



***Anno Sportivo 2023***

***Bocce Paralimpiche Sitting/Standing:  
Integrazione al RTG Raffa***

## Sommario

<b>Premesse</b> .....	2
<b>Norme generali</b> .....	3
<b>Integrazioni categoria SITTING</b> .....	3
Giocata di Raffa (Raffata).....	3
Giocata di Volo (sperimentale per l'anno sportivo 2023).....	3
<b>In caso di parità</b> .....	5
Tiri al Pallino – Partite (andata e ritorno) a gironi o terzine .....	5

## Premesse

Il presente documento è stato redatto allo scopo di integrare/derogare, attraverso apposite normative specifiche, il regolamento tecnico di gioco della specialità Raffa vigente, al fine di consentirne la pratica agli atleti disabili delle categorie Standing e Sitting.

Per tutto quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento si applicano, pertanto, le disposizioni normative riportate nel Regolamento Tecnico di Gioco Raffa – 01/2022.

Le integrazioni di seguito riportate saranno dunque valide per tutte le manifestazioni FIB di specialità di qualsiasi tipo e livello (Nazionali, Regionali e Provinciali).

## Norme generali

1. Lo sport delle Bocce Paralimpiche, SITTING/STANDING, specialità Raffa, è praticato da atleti che sono stati sottoposti a visita della Commissione Medica, a seguito della quale gli è stata assegnata la classificazione funzionale di appartenenza. Senza questo riconoscimento l'atleta non potrà svolgere nessuna attività Federale ufficiale.
2. Su autorizzazione dell'arbitro, è consentita la visione del gioco per un massimo di tre volte nel corso della partita. Per ogni visione del gioco l'atleta ha a disposizione massimo due minuti dal momento dell'autorizzazione al lancio della boccia.
3. In caso di bocce o pallino a bersaglio ("due pezzi", a meno di 13 cm), è possibile colpire qualsiasi pezzo facente parte del bersaglio a prescindere dalla dichiarazione.

## Integrazioni categoria SITTING

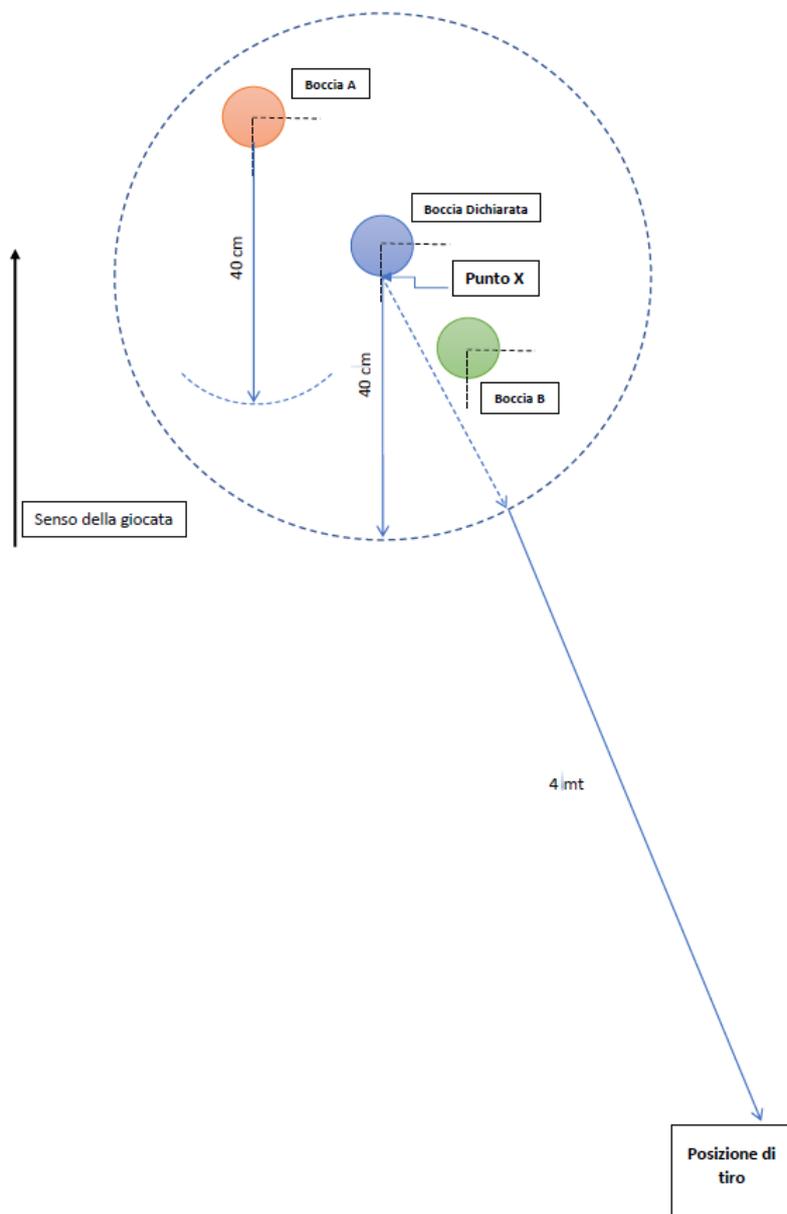
4. Non è consentito in nessuna fase di gioco "attiva", ossia durante l'effettuazione di un qualsivoglia tiro (accosto, boccia), poggiare i piedi sul terreno.
5. Durante il lancio del pallino e delle bocce il giocatore non può oltrepassare la linea B-B1 con le ruote anteriori della carrozzina.

## Giocata di Raffa (Raffata)

6. Nella giocata/tiro di raffa la boccia, per essere valida, deve essere lanciata entro il limite della linea B-B' (mt. 4) e deve battere in terra oltre la linea B-B' (mt. 4).
  - a. La boccia che batte su detta linea o prima di essa, sarà annullata salvo regola del vantaggio.

## Giocata di Volo (sperimentale per l'anno sportivo 2023)

7. Ricordando che la giocata di volo consiste nel colpire direttamente o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno una determinata boccia avversaria o propria, oppure il pallino, preventivamente dichiarati all'Arbitro di partita. Data la dichiarazione del tiro, l'atleta dovrà attendere:
  - a. che l'Arbitro di partita tracci un arco di cm 40 davanti al pezzo dichiarato e che dallo stesso arco misuri 4 metri;
  - b. che l'arbitro di partita dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e i pezzi eventualmente mossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio.



8. Durante il tiro non è consentito ai giocatori di oltrepassare la linea del limite dei 4 metri tracciata dall'arbitro distante dal raggio di battuta dei 40 cm.
9. Nella giocata di volo, si possono colpire tutti i pezzi posti ad una distanza entro i 40 cm. dal pezzo dichiarato dall'atleta purché quest'ultimo si muova dalla sua posizione iniziale; in caso contrario quanto mosso deve essere rimesso al suo posto, salvo la regola del vantaggio. Qualora la boccia, che pur battendo entro l'arco di cm. 40 dal pezzo dichiarato, colpisca un pezzo del bersaglio posto entro i cm. 40 dalla battuta ed il pezzo dichiarato non venga mosso, è nulla e quanto mosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio.  
Nel caso in cui il pezzo dichiarato venga mosso prima dall'asse di fondo, lo stesso deve essere rimesso al suo posto;
10. La boccia lanciata che colpisce direttamente l'asse di fondo senza colpire niente è nulla senza regola del vantaggio anche se tornando indietro vada ad urtare bocce o pallino.

## In caso di parità

### Tiri al Pallino – Partite (andata e ritorno) a gironi o terzine

11. Negli incontri ad eliminazione diretta con doppio incontro/set o nei gironi a terzine, passa il turno l'atleta che vince più partite/set. In caso di parità di partite/set vinte/i si deve procedere ai tiri al pallino per determinare l'atleta vincitore dell'incontro o del girone a terzina.
  - a. Il Direttore dell'incontro, dopo avere effettuato il sorteggio per determinare il giocatore che inizierà la sequenza dei tiri al pallino, andrà a posizionare il pallino ad una distanza di metri 14,00 fissa per tutta la sequenza dei tiri. Ogni giocatore, dovrà effettuare nove tiri, con un'alternanza di tre tiri consecutivi a turno. Persistendo la parità, si procede ad oltranza con tiro singolo al pallino posto a metri 14,00. Passa il turno, l'atleta che, a parità di tiri effettuati, ha colpito più pallini.