delà de la 1ère ligne.

Précision à propos de l'expression "*si possible*" relative à la position des joueurs au moment du tir : l'éventuelle "impossibilité" ne doit s'appliquer qu'aux cadres limitrophes qui ne seraient pas libres et dans le cas où il n'y aurait pas un espace suffisant entre la ligne latérale et un bord fixe (barrière, mur, ...). Dans tous les autres cas, en cas de non observation de cette règle, l'arbitre sanctionnera.

JOUEURS QUI POINTENT ou TIRENT avec un PIED EN L'AIR, en AVANT, au-delà de la ligne "pied de jeu"

Ces joueurs représentent l'éternel dilemme pour les arbitres : *leur lancer est-il régulier ? Le pied touche-t-il le sol avant ou après que la boule ait été lâchée ?*

Tout le monde s'accorde à dire qu'ils mettent en énorme difficulté les arbitres qui n'ont pas de moyen adapté pour effectuer un contrôle efficace. Que faire ?

Puisque l'arbitre est l'unique responsable de la situation sur le jeu, s'il n'a pas la certitude de la régularité de l'action de jeu il devra :

1. Faire une observation au joueur (carton blanc),
2. Annuler la (ou les) boule(s) suivante(s) si l'action de jeu n'est pas modifiée et continue d'être considérée comme irrégulière.

ELOIGNEMENT DU CADRE (art. 28)

En simple, quand un joueur qui a demandé l'autorisation, sort du cadre, c'est normalement l'arbitre qui contrôle le déroulement du jeu de l'adversaire. Cependant, s'il y a une décision relative à la règle de l'avantage à prendre, on attendra le retour du joueur et l'arbitre gèrera la situation (s'il le juge utile, il peut décompter le temps perdu pour permettre une autre mène à la fin de la partie). Ces dispositions s'appliquent aussi en cas de sortie illégale.

Il faut confirmer que, comme cela se pratique habituellement, pour chaque équipe, un seul joueur à la fois peut sortir du cadre.

- un tiratore, per essere più libero nei movimenti, posa il maglione o il giubbotto sul porta-bocce e, dopo aver lanciato la boccia, torna immediatamente indietro a prenderlo (certamente era finito oltre la linea piede di gioco)
- un puntatore, per abitudine o stile di gioco, dopo aver giocato segue il percorso della boccia retrocedendo sin oltre la linea piede di gioco
- un tiratore, in fase di rincorsa, viene disturbato da qualche fattore esterno (spostamento improvviso di un giocatore del campo limitrofo o di uno spettatore, passaggio di un animale o di un oggetto, ecc..) per cui tenta di bloccarsi ma va ad arrestarsi oltre la linea piede di gioco
- un tiratore, in fase di rincorsa, scivola sul terreno e cade, andando a finire oltre la linea piede di gioco

Naturalmente è compito dell'arbitro giudicare, di volta in volta, i vari casi e prendere una decisione corretta e sensata.

B. COME DEVONO DISPORSI gli ALTRI GIOCATORI

Per velocizzare il gioco, questo articolo può essere disatteso al momento del lancio del pallino: in questo caso sarà sufficiente non dare fastidio al giocatore in azione, senza l'obbligo di essere già tutti al di là della 1° linea.

Chiarimento del termine ... "se possibile" a riguardo della posizione dei giocatori al momento del tiro: l'eventuale ...non possibile... riguarda solo i campi laterali, qualora non vi sia lo spazio sufficiente tra la linea laterale ed il bordo fisso e non sia libero il campo limitrofo; in tutti gli altri casi è sicuramente possibile e quindi in caso di inosservanza di questa norma, l'arbitro sanzionerà.

GIOCATORI che PUNTANO o TIRANO con un PIEDE SOLLEVATO in AVANTI, oltre la linea "piede di gioco" (il cosiddetto "Passo falso")

Questi giocatori rappresentano l'eterno dilemma per gli arbitri: la loro giocata è o non è regolare? Il piede tocca il terreno prima o dopo aver abbandonato la boccia?

Si è dell'avviso che detti giocatori mettono in enorme difficoltà gli arbitri, non avendo quest'ultimi i mezzi idonei per un controllo certo della loro giocata. Cosa fare?

Poiché l'arbitro è l'unico responsabile della situazione in campo, qualora non abbia la certezza sulla regolarità dei giocatori in azione, dovrà intervenire con:

- 1° Avvertimento (Cartoncino bianco)
- 2° Annullamento della/e boccia/e successiva/e nel caso che continuino a tirare in modo ritenuto irregolare.

ALLONTANAMENTO DAL CAMPO (art.28)

Un giocatore, chiesta l'autorizzazione, esce dal campo e di norma, nelle partite individuali, è l'arbitro che controlla; qualora vi fosse da prendere una decisione a riguardo della R.d.V. si attenderà il rientro del giocatore e sarà poi l'arbitro a gestire tutta la situazione (se necessario facendo recuperare il tempo perduto per permettere un'ulteriore giocata al termine della partita). Stesso discorso vale per eventuali uscite anormali.

Si conferma, com'è ormai prassi consolidata, che per ogni squadra potrà uscire un solo giocatore alla volta.

MANAGERS et ACCOMPAGNATEURS

Les managers ont l'obligation d'être en tenue. Pendant le jeu, ils peuvent s'entretenir avec leurs joueurs pour donner des conseils et indications sans pour autant exagérer et sans gêner les adversaires.

Les dirigeants et accompagnateurs n'ont pas l'obligation d'être en tenue, sauf s'ils participent, en tant que ramasseurs aux épreuves de tir.

Chapitre IV - ARBITRAGE ET SANCTIONS

AVERTISSEMENT et SANCTIONS (art. 31)

Selon les cas, ils peuvent concerner un joueur isolé ou une équipe entière et ils portent sur toute la durée de la compétition s'ils sont à caractère disciplinaire ou sur la partie en cours s'ils sont de nature technique (ex : boules d'un joueur non placées sur le porte-boules).

Pour respecter l'esprit de l'art. 31, à part pour les cas particulièrement graves, il est judicieux de commencer par une observation (carton blanc) puis de passer ensuite à l'avertissement (carton jaune) jusqu'à arriver à une éventuelle expulsion (carton rouge).

Chapitre V - REGLES GENERALES

Objets perdus (art. 32)

Objets collés entre eux : Après un coup régulier ou irrégulier accepté, si un objet reste dans le cadre, il est valide, même s'il est en contact avec un ou plusieurs objets perdus.

Ceci reste naturellement valable quand le déroulement du jeu a été trop rapide pour permettre l'évaluation exacte de l'instant où s'est produit le contact avec l'objet perdu. A l'inverse, quand un objet en mouvement est entré en contact avec un objet perdu (et qu'il n'y a aucun doute sur la situation), il faut le considérer comme perdu (art. 32/c-d), qu'il reste ou non en contact avec celui-ci.

VALIDITÉ DU LANCEMENT DU BUT - Second lancer (art. 34)

Puisque l'article stipule que le but, après deux lancers infructueux, doit être placé à 50 cm (ou 70 cm en combiné) minimum des lignes du rectangle de validité, les joueurs et l'arbitre doivent intervenir si le positionnement n'est pas correct.

Temps de 20 secondes accordé pour lancer le but

Ces 20 secondes débutent à l'instant où le compte des points à marquer est fait ou quand le but sort du cadre (en cas d'annulation).

Plusieurs situations peuvent se présenter quand le temps prévu arrive à son terme :

- Si une équipe n'effectue pas le lancer alors qu'elle disposait encore de 20 secondes ou plus, on devra la pénaliser en faisant disputer encore un mène, même si le temps est désormais écoulé (but placé par l'équipe adverse). Si le lancer tardif est malintentionné ou volontaire, l'arbitre peut aussi donner un avertissement.
- L'arbitre est appelé pour mesurer un point : si son intervention est justifiée, elle fait partie du jeu et peut faire perdre le bénéfice d'un dernier jet de but. Si en revanche elle a été demandée pour gagner du temps, on imposera un mène supplémentaire et on donnera un avertissement au joueur ou à l'équipe coupable.

MANAGERS ed ACCOMPAGNATORI

I managers hanno l'obbligo di essere in divisa. Durante il gioco essi possono parlare con i loro giocatori per dare consigli ed indicazioni senza però eccedere e senza disturbare gli avversari.

I dirigenti e accompagnatori non hanno l'obbligo di essere in divisa, a meno che non fungano da "aiutanti" nelle prove speciali.

Capitolo IV - ARBITRAGGIO E SANZIONI

AVVERTIMENTI ed AMMONIZIONI (art.31)

A seconda dei casi, possono riguardare solo un singolo giocatore o tutta la squadra e di norma valgono per tutta la durata della competizione se sono di carattere disciplinare o per la sola partita in corso se di carattere tecnico (es. le bocce da giocare non riposte sui porta-bocce).

Rispettando quanto riporta l'art.31, a parte casi particolarmente gravi, è bene iniziare sempre con l'avvertimento (cartoncino bianco), per passare poi all'ammonizione (cartoncino giallo) sino ad arrivare ad una eventuale espulsione (cartoncino rosso).

Capitolo V - NORME GENERALI

OGGETTI PERDUTI (art.32)

Oggetti aderenti tra loro. Dopo un tiro o una puntata regolare o irregolare accettata, se un oggetto resta in campo, anche se aderente ad uno o più oggetti perduti, è valido.

Questo naturalmente vale se l'azione di gioco è stata così rapida da non permettere l'esatta valutazione del momento in cui è avvenuto il contatto con l'oggetto perduto. Quando invece, senza ombra di dubbio, un oggetto in movimento è venuto a contatto con un oggetto ormai perduto (art.32/c-d) è da considerarsi perduto, sia che resti o meno a contatto dello stesso.

VALIDITA' DEL LANCIO DEL PALLINO - Secondo lancio (art.34)

Poiché l'articolo prescrive che il pallino, dopo due lanci infruttuosi, deve essere collocato a 50 cm (o 70 cm. nel Combinato) sia i giocatori che l'arbitro hanno il diritto/dovere di intervenire se non è posizionato correttamente.

Tempo accordato di 20" per lanciare il pallino

I 20" decorrono dal momento in cui è stabilito chi acquisisce il punto (o i punti) o dal momento in cui il pallino esce dal campo (in caso di annullato).

Possibili situazioni che si possono verificare quando il tempo previsto sta per scadere:

- se una squadra non lo lancia pur avendo ancora 20 o più secondi a disposizione, viene penalizzata facendo disputare ancora una giocata, anche se il tempo è ormai scaduto (pallino posto dalla squadra avversaria); se il ritardato lancio è stato "sfacciato e voluto" l'arbitro può anche comminare l'ammonizione;
- l'arbitro viene chiamato a misurare un punto: se la misurazione è veramente da intervento arbitrale fa parte del gioco e quindi si può anche perdere un'eventuale ultima giocata; se invece c'è stato dolo per perdere tempo, imposizione di una giocata aggiuntiva ed ammonizione del giocatore o della squadra colpevole;

- Une équipe qui n'a plus que quelques secondes avant la fin du temps renonce, pour bénéficier d'une ultime mène, à jouer une (ou plusieurs) boule(s) et relance immédiatement le but. Le lancement sera considéré comme régulier mais les boules non jouées qui seraient restées sur le porte-boules du coté opposé seront annulées.
- Un joueur se prépare à jouer la dernière boule mais, sur un cadre limitrophe, un autre est dans la même situation : L'arbitre peut autoriser un joueur à attendre mais prévient les deux équipes qu'une autre mène sera jouée même si le temps devait finir pendant l'attente.

Attention : Quand le but est annulé (les 20 s. débutent à cet instant), il est logique de tolérer quelques secondes de plus pour le relancer puisque toutes les boules doivent être remontées mais, si la fin du temps approche et qu'il reste au moins 20 s, une dernière mène est obligatoire.

Enfin, si une équipe lance très rapidement le but parce que le temps se termine, il ne faut pas pénaliser l'adversaire s'il n'a pas rangé toutes ses boules !

APPLICATION DE LA RÈGLE DE L'AVANTAGE (art. 35) APRÈS UNE FAUTE SIGNALÉE PAR L'ARBITRE

Dans cette situation, il peut arriver qu'un joueur ou une équipe veuille accepter le coup, même si cela le désavantage, dans le but de rester en bon terme avec le ou les adversaires ou, pire encore, pour désavouer l'arbitre. C'est une attitude qui doit être combattue : une équipe ne peut se désavantager sous prétexte d'appliquer la règle de l'avantage ! Le règlement classe comme irrégularité grave le fait pour une équipe de ne pas défendre ses chances. L'arbitre devra donc intervenir et utiliser les moyens dont il dispose (observation, carton jaune, ...) pour faire respecter l'esprit du jeu et faire appliquer correctement et sportivement les règles.

OBJETS en MOUVEMENTS ARRÊTÉS ou DÉVIÉS par une PERSONNE ÉTRANGÈRE AU JEU, par UN ANIMAL ou par DES CHOSES

L'arbitre décide, cas par cas, s'il peut considérer cette action sans influence ou bien remettre tout en place et faire rejouer la boule. Dans les cas extrêmes, toujours afin de ne désavantager l'une des deux équipes, il pourra décider d'annuler la mène.

La boule pointée, arrêtée ou déviée dans le rectangle central, est toujours reprise.

Les joueurs du cadre limitrophe et l'arbitre sont considérés comme des personnes étrangères et les boules venant d'autres cadres comme des choses.

TEMPS DE 45 SECONDES ACCORDÉ POUR JOUER UNE BOULE

L'arbitre doit bien sûr faire respecter cette règle sans oublier que, dans certaines situations, une tolérance modérée est possible. Par exemple, quand la fin du temps est dépassée et que l'équipe qui doit jouer a une décision importante à prendre ou bien quand il a repéré qu'une équipe qui jouait toujours rapidement (beaucoup moins de 45 s) réfléchit quelques secondes de plus dans une situation délicate et importante.

- una squadra, a pochi secondi dallo scadere del tempo, per non perdere un'ultima giocata, lancia immediatamente il pallino rinunciando a giocare l'ultima boccia (o le ultime bocce); il lancio è regolare ma le bocce non giocate, se sono rimaste sul porta-bocce dalla parte opposta, vengono annullate;
- un giocatore si avvia per giocare l'ultima boccia ma su un campo limitrofo ne sta per partire un altro: l'arbitro può permettere al giocatore di attendere ma avvisa entrambe le squadre che un'ultima giocata andrà fatta comunque, anche se il tempo, per l'attesa, dovesse scadere.

Avvertenza : Quando si annulla sul pallino (il tempo di 20" scatta da quell'istante) è tollerabile impiegare qualche secondo in più per rilanciarlo, dovendo riportare indietro tutte le bocce; comunque, se si è verso la scadenza del tempo previsto e mancano almeno 20", un'ultima giocata è obbligatoria.

Inoltre, se una squadra lancia velocemente il pallino perché il tempo sta per scadere, non si devono penalizzare gli avversari se non hanno ancora sistemato tutte le bocce!

APPLICAZIONE DELLA REGOLA DEL VANTAGGIO (art.35) DOPO UN FALLO SEGNALATO DALL'ARBITRO

In taluni casi, anche se molto rari, può capitare che un giocatore o una squadra accettino il colpo anche se questo è ad essi sfavorevole, con il solo scopo di restare in buoni rapporti con gli avversari o, peggio ancora, per sconfessare l'operato dell'arbitro. E' una bizzarria che va combattuta: una squadra non può danneggiarsi prendendo a pretesto la regola del vantaggio! Il regolamento cataloga come irregolarità grave il fatto che una squadra non difenda le proprie possibilità e quindi l'arbitro dovrà intervenire con tutti i mezzi di cui dispone (avvertimento, cartoncino giallo,) per far rispettare lo spirito del gioco e far applicare le norme in modo corretto e sportivo.

OGGETTI in MOVIMENTO FERMATI o DEVIATI da PERSONE ESTRANEE al GIOCO, da ANIMALI o da COSE (rif. art.37)

L'arbitro decide di volta in volta a seconda dei casi, per cui può considerare ininfluenza quanto accaduto oppure rimettere tutto a posto e far rigiocare la boccia; in casi estremi, sempre per non danneggiare una delle due squadre, potrebbe decidere di annullare la giocata .

Comunque la boccia puntata, fermata o deviata nel rettangolo centrale, è sempre ripresa.

Si ricorda che i giocatori dei campi limitrofi e l'arbitro sono considerati come persone estranee e le bocce provenienti da altri campi vanno considerate come cose.

TEMPO ACCORDATO di 45" per GIOCARE una BOCCIA (art.39)

L'arbitro deve certamente far rispettare questa norma tenendo però presente che in certe situazioni può anche essere leggermente tollerante; ad esempio nel caso dell'ultimo tiro, a tempo ormai scaduto e con una decisione importante da prendere da parte della squadra che deve giocare; oppure quando ha rilevato che una squadra che gioca sempre rapidamente (molto meno di 45"), in una situazione delicata ed importante, riflette qualche secondo in più.

Cas particuliers :

- Une équipe a annoncé le but et se voit pénaliser par l'arbitre, avec annulation de la boule, pour non-respect de la règle des 45 secondes : Peut-elle encore tirer le but avec une autre boule à disposition ? Oui, car l'arbitre ne doit pas s'immiscer dans le choix d'une équipe (qui peut changer de décision jusqu'au dernier moment !).
- Si l'arbitre annule une boule pour non respect des 45 s et qu'il n'y a plus aucune boule dans le cadre, c'est son équipe qui doit jouer.
- Toujours à propos de l'annulation d'une boule pour dépassement du délai de 45 s, il n'est pas nécessaire que l'arbitre attende, pour intervenir, qu'un joueur pénètre dans le rectangle des 7,5 m opposé à celui où se trouve le but ; il peut sanctionner immédiatement et, dans ce cas, l'équipe fautive choisira la boule à annuler.

Chapitre VI - LE TIR

EFFACEMENT DU POINT DE CHUTE

Il ne peut être fait par les joueurs avant que la décision ne soit prise. Si l'arbitre est appelé, après avoir indiqué sa décision aux équipes, il effacera immédiatement le point de chute afin d'éviter toute discussion ou polémique. De toute façon, aucun recours n'est possible.

OSCILLATION d'un OBJET (art. 46)

Si un objet placé sur le terrain est touché directement par la boule tirée, il est considéré comme déplacé, aussi bien dans le jeu traditionnel qu'au tir de précision (cibles 7 et 8).

Il en est de même si l'objet oscille par ébranlement du terrain, projection de sable, déplacement d'air, ... constaté par l'arbitre ou les deux équipes. Dans le cas contraire, il ne sera considéré déplacé que s'il ne coïncide plus avec ses marques.

BOULE ou BUT BRISÉ

Tous les effets provoqués par une boule qui se brise sont valides, même s'ils sont causés par des éclats qui devront être annulés. En cas de tir irrégulier non accepté, si une boule à remettre en place s'est brisée, elle sera remplacée.

Si le but annoncé se brise, il est considéré comme perdu. S'il n'est pas annoncé, un nouveau but est remis à sa place.

Rupture d'une boule : Si l'arbitre considère qu'une boule est brisée, il accorde à son possesseur un délai maximal de 5 minutes pour son remplacement par une boule réglementaire ; ce délai écoulé, le joueur devra continuer avec les boules restantes. Il pourra ensuite remplacer la boule manquante mais seulement à la fin d'une mène et sans perte de temps.

Dans le cas d'une boule simplement fêlée, il est conseillé de la considérer comme valide dans la mène en cours, et d'inviter le joueur auquel elle appartient à la changer pour la suite de la partie.

N.B. : Seul l'arbitre peut décider si une boule ou un but est brisé !

Situazioni particolari:

- Una squadra che ha annunciato il pallino viene penalizzata dall'arbitro con l'annullamento di una boccia per il superamento dei 45": può ancora tirare al pallino con un'eventuale altra boccia a disposizione? Sì, poiché l'arbitro non deve entrare nel merito delle scelte di ogni singola squadra (che tra l'altro potrebbe sempre cambiare idea all'ultimo momento!).
- Se l'arbitro annulla una boccia per i 45" e non vi sono altre bocce in campo, è la sua squadra che deve giocare
- Sempre a proposito dell'annullamento di una boccia per il superamento dei 45" si ricorda che non è necessario che l'arbitro attenda che un giocatore sia entrato nel rettangolo di m.7,50 opposto a dove si trova il pallino, ma può sanzionare subito ed in questo caso la squadra punita sceglierà quale boccia farsi annullare.

Capitolo VI - IL TIRO

CANCELLAZIONE DEL PUNTO DI CADUTA

Non può essere fatta dai giocatori prima della decisione concordata; l'arbitro, se interpellato, dopo un controllo attento e preciso, comunicherà alle squadre la decisione presa e provvederà alla cancellazione immediata del punto di caduta, onde evitare eventuali discussioni o polemiche; d'altra parte non è previsto alcun tipo di ricorso.

OSCILLAZIONE di un OGGETTO (art.46)

Se un oggetto posizionato sul terreno è toccato direttamente dalla boccia tirata, è considerato smosso, sia nel gioco tradizionale che nel tiro di precisione (bersagli 7 e 8).

Stessa interpretazione se l'oggetto oscilla per traballamento del terreno, proiezione di sabbia, spostamento d'aria, ecc... oscillazione vista direttamente dall'arbitro o ammessa da entrambe le squadre; in caso contrario l'oggetto sarà considerato smosso solo se non coincide più con le sue marche.

BOCCE o PALLINO SPEZZATI

Tutti gli effetti provocati da una boccia che si spezza sono validi, anche se causati dalle schegge che dovranno essere annullate. In caso di tiro irregolare non accettato, se una boccia da rimettere a posto si è spezzata, verrà sostituita.

Se a spezzarsi è il pallino, sarà considerato perduto se annunciato; se non annunciato, il nuovo pallino sarà rimesso a posto.

Rottura di una boccia: se l'arbitro giudica che una boccia è rotta concede al possessore un tempo massimo di 5 minuti per l'eventuale sostituzione con un'altra regolamentare; trascorso tale termine il giocatore dovrà continuare a giocare con le bocce rimaste. Potrà integrare la boccia mancante anche in seguito ma solo al termine della giocata e senza perdite di tempo.

Nel caso di una boccia solo "fessurata" si consiglia di considerarla valida per la giocata in corso e di invitare poi il possessore a cambiarla nel proseguo della partita.

N.B. : Solo l'arbitro può decidere se una boccia o un pallino sono spezzati !

BOULE BRISÉE dans les ÉPREUVES PARTICULIÈRES

Ce qui précède ci-dessus est valable pour le Tir de Précision et le Combiné. En revanche pour les tirs rapides (progressif et rapide en double), seulement en cas de rupture de la boule cible, l'épreuve peut être recommencée (l'arbitre décidera après avoir évalué, avec précision, la situation).

OBJET d'un AUTRE CADRE QUI MODIFIE LE JEU (art. 47)

Comme l'indique cet article, c'est l'arbitre qui, en fonction de la situation, décide de la régularité du tir. Cependant, il faut rappeler que si l'objet annoncé ou un autre susceptible d'être frappé régulièrement est déplacé au moment du tir, tout est remis en place et l'équipe qui a tiré reprend sa boule.

Chapitre VII - LE POINT

JOUEUR QUI POINTE AVEC UNE MAIN EN APPUI SUR LE SOL

- Si la main (ou une autre partie du corps) est dans le rectangle des 7,5 m (zone d'élan), le point est régulier
- Si la main est en dehors du rectangle de validité de lancement du but, le point n'est régulier que si celle-ci est soulevée avant le lâcher de la boule.

Chapitre VIII - ÉPREUVES DE TIR

TIR DE PRÉCISION

Le joueur doit obligatoirement se présenter sur le jeu avec 4 boules ; dans le cas contraire il ne peut disputer l'épreuve (si pendant l'épreuve l'une de ses boules se brise, il peut terminer avec les 3 autres).

Avant le début de l'épreuve, les arbitres doivent vérifier qu'il n'y a que 4 boules par joueur sur le porte-boules. Si pendant l'épreuve une boule supplémentaire est utilisée, le joueur est disqualifié.

Situations particulières :

- La boule tirée frappe la boule obstacle et celle-ci, après avoir frappé la boule cible, retourne dans son alvéole : le tir n'est pas valable,
- Pour les cibles 7 et 8 avec le but ou la boule obstacle sur le terrain, si la boule tirée touche l'obstacle puis vient frapper la boule cible, le tir n'est pas valable. Il en est de même si la boule cible ou la boule du tireur, en reculant, vient toucher (même en s'immobilisant juste en contact), le but ou la boule obstacle,
- Le joueur en action de jeu ne doit pas entrer dans le cadre où se trouve le tapis ; l'arbitre interviendra avec, suivant les circonstances une observation, un avertissement ou une éventuelle expulsion,
- En cas de forfait, abandon ou expulsion d'un joueur, l'adversaire, pour acquérir les points, doit terminer l'épreuve.

TIR PROGRESSIF et RAPIDE EN DOUBLE :

Situations particulières

- Boule qui tombe du porte-boule : elle peut être ramassée par le partenaire et remise sur le porte-boule ; elle peut aussi être ramassée par le tireur qui, avec la boule, doit toucher le porte-boule (même s'il est tombé à terre).

BOCCIE SPEZZATE nelle PROVE SPECIALI

Vale quanto detto sopra per il Tiro di Precisione e per il Combinato, mentre invece nei tiri veloci (progressivo e rapido in staffetta) e solo per quanto riguarda la rottura delle bocce-bersaglio, la prova può essere ripetuta (l'arbitro decide dopo aver valutato attentamente la situazione).

OGGETTO di ALTRO CAMPO CHE MODIFICA IL GIOCO (Art.47)

Come dice l'articolo, è l'arbitro che nei vari casi decide sulla regolarità del tiro; comunque si ricorda che se l'oggetto annunciato o qualunque altro oggetto situato nel raggio di 50 cm. viene spostato fortuitamente al momento del tiro, tutto è rimesso a posto e la squadra che ha tirato deve riprendere la sua boccia.

Capitolo VII - LA PUNTATA

GIOCATORE CHE PUNTA CON UNA MANO APPOGGIATA SUL TERRENO DI GIOCO

- Se la mano (o altra parte del corpo) è nel rettangolo dei 7,50 m.(zona di slancio), la puntata è regolare
- Se la mano è oltre la linea "piede di gioco" od oltre le linee laterali la puntata è regolare solo se la mano è sollevata prima dell'abbandono della boccia.

Capitolo VIII - PROVE DI TIRO

TIRO di PRECISIONE

Si ricorda che è obbligatorio che il tiratore giochi con 4 bocce; in caso contrario non si potrà disputare la prova (se durante la prova rompe una boccia, potrà terminarla con le altre 3).

Prima dell'inizio della prova gli arbitri devono controllare che sui porta-bocce vi siano solo 4 bocce per giocatore. Se durante la prova vengono utilizzate bocce in più, il giocatore è squalificato.

Situazioni particolari :

- La boccia tirata colpisce la boccia ostacolo e questa, dopo aver spostato la boccia obiettivo, ritorna al suo posto: il tiro non è valido.
- Nei bersagli 7 e 8 con il pallino e la boccia ostacoli su terra, qualora la boccia tirata tocchi l'ostacolo e poi sposti la boccia bersaglio, il tiro non è valido; il tiro pure non è valido se la boccia bersaglio o la boccia del tiratore, retrocedendo, vanno a toccare (anche solo restando a contatto) la boccia o il pallino ostacoli.
- Il giocatore in azione non deve entrare nel quadro dove si trova il tappeto; l'arbitro interverrà con, in sequenza, l'avvertimento, l'ammonizione e l'eventuale espulsione.
- In caso di infortunio, abbandono od espulsione di un giocatore, l'avversario, per poter acquisire il punteggio, deve portare a termine la prova.

TIRO PROGRESSIVO e RAPIDO in STAFFETTA:

Situazioni particolari

- Boccia che cade dal porta-bocce: può essere raccolta dall'addetto e rimessa sul porta-bocce; può essere raccolta dal giocatore che, con la stessa, deve toccare il porta-bocce (anche se caduto a terra).

- Tireur qui laisse tomber la boule à terre après l'avoir prise régulièrement : il peut continuer sa course en renonçant à lancer la boule ou la ramasser et la lancer pourvu que son tir soit régulier (c'est à dire qu'il n'ait pas franchi la ligne pied de jeu, ni dans le ramassage de la boule, ni dans son élan).
- En cas de forfait, abandon ou expulsion d'un joueur ou d'une équipe, le joueur ou l'équipe adverse doit terminer l'épreuve pour acquérir les points.
- Il est interdit d'utiliser le porte-boule comme point d'appui pour le départ du joueur.
- Pour ne pas risquer de glisser, un tireur peut demander que le sable soit superficiellement retiré dans la zone où il effectue son virage (longueur max 1,5 m).
- La boule qui arrive sur le tapis après la fin du temps ne doit pas être comptabilisée dans les boules tirées.
- Dans le tir progressif et le tir rapide en double, chaque arbitre doit contrôler et juger les événements qui se produisent exclusivement dans la zone de son tapis.
- Pour le passage du relais, dans le tir rapide en double, le tireur qui attend doit avoir au moins un pied en appui dans la zone relais (au delà de la 2ème ligne) c'est à dire qu'il peut avancer les autres parties de son corps pour anticiper au mieux le toucher de son partenaire.
- Arrêt de l'horloge : s'il se produit pendant les 30 premières secondes, l'épreuve est interrompue et recommence dans un délai maximum de 5 minutes. En revanche s'il intervient après 30 s, l'épreuve se poursuit avec un chronométrage manuel.

Important : Pendant le déroulement de ces épreuves, l'arbitre doit être particulièrement vigilant et attentif, en particulier quand il vérifie le bon positionnement de la boule cible, le point de chute de la boule tirée, le respect de la ligne pied de jeu, le passage régulier du relais (dans le tir en double) et la prise correcte de la boule à lancer.

Au cours du tir progressif, l'arbitre doit se déplacer chaque fois qu'une boule est touchée régulièrement pour se positionner en face de l'alvéole qui doit recevoir la prochaine cible sans donner d'autre indication, sauf s'il est sollicité par la personne qui positionne les cibles.

ATTRIBUTION DE LA VICTOIRE : *Le tireur (ou l'équipe) victorieux (victorieuse) est celui (celle) qui a touché régulièrement le plus grand nombre de boules dans le temps imparti. Pour que cette victoire soit validée, le (ou les) joueur(s) doit (vent) respecter la durée de l'épreuve. Seul un arrêt quelques secondes avant la fin du temps, quand le tireur estime qu'il ne pourra plus réaliser un autre lancer, ne sera pas considéré comme un abandon. Le jugement de cette situation est laissé à l'arbitre qui sanctionnera d'un carton jaune le non respect de cette règle.*

ACCESSOIRES PERSONNALISÉS :

Dans épreuves de tirs sportifs, un joueur ou une équipe peut utiliser des porte-boules personnels pourvu qu'ils soient réglementaires (l'arbitre juge et décide mais, compte tenu qu'ils sont personnels, il n'est pas obligatoire

- Boccia che cade di mano al giocatore dopo essere stata presa regolarmente: il giocatore può continuare la corsa rinunciando a lanciarla oppure può raccogliarla e lanciarla purché il tiro sia regolare (cioè il giocatore non abbia oltrepassato la linea piede di gioco, né nel raccogliere la boccia, né nel lanciarla).
- In caso di infortunio, abbandono od espulsione di un giocatore o di una squadra, l'avversario o la squadra avversaria, per poter acquisire il punteggio, devono portare a termine la prova.
- E' vietato utilizzare il porta-bocce come base di appoggio per la partenza del giocatore
- Per non correre il rischio di scivolare, un giocatore può chiedere che venga tolta la sabbia superficiale nella zona dove effettua la "virata" (lunghezza max 1,50 m).
- La boccia che arriva sul tappeto a tempo scaduto, non deve essere presa in considerazione per il conteggio delle bocce tirate.
- Nel tiro progressivo e nella staffetta, ogni arbitro deve controllare e giudicare esclusivamente gli avvenimenti che si svolgono nella zona del suo tappeto.
- Per quanto riguarda il cambio nella staffetta si precisa che il giocatore in attesa deve avere almeno un piede sul terreno di gioco al di là della 2ª linea e quindi gli è consentito di *allungare* altri parti del corpo per cercare di anticipare il più possibile il tocco del compagno
- Arresto dell'orologio : se si ferma entro i primi 30", la prova viene sospesa e ricomincia entro un tempo massimo di 5 minuti. Trascorsi invece 30", la prova continua con cronometraggio manuale.

Importante : durante lo svolgimento di queste prove, l'arbitro dovrà essere particolarmente vigile ed attento, specie quando controlla il giusto posizionamento della boccia-bersaglio, il punto di caduta della boccia tirata, il rispetto della linea "piede di gioco", il cambio regolare (nella staffetta) e la presa corretta della boccia da lanciare. Nello svolgimento del tiro progressivo l'arbitro deve spostarsi ogni qualvolta una boccia è colpita regolarmente, posizionandosi davanti al foro dove verrà posto il bersaglio successivo e senza dare altre indicazioni, a meno che non venga interpellato dall'addetto al posizionamento dei bersagli.

ASSEGNAZIONE della VITTORIA : Il tiratore (o la squadra) vincitore(trice) è quello(a) che ha colpito regolarmente il più grande numero di bocce nel tempo previsto. Affinché questa vittoria sia valida, il (o i) giocatore (i) deve (vono) rispettare la durata della prova; solo la fermata qualche secondo prima della fine del tempo, quando il tiratore giudica che non potrà più realizzare un altro lancio, non sarà considerata segnale di abbandono.

Il giudizio di questa situazione è lasciato all'arbitro, che sanzionerà con il cartellino giallo il mancato rispetto di questa regola.

ATTREZZI PERSONALIZZATI

Nei tiri veloci, ad un giocatore o ad una squadra è consentito l'utilizzo di porta-bocce personalizzati, purché regolamentari (l'arbitro giudica e decide ma tenendo conto che, essendo personalizzati, possono anche essere fissi).

qu'ils soient réglables)

Les tapis, les éventuels sous-tapis et les objets cibles et obstacles utilisés sont ceux fournis par les organisateurs.

N.B. : Les règles générales relatives au Tir Progressif s'appliquent aussi au Tir Rapide en double (égalité, ...).

Chapitre IX - COMBINÉ

SEGMENT de la PREMIÈRE LIGNE À L'INTÉRIEUR DE LA CIBLE

Le segment de première ligne éventuellement situé à l'intérieur du cercle cible est neutralisé (l'aire de jeu est le cercle entier, y compris pour évaluer un éventuel biberon) ; cependant, il doit être tracé.

CONTRÔLE d'un éventuel BIBERON

Avant d'effectuer la vérification d'un éventuel biberon, l'arbitre doit marquer minutieusement la boule et le but afin qu'en cas de déplacement accidentel, il puisse effectuer la remise en place et recommencer le contrôle.

Cas particuliers :

- Un joueur décide de tirer la boule adverse mise à la place du but mais, celle-ci étant très proche de la ligne (latérale ou du cercle) se retrouve en position de perte. Dans ce cas, comme le prévoit l'article 57/5, la boule ne devant pas être en position de perte sera déplacée légèrement (du minimum nécessaire) à l'intérieur du cercle.
- Une boule traverse le cercle, en sort puis, à cause de l'irrégularité du terrain y rentre à nouveau et s'immobilise. Le point est acquis car la boule doit être jugée une fois qu'elle est arrêtée. Le même cas peut se produire pour juger de la validité d'un carreau.
- Un joueur tire sans que le but ait été retiré du jeu : carton blanc à l'adversaire responsable de cet enlèvement (art. 57/4) mais le tir est considéré comme normal ainsi que toutes ses conséquences.

IMPORTANT

Afin d'éviter toute contestation et pour tenir le public informé, les points doivent être marqués dès qu'ils sont acquis et non tous ensemble à la fin de la mène.

JOUEURS BLESSÉS en cours de compétition

La Commission du R.T.I. semble compétente, parmi les commissions techniques (Internationales ou Nationales), pour étudier les règles relatives aux différentes compétitions (spécialement pour les éventuels remplacements).

Par conséquent, on peut accepter qu'en cas de blessure d'un joueur, celui-ci puisse bénéficier de quelques minutes pour recevoir des soins, puis que ce temps soit récupéré ensuite.

JOUEURS DISQUALIFIÉS ou EXPULSÉS

C'est aussi de la compétence de la Commission Technique

On admet l'idée que si un joueur est disqualifié suite à une irrégularité commise, il puisse continuer dans les éventuelles autres épreuves dans lesquelles il est engagé

I tappeti, gli eventuali sottotappeti e le bocce bersaglio ed ostacolo da utilizzare, sono quelle fornite dagli organizzatori.

N.B. In linea di massima, le norme generali riguardanti il Tiro progressivo valgono anche per il Tiro rapido in staffetta (parità,)

Capitolo IX - COMBINATO

SEGMENTO della PRIMA LINEA COMPRESO NEL CERCHIO

Il segmento della prima linea, eventualmente compreso nel cerchio obiettivo, è considerato nullo con tutte le sue conseguenze; comunque deve essere tenuto visibile.

CONTROLLO di un eventuale BIBERON

Prima di controllare un eventuale biberon, l'arbitro deve segnare minuziosamente sia la boccia che il pallino affinché, in caso di spostamento accidentale, abbia la possibilità di rimettere tutto a posto e ripetere il controllo.

Casi particolari :

- Un giocatore decide di tirare alla boccia avversaria messa al posto del pallino, ma essendo quest'ultimo vicino alla linea (sia laterale che del cerchio) la boccia risulterebbe in posizione di perdita. In questo caso poiché, come dice l'art.57/5, la boccia non deve mai essere in posizione di perdita, verrà spostata leggermente (il minimo indispensabile) all'interno del cerchio.
- Una boccia attraversa il cerchio, esce e poi, per un'anomalia del terreno, rientra: punteggio acquisito in quanto si deve giudicare al momento dell'arresto completo della boccia; stesso discorso per un'eventuale boccia che abbia effettuato un fermo (carreau).
- Un giocatore tira senza che sia stato tolto il pallino: cartellino bianco all'avversario, a cui spettava togliere il pallino (art.57/4), ma il tiro è considerato valido a tutti gli effetti.

IMPORTANTE

Per evitare eventuali discussioni e per tenere informato il pubblico, i punti devono essere "segnati" man mano che vengono realizzati e non, tutti assieme, al termine della giocata.

GIOCATORI INFORTUNATI durante una competizione.

La Commissione dell'R.T.I. è del parere che sia competenza delle rispettive Commissioni Tecniche (Internazionale o Nazionali) prevedere norme riguardanti i vari tipi di competizione (specie per quanto riguarda eventuali sostituzioni).

Comunque, in linea di massima, si ritiene che se un giocatore si infortuna, sia possibile concedere qualche minuto per eventuali medicazioni, recuperando poi il tempo perduto.

GIOCATORI SQUALIFICATI od ESPULSI.

Anche questa è materia della Commissione Tecnica.

Comunque si è dell'idea che se un giocatore è squalificato per delle irregolarità commesse, può continuare in eventuali altre prove a cui è iscritto mentre invece se viene

mais, à l'inverse, s'il est expulsé pour motif disciplinaire, il est aussi exclu des autres épreuves du programme.

MUSIQUE D'AMBIANCE

En cours de compétition, une musique d'ambiance, adaptée au type d'épreuve, peut être diffusée.

Le Comité Directeur

Mâcon (France, 23 novembre 2009)

espulso per motivi disciplinari, resta escluso anche dalle altre prove in programma.

MUSICA D'AMBIENTE

In corso di competizione, può essere diffusa una musica d'ambiente, adatta al tipo di prova.

Il Comitato di Direzione

Mâcon (Francia), 23 novembre 2009