



F.I.B.

FÉDÉRATION INTERNATIONALE
DE BOULES

Regolamento Tecnico Internazionale

Edizione 2026 (19/06)

COMMISSIONE DEL REGOLAMENTO TECNICO INTERNAZIONALE

Testi approvati dal congresso di Lyon le 18 novembre 1999, dal congresso di Kranj le 20 settembre 2001, dal Comitato di Direzione (2004 et 2007), dal congresso di Feltre le 9 settembre 2011, dal congresso di Bahia Blanca del 14 novembre 2013, dal congresso di Rijeka del 25 settembre 2015, dal congresso di Casablanca del 21 settembre 2017, dal congresso di Martigues del 16 settembre 2021, dal congresso di Rumilly del 10 novembre 2023, dal congresso in **videoconferenza del 19 giugno 2026**.

Ce règlement est propriété de la F.I.B., toute reproduction partielle ou totale est strictement interdite.



PRIMA PARTE • NOMENCLATURA

DEFINIZIONE DEI TERMINI UTILIZZATI

BACCHETTA - Fusto metallico usato per marcare la posizione del pallino e delle bocce e per tracciare le righe di tiro come pure le linee del campo. (vedere art. 3)

BIBERON - Indica l'insieme della boccia e del pallino a contatto. (caso particolare: vedere art. 57)

BOCCIA - Sfera metallica o sintetica del diametro, della massa e della durezza prescritte dal R.T.I. (ed. art.1)

BOCCIA O PALLINO ANNULATO - Oggetto che per decisione arbitrale o in applicazione di una norma del R.T.I. non può essere giocato o viene tolto dal gioco per la durata della giocata in corso.

BOCCIA O PALLINO SMOSSO (RIMOSSO) O SPOSTATO - Boccia o pallino che non coincide più con le sue marche.

CAMPO - Terreno sul quale si svolge il gioco (vedere fig. da 2 a 5).

COLPO - Termine che indica indifferentemente il punto od il tiro.

EQUIDISTANZA - Si verifica quando le due bocce più vicine al pallino sono alla stessa distanza dallo stesso e appartengono alle due squadre in campo.

FERMA - Boccia tirata che dopo aver toccato un oggetto non esce dall'area di gioco.

GIOCATA - È un periodo della partita. Ha inizio dal momento in cui il pallino esce per la prima volta dalla mano del giocatore incaricato del lancio. Termina quando si verifica una delle seguenti situazioni: - gli effetti provocati dall'ultima boccia giocata sono terminati e sul campo non vi sono più oggetti in movimento; - il pallino si perde per un colpo regolare o irregolare accettato; - restano delle bocce ad una sola squadra ed alla quale appartengono anche tutte le bocce rimaste in campo; - restano delle

bocce ad una sola squadra e non vi sono più bocce in campo.

GIOCARE - Significa indifferentemente puntare o tirare.

LINEE - Sono tutti i tratti che delimitano il campo e lo suddividono nelle varie zone. 5

OGGETTO - Termine che designa indifferentemente il pallino o una boccia.

PUNTARE (OD ACCOSTARE) - Cercare di giocare una boccia e di metterla nel campo, in un luogo desiderato, generalmente il più possibile vicino al pallino.

PUNTO DI CADUTA - La boccia puntata o tirata, prendendo contatto con il terreno, vi lascia un segno od un'impronta, che si chiama "punto di caduta" o "punto di choc" o "punto d'urto".

PALLINO - Sfera di legno le cui caratteristiche sono fissate dal R.T.I. (v. art. 2).

PORTA-BOCCE – Sostegno che può ricevere una o più bocce.

POULE - Formula di competizione in cui sono radunate 3, 4 o 5 squadre delle quali soltanto 2 o 3 saranno qualificate per il turno successivo.

REGOLAMENTI IN VIGORE - In una competizione sono in vigore più regolamenti. Oltre al R.T.I. , possono essere : 1. I regolamenti ufficiali dei cam-pionati, tornei ed altri incontri, organizzati dalla F.I.B.; 2. I regolamenti ufficiali dei cam-pionati e di tutte le altre competizioni, organizzate dalle Federazioni Nazionali.

RIGA DI TIRO - Riga ad arco di cerchio, che si traccia con la bacchetta davanti all'oggetto annunciato e davanti a uelli suscettibili d'essere colpiti regolarmente dalla boccia tirata (vedere fig. da 9 a 18).

TAPPETO - Materiale utilizzato per le prove di tiro.

TENERE IL PUNTO - Significa avere una delle proprie bocce situata più vicino al pallino della migliore dell'avversario.

TENUTA SPORTIVA DELLE SQUADRE - E' stabilita dalla F.I.B. per le competizioni internazionali e

da ciascuna Federazione affiliata per le sue competizioni. L'Arbitro ed il pubblico devono sempre riconoscere i giocatori appartenenti alle rispettive squadre.

TIRARE - Significa tentare di smuovere uno o più oggetti, lanciando una boccia con traiettoria parabolica.

CAPITOLO I • MATERIALE, TERRENO DI GIOCO

ART.1 • LE BOCCE

A • Caratteristica tecnica delle Bocce

Le bocce utilizzate devono essere rigorosamente conformi al protocollo della F.I.B. incluso nel Regolamento relativo all'omologazione ed al controllo di conformità delle bocce. Esse devono essere esclusivamente in metallo o lega metallica, ma la cui composizione chimica sia omogenea (é tollerata una leggera variazione per il tappo). Esse possono essere completamente vuote o riempite. In questo caso il riempimento deve essere fatto con un materiale o con una miscela omogenea di più materiali inerti. Non deve contenere liquidi, né composti che possono diventare instabili (gas) o presentare un pericolo. L'eventuale riempimento deve essere staticamente equilibrato e conservare detta equilibratura dopo l'utilizzazione.

Esse devono:

- essere sferiche, con una tolleranza di 2/10 di mm
- essere equilibrate, con una tolleranza non superiore all'1,1 della massa della boccia
- avere durezza compresa fra 20 e 30 Rockwell sotto carico di 150 kg, con una tolleranza inferiore per i tappi (minimo 17 Rockwell)
- avere un diametro compreso tra mm 90 e mm 110
- avere una massa compresa fra 900 e 1200 gr.

Precisazione

Una boccia, al fine della sua colorazione, può comportare sulla superficie esterna la presenza di un materiale diverso per una percentuale non superiore al 25% (+/- 2%) di tale superficie e senza che ciò comporti un'alterazione della durezza prevista, garantendo altresì che tali inserimenti non rientrino, né si stacchino. Questo materiale deve quindi far parte del riempimento". Sono escluse dagli obblighi di durezza di cui sopra le bocce bersaglio ed ostacolo utilizzate nelle prove di tiro e le bocce d'iniziazione. I ragazzi (under 14) e le donne potranno utilizzare bocce più piccole e più leggere. Ogni Federazione Nazionale fisserà, per il suo territorio, le caratteristiche che giudicherà migliori. Per le competizioni internazionali di queste categorie:

- Diametro minimo: 88 mm
- Massa minima: 800 g.massa compresa fra 900 e 1200 gr.

Se l'arbitro constata, con certezza, che vengono usate delle bocce non regolamentari, espellerà immediatamente il giocatore o i giocatori colpevoli (senza possibilità di cambiare le bocce).

B • Controllo delle bocce

L'omologazione da parte della F.I.B. delle bocce utilizzate nelle competizioni è obbligatoria secondo il protocollo inserito nel regolamento F.I.B. relativo all'omologazione ed al controllo di conformità delle bocce.

Le bocce omologate non possono essere modificate dopo la loro uscita dalla fabbrica.

Dei controlli saranno allora eseguiti nelle Competizioni Internazionali tramite un apparecchio di controllo approvato dal Laboratoire National d'Essais di Parigi e l'utilizzazione di bocce irregolari sarà sanzionata secondo le disposizioni disciplinari della F.I.B.

Le Federazioni Nazionali possono istituire, per le competizioni che si svolgono sotto il loro controllo, una procedura che permetta all'Arbitro, assistito da un membro dell'organizzazione della competizione, di ritirare le bocce dichiarate irregolari dopo un controllo effettuato con l'aiuto di un apparecchio di controllo simile a quello previsto al precedente paragrafo e di prendere le opportune misure disciplinari..

Art. 2 - Caratteristiche del pallino

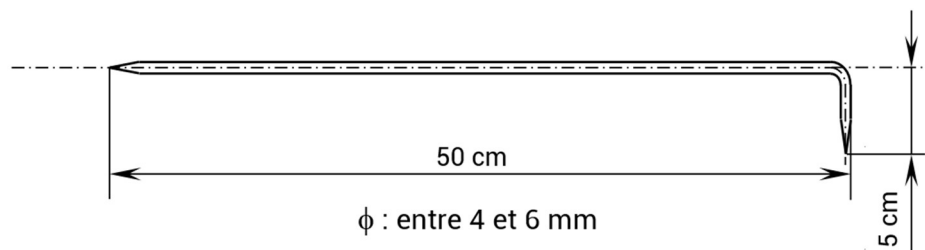
Il pallino, di un diametro da 35 a 37 mm. ed una massa di 25 g. (± 2 g.), deve essere di legno, uniformemente colorato, non ferrato, non inciso e non piombato.

Se l'irregolarità riguarda il pallino, l'arbitro ordinerà la sua sostituzione alla fine della giocata in corso, se la prima boccia è già stata giocata.

Eccezione: nel tiro di precisione il pallino obiettivo deve essere bianco ed il pallino ostacolo rosso.

ART. 3 • CARATTERISTICHE DELLE BACCHETTA

Figure 1 : La Bacchetta



La bacchetta può essere pieghevole o smontabile, dotata di eventuali accessori, ma deve rispettare, rigorosamente, le misure della figura 1.

Se l'arbitro constata che si sta usando una bacchetta non regolamentare, ordinerà di sostituirla subito, anche durante il gioco, con un'altra regolamentare.

ART. 4 • CARATTERISTICHE DEL CAMPO

La partita si svolge su uno spiazzo rettangolare chiamato campo, le cui dimensioni sono le seguenti :• longueur totale :

Seniors, Under 18, Fémmine : 27,50 m
Under 14 : 26,50 m
(tolleranza di 5 cm en + ou en -)

- larghezza massima : 4 m
- larghezza minima : 2,50 m

La linea estrema dovrà essere segnalata da un bordo alto almeno 20 cm

Salvo deroghe espressamente concesse dalla F.I.B., nelle competizioni internazionali ufficiali, la larghezza minima di 3 metri dovrà essere rispettata. La natura del terreno può essere diversa, ma deve permettere l'applicazione del R.T.I. (tracciatura delle linee, delle marche e delle righe di tiro).

Tuttavia, nel caso in cui eccezionalmente il campo Senior non avesse la lunghezza regolamentare, la linea di lancio sarà sempre a 7,50 m dalla linea estrema (lunghezza della zona di rincorsa). Le distanze regolamentari stabilite per le diverse categorie tra la 1^a e la 2^a linea, tra la 2^a e la 3^a linea e tra la 3^a e la 4^a linea saranno sempre rispettate.

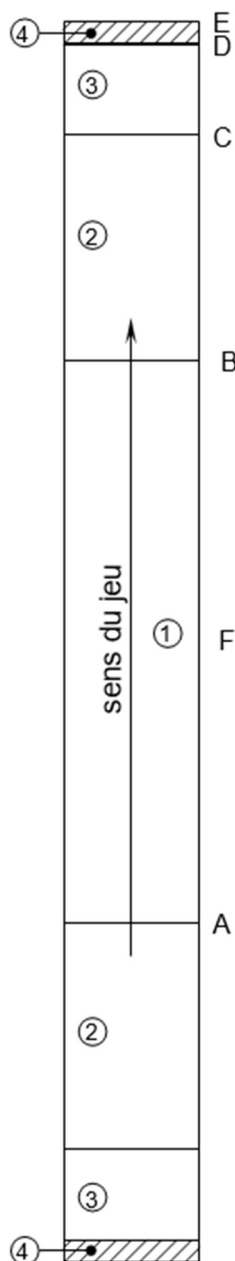
Se è necessario rifare le linee, sarà la lunghezza del rettangolo centrale (12,50 m) a essere ridotta dal lato in cui i 7,50 m non sono rispettati, o addirittura da entrambi i lati, se necessario.

La tracciatura di qualsiasi nuova linea deve essere effettuata prima dell'inizio della partita.

Tuttavia, queste disposizioni particolari non si applicano:

- Alle competizioni inserite nel calendario internazionale
- A un campo la cui lunghezza totale sia inferiore a 26,50 m.

Figure 2 : Campo



Nomenclatura del riquadro:

- **A:** linea "di lancio"
- **B:** 1^a linea
- **C:** 2^a linea o linea massima
- **D:** 3^a linea o linea di perdita
- **E:** 4^a linea o linea estrema
- **F:** linea laterale

Parti del riquadro:

- **1:** rettangolo centrale
- **2:** rettangolo di validità del lancio del pallino
- **3:** rettangolo aggiunto
- **4:** zona di fondo
- **2 + 3:** area di gioco
- **2 + 3 + 4:** rettangolo dei 7,5 m
| zona di rincorsa

Tracciato del riquadro:

- Deve essere fatto con la bacchetta.

Figure 3 : Dimensioni del riquadro per i Senior e gli Under 18

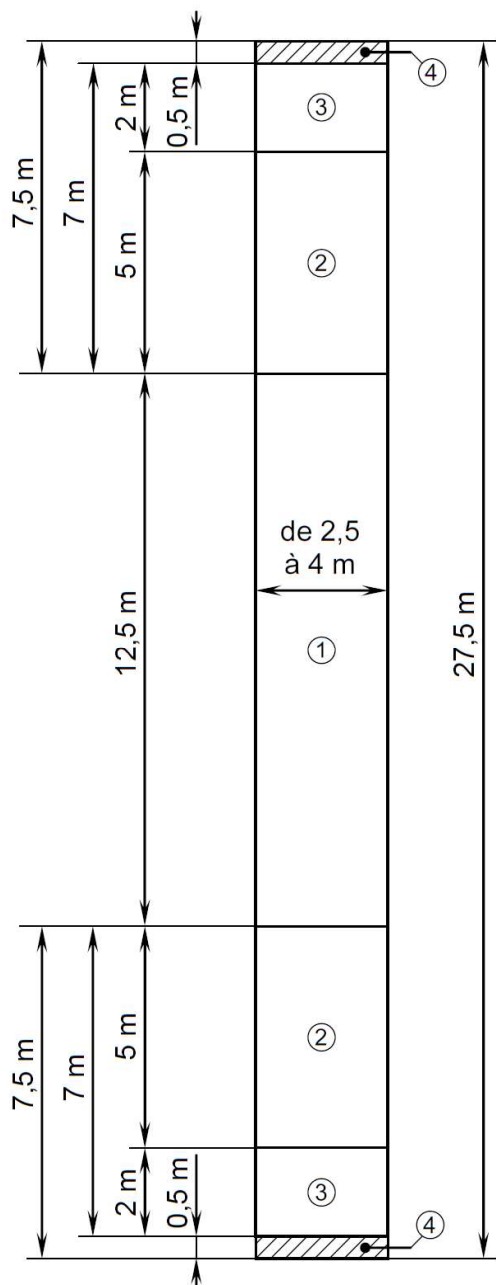


Figure 4 : Dimensioni del riquadro per il settore femminile e per le prove miste

Avanzare la 3^a linea
o linea di perdita di 2 m
(al livello della 2^a linea
del riquadro senior)

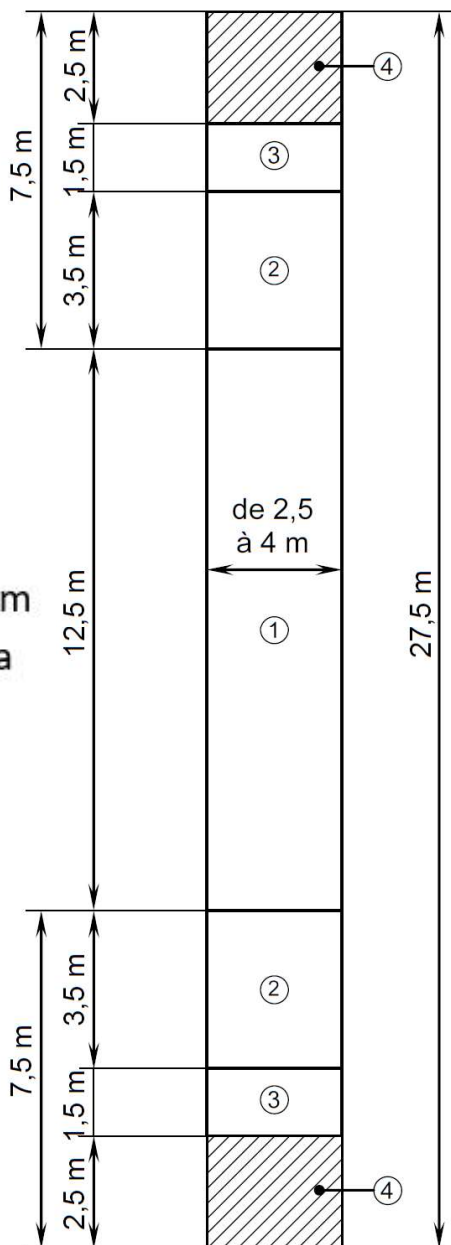
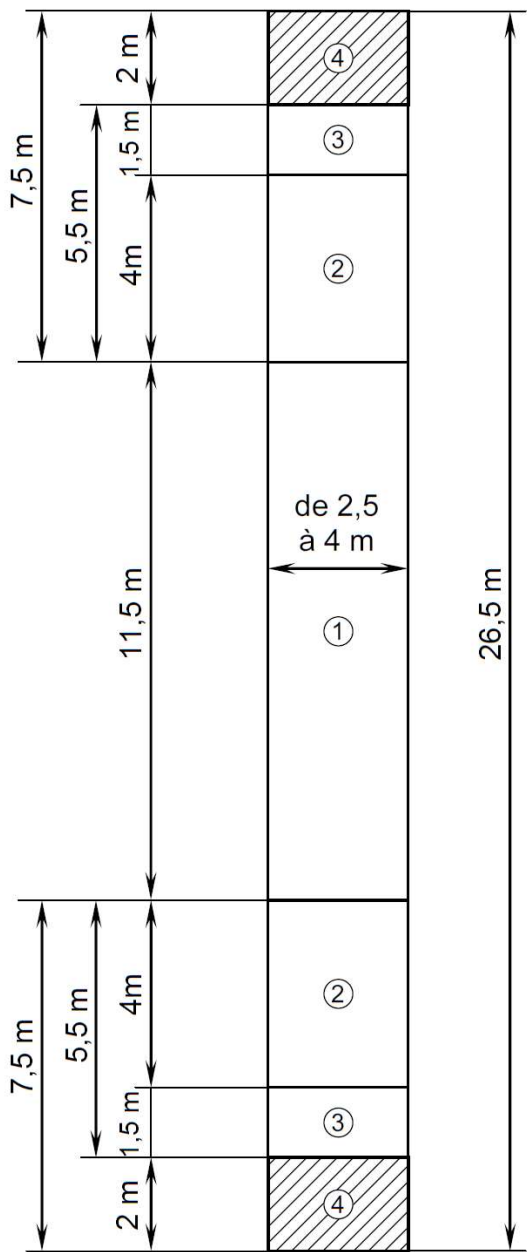


Figure 5 : Dimensions del riquadro per gli Under 14



CAPITOLO II LA PARTITA

Art. 5 - Principio del gioco

Il gioco consiste nell'avvicinare il più possibile le proprie bocce ad un obiettivo chiamato pallino. L'avversario tenta, a sua volta, di avvicinare le proprie ancora più vicine a questo pallino o di togliere quelle che glielo impediscono.

Art. 6 - Svolgimento del gioco

Si gioca:

- Individuale (1 contro 1) con 4 bocce per giocatore ;
- Coppia (2 contro 2) con 2 o 3 bocce per giocatore ;
- Terna (3 contro 3) con 2 bocce per giocatore ;
- Quadretta (4 contro 4) con 2 bocce per giocatore.

All'inizio del gioco, la squadra che ha vinto il sorteggio, lancia il pallino e gioca la sua prima boccia. In seguito, la squadra che non tiene il punto deve giocare finché non lo riprende, puntando o tirando. Se non rimangono più bocce in campo, dopo il tiro o la puntata di un giocatore, deve giocare la squadra avversaria. Quando una squadra non ha più bocce, la squadra avversaria gioca e tenta di realizzare altri punti, puntando, oppure tirando, se è il caso, alle bocce che glielo impediscono. Può anche tirare al pallino..

Una squadra può rinunciare a giocare tutte le bocce a sua disposizione per poter disputare un'altra giocata o per non correre il rischio di fare un punto, a condizione che la squadra avversaria non abbia più bocce da giocare, può terminare quella in corso segnando il punto, sia dalla sua squadra o dalla squadra avversaria.

Se il pallino viene annullato (tiro regolare o accettato) quando ci sono ancora bocce in entrambi i campi, si rifà il tiro nello stesso senso di gioco. Il nuovo lancio del pallino spetta alla squadra che lo aveva lanciato precedentemente. In tutti gli altri casi, il gioco riprende nel senso opposto.

Il lancio del pallino è effettuato dalla squadra che ha segnato.

Se nessuna squadra segna, il lancio del pallino è effettuato dalla squadra che lo aveva lanciato in precedenza.

Ogni volta che, a seguito di una sanzione arbitrale, non ci sono più bocce sul campo, è la squadra avversaria a dover giocare.

Art. 7 - Conteggio dei punti

Quando tutte le bocce sono state giocate, una squadra conta (o segna) tanti punti quante bocce ha più vicine al pallino rispetto alla migliore boccia dell'avversario.

Una squadra può accettare i punti dati dall'avversario senza che tutte le bocce siano giocate.

Se il pallino si perde (colpo regolare o irregolare accettato) quando non rimangono bocce che ad una squadra sola, questa squadra segna tanti punti quante sono le bocce non ancora giocate.

Se restano bocce ad una sola squadra ed alla stessa appartengono anche tutte le bocce rimaste in campo, essa segnerà un numero di punti corrispondente alla somma delle bocce rimaste in mano più quelle in campo.

Art. 8 - Punti da fare e durata della partita

I programmi e i manifesti delle competizioni devono indicare il numero dei punti da fare e, quando ciò è previsto, la durata massima della partita. Il numero dei punti non deve essere inferiore a 7 e non superiore a 13. La durata massima attribuita a ciascuna partita è di 3 ore. In tutti i casi le durate attribuite alle partite devono prevedere la fine della competizione in un'ora normale. Tuttavia in caso di necessità assoluta, il numero dei punti e la durata prevista possono essere ridotti dal Comitato Organizzatore d'accordo con l'Arbitro. Il numero dei punti non sarà mai inferiore a 7 e la durata mai inferiore ad un'ora..

In caso di abbandono durante la partita da parte di una squadra, la vittoria viene attribuita alla squadra avversaria con il punteggio stabilito dalla competizione (il punteggio di chi abbandona viene azzerato). Se l'abbandono è ingiustificato (secondo il giudizio esclusivo dell'arbitro!), il giocatore (o la squadra) colpevole sarà anche penalizzato con un cartellino giallo.

Art. 9 - Squadra che vince

Se, in finale di partita, al termine della giocata, resta ancora del tempo ed il punteggio previsto non è stato raggiunto, un'ulteriore giocata è obbligatoria.

La squadra che vince la partita è quella che:

A. Raggiunge per prima il punteggio previsto nel tempo massimo fissato, quando esso è determinato.

B. Al termine del tempo previsto (giocata in corso terminata) ha il punteggio più alto.

In caso di parità al termine del tempo massimo fissato e se il regolamento della competizione non la prevede, si effettua una giocata supplementare con pallino non annullabile e che non si perde, secondo le modalità previste al paragrafo **C**.

In caso di parità al termine di questa giocata, la vittoria sarà attribuita con la prova del punto, seguendo le modalità previste al paragrafo **D**.

C. Giocata con pallino non annullabile e che non si perde

Principio: quando il pallino si perde con una boccia di tiro (pallino annunciato o non annunciato) o con una boccia puntata, o loro conseguenze, è rimesso obbligatoriamente a posto, in qualsiasi circostanza.

Caso particolare: una boccia occupa il posto del pallino (totalmente o parzialmente):

1. Il pallino riprende il suo posto;
2. La boccia occupante è messa a contatto del pallino, esattamente su una linea congiungente la marca primitiva della boccia e la marca del pallino;
3. Se la boccia occupante è la boccia giocata, essa sarà messa sempre a contatto del pallino, davanti allo stesso e dalla parte dalla quale è stata giocata. Questa boccia non sarà mai messa in posizione di boccia perduta;
4. Se una boccia del gioco impedisce il posizionamento regolamentare della boccia occupante, quest'ultima sarà messa a contatto del pallino, nella posizione più vicina possibile a quella prevista ai punti 2 e 3, ma senza spostare alcuna boccia del gioco;
5. Se le bocce che impediscono la rimessa a posto del pallino sono più di una, si applica il medesimo procedimento.

D. Prova del punto : Modalità

1. Il pallino resta al suo posto;

2. Tutte le bocce vengono ritirate dal campo;
3. La squadra che ha tirato il pallino, punta una boccia;
4. L'arbitro provvede alla sua marcatura, ne misura la distanza dal pallino e la ritira dal campo. In tutti i casi il pallino deve essere obbligatoriamente rimesso nella sua primitiva posizione prima della misurazione;
5. L'altra squadra punta a sua volta e l'arbitro procede alle stesse operazioni. La squadra che ha puntato più vicino al pallino è dichiarata vincente. In caso di parità si ripete la prova.

La squadra che ha piazzato la boccia più vicina al bersaglio è dichiarata vincitrice. In caso di pareggio, un'altra serie di bocce viene giocata **dallo stesso giocatore**. Si continua così fino a quando le due squadre non sono separate.

CAPITOLO III • DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI

1) SQUADRE, STRUMENTI, TRACCIAMENTO, SPOSTAMENTO, MISURE

ART. 10 • FORMAZIONE DELLE SQUADRE

Composizione delle squadre

La composizione di una squadra deve rimanere la stessa per tutta la durata della competizione. Se l'organizzatore prevede una competizione che permette cambiamenti, questo deve essere indicato nel regolamento specifico di quella competizione.

ART. 11 • STRUMENTI DI GIOCO

I giocatori debbono presentarsi in campo muniti di bocce, pallino e bacchetta regolamentari. Il pallino e la bacchetta utilizzati durante tutta la partita sarà quello della squadra che l'ha vinto per sorteggio.

ART. 12

A • Tracciamento delle linee

È necessario tracciare le varie linee, in modo che esse siano sempre sufficientemente visibili. Esse debbono essere mantenute visibili dai giocatori della squadra che deve giocare.

I giocatori non possono cancellare volontariamente tutta o parte di una linea (ad eccezione del caso in cui sia necessario cancellare una linea per tracciare correttamente una riga di tiro).

Dopo il lancio valido del pallino è vietato ritoccare la Linea di Massimo (seconda linea).

B • Validità delle linee

Le linee più o meno diritte o regolamentari, ma tracciate, sono valide.

C • Ricostruzione delle linee cancellate

Se le linee non sono più visibili, il tracciato iniziale sarà ricostruito. Qualora si renda necessario determinare la validità di un oggetto in un punto ove non sia più visibile la linea, essa sarà rideterminata congiungendo, in linea retta, i due tratti di linea visibili situati da una parte e dall'altra dell'oggetto in causa, a mezzo di una cordicella tesa, messa in modo che il bordo esterno sia il prolungamento del bordo esterno dei due tronconi.

In caso di dubbio causato da cattivo tracciamento (incompleto o mancante), la decisione dell'Arbitro sarà a danno della squadra che ha giocato, alla quale compete l'obbligo del tracciamento delle linee

D • Uso della bacchetta

Le linee, le righe e le marche, debbono essere tracciate esclusivamente con la bacchetta. Tutti gli altri sistemi sono vietati. La bacchetta serve a misurare i punti ed a valutare le distanze

E • Righe di tiro non regolamentari

Tutte le righe di tiro tracciate con una bacchetta non regolamentare (o mal tracciate) sono valide se nessuna osservazione è stata fatta prima del tiro

F • Valutazione delle distanze tra gli oggetti

Lo stesso dicasi per la valutazione delle distanze per gli oggetti situati o no a meno di mt. 0,50 dall'oggetto annunciato, quando questa valutazione, fatta dall'una o dall'altra squadra, non sia stata motivo, prima del tiro, d'alcuna osservazione.

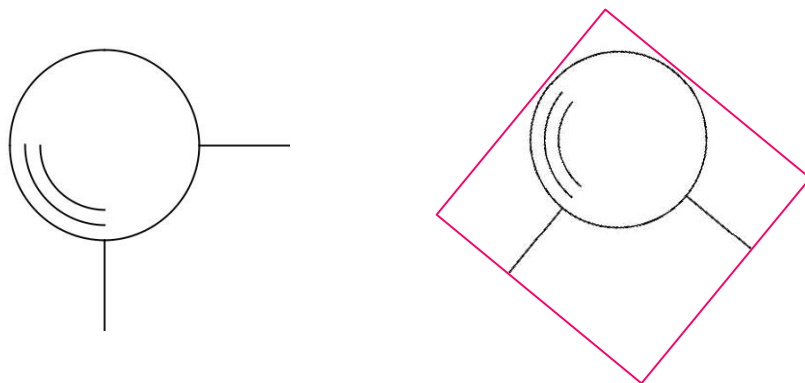
Tuttavia, una squadra ha sempre diritto di controllare una misura

ART. 13 • Marcatura degli oggetti

A • Bocce

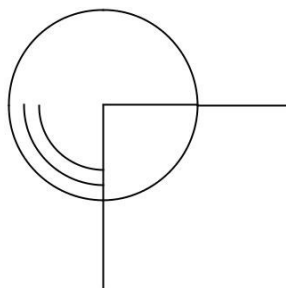
Ciascuna squadra deve marcare le sue bocce con due tratti a 90° senza alcun vincolo di orientamento. Se la marcatura non è regolamentare, in caso di misura dubbia consecutiva ad una rimozione o ad uno spostamento, la decisione presa sarà sfavorevole alla squadra responsabile della marcatura.

Figure 6 : Marcatura degli oggetti



Per ritrovare l'esatta posizione d'un oggetto, prolungare le marche fino alla loro intersecazione.

Figure 7 : Ricerca del centro iniziale per la misurazione



B • Pallino

Il pallino è marcato dalla squadra che lo ha lanciato o messo a posto e, se viene smosso, dalla squadra che tiene il punto.

ART. 14

A • Rimessa a posto degli oggetti smossi irregolarmente dal tiro o dalla puntata

È effettuata dall'avversario, ma gli oggetti non marcati o mal marcati non sono in nessun caso rimessi a posto dalla squadra responsabile della loro marcatura..

B • Oggetti rimossi e marche cancellate

Se, in caso di tiro o di puntata irregolare, uno o più degli oggetti smossi e rimasti nel campo, è o sono tolti dal loro nuovo posto da un avversario, la sua squadra non può più accettare il colpo.

Parimenti, essa non può domandare la rimessa a posto, se uno dei suoi giocatori ha cancellato le marche dell'oggetto o degli oggetti smossi.

C • Spostamento volontario

Se lo spostamento è volontario ma in buona fede, senza intenzione di nuocere, sarà data un'ammonizione al giocatore in difetto.

Se lo spostamento è volontario e in mala fede, con intenzione di nuocere, il giocatore in difetto sarà espulso.

Nei due casi l'Arbitro prenderà tutti i provvedimenti affinché la squadra avversaria non risulti danneggiata.

ART. 15 • Chi e come si deve misurare ?

La squadra che ritiene di aver preso il punto deve misurare. L'avversario ha il diritto di verificare. In caso di disaccordo, l'Arbitro decide.

I giocatori dovranno tenersi ad una distanza di almeno 2 metri dall'arbitro che sta effettuando una misurazione.

Per misurare si possono togliere, momentaneamente, una o più bocce.

ART. 16 • Oggetti spostati durante la misurazione

Se la squadra che misura sposta uno degli oggetti in esame, il punto è attribuito all'avversario. Tuttavia, se spostando l'oggetto essa si danneggia, conserva il punto qualora lo stesso le resti ancora acquisito. Gli oggetti smossi sono rimessi al loro posto.

L'arbitro può assegnare il punto se ritiene che lo spostamento non abbia cambiato la situazione o se la sua decisione era già presa. In caso contrario, considererà che ci sia equidistanza. L'oggetto spostato viene rimesso a posto dall'arbitro secondo la decisione presa.

ART. 17 • Quando si può misurare

Si può misurare in ogni momento, salvo che dopo una decisione dell'Arbitro. L'aver accettato un'errata dichiarazione o un'errata misura dei propri compagni od avversari, non esclude il diritto ad una nuova misurazione.

Le bocce giocate restano a posto.

ART. 18 • Perdita del diritto di misurare

Una squadra che abbia giocato indebitamente non potrà più pretendere una nuova misurazione se uno o più degli oggetti in causa è stato o sono stati messi a posto in seguito ad un colpo irregolare o ad uno spostamento o ad una rimessa a livello.

ART. 19 • Controllo delle misure

Una squadra può sempre domandare alla sua avversaria il controllo e la sua conferma circa la posizione e la misurazione delle diverse distanze. L'avversario che rifiuta o trascura di verificare le dichiarazioni che è invitato a controllare, perde, in caso di rimozione o di spostamento, ogni diritto ad una nuova misurazione.

ART. 20 • Oggetti smossi (o spostati) prima dell'accordo

Se al momento della misurazione di un punto, e prima che sia raggiunto l'accordo tra le squadre o prima della decisione dell'Arbitro, uno degli oggetti in

causa è smosso, l'Arbitro, in caso di dubbio, giudicherà equidistanza. Il gioco riprenderà allora come previsto all'art. 21.

ART. 21 • Bocce equidistanti dal pallino

Se non è possibile determinare quale squadra tiene il punto, perchè le due bocce sono ad uguale distanza (equidistanti) dal pallino, la squadra che ha creato l'equidistanza gioca nuovamente.

Se l'equidistanza persiste (anche se diversa), l'altra squadra gioca, e così di seguito, sino a che l'equidistanza non esista più.

Se alla fine della giocata permane l'equidistanza, la giocata è nulla, nessuna squadra segna e si rigioca nell'altro senso.

ART. 22 • Boccia di un altro giocatore giocata per errore

Al primo errore, l'avversario ne effettua la sostituzione rispettando la distanza dal pallino. In caso di recidiva, il colpo è irregolare e l'avversario può applicare la regola del vantaggio.

L'eventuale applicazione della regola del vantaggio avverrà solo dopo che la boccia giocata per errore sarà stata sostituita.

Giocare una boccia di un compagno non è considerato errore per cui, in questo caso, non la si potrà sostituire.

ART. 23 • Cambiamento di una boccia con altra disponibile

E' vietato il cambio sul campo di una boccia giocata con un'altra disponibile. Le due bocce saranno annullate.

Alla squadra è ugualmente vietato il cambio di una boccia nel corso della partita se non in caso di rottura o di boccia giudicata inutilizzabile dall'arbitro

Il giocatore colpevole sarà squalificato e escluso dalla competizione

ART. 24 • Posizionamento delle bocce

A • Bocce non giocate

Le bocce non giocate debbono essere poste sui portabocce e divise per squadra; in mancanza dei portabocce, nella zona di fondo. Dopo un avvertimento, l'Arbitro annullerà le bocce non riposte regolarmente.

B • Bocce già giocate e perdute o annullate

Le bocce già giocate e perdute od annullate debbono essere poste nei portabocce o, in mancanza, nella zona di fondo dove si trova il pallino. Tutti i giocatori hanno diritto di porle o farle porre.

ART. 25 • Indicazione inesatta del numero delle bocce da giocare

I giocatori interpellati dall'avversario dovranno indicare il numero delle bocce che restano loro da giocare. Se l'indicazione è inesatta l'Arbitro applicherà le sanzioni previste dall'art. 31.

ART. 26 • Boccia giocata in più

Il giocatore che ha, per inavvertenza, giocato una boccia in più, avrà una ammonizione (cartoncino giallo). La boccia sarà annullata come pure i suoi effetti.

La squadra che ha volontariamente giocato una boccia in più, se vi è stata complicità fra il giocatore ed i compagni, sarà squalificata.

2) POSIZIONE DEI GIOCATORI

ART. 27

A • Posizione del giocatore in azione di gioco e obbligo di giocare

Quando un giocatore prende la sua boccia per la prima volta dal porta-bocce o dalla zona di fondo e poi entra, se non lo era già, nel rettangolo dei 7,50 m, può momentaneamente appoggiare la boccia sul porta-bocce o sul terreno.

Può anche uscire dal rettangolo dei 7,50 m senza però oltrepassare la linea di lancio.

Quando un giocatore è in azione di accosto (punto) o di tiro, gli è vietato calpestare o superare con il piede o i piedi le linee dei 7,50 m fino al lancio della boccia..

L'arbitro segnala i falli con un colpo di fischietto o un altro segnale nel momento in cui la boccia viene giocata e farà applicare la regola del vantaggio.

La boccia posata sul campo, oltre la linea di lancio (anche se è ancora a contatto con la mano), nel momento che precede il punto, sarà considerata giocata ma irregolare.

B • Giocatori che puntano o tirano con un piede sollevato, in avanti, oltre la linea del «lancio».

L'azione del puntatore o del tiratore non deve in nessun momento mettere in difficoltà il giudizio dell'arbitro.

1. Avvertimento al giocatore (cartellino bianco)
2. Annullamento della o delle bocce successive se l'azione di gioco non viene modificata

C • Come devono disporsi gli altri giocatori

In ogni circostanza i giocatori si terranno in piedi, al di là della prima linea, senza dare fastidio al giocatore in azione.

Al momento del tiro, tutti i giocatori si terranno lungo le linee laterali, se possibile fuori dal terreno di gioco

L'arbitro segnerà i falli con un fischio o un altro segnale e applicherà la regola del vantaggio

ART. 28 • Allontanamento dal campo

I giocatori che desiderano allontanarsi dal campo, **una sola volta per partita**, devono chiedere il permesso all'arbitro.

3) IL TERRENO

ART. 29 • A chi appartiene il terreno

Esso appartiene alla squadra che deve giocare. Prima del lancio del pallino, essa può togliere ostacoli, ritracciare le linee, lisciare o spianare il terreno del campo, senza con ciò creare dei monticelli o canaletti, ma non potrà nè aggiungere degli ostacoli, degli oggetti di segnalazione o dei riferimenti, nè lavorare il terreno.

Dopo il lancio del pallino, entrambe le squadre potranno cancellare i punti di caduta, i segni di misura, le marche e le linee di tiro degli oggetti, **le tracce lasciate dalle bocce giocate, rifare le linee (tranne la 2^a linea o linea massima), rimuovere gli ostacoli accidentali prima di giocare a punto.**

Quando l'oggetto è in movimento non si può più toccare il terreno.

ART. 30 • Quando si può livellare il terreno

In caso di terreno difettoso, e unicamente su decisione dell'Arbitro, è permesso ai giocatori di livellare il terreno là dove il gioco normale è reso impossibile.

CAPITOLO IV • ARBITRAGGIO, MATERIALE E SANZIONI

ART. 31

A • Giudizi degli Arbitri

L'Arbitro giudica inappellabilmente; non è ammesso controarbitraggio

B • Materiali

Gli arbitri devono usare solo gli strumenti indicati sul RTI:

- Misuratore telescopico di almeno 2 mt
- Borsa
- Metro a nastro da 3 a 5 mt
- Cronometro
- Compasso
- Bacchetta (50 cm)
- Squadra
- 3 cartellini
- Placchetta
- Fischietto
- Calibro
- Distintivo
- Una barra metallixa di 5 mm

C • Sanzioni applicabili ai giocatori

Valutato il danno causato da una irregolarità, l'Arbitro potrà applicare uno dei seguenti provvedimenti:

1. Avvertimento ai giocatori, alla squadra od alla squadre;
2. Ammonizione ai giocatori od alla squadra;
3. Annullamento di una o più bocce;
4. Annullamento della giocata in corso;

5. Concessione alla squadra danneggiata di riprendere la boccia (1)
6. Arresto momentaneo della partita;
7. Esclusione momentanea del o dei giocatori colpevoli;
8. Espulsione definitiva di uno o più giocatori;
9. Dichiarazione di partita perduta ad una o più squadre;
10. Concessione di punti alla squadra avversaria;

11. Qualsiasi infrazione rilevata durante la partita comporta l'immediata squalifica della squadra colpevole. Se l'infrazione viene rilevata alla fine di una partita, la squadra colpevole, se vincente, viene squalificata. Perde tutti i diritti ai premi e alle indennità.

Nel caso in cui l'irregolarità sia volontariamente compiuta o vi sia recidività, l'Arbitro ne terrà conto e le sanzioni applicate potranno essere più di una contemporaneamente

1. Quando il Regolamento o l'Arbitro consente ad un giocatore di riprendere la sua boccia, la sua squadra può tirare o puntare. Qualunque giocatore di detta squadra potrà rigiocare, purché abbia in quella giocata almeno una delle proprie bocce disponibili.

C. Sanzioni applicabili agli accompagnatori

1. Avvertimento (cartoncino bianco);
2. Ammonizione (cartoncino giallo);
3. Espulsione **dalla competizione** (cartoncino rosso).

D • Applicazione delle sanzioni

Gli arbitri rilevano i falli con un colpo di fischietto od altro segnale e comminano le sanzioni che si impongono, facendole osservare immediatamente.

Per segnalare il provvedimento che l'Arbitro prende nei confronti di un giocatore che ha commesso un'irregolarità prevista in questo art., dopo aver valutato la gravità del danno, l'Arbitro utilizza:

- il cartoncino bianco per un avvertimento,
- il cartoncino giallo per una ammonizione,
- il cartoncino rosso in caso di espulsione immediata.

In una stessa competizione, due cartoncini gialli hanno per conseguenza un cartoncino rosso

E • Effetto retroattivo delle sanzioni

Le sanzioni non possono avere effetto retroattivo (tranne nel caso di esclusione totale della squadra colpevole) sui risultati ottenuti da una squadra.

Una squadra potrà comunque continuare la competizione con i suoi giocatori non penalizzati, **se il regolamento della competizione lo permette.**

F • Irregolarità gravi

Oltre alle irregolarità previste dal testo del Regolamento, tutti i membri della squadra (giocatori ed accompagnatori) sono segnatamente penalizzabili per:

1. Il cattivo comportamento, i gesti e le parole deprecievoli, gli atteggiamenti ed il modo di vestire scorretti, il turpiloquio e la mala fede;
2. Le formazioni irregolarmente composte;
3. Le squadre che non difendono le loro possibilità;
4. Le squadre che prolungano volontariamente una partita per stancare o influenzare l'avversario, specialmente per ciò che si riferisce ai tempi massimi concessi per giocare;
5. I giocatori che fermano o spostano volontariamente un oggetto;
6. I giocatori che fermano un oggetto sfiorante la linea, ma non ancora perduto;
7. I giocatori che pongono un ostacolo sul percorso di un oggetto;
8. I giocatori che rifiutano di osservare una decisione dell'Arbitro;
9. I giocatori che prendono accordi tra loro, in contrasto ai diversi Regolamenti in vigore (e particolarmente circa gli orari, il numero dei punti da fare, ecc.);

10. Le frodi, particolarmente le bocce manomesse, con un riempimento non conforme all'art. 1. Questa irregolarità, deve essere immediatamente comunicata, per iscritto, alla Commissione di disciplina della F.I.B.

11. La non presentazione del cartellino federale oppure la presentazione di un falso cartellino o di un cartellino falsificato;

12. I giocatori che contestano infrazioni all'avversario, anziché rivolgersi all'Arbitro;

13. I giocatori che abbandonano il campo senza l'autorizzazione dell'Arbitro.

14. Il giocatore che, volontariamente durante la partita, cambia la/le Bocce

CAPITOLO V • PUNTO E TIRO – REGOLE GENERALI

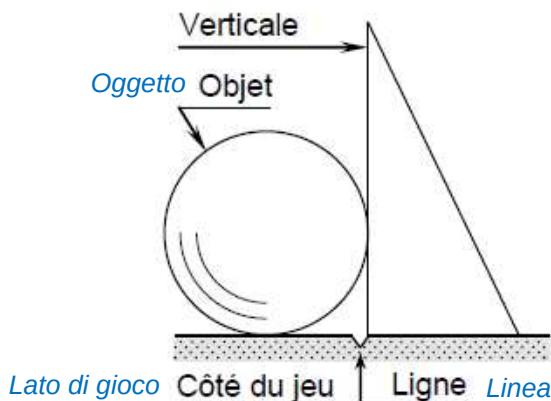
ART. 32 • OGGETTI PERDUTI

A • Oggetto perduto quando è fermo

Un objet, est perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la ligne latérale ou de perte. Le but est aussi perdu si son pourtour extrême dépasse le bord extérieur de la première ligne.

Pour vérifier, on utilise une équerre.

Figure 8 : Verifica della perdita di un oggetto fermo



B • Oggetto perduto in movimento

Un oggetto è perduto se il suo centro cade perpendicolarmente o oltrepassa l'asse della linea laterale o di fondo. Il pallino è perduto anche se, ritornando sulla 1a linea, il suo centro cade perpendicolarmente sull'asse della linea stessa o lo oltrepassa, o se tocca un ostacolo strapiombante il campo.

C • Oggetto che incontra un oggetto perduto od annullato

L'oggetto in movimento o fermo che viene a contatto con un oggetto precedentemente perso o annullato è perso.

D • Oggetto che tocca un oggetto del campo limitrofo

La boccia od il pallino che tocca un oggetto fermo o no, situato nel campo limitrofo, è perduto.

Tutti gli effetti provocati da un oggetto dopo la sua perdita sono nulli

ART. 33 • Oggetto rientrato in campo dopo essersi perduto

Gli oggetti fermi, incontrati da una boccia perduta che ritorna in campo, sono obbligatoriamente rimessi a posto.

Tutti i giocatori avranno sempre il diritto di evitare i rientri in campo degli oggetti perduti.

Se la boccia giocata, dopo aver smosso degli oggetti, si perde, gli avversari potranno applicare la regola del vantaggio agli oggetti toccati prima dell'uscita dal campo

ART. 34 • Validità del lancio del pallino

Il lancio è valido quando il bersaglio resta nel rettangolo di validità opposto a quello da cui è stato lanciato.

La squadra ha a disposizione 2 lanci.

Il lancio deve avvenire entro **45 secondi** dalla fine della mano. **Se i lanci non vanno a buon fine**, l'avversario lo posiziona nel rettangolo di validità a sua discrezione.

Pallino fermato o deviato da un giocatore:

La squadra avversaria lo piazza nel quadro di validità, a suo piacimento.

ART. 35 • Regola del vantaggio

Tutti i colpi irregolari sono lasciati all'arbitrio della squadra avversaria. Quest'ultima può:

- a. Accettare la nuova situazione di gioco così creata con possibilità di accettare o di annullare la boccia irregolare.
- b. Domandare la rimessa a posto generale con l'annullamento obbligatorio della boccia irregolare.

Eccezione: nel caso del pallino non annunciato vedere art. 45.2

ART. 36 • Fallo della squadra avversaria

La squadra che ha giocato può accettare le conseguenze del gioco oppure rimettere a posto gli oggetti smossi e riprendere la sua boccia.

Qualora vi sia anche un fallo della squadra che ha giocato, si ha errore bilaterale. Si effettua allora il ripristino generale degli oggetti e la boccia giocata viene restituita alla squadra

ART. 37 • Oggetti fermati o deviati da un giocatore:

a) Da un giocatore

La squadra avversaria applica la regola del vantaggio.

In caso di accettazione, l'oggetto o gli oggetti fermati o deviati possono essere accettati nella loro nuova posizione o annullati.

Se è la squadra che ha giocato a chiedere la rimessa in gioco, deve obbligatoriamente prendere di nuovo la sua boccia.

b) Da una persona estranea al gioco, da un animale o da cose

L'arbitro decide, caso per caso, se può considerare questa azione senza influenze oppure se deve rimettere tutto in ordine e far ripetere la boccia. Nei casi estremi, sempre per non svantaggiare nessuna delle due squadre, potrà decidere di annullare la giocata.

La boccia puntata, fermata o deviata nel rettangolo centrale, viene sempre ripresa

I giocatori del campo limitrofo e l'arbitro sono considerati come persone estranee e le bocce provenienti da altri campi come cose.

c) Da un oggetto che sovrasta il campo

La boccia puntata o tirata che tocca un oggetto che sovrasta il campo deve essere giudicata come una boccia normale, con tutte le sue conseguenze.

ART. 38 • Oggetti interrati

Gli oggetti che restano interrati, possono essere rimessi a livello nelle loro posizioni in ogni momento da ciascuna squadra, purchè non si renda necessario, per far ciò, rimuovere definitivamente un altro oggetto.

ART. 39 • Tempo concesso per giocare una boccia

Ogni boccia deve essere giocata in un tempo massimo di 45 secondi che decorrono a partire dal momento in cui:

1. Il pallino è regolarmente collocato nel quadro
2. E' determinata la squadra che deve giocare
3. L'arbitro ha preso la sua decisione
4. Sono effettuate le rimesse a posto richieste.

L'arbitro dovrà segnalare al giocatore, alzando il braccio, che gli restano 15 secondi per giocare la sua boccia.

In caso di infrazione l'arbitro annullerà **immediatamente** la boccia.

CAPITOLO VI • IL TIRO

ART. 40 • Oggetto annunciato.

La squadra che vuol tirare deve designare nettamente l'oggetto annunciato. Questo oggetto non potrà mai essere una boccia della sua squadra.

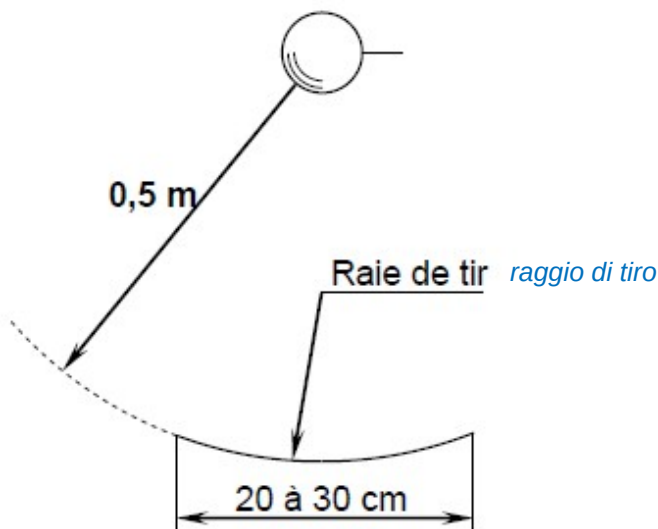
ART. 41 • Annuncio mancante di precisione o non fatto

In tal caso si considera come se il tiratore avesse annunciato la boccia avversaria più vicina al pallino..

ART. 42 • Tracciatura delle righe di tiro.

Una riga è tracciata dagli avversari a m 0,50 davanti all'oggetto annunciato. Il tratto, in forma d'arco di cerchio, avrà la lunghezza da 20 a 30 cm

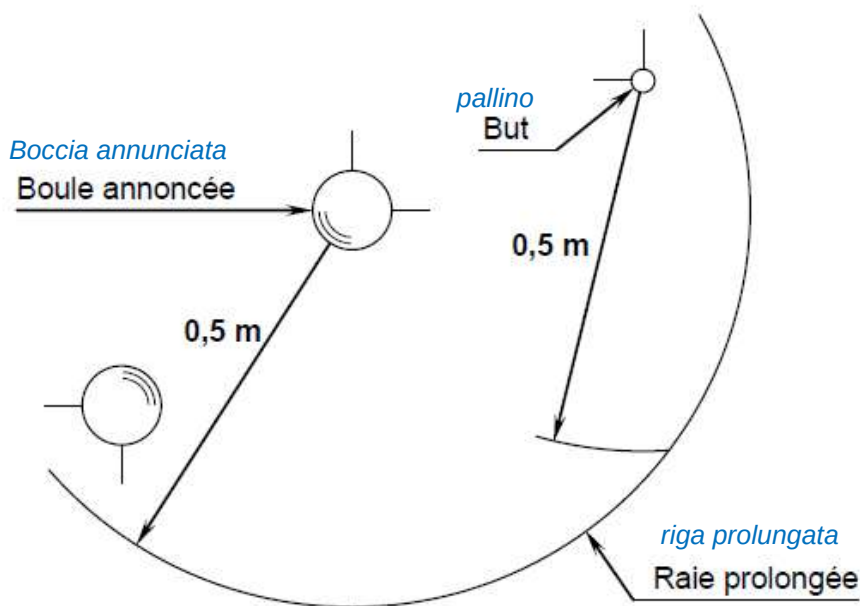
Figura 9



Quando l'oggetto annunciato è contornato da oggetti diversi, l'arco è prolungato nel senso utile. Davanti a tutti gli oggetti situati a meno di 50 cm. dall'oggetto annunciato bisogna tracciare una riga di tiro a condizione ch'essa si trovi

all'interno di un cerchio concentrico al perimetro esterno dell'oggetto annunciato e posto a 50 cm. da quest'ultimo

Figura 10



Nel caso in cui una o più bocce impediscano queste operazioni, è permesso di toglierle momentaneamente **effettuando una contro-marcatura**.

Qualsiasi linea non contestata prima del tiro è valida per l'esame del punto d'impatto

A • Righe mal tracciate

L'avversario del tiratore deve sempre sorvegliare che le righe siano nettamente tracciate. Egli ne è responsabile. Se l'Arbitro è nella impossibilità di determinarle con precisione, o se esse non sono state tracciate, la sua decisione sarà, in caso di dubbio, favorevole al tiratore

B • Cancellazione della riga di tiro o del punto di caduta o delle marche

Se vi è contrasto, si dovrà, prima dell'arrivo dell'Arbitro, lasciare la riga intatta, non ritracciarla né soffiarvi. Quando un giocatore cancella od altera il punto di caduta o la riga di tiro o le marche prima dell'accordo delle squadre, o dell'esame dell'Arbitro, la decisione presa gli sarà contraria

ART. 43 • TIRO REGOLARE

Un tiro è regolare quando le tre condizioni seguenti sono simultaneamente osservate:

1. Il punto di caduta è a non più di mt 0,50 dall'oggetto annunciato;
2. Il punto di caduta è a non più di mt 0,50 dall'oggetto colpito per primo;
3. L'oggetto colpito per primo è a non più di mt 0,50 dall'oggetto annunciato.

Questa distanza è misurata dal cerchio massimo degli oggetti in causa.

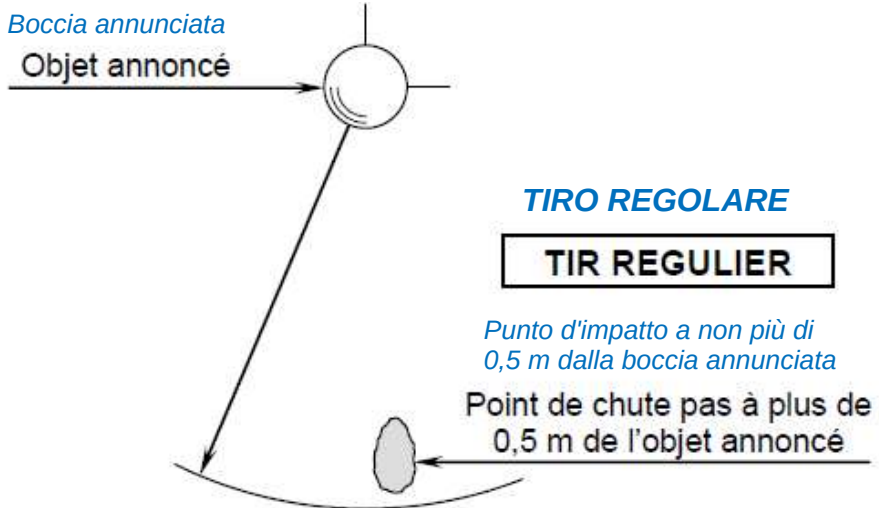
Di conseguenza, se le tre condizioni di cui sopra sono state rispettate, il tiro è regolare.

Il tiro è pure regolare quando la boccia colpisce direttamente senza toccare il terreno, un oggetto situato al massimo a mt 0,50 dall'oggetto annunciato.(2)

Tutte le conseguenze di un tiro regolare sono obbligatoriamente accettate dalle due squadre.

2. Questa tolleranza non si applica agli oggetti situati a più di mt. 0,50 dall'oggetto annunciato e non si applica agli oggetti che lo possono toccare, ma che si trovano a più di mt. 0,50 dall'oggetto annunciato. Il "raggruppamento" non esiste

Figure 11



Il limite esterno della riga di tiro non deve in alcun punto essere modificato o cancellato dall'impronta lasciata sul terreno dalla boccia di tiro nel suo punto di caduta. Questa impronta, più o meno importante a seconda della resistenza del terreno, è sempre unica.

Figure 12

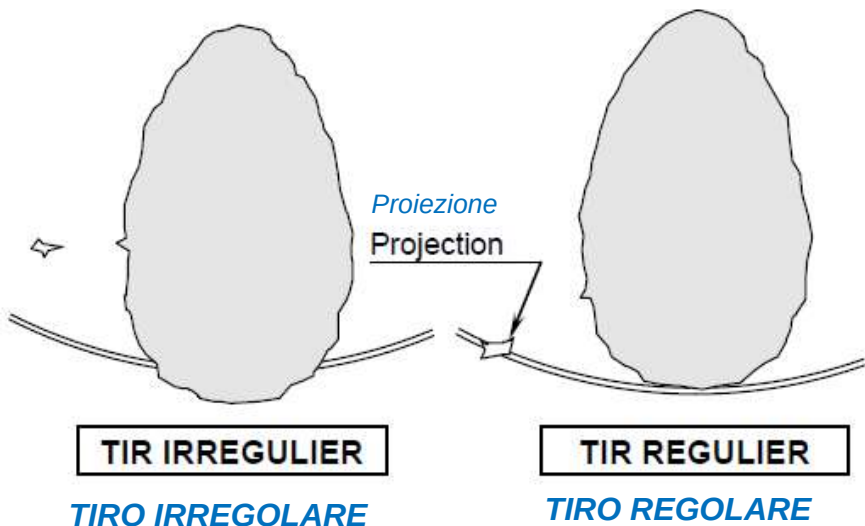


Figura 13

La squadra A tira

L'équipe A tire

Boccia B1 da togliere (o da rimuovere)

Boule B₁ à enlever

Boccia B2 dichiarata e colpita

**Boule B₂ annoncée
et touchée**

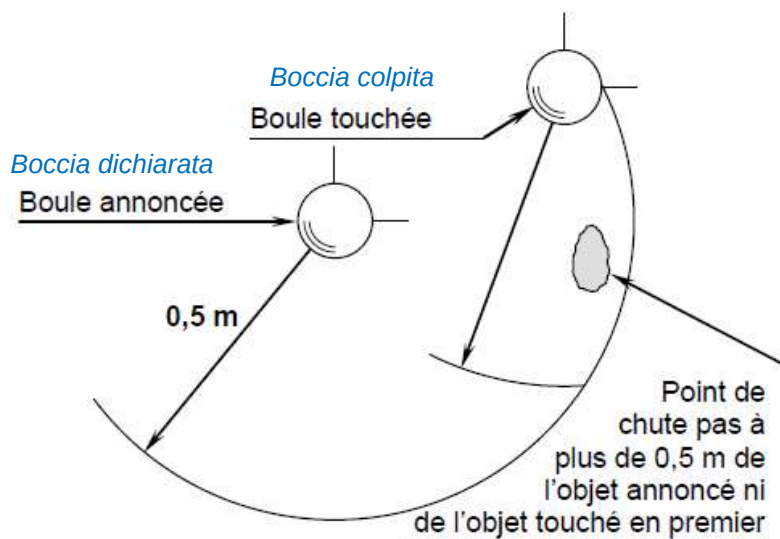
(Punto di impatto)

Point de chute

TIR REGULIER

(TIRO REGOLARE)

Figure 14

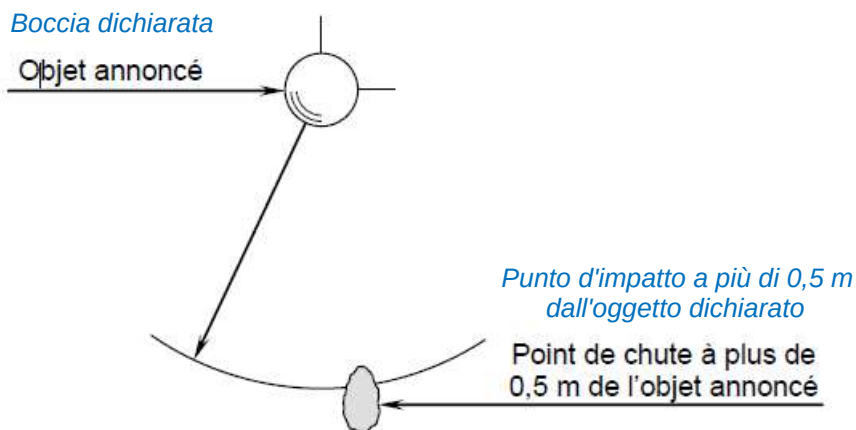


TIR REGULIER

TIRO REGOLARE

Punto d'impatto a non più di 0,5 m dall'oggetto dichiarato né dall'oggetto colpito per primo

Figure 15



TIR IRREGULIER

TIRO IRREGOLARE

Figure 16

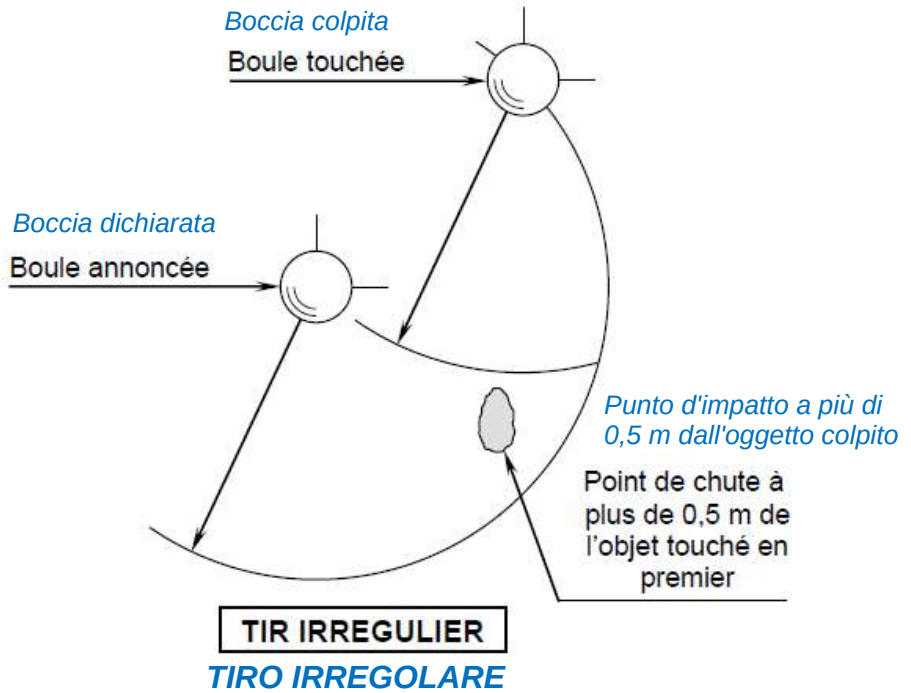


Figure 17

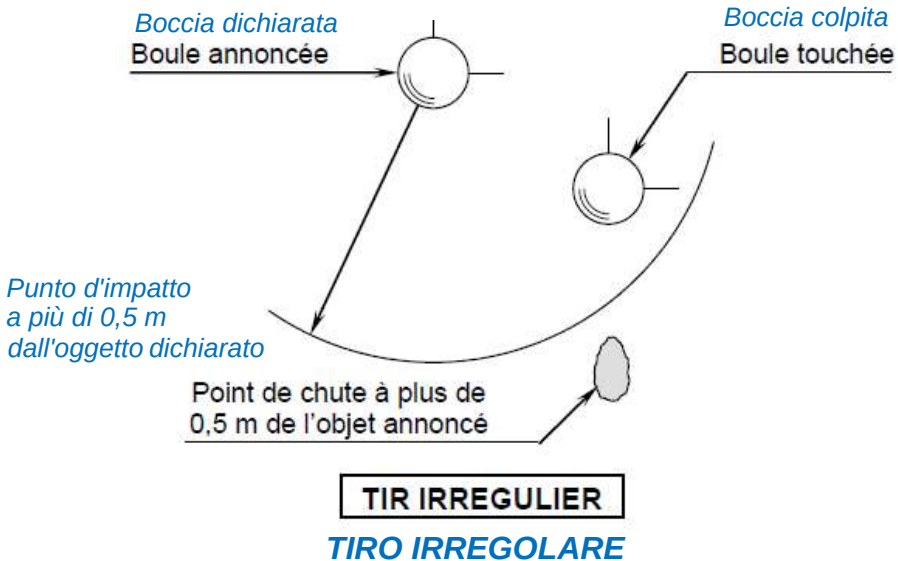


Figure 18

*Boccia colpita per
prima a più di 0,5 m
dalla boccia dichiarata*

Boule touchée
en premier à
plus de 0,5 m de
l'objet annoncé

Boccia dichiarata

Boule annoncée

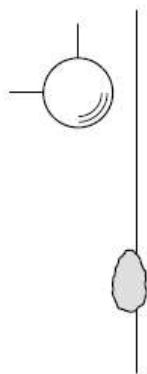
TIR IRREGULIER

TIRO IRREGOLARE

ART. 44 • Punto di caduta del Tiro lungo una linea laterale

Se il punto d'impatto di una boccia giocata si trova vicino a una linea laterale, ci sono tre possibilità (vedi schema):

Figure 19



COUP REGULIER

Plus de la
moitié du point
de chute est en
dedans de l'axe
de la ligne

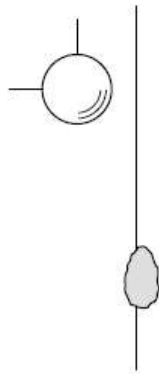
GIOCATA REGOLARE
Più della metà del punto
d'impatto si trova
all'interno dell'asse della
linea



BOULE JOUEE PERDUE : COUP NUL

L'axe de la
ligne se situe
au milieu du
point de chute

**BOCCIA GIOCATA PERSA:
GIOCATA NULLA**
L'asse della linea si trova
esattamente nel mezzo del
punto d'impatto



BOULE JOUEE PERDUE : COUP NUL

Moins de la
moitié du point
de chute est en
dedans de l'axe
de la ligne

**BOCCIA GIOCATA PERSA:
GIOCATA NULLA**
Meno della metà del punto
d'impatto si trova all'interno
dell'asse della linea

ART. 45 • Tiro al pallino

A • Tiro con pallino annunciato

Nel corso di una giocata, se le due squadre hanno, ciascuna, una o più bocce da giocare, ogni squadra può effettuare soltanto un annuncio del pallino. Questa limitazione non si applica quando le bocce da giocare appartengono ad una sola squadra.

B • Tir con pallino non annunciato

In tutti i casi, colpo regolare, irregolare accettato o meno, il pallino smosso o perduto viene rimesso al suo posto primitivo.

In caso di rimessa a posto del pallino, se una boccia occupa parzialmente o totalmente quel posto, si applicheranno le disposizioni previste all'art. 9 - Casi particolari.

ART. 46 • Oggetti smossi senza essere stati toccati

Quando il tiro è regolare o irregolare-accettato, se un oggetto è smosso senza essere stato toccato (per traballamento del terreno o proiezione di ghiaia o sabbia) il colpo è valido, così come tutte le sue conseguenze. Un oggetto sarà considerato come smosso se la sua posizione non coincide più con le sue ultime marche o se si può dimostrare che le distanze rispettive dagli oggetti o dalle righe di tiro sono variate.

Se tutte le condizioni relative alla regolarità del tiro si sono verificate, si deve considerare valido il movimento di un oggetto anche se è situato al di qua del punto di caduta.

ART. 47 • Oggetto di altro campo che modifica il gioco

Un oggetto, proveniente da un altro campo, può al momento del tiro modificare la posizione degli oggetti.

Compete al giocatore di non iniziare la partenza finché le bocce del campo limitrofo non siano ferme. Egli può sempre chiedere che gli oggetti di detto campo siano momentaneamente tolti.

L'Arbitro, per non danneggiare una squadra deciderà la regolarità del tiro o la rimessa a posto di tutti gli oggetti spostati e il tiratore riprenderà la sua boccia.

ART. 48 • Spostamento fortuito, accidentale o senza causa apparente al momento del tiro

Se l'oggetto si sposta accidentalmente per colpa di un avversario del tiratore, questi avrà diritto di accettare il tiro o di rimettere tutto a posto. In questo caso potrà riprendere la sua boccia.

Se l'oggetto si sposta accidentalmente per colpa di un compagno del tiratore, l'avversario applicherà la regola del vantaggio.

Se l'oggetto si sposta senza causa apparente, il tiro è considerato come normale.

ART. 49 • Boccia che resta nel campo senza aver toccato nulla

La boccia tirata che non ha toccato o smosso alcun oggetto e resta in campo, è annullata

CAPITOLO VII • IL PUNTO

ART. 50 • Condizioni della puntata regolare

La boccia puntata è regolare quando:

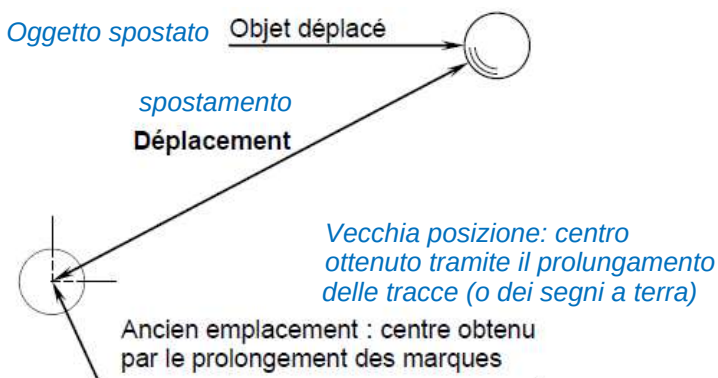
1. Non si perde;
2. Non sposta, in ogni direzione, direttamente o indirettamente, alcun oggetto a più di mt 0,50 (vedere figura 20).
3. **Non si ferma nel rettangolo centrale a più di 2 m dalla prima linea.**

Queste **tre** condizioni devono essere soddisfatte simultaneamente.

ART. 51 • Misurazione delle distanze

Le distanze si misurano in linea retta, partendo dal punto ottenuto dalla riunione delle due marche dell'oggetto smosso, al limite esterno di quell'oggetto.

Figura 20 : Misura dello spostamento d'un oggetto



Le distanze rispettivamente percorse dagli oggetti smossi non si sommano

ART. 52 • Distanza percorsa fuori del campo

La distanza percorsa fuori del campo non viene calcolata. La misurazione si limita al **punto di uscita** (margine esterno), dove l'oggetto ha attraversato la linea o vi si è perduto, senza attraversarla.

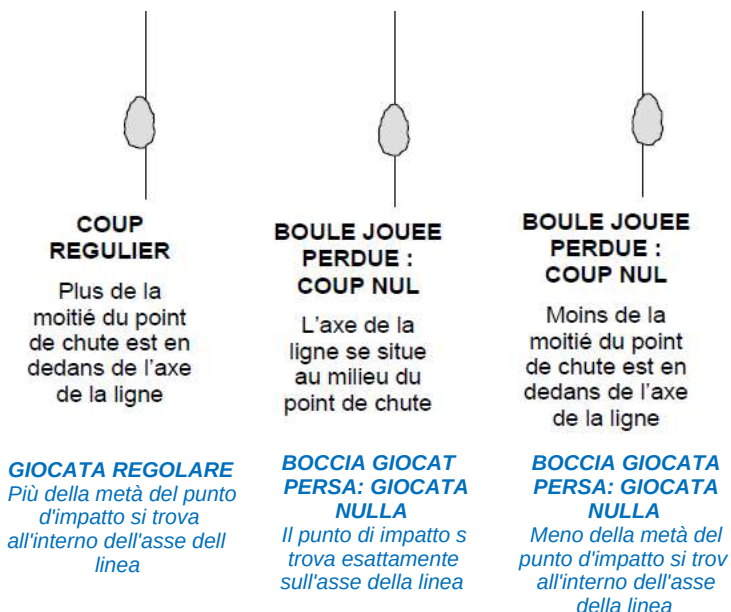
ART. 53 • Boccia giocata quando gli oggetti sono ancora in movimento

È vietato giocare una boccia quando vi siano degli oggetti ancora in movimento nel campo. L'Arbitro segnerà il fallo; l'avversario applicherà la regola del vantaggio.

ART. 53 BIS • PUNTO DI CADUTA A PUNTO LUNGO UNA LINEA LATERALE

Se il punto di caduta di una boccia giocata al punto si trova vicino a una linea laterale, ci sono 3 possibilità, vedere lo schema:

Figure 21 : Punto praticato lungo una linea laterale



CAPITOLO VIII • PROVE DI TIRO

ART. 54 • TIRO DI PRECISIONE

A • Seniors et Under 18

1) TERRENO DI GIOCO

Il terreno di gioco utilizzato è quello previsto all'articolo 4 e figure 2 e 3.

2) OBIETTIVI

Sono messi come indicato sullo schema (modello allegato) e numerati dall'1 all'11

3) MATERIALE UTILIZZATO

- Bocce utilizzate dal tiratore : 4.
- Bocce obiettivo (obiettivi n° 1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10). Esse hanno un diametro di mm.100 ed una massa di 800 g.(± 10 g.). Sono di colore bianco ed in materiale sintetico.
- Pallino obiettivo (obiettivi n° 2, 4 e 11). Ha un diametro di mm. 36 ed una massa di 25 g. .(± 2 g.). È di colore bianco.
- Bocce ostacolo (obiettivi n° 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10). Hanno un diametro di mm. 95 ed una massa di 660 g. .(± 10 g.). Sono di colore rosso/amaranto ed in materiale sintetico.
- Pallino ostacolo (obiettivo n° 7). Ha un diametro di mm. 36 ed una massa di 25 g. .(± 2 g.). È di colore rosso..
- Una rondella metallica in acciaio, diametro esterno 27 mm con un foro centrale di diametro compreso tra 12 e 14 mm, spessore 2,2 mm (tolleranza - 0,2 mm, +0,3 mm) per posizionare il pallino del bersaglio 11.
- Tappeto (vedere schema). È in materiale sintetico.
- I tappetini non possono essere usati per il tiro di precisione

I tappeti utilizzati durante la stessa competizione devono essere identici per colore e larghezza. Il colore deve garantire una buona visibilità degli ostacoli e dei bersagli. Caratteristiche tecniche del tappeto di tiro:

- Lunghezza : 6 m $\pm$ 0,05 m.
- Larghezza : Da 0.65 m a 0.75 m **fino alla fine 2028 poi 0,65 m $\pm$ 0,05 mm**
- Spessore: **tra 6 mm e 9 mm** $\pm$ 0,5 mm.
- Massa minima : 4,5 kg/m²
- Fori per posizionamento delle bocce e pallino: ϕ mm 20

Si provvederà, per ogni posizione, a fustellare nel tappeto, una zona che deve permettere la validità del tiro: larghezza 40 cm - lati paralleli - rispettando i 50 cm previsti dall'art.43.

Prevedere un porta-oggetti dove saranno postati gli oggetti (bocce e pallino) momentaneamente non usati.

Tolleranza: il diametro degli oggetti può variare di 1 millimetro in più o in meno..

4) Validità del tiro – Punteggi

Il tiro è valido quando l'oggetto regolarmente colpito (art. 43 e 46) esce definitivamente dal foro in cui era posto sul tappeto. Il punto di caduta deve essere interamente entro la zona fustellata del tappeto.

Il tiro non è valido se l'oggetto è smosso per traballamento del tappeto.

In più, l'oggetto "ostacolo" (pallino rosso o boccia rossa) non dovrà spostarsi definitivamente dalle sue marche (obiettivi 7 e 8) o uscire dai suoi fori (obiettivi 3, 4, 5, 6, 9, 10).

Gli effetti provocati, dopo il tiro, dai bordi della fustellatura del tappeto, non dovranno essere presi in considerazione.

A ciascun obiettivo regolarmente colpito corrisponde il numero di punti segnati sullo schema.

5) Svolgimento della partita

Ciascuno giocatore deve effettuare una serie completa di 11 tiri dall'obiettivo 1

all'obiettivo 11. I giocatori tirano, uno dopo l'altro, una boccia per ogni obiettivo con un tempo massimo consentito di 30 secondi per boccia. A coppie, gli atleti di una squadra tirano, alternativamente, una boccia ciascuno.

Se un tiratore colpisce gli 11 bersagli - 37 punti su 37 - continua la prova ripartendo dal bersaglio n.1 e la interrompe al primo errore.

In caso di errore nell'ordine dei tiri, il tiro o i tiri sbagliati saranno annullati e la prova proseguirà riprendendo la normale progressione.

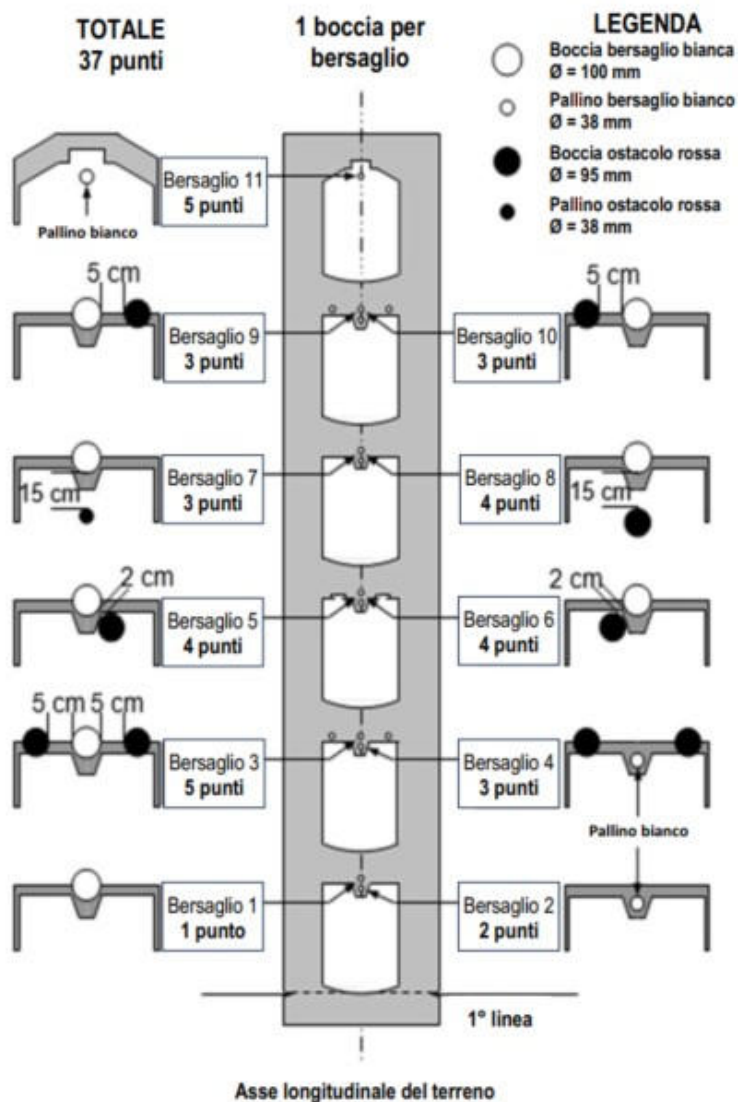
Se la parità (fra uno o più giocatori) non è prevista dal regolamento della competizione si procederà alla prova di spareggio a seconda dei casi:

a. se si tratta di scontro diretto tra due o più giocatori, la prova riparte immediatamente con lo stesso ordine di tiro e s'interrompe alla scomparsa della parità (a parità di bocce tirate).

b. se si tratta di atleti provenienti da prove di qualificazioni diverse, la prova è ripetuta totalmente e l'ordine di tiro sarà determinato per sorteggio.

In caso di nuova parità si ricomincia immediatamente, con lo stesso ordine di tiro, e s'interrompe alla scomparsa della parità (a parità di bocce tirate).

Figura 22 : Tiro di precisione Seniors e Under 18



6) Incidente Fortuito

Se un incidente fortuito sopravviene durante la prova (mancanza di elettricità, temporale, ecc...) che non interessi direttamente un giocatore o una squadra, la prova è interrotta:

a. Se la durata dall'interruzione è inferiore a 30 minuti, la prova continuerà, in seguito, regolarmente.

b. Se la durata dall'interruzione è superiore a 30 minuti, la prova è annullata. Essa riprenderà appena possibile con gli stessi giocatori e ripartendo dall'obiettivo n° 1.

In caso di abbandono durante la prova, il punteggio di chi abbandona viene azzerato, e l'avversario continua per totalizzare il massimo dei punti.

Se l'abbandono non è giustificato (secondo il giudizio esclusivo dell'arbitro!), il giocatore (o la squadra) colpevole sarà anche penalizzato con un cartellino giallo.

B • Femminile e Under 14

1) Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è quello definito sulle figure 4 e 5..

2) Obiettivi

Sono messi come indicato sullo schema (modello allegato) e numerati dall'1 all'11

5) D Svolgimento della prova

Ciascun giocatore (giocatrice) deve effettuare una serie completa di 11 tiri dall'obiettivo 1 all'obiettivo 11. (Segue come al paragrafo A qui sopra).

3. - 4. - 6. - Vedere il paragrafo A qui sopra.

ART. 55 • TIRO PROGRESSIVO

A • Seniors et Under 18

1) Terreno di Gioco

Il terreno di gioco utilizzato è quello previsto all'articolo 4 e figure 2 e 3.

2) Obiettivi

Sono posizionati come indicato nella figura 24. Le 6 posizioni distano una dall'altra 80 cm. Il centro della prima boccia è collocato a 55 cm dalla 1 a linea..

3) Materiale utilizzato

1. Bocce utilizzate dal tiratore: necessarie un minimo di 3 bocce
2. Bocce obiettivo: hanno un diametro di mm. 100 ($\pm$ mm 1) ed una massa di 800 g.($\pm$ 10 g.). Devono essere 2 per tappeto, di colore bianco ed in materiale sintetico.
3. Porta-bocce (fig.23): devono essere modificabili in altezza (a scorrimento continuo o a scatti, per un massimo di 5 cm.) fra i 60 e i 100 cm, con uno zoccolo che presenti garanzia di stabilità sul suolo. Saranno posizionati in modo che la proiezione verticale della boccia **si trovi interamente nel rettangolo aggiunto o nell'area di fondo.**
4. Tappeti: sono necessari 4 tappeti per un confronto fra due giocatori. Sono in materiale sintetico e devono rispondere ai seguenti requisiti tecnici:
5. - lunghezza: mt **2.60** $\pm$ mt 0,05
6. - larghezza: Da 0.65 m à 0.75 m **fino alla fine 2028 poi 0,65 m $\pm$ 0,05 mm**
7. - spessore: **da 6 mm a 9 mm** $\pm$ 0,5 mm
8. - massa minima: 4,5 kg/m²
9. - fori per posizionamento delle bocce e pallino: ϕ mm 20.

Si provvederà, per ogni posizione, a fustellare nel tappeto, una zona che deve permettere la validità del tiro: larghezza 40 cm - lati paralleli - rispettando i 50 cm previsti dall'art.43.

Esse sono posizionate come indicato nella figura 24

10. Arresti laterali per le bocce : È necessario prevedere tavole laterali per le bocce, disposte parallelamente al tappeto, a 1 mt dalle linee laterali del campo, in modo da non disturbare i giocatori. Saranno posizionate dal fondo del campo fino alla linea del piede di gioco. Potranno essere in uno o più pezzi abbastanza pesanti da essere stabili.

Dimensioni : l = 7,50 m ; h = 20 cm minimo

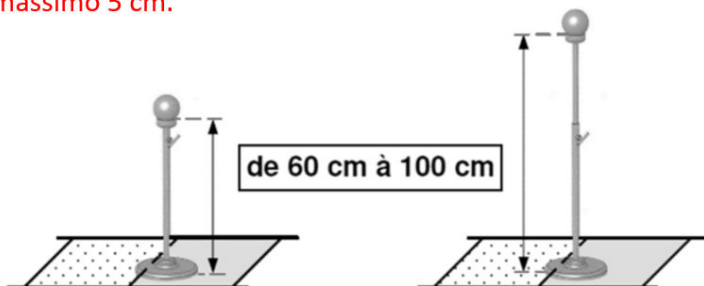
Possono essere posati su un supporto (ferro a 'U'). Colore consigliato: quello dei tappeti.

11. Sotto-tappeti : Possono essere utilizzati sotto-tappeti conformi alle norme tecniche definite da F.I.B..

Nella stessa competizione, i tappeti usati dovranno essere identici per colore e larghezza.

Figure 24 : Porta Boccie

regolabili in altezza: **a regolazione continua o a intervalli di massimo 5 cm.**



e posizionati in modo tale che la protezione verticale della boccia si trovi oltre la 2^a linea

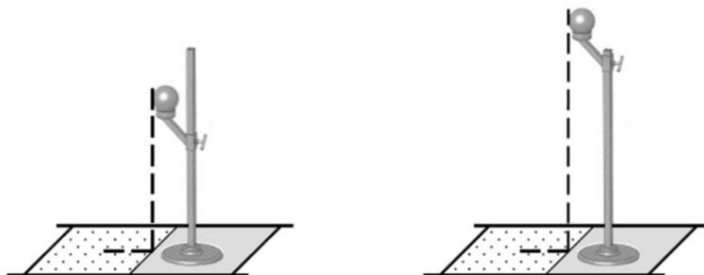
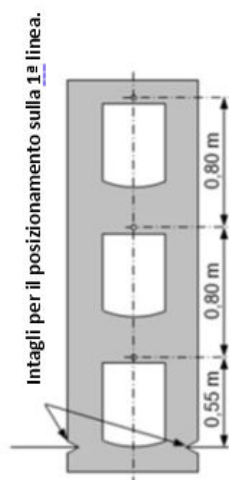


Figure 25 : Tiro progressivo Seniores e Under 18 (3 alveoli)

1 - Taglio del tappeto



Lunghezza: $2,60 \pm 0,05$ m
 Larghezza: da 0,65 m a 0,75 m
 Spessore: $6 \text{ mm} \pm 0,5 \text{ mm}$
 Peso minimo: $4,5 \text{ kg/m}^2$
 Foro della boccia: $\varnothing 20 \text{ mm}$
 Zona di tiro: larghezza 40 cm

2 - Posizionamento dei tappeti

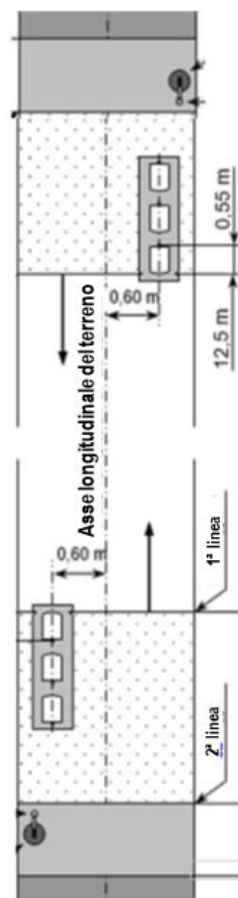
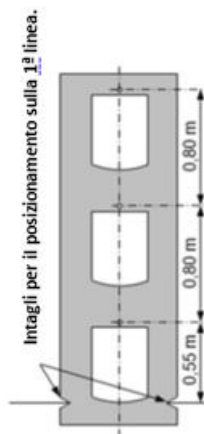


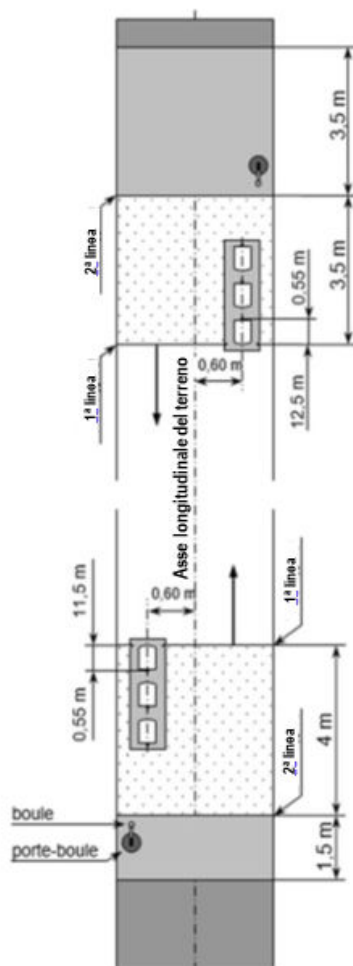
Figure 26 : Tiro progressivo Femminile e Under 14

1 - Taglio del tappeto



Lunghezza: $2,60 \pm 0,05$ m
Larghezza: da 0,65 m a 0,75 m
Spessore: $6 \text{ mm} \pm 0,5$ mm
Peso minimo: $4,5 \text{ kg/m}^2$
Foro della bocca: $\phi 20$ mm
Zona di tiro: larghezza 40 cm

2 - Posizionamento dei tappeti



4) Principio del tiro progressivo

Questa prova consiste nel colpire regolarmente e progressivamente in un primo tempo, e regressivamente in un secondo tempo, il più gran numero di bocce in un tempo previsto dal regolamento (1, 2, 3, 2, 1, 2, 3,...)

L'atleta tira alternativamente in un senso, poi nell'altro senso del gioco.

Solo la regolarità del tiro (boccia colpita regolarmente) permette la progressione dell'obiettivo (dalla posizione più vicina a quella più lontana e viceversa....). A ciascuna estremità del gioco devono esserci due aiutanti: uno raccoglie la boccia di tiro e la mette sul porta-bocce, l'altro raccoglie la boccia obiettivo e la mette nella posizione prevista. Queste persone possono far parte della squadra del tiratore, oppure essere messe a disposizione dai responsabili dell'organizzazione ed accettate dalla sua squadra.

Gli altri giocatori e l'accompagnatore devono tenersi fuori del campo, nella zona ad essi riservata.

N.B. : Su domanda del tiratore i tappeti possono essere messi a sinistra del campo (nel senso di tiro).

5) Validità del tiro

Il tiro è valido quando la boccia obiettivo, regolarmente colpita, esce definitivamente dal foro su cui era posizionata sul tappeto. Il punto di caduta deve essere interamente entro la zona fustellata del tappeto.

Il tiratore deve obbligatoriamente prendere la boccia di tiro dal portabocce. In nessun caso la boccia può essergli data con la mano. Così facendo, il tiro è nullo. In caso di tre violazioni il giocatore viene squalificato. Il tiro è ugualmente nullo se l'Arbitro constata il difettoso posizionamento della boccia obiettivo.

6) Durata della prova - Punteggi

I giocatori aspettano il segnale di partenza, con la boccia in mano, al di là della 2ª linea. La prova inizia e finisce al colpo di fischio dell'Arbitro (o altro segnale sonoro).

La durata della prova è di 5 minuti.

Per ciascun obiettivo regolarmente colpito nel tempo regolamentare fissato per la competizione, si segna 1 punto. Tutte le bocce colpite dopo il segnale di fine prova non sono prese in considerazione.

Se il pareggio non é contemplato dal Regolamento della competizione, si procederà con le seguenti modalità:

1. La parità tra due o più atleti avviene in seguito ad una prova ad eliminazione diretta: dopo 10 minuti di riposo, si farà disputare una prova di un minuto, da ripetere eventualmente con intervalli di 5 minuti, sino alla scomparsa della parità.
2. Per queste eventuali ultime prove, non sono previsti nuovi periodi di riposo.
3. La parità tra due o più atleti si verifica al termine di turni di qualificazione differenti:
4. Sarà presa in considerazione la miglior sequenza di bocce colpite regolarmente, in caso di ulteriore parità la seconda sequenza e così via. Se la parità continua, sarà qualificato l'atleta che ha tirato il maggior numero di bocce. In caso di parità persistente si farà disputare la prova di spareggio qui sopra descritta al punto 1.

7) Incidente fortuito

Se un incidente fortuito (pioggia, mancanza di elettricità, ecc.) provoca un'interruzione della prova, questa sarà annullata e ripetuta appena possibile con gli stessi giocatori.

In caso di abbandono durante la prova, il punteggio di chi abbandona viene azzerato, e l'avversario continua per totalizzare il massimo dei punti.

Se l'abbandono non è giustificato (secondo il giudizio esclusivo dell'arbitro!), il giocatore (o la squadra) colpevole sarà anche penalizzato con un cartellino giallo.

B • Femminile e Under 14

1) Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è quello dei disegni n. 4 e 5.

2) Obiettivi

Sono posizionati come indicato nella figura 25. Le 3 posizioni distano una dall'altra 80 cm. Il centro della prima boccia è collocato a 55 cm dalla 1a linea.

3. - 4. - 5. - 6. - 7. Vedere il precedente paragrafo A qui sopra..

ART. 56 • TIRO VELOCE A COPPIE

A questa prova partecipano 2 squadre di 2 tiratori che tirano successivamente (4 bocce consecutivamente per ciascuno dei 2 tiratori).

Per i terreni di gioco, il materiale utilizzato, il principio e la validità del tiro, la durata, il punteggio e gli incidenti: vedere l'articolo 55.

Sono solamente menzionate, qui sotto, le specificità della prova:

1) Posizionamento delle bocce obiettivo

Sono fisse durante tutta la durata della prova.

- primo e terzo obiettivo: sulla posizione n° 1 del tappeto.
- secondo e quarto obiettivo: sulla posizione n° 3 del tappeto

2) Tappeti utilizzati

Sono quelli dello tiro progressivo, sui quali sono evidenziate le posizioni degli obiettivi (vedere § 1).

3) Porta-Bocce

Bisognerà prevedere **almeno 2 e al massimo 4** portabocce per ogni squadra di due giocatori..

4) Posizione dei giocatori

Alla partenza della prova, i 2 giocatori di una stessa squadra si devono trovare dallo stesso lato del campo.

5) Validità del Tiro

In aggiunta alle condizioni previste all'art. 55 § 5, il cambio fra i due giocatori deve essere effettuato RIGOROSAMENTE alle seguenti condizioni:

1. Il giocatore che deve RICEVERE il cambio attende, con la boccia in mano, al di là della 2a linea, SENZA CALPESTARLA.
2. Egli potrà ABBANDONARE detta zona solo quando il suo COMPAGNO gli avrà TOCCATO LA MANO o L'AVAMBRACCIO.
3. In caso di cambio irregolare, la 1° boccia tirata sarà annullata.

6) Tiro Veloce a Coppie Misto

Il campo da gioco utilizzato e il regolamento della prova sono quelli del Femminili (Vedi Fig. 4).

Il porta-bocce può essere posizionato sulla zona di fondo.

7) Incidenti

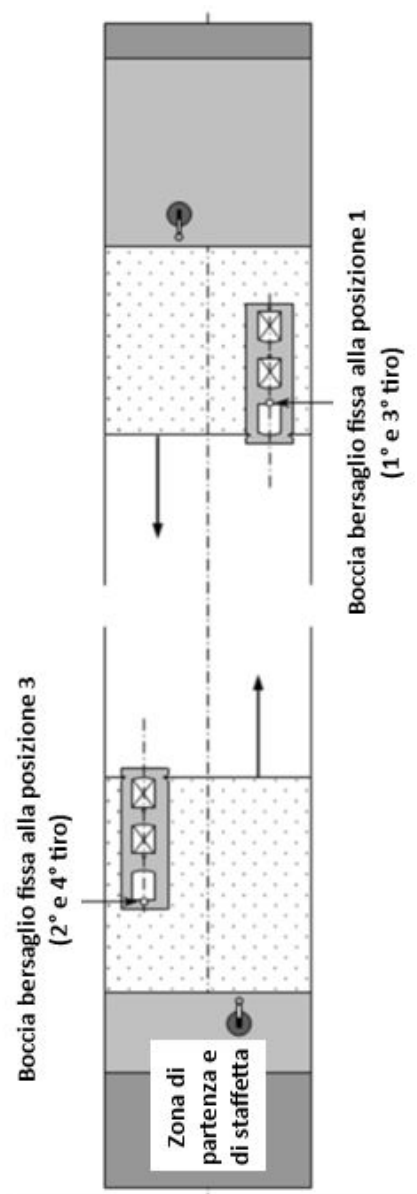
In caso di abbandono durante la prova, il punteggio di chi abbandona viene azzerato, e l'avversario continua per totalizzare il massimo dei punti.

Se l'abbandono non è giustificato (secondo il giudizio esclusivo dell'arbitro!), il giocatore (o la squadra) colpevole sarà anche sanzionato con un cartellino giallo.

Figure 27 : Tiro rapido a coppie

I tappeti sono posizionati
come nel tiro Progressivo

Staffetta ogni 4 bocce tirate



CAPITOLO IX • COMBINATO

ART. 57

1) Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è quello previsto all'articolo 4 e figure da 2 a 5

Il campo da gioco per le prove miste è lo stesso degli incontri femminili.

2) Formazioni

Questa prova si gioca individualmente (4 bocce per giocatore) o a coppie (2 bocce per giocatore) e si disputa in 8 giocate

3) Principio di gioco

I giocatori sono obbligati, in una stessa giocata, a puntare o a tirare tutte le bocce a disposizione.

Ogni boccia deve essere giocata entro un massimo di 45 secondi. Questo tempo viene conteggiato a partire dal momento in cui:

1. Il pallino è regolarmente piazzato nel cerchio
2. La squadra che deve giocare è conosciuta
3. L'arbitro ha preso la sua decisione
- 4.

L'arbitro dovrà segnalare al giocatore, alzando il braccio, che gli restano 15 secondi per giocare la sua boccia. In caso di infrazione, l'arbitro annullerà immediatamente la boccia.

Dopo il sorteggio, il vincitore sceglie se tirare o puntare (si inverte per la seconda giocata e così via) e lancia il pallino (due giocate di seguito).

4) Svolgimento della prova

1. Lancio del pallino e tracciamento del cerchio

Il pallino è lanciato dallo stesso giocatore (o la stessa squadra) per due giocate consecutive; resta fisso durante tutta la giocata. Se viene smosso dalla boccia puntata, viene rimesso al suo posto dopo aver

valutato eventuali "biberon". Non può essere annunciato in caso di tiro, perchè deve essere tolto dalla sua posizione dall'avversario del tiratore e, in seguito, riposizionato

Se il tiro del goal è irregolare (art. 34), **il giocatore ha diritto a un secondo tiro. Se anche questo tiro è irregolare, il pallino** viene posizionato dall'avversario a sua discrezione, nel rettangolo di validità del lancio del pallino.

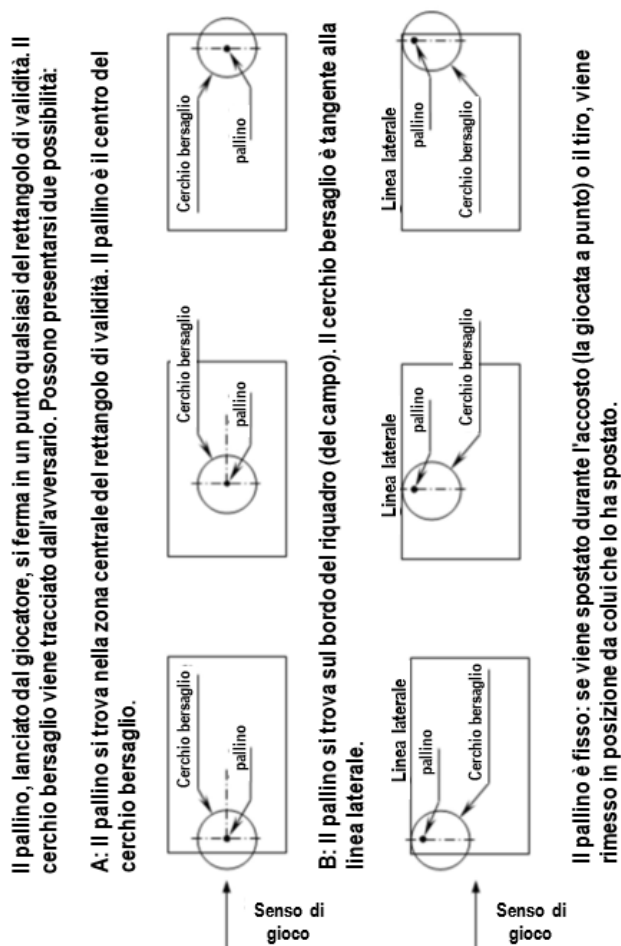
Il cerchio è tracciato come indicato nella figura 27, dal giocatore (o dalla squadra) che non ha lanciato il pallino.

Il giocatore (o la squadra) che ha puntato nella quarta giocata punterà ancora nella quinta .

Il puntatore deve collocare il maggior numero di bocce dentro un obiettivo costituito da un cerchio del diametro di mt 1,40 tracciato sul terreno, il più visibile possibile dai giocatori e dal pubblico

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

Figure 27 : Tracciatura del bersaglio



2. Il Punto

La boccia è validamente puntata quando si ferma nell'interno del cerchio, cioè se il suo cerchio massimo non oltrepassa il limite esterno della circonferenza tracciata sul suolo (vedere art. 32 a e figura n° 8).

La boccia giudicata non valida deve essere ritirata dal campo.

Punteggio: ogni boccia validamente puntata vale 1 punto;

Un biberon: 2 punti. Sarà considerato come biberon qualsiasi palla situata a meno di 0,50 cm dal bersaglio, **a condizione che i 2 oggetti siano completamente all'interno del bersaglio.**

Se il pallino si perde e la boccia resta a contatto ma all'interno del cerchio, viene assegnato solo 1 punto

La boccia che sposta il pallino più di 50 cm e resta nel cerchio vale un solo punto, anche se vi è biberon.

3. Il Tiro

Il tiro permette di segnare quando la boccia avversaria, regolarmente colpita (art. 43 e 46) si perde rispetto al cerchio (art. 32 a e b). 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 vale 1 punto, la ferma dentro al cerchio vale 2 punti.

5) **Casi Particolari : Bocce che restano**

1. Alla squadra che punta: egli punterà e segnerà tante volte 1 punto o 2 punti a seconda delle condizioni sopra esposte.
2. Alla squadra che tira: se non vi sono più bocce nel cerchio egli potrà:

- tirare ad una boccia avversaria, di sua scelta, boccia avversaria messa al posto del pallino, ma non in posizione di perdita;

- tirare al pallino, al massimo 2 volte per ogni giocata e segnare 2 punti per ogni colpo regolare. Il tiro permette di segnare quando il pallino regolarmente colpito (art. 43 e 46) si perde rispetto all'obiettivo (art. 32 a e b). Il pallino soltanto spostato dentro al cerchio è rimesso al suo posto..

6) Raccomandazioni

È necessario, per un'immediata comunicazione con il pubblico, aggiornare il tabellone dei punteggi dopo ogni boccia giocata. È 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 usando un prodotto colorante in modo che sia perfettamente visibile dagli spettatori e dai giocatori.

7) Errori

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

1. Se l'errore è constatato nel corso della giocata, questa viene annullata e ripetuta correttamente;
2. 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
3. Se l'errore è constatato alla fine della partita, il risultato resta acquisito.

8) Parità

In caso di parità non prevista dal Regolamento della competizione, saranno effettuate due giocate supplementari con una boccia per giocatore (coppia) e due bocce per giocatore (individuale), sino alla scomparsa della parità. Il pallino sarà lanciato una sola volta da ciascuna formazione (coppia) o da ciascun giocatore (individuale).

Dopo il sorteggio, il vincitore sceglie se puntare o tirare e lancia il pallino.

Si procederà allo stesso modo se permane la parità.

9) Incidenti

In caso di abbandono durante la prova, il punteggio di chi abbandona viene azzerato, e l'avversario continua e segnerà 6 punti per ogni giocata mancante.

Se l'abbandono è ingiustificato (a giudizio esclusivo dell'arbitro), il giocatore (o la squadra) colpevole sarà anche sanzionato con un cartellino giallo.

CAPITOLO X • TIME OUT

Nelle prove dove è ammesso - gioco tradizionale e combinato :

- Ogni squadra ha diritto ad un time-out.
- La sua durata è di un minuto e non viene recuperato.
- Si effettua alla fine della giocata.
- Nel gioco tradizionale, non potrà iniziare negli ultimi dieci minuti di gioco.

Il manager lo richiede, direttamente all'arbitro, nella giocata precedente o, al più tardi, prima dell'inizio della nuova giocata. Una volta richiesto, non potrà più essere annullato.

TAVOLA DI CORRISPONDENZA DEI TERMINI UTILIZZATI NEL R.T.I

FRANCESE	ITALIANO	INGLESE	
Boule	Boccia	Bowl	Bocha
- sans remplissage	- vuota	- hollow	- vacia
- avec remplissage	- piena	- solid	- rellena
But	Pallino	Jack	Balin
- valable	- valevole	- valid	- valido
Carreau	Ferma	Stationary	Chanta
Jet de But	Giocata	Game	Jugada
Jeunes (Under 18)	Allievi (Under 18)	Juniors (Under 18)	Juveniles (Under 18)
Ligne	Linea	Line	Linea
- de perte	- di perdita	- back	- de fondo
- de lancer	- piede di gioco	- foot	- pie de juego
- extrême	- estrema	- end	- extrema
- maximum	- di massimo	- maximum	- maxima
- latérale	- laterale	- side	- lateral
Minimes (Under 14)	Ragazzi (Under 14)	Children (Under 14)	Infantiles (Under 14)
Objet	Oggetto	Object	Objeto
- enfoncé	- interrato	- bogged	- enterrado
- brisé	- spezzato	- broken	- quebrado
- dévié	- deviato	- deviated	- desviado
- dérangé	- spostato	- displaced	- perturbado(juego)
- déplacé	- smosso (rimosso)	- moved	- desplazado
- perdu	- perduto	- out of play	- perdido
- arrêté	- fermato	- stopped	- detenido
Obstacles	Ostacoli	Obstacles	Obstaculos
- ajoutés	- aggiunti	- added	- agregados
- fortuits	- occasionali	- chance	- fortuitos
Partie de fond	Zona di fondo	Back Area	Zona de fonde

