

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

Nuove regole per i Campionati mondiali 2022

Testo vecchio

Testo nuovo

Art. 4 – LE FORMAZIONI

B. Diritti e doveri delle formazioni:

d) Ogni giocatore deve giocare una boccia entro 30 secondi.

d) Ogni giocatore deve giocare una boccia entro 30 secondi. Le bocce giocate dopo i 30 secondi consentiti sono nulle senza la regola del vantaggio.

Art. 5 – PARTITE E COMPUTO DEI PUNTI

b) Tutte le partite dei Campionati mondiali e continentali hanno una durata di 45 minuti o ai 12 punti. Se dopo l'orario stabilito le due formazioni sono a punteggio pari, verrà giocata ancora una mano. Se una formazione raggiunge i 12 punti prima della fine dell'orario previsto, la partita termina. Nelle partite ad eliminazione diretta, il limite di orario è di 60 minuti.

b) Tutte le partite dei Campionati mondiali e continentali hanno una durata di 8 mani o 12 punti. Se dopo l'8va mano le due squadre sono a punteggio pari, verrà giocata ancora una mano. Se una formazione raggiunge i 12 punti prima della fine delle mani previste, la partita termina.

Art. 6 – BOCCE E PALLINO

A. a

Bocce:

Tutte le categorie:
diametro da mm. 105 a mm. 108, peso da gr. 890 a gr. 930.

Bocce:

Tutte le categorie:

diametro da mm. 106 a mm. 107 con una tolleranza di +/- mm 0.5,
peso da gr. 900 a gr. 920 con una tolleranza di +/- gr. 5.

Art. 9 – INIZIO PARTITA E LANCIAMENTO DEL PALLINO

f) 1) Il lancio del pallino è nullo quando:

f) 1) Il lancio del pallino è nullo senza regola del vantaggio quando:

Art. 13 – GIOCATO A PUNTO

b) La boccia giocata che supera la linea D - D' è regolare a tutti gli effetti.

Nuovo testo



b) La boccia giocata che supera la linea D - D' è regolare a tutti gli effetti; se non supera la linea D - D1 è nulla senza regola del vantaggio.

h) La boccia giocata a punto che tocchi direttamente-l'asse di fondo (gomma nera) senza toccare null'altro prima è nulla senza regola del vantaggio.

Art. 14 – SPOSTAMENTO BOCCE NELLA GIOCATO A PUNTO

Nuovo testo



d) Lanci speciali a punto.

La boccia che, dopo aver causato spostamenti durante la sua corsa indipendentemente dalle dimensioni dello spostamento, tocca la tavola di fondo è nulla salvo regola del vantaggio.

La boccia che spinge direttamente o indirettamente un altro pezzo (boccia o pallino) contro la tavola di fondo oscillante, è nulla salvo regola del vantaggio.

La boccia che si appoggia a un pezzo a diretto contatto con la tavola di fondo oscillante è nulla salvo regola del vantaggio.

Art. 15 – "RAFFA" Throws

Nuovo testo



h) Le bocce giocate di raffa che toccano la tavola di fondo o la tavola laterale e poi quella di fondo, senza aver colpito alcun pezzo prima, sono nulle senza regola del vantaggio.

Art. 16 – "VOLO" Throws

Nuovo testo



f) Le bocce giocate di volo che toccano la tavola di fondo o la tavola laterale e poi quella di fondo, senza aver colpito alcun pezzo prima, sono nulle senza regola del vantaggio.