

FEDERAZIONE ITALIANA BOCCE

SPECIALITA' RAFFA

MANIFESTAZIONE A SQUADRE FEMMINILE

- 1 PREMESSA

- 2 NORME GENERALI

- 3 REGOLAMENTO TECNICO

1.0 PREMESSA

- 1.1 La Federazione Italiana Bocce - Specialità Raffa - propone ai propri Comitati Regionali l'organizzazione di una manifestazione a squadre femminile riservata alle società del proprio Comitato.
- 1.2 L'adesione alla manifestazione è volontaria e deve pervenire al Comitato Tecnico Regionale di Specialità (*di seguito indicato CTR*) entro il _____ (*per l'anno sportivo 2008 il termine per l'iscrizione verrà stabilito dal Comitato Regionale*).
- 1.3 La quota di iscrizione è gratuita.

2.0 NORME GENERALI

- 2.1 I Comitati Regionali, unitamente ai Comitati Provinciali di pertinenza, possono deliberare:
- una quota per le spettanze arbitrali;
 - una quota per il montepremi;
 - le modalità per effettuare i versamenti.
- 2.2 La manifestazione si svolgerà nel seguente modo:
- i Comitati Regionali unitamente ai Comitati Provinciali regolamentano lo svolgimento degli incontri (composizione dei gironi, modalità per la qualificazione a eliminazione diretta o girone all'italiana, ecc.) tenendo conto dell'attività sul territorio;
 - le squadre possono essere formate anche da atlete di società diverse, purchè dello stesso Comitato Provinciale, solo se la società iscritta non ha il numero minimo di atlete richiesto; è possibile su deroga regionale permettere ad un'atleta, unica in un Comitato Provinciale, di gareggiare con una società di altro Comitato Provinciale.
- In caso di accordo tra Comitati Regionali limitrofi si potrà effettuare una fase interregionale con incontro andata e ritorno.
- 2.3 I Comitati Provinciali per gli incontri che si svolgono nel territorio di loro competenza designano la terna arbitrale, composta da un Direttore d'incontro e da due arbitri di partita e regolarizzano le relative spettanze.
- 2.4 Per lo svolgimento del torneo e per il giudizio definitivo su ogni controversia è competente:
- il Comitato Provinciale quando gli incontri si svolgono tra squadre con sede nel territorio;
 - il Comitato Regionale quando gli incontri si svolgono tra squadre con sede in Comitati Provinciali diversi.
- 2.5 La squadra è composta da: un tecnico, da cinque atlete di cui massimo un'atleta di categoria A, una di categoria B, due di categoria C e una di categoria D; è possibile utilizzare atlete di categoria L per le quali vale la categoria di abilitazione.
- 2.6 Ogni incontro comprende sei prove (4 partite + 2 prove alternative) da effettuarsi cronologicamente come di seguito indicato:

PRIMO TURNO (due prove)

Campo X	terna
Campo Y	individuale.

SECONDO TURNO (due prove)

Campo X	individuale
Campo Y	coppia.

ESEMPIO DI UNA PARTITA

Manifestazione a squadre femminile 2008

Campo X partita di terna

Le due formazioni iniziano la partita tenendo conto di quanto previsto dal Regolamento Tecnico di Gioco nazionale. Il sorteggio del pallino o della testata viene effettuato alla presenza dei capitani delle squadre ed è vincolante per le due formazioni in campo.

La prima formazione che raggiunge 8 punti si aggiudica il primo set.

L'arbitro posiziona subito il pallino sul punto di inizio partita, nella mezzeria opposta a quella ove è terminato il primo set, e dà inizio al secondo set facendo giocare la prima boccia alla formazione non sorteggiata ad inizio partita; la prima formazione che raggiunge 8 punti si aggiudica il secondo set.

Se le due formazioni si aggiudicano un set ciascuna, il risultato della partita è di parità.

- 2.7 Per vincere una partita, nel primo e nel secondo turno, la formazione deve aggiudicarsi 2 set effettuati senza interrompere il gioco; punteggio da raggiungere per ogni set è di 8 punti (un set a formazione = pareggio).

Al termine delle quattro prove tutte le atlete della rosa debbono aver giocato almeno due set.

TERZO TURNO (due prove)

Campo X	punto e tiro obbligati
Campo Y	gioco combinato

- 2.8 Per vincere una partita, nel terzo turno, la formazione deve aggiudicarsi la prova.

Campo X:

SISTEMA DI GIOCO PUNTO E TIRO OBBLIGATI

I campi con le relative segnature e gli attrezzi di gioco (bocce e pallino) sono quelli previsti dal R.T.G. specialità Raffa.

Il gioco contempla due fasi:

- ACCOSTO: far sì che la boccia giocata a punto si fermi in un cerchio di cm. 70 di raggio;
- TIRO: far sì che la boccia ferma all'interno del cerchio venga fatta uscire con un tiro Raffa o Vo-lo.

La prova dovrà essere effettuata con formazioni di coppia.

All'inizio di ogni partita la formazione vincente il sorteggio deciderà la scelta della propria fase iniziale (accosto o tiro), riservando alla formazione avversaria la scelta della testata da cui iniziare. Il pallino dovrà essere lanciato dalla formazione in fase di accosto che ne ha diritto, nella zona valida del campo prevista dal R.T.G.; in ciascuna fase il pallino dovrà essere lanciato una volta tra la linea E e la linea C frontale ed una volta tra linea C frontale e linea B frontale. In caso di lancio irregolare il pallino verrà collocato dall'arbitro al centro della corsia di gioco ad una distanza di m. 1,4 oltre alla linea E ed oltre la linea C frontale a seconda del caso.

A seguito di lancio regolare del pallino, l'arbitro dovrà, dopo averne determinato il centro e previa asportazione del pallino stesso, tracciare un cerchio completo di cm. 70 di raggio; la eventuale limitazione del cerchio dovuta alla vicinanza della tavola laterale, comporterà lo spostamento del centro del cerchio fino alla distanza di cm. 70 dalla tavola stessa (in tal modo sul campo risulterà tracciato un cerchio completo); il pallino dovrà comunque essere ricollocato nella posizione determinata dal lancio.

In ogni partita si effettueranno quattro fasi con alternanza di accosto e di tiro da parte delle due formazioni; per fase è da intendersi una andata e un ritorno.

La formazione in fase di accosto dovrà determinare gioco valido con una boccia la cui proiezione risulti interamente all'interno del cerchio tracciato; la boccia che provocherà l'uscita del pallino dal cerchio non avrà determinato gioco valido anche se la stessa non sarà uscita dal cerchio.

La boccia che non avrà determinato gioco valido dovrà essere tolta dal campo ed il pallino eventualmente spostato, ricollocato nella posizione iniziale.

Si assegnerà 1 punto per ogni boccia valida e 2 punti per ogni boccia che avrà determinato bersaglio con il pallino; boccia e pallino sono soggetti alle regole di spostamento di cui al R.T.G.

La formazione in fase di tiro dovrà giocare di Raffa o di Volo fino ad avere determinato gioco valido facendo uscire dal cerchio la boccia dell'avversario.

Nel tiro di Raffa occorrerà togliere il pallino dal campo qualora si trovi ad una distanza uguale od inferiore a cm. 13 (bersaglio); analogamente nel tiro di Volo si dovrà togliere il pallino quando si troverà nel raggio dei 40 cm. di validità del tiro.

Si assegnerà 1 punto per ogni boccia giocata validamente che farà uscire dal cerchio la boccia dell'avversario e 2 punti per ogni boccia giocata validamente che dopo aver fatto uscire dal cerchio la boccia dell'avversario, si fermi a sua volta nel cerchio; la boccia giocata e quella colpita verranno considerate uscite dal cerchio quando la loro proiezione non risulti completamente all'interno dello stesso oppure urtino le tavole laterali.

Quando una formazione avrà terminato le proprie bocce, l'avversario dovrà, se in fase di accosto, giocare solo di accosto, se in fase di tiro, scegliere tra l'accosto ed il tiro al pallino; per ogni pallino fatto uscire dal cerchio (vale la proiezione analogamente alle bocce) con tiro di Raffa verranno assegnati 2 punti, con tiro di Volo 3 punti.

Campo Y:

GIOCO COMBINATO

La prova dovrà essere effettuata dalle tre atlete di ogni squadra che non effettueranno la prova di gioco a punto e tiri obbligati. Questo gioco consiste nell'alternare bocciate di raffa, di volo, al pallino e accosto dentro il cerchio.

Ogni fase verrà effettuata da un'atleta per squadra; al termine delle quattro fasi tutte le atlete della rosa debbono avere giocato almeno una fase.

Ogni bersaglio deve essere affrontato con 2 bocce con alternanza di accosto o di tiro da parte delle due atlete.

Prima fase (linea E - 14 mt.).

Si inizia con la bocciata di raffa sulla boccia posizionata sulla linea E frontale a 70 cm dalla tavola laterale di sx, che vale 1 punto.

Segue la bocciata di volo, su una boccia posizionata a 70 cm dalla tavola laterale dx con 2 bocce ostacolo, che non devono essere mosse, posizionate a 40 cm davanti al bersaglio, che vale 2 punti.

Si continua con la raffata al pallino, posizionato al centro della larghezza del campo, che vale 2 punti.

Poi accosto in cerchi concentrici, con centro il pallino posizionato al centro del campo e raggi di 70 cm e 40 cm. Se la boccia si ferma nella zona tratteggiata, tra il raggio 70 cm e 40 cm vale 1 punto, se termina all'interno del raggio di 40 cm vale 2 punti.

In caso di bersaglio il punteggio diventa di 4 punti.

Seconda fase (linea D - 19 mt.).

Si inizia con la bocciata di raffa sulla boccia posizionata sulla linea D frontale al centro della larghezza del campo, che vale 2 punti.

Segue la bocciata di volo, su una boccia posizionata a 70 cm dalla tavola laterale sx con 2 bocce ostacolo, che non devono essere mosse, posizionate sempre sulla linea D e distanti dalla boccia bersaglio 5 cm ciascuna, che vale 4 punti.

Si continua con la raffata al pallino posizionato a 70 cm dalla tavola laterale dx, che vale 4 punti.

Poi accosto in cerchi concentrici, con centro il pallino posto a 70 cm dalla tavola laterale dx e raggi di 70 cm e 40 cm. Se la boccia si ferma nella zona tratteggiata, tra il raggio 70 cm e 40 cm vale 1 punto, se termina all'interno del raggio di 40 cm vale 3 punti.

In caso di bersaglio il punteggio diventa di 6 punti.

Terza fase (linea C - 21 mt.).

Si inizia con la bocciata di raffa sulla boccia posizionata sulla linea C frontale a 70 cm dalla tavola laterale dx, che vale 3 punti.

Segue ancora una bocciata di raffa sulla boccia posizionata al centro della larghezza del campo, sempre sulla linea C, con 2 bocce ostacolo, che non devono essere mosse, posizionate a 40 cm davanti al bersaglio e distanti tra loro 25 cm, che vale 4 punti.

Si continua con la raffata al pallino posizionato a 70 cm dalla tavola laterale sx, che vale 5 punti.
Poi accosto in cerchi concentrici, con centro il pallino posto a 70 cm dalla tavola laterale sx e raggi di 70 cm e 40 cm. Se la boccia si ferma nella zona tratteggiata, tra il raggio 70 cm e 40 cm vale 2 punti, se termina all'interno del raggio di 40 cm vale 4 punti.

In caso di bersaglio il punteggio diventa di 6 punti.

Quarta fase (linea B - 24 mt).

Si inizia con la bocciata di raffa sulla boccia posizionata sulla linea B frontale a 70 cm dalla tavola laterale sx, con una boccia ostacolo, che non deve essere mossa, posizionata sempre sulla linea B 5 cm a sx della stessa, che vale 4 punti.

Segue ancora una bocciata di raffa sulla boccia posizionata a 70 cm dalla tavola laterale dx, sempre sulla linea B, con 2 bocce ostacolo, che non devono essere mosse, posizionate 40 cm davanti al bersaglio e distanti tra loro 25 cm, che vale 5 punti.

Si continua con la raffata al pallino posizionato al centro della larghezza del campo, sempre sulla linea B, che vale 6 punti.

Poi accosto in cerchi concentrici, con centro il pallino posto al centro della larghezza del campo e raggi di 70 cm e 40 cm. Se la boccia si ferma nella zona tratteggiata, tra il raggio 70 cm e 40 cm vale 3 punti, se termina all'interno del raggio di 40 cm vale 5 punti.

In caso di bersaglio il punteggio diventa di 8 punti.

Vedi schema posizionamento bersagli.

3.0 *REGOLAMENTO TECNICO*

3.1 Ciascun incontro si deve effettuare su due corsie attigue. La società ospite ha diritto alla scelta della corsia sulla quale far giocare la partita di terna. Le altre partite sono effettuate come indicato al punto 2.6.

Le partite iniziano contemporaneamente dalle medesime testate.

E' possibile effettuare una fase di riscaldamento, per Società e per 15 minuti (per sorteggio), a partire da 45 minuti prima dell'inizio dell'incontro.

3.2 E' ammessa la sostituzione di un'atleta nel primo turno e una nel secondo turno.

Non è ammessa la sostituzione nelle prove del punto e tiro obbligati e combinato.

La sostituzione deve avvenire al termine dell'intera giocata e prima che l'avente diritto abbia lanciato il pallino.

3.3 In ogni set delle partite tradizionali è data facoltà al tecnico di chiedere, all'arbitro di partita, due interruzioni di 2 minuti per consultarsi con le proprie atlete impegnate in corsia.

L'interruzione non è concessa per l'utilizzo della regola del vantaggio e può essere chiesta solo quando una propria atleta si accinge all'azione.

3.4 Nella prova di punto e tiro obbligati è data facoltà al tecnico di chiedere, all'arbitro di partita, due interruzioni di 2 minuti per consultarsi con le proprie atlete impegnate in corsia.

L'interruzione può essere chiesta solo quando una propria atleta si accinge all'azione.

Nella prova del combinato non è consentita l'interruzione di gioco.

3.5 La società ospitante deve:

- rendere noto, alla società ospite, almeno sette giorni prima dell'incontro, la sede e le caratteristiche dell'impianto;
- rendere noto, cinque ore prima dell'inizio dell'incontro, le due corsie di gioco attigue da impiegare, qualora l'impianto ne abbia più di due;
- garantire alla squadra della società ospite la disponibilità di provare le corsie di gioco suddette per almeno due ore, la prova delle corsie devono terminare due ore prima dall'inizio dell'incontro.

E' consentito utilizzare corsie scoperte, solo se la società indica anche le corsie coperte da utilizzare in caso di cattivo tempo e queste sono nelle vicinanze delle prime.

3.6 La mancata partecipazione della società a un incontro comporta l'esclusione dal torneo.

Le formazioni, per ogni partita, devono essere complete del numero dei giocatori prescritto. Se la partita non viene disputata, per formazione incompleta o assente, al Comitato presente viene assegnato il punto partita.

In caso di espulsione dal campo di una o più atlete, per infrazione, la formazione che subisce l'espulsione perde la partita e le atlete espulse non possono più essere utilizzate nelle partite ancora da disputare.

3.7 Il Dirigente della società responsabile della squadra, 15 minuti prima dell'inizio di ogni turno, consegna al Direttore d'incontro, in busta chiusa, il foglio contenente:

- cognome, nome e numero della tessera del dirigente;
- cognome, nome e numero della tessera delle atlete;
- la composizione delle formazioni che scenderanno in campo.

Il Comitato in trasferta indica anche la corsia sulla quale si svolge l'incontro di terna.

Al termine delle partite del 1° turno il Dirigente della società ha 10 minuti di tempo per consegnare al Direttore d'incontro, in busta chiusa, la composizione delle formazioni che scenderanno in campo nelle prove del 2° turno.

Al termine delle prove del 2° turno il Dirigente del Comitato ha 10 minuti di tempo per consegnare al Direttore d'incontro, in busta chiusa, la composizione della formazione che scenderà in campo nel 3° turno (le atlete che giocheranno nella prova tiro e punto obbligato e le atlete che giocheranno in sequenza le 4 fasi del gioco combinato).

Consegnate le buste, le formazioni e le corsie di gioco non possono essere modificate.

3.8 Le partite devono essere disputate su campi regolamentari.

Il Direttore d'incontro, con giudizio insindacabile, può dichiarare inagibili i terreni di gioco e pertanto:

- concede 40 minuti per la sistemazione del terreno di gioco;
- se la sistemazione non avviene, dichiara la società in trasferta vincitrice dell'incontro e considererà la società ospitante come se non si fosse presentato in campo.

3.9 Prima dello svolgimento di tutti gli incontri La società ospitante deve provvedere ad allestire:

- un tavolo per la terna arbitrale;
- una panchina per ciascuna squadra.

Su ciascuna panchina devono sedere esclusivamente:

- il Dirigente del Comitato;
- il Tecnico;
- le atlete che prendono parte all'incontro, secondo l'elenco consegnato al Direttore d'incontro.

La società ospitante fa posizionare le attrezzature sopra elencate in modo da garantire alle persone che ne usufruiscono quanto segue:

- ottima visibilità del gioco nelle due corsie;
- accesso alle due corsie;
- incolumità da attrezzi di gioco e da persone.

Nei bocciodromi con più di due corsie i tavoli e le panchine possono essere posizionati all'interno di una corsia non utilizzata.

3.10 Il Direttore d'incontro per quanto riguarda l'informazione sul risultato, esegue le direttive emanate dal Comitato che lo ha designato.

PREMI DI CLASSIFICA

Eventuali premi di classifica potranno essere messi in palio dal Comitato Regionale unitamente ai Comitati Provinciali.

Schema posizionamento bocce per gioco combinato

