

SISTEMA DI GIOCO COMBINATO (EX PUNTO E TIRO OBBLIGATI)

SISTEMA DI GIOCO COMBINATO (EX 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. della Specialità RAFFA.

Le formazioni possono essere:

- INDIVIDUALE con quattro bocce per atleta;
- COPPIA con due bocce per atleta;

Il gioco contempla due momenti:

- a) ACCOSTO far sì che la boccia giocata a punto si fermi in un cerchio di cm. 70 di raggio;
- b) TIRO far sì che la boccia ferma all'interno del cerchio ne venga fatta fuoriuscire con un tiro Raffa o Volo.

DURATA E SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

In ogni partita si effettuano quattro fasi con alternanza di accosto e di tiro da parte delle due formazioni; per FASE è da intendersi una giocata di andata ed una di ritorno. La possibile parità al termine delle quattro fasi è risolta da **una** ulteriore fase ad oltranza andata e ritorno e in caso di ulteriore parità si effettueranno nuove fasi ad oltranza fino ad ottenere la formazione vincente. **Nella fase ad oltranzail giocatore lancia il pallino in qualsiasi posizione valida.**

All'inizio di ogni partita la formazione vincente il sorteggio decide la scelta della propria fase iniziale (accosto o tiro), riservando alla formazione avversaria la scelta della testata da cui iniziare. Il pallino deve essere lanciato nella zona valida del campo prevista dal regolamento per le specifiche categorie dalla formazione in fase di accosto che ne ha diritto.

Lancio valido del pallino: a seguito di lancio regolare del pallino l'arbitro deve tracciare un cerchio di cm. 70 di raggio con il pallino al centro, previa asportazione del pallino stesso (vedi figura 1); **in presenza di una eventuale limitazione del cerchio dovuta alla vicinanza della tavola laterale** il pallino è sempre il centro

del cerchio (vedi figura 2); dopo la tracciatura il pallino deve essere ricollocato nella posizione determinata dal lancio.

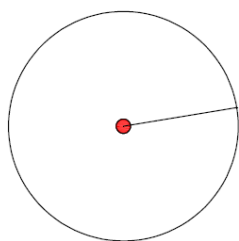


Figura 1: pallino al centro della corsia

Posizione pallino= centro del cerchio

Raggio cerchio = 0,70 cm

Figura 2: pallino vicino alla tavola laterale

Posizione pallino = centro del cerchio

MODALITA' DI GIOCO

Accosto: la formazione in fase di accosto deve determinare gioco valido con una boccia la cui proiezione risulti interamente all'interno del cerchio tracciato; la boccia che provoca l'uscita del pallino dal cerchio non ha determinato gioco valido anche se la stessa non è uscita dal cerchio. La boccia che non ha determinato gioco valido deve essere tolta dal campo ed il pallino, eventualmente spostato, va ricollocato nella posizione iniziale. **Se la boccia accostata urta il pallino e questa percorre più di 50 cm non vige la regola del vantaggio in quanto il pallino viene comunque tolto dall'arbitro (vedi Tiro).**

Se la boccia accostata urta il pallino e questo percorre più di 50 cm, la giocata è nulla.

Tiro: la formazione in fase di tiro deve giocare di Raffa o di Volo fino ad avere determinato gioco valido facendo fuoriuscire dal cerchio la boccia dell'avversario. Si ricorda che per la categoria U12 il lancio è valido se la boccia lanciata oltrepassa la linea C/C1.

Si potranno effettuare al massimo 2 bocciate di volo e al massimo 2 tiri sul pallino in ogni giocata.

La boccia giocata e quella colpita vengono considerate uscite dal cerchio quando la loro proiezione non risulti completamente all'interno dello stesso oppure urtino le tavole laterali.

Quando una formazione ha terminato le proprie bocce, l'avversario deve

- h) Se in fase di accosto giocare solo di accosto
- i) **Se in fase di bocciata, nel caso in cui l'avversario abbia terminato le bocce senza che vi siano più bocce nel cerchio**
 - **tirare la boccia avversaria collocata al posto del pallino di raffa**
 - **tirare la boccia avversaria collocata al posto del pallino di volo (massimo 2 volte)**
 - **tirare al pallino (massimo 2 volte)**

Under 18,

Accosto

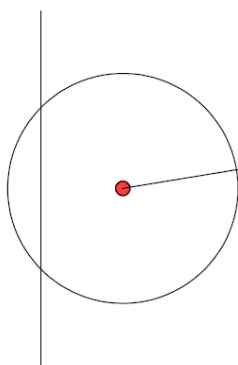
- a) 1 punto
- b) 2 punti per

- 1 punto per cerchio la boccia
- 2 punti per ogni cerchio la boccia

- 2 punti per ogni bocciata valida di raffa che fa fuoriuscire il pallino dal cerchio

- 4 punti per ogni boccia giocata validamente di Raffa o di Volo che dopo aver fatto fuoriuscire dal cerchio la boccia dell'avversario si fermi a sua volta nel cerchio

- 4 punti per ogni boccia giocata validamente di Volo che fa fuoriuscire il pallino dal cerchio



ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Under 15, Under 12

per ogni boccia valida

ogni boccia che determina bersaglio con il pallino;

Bocciata

ogni boccia giocata validamente di Raffa che fa fuoriuscire dal dell'avversario

boccia giocata validamente di Volo che fa fuoriuscire dal dell'avversario

Qualora la bocciata effettuata correttamente dovesse comportare il ritorno nel cerchio della propria boccia per effetto dell'impatto con la tavola laterale, quest'ultima non potrà essere considerato un fermo-boccia ai fini dell'attribuzione del punteggio.

Il punteggio dovrà essere tassativamente aggiornato, visibile ai giocatori e al pubblico, al termine di ogni giocata. La verifica della correttezza nell'assegnazione dei punti (ed eventuale rettifica) potrà avvenire soltanto prima dell'inizio della giocata successiva. Non sono ammessi ricorsi successivi.

FASE AD OLTRANZA

Nella fase ad oltranza (andata/ritorno) i giocatori si alternano in 2 accosti e 2 bocciate nella stessa giocata (2 accosti in fase di andata/2 bocciate in fase di andata; 2 bocciate in fase di ritorno/2 accosti in fase di ritorno).

L'arbitro procede al sorteggio del pallino e il giocatore che vince può decidere se andare all'accosto o alla bocciata.

Il pallino rimane nella posizione scelta dal giocatore che lo ha lanciato per tutta la fase di andata/ritorno.

Il giocatore che termina la fase di andata in accosto, dovrà iniziare la fase di ritorno in accosto.

Nella fase ad oltranza il giocatore lancia il pallino in qualsiasi area di validità prevista per la categoria.

AREA DI VALIDITA' DEL PALLINO NELLE VARIE CATEGORIE

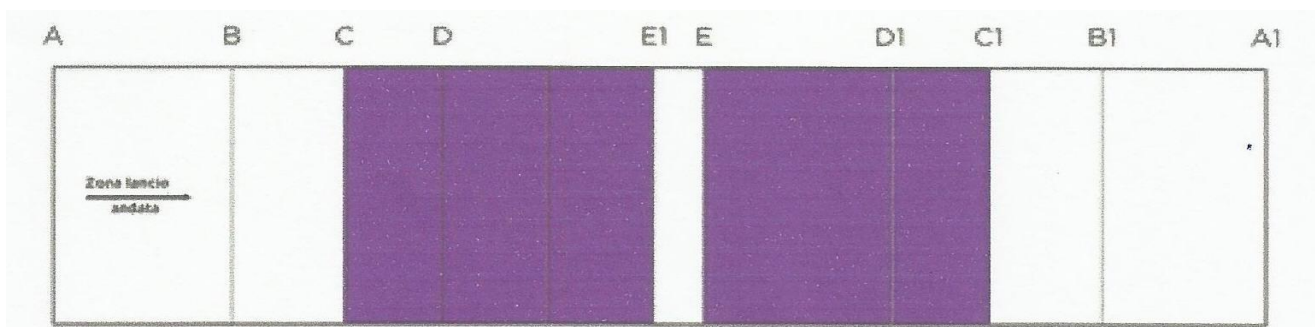
Under 18 – Under 15 maschile e femminile: in ciascuna fase il pallino deve essere lanciato **dal giocatore in fase di accosto**, una volta tra la linea E e la linea D1 frontale (andata) e una volta tra linea D e linea B frontale (ritorno). In caso di **doppio** lancio irregolare, il pallino viene collocato (come avviene nel volo) **dall'avversario in un'posizione valida a suo piacimento**, tra linea E e la linea B frontale, a seconda della fase.

Figura 3



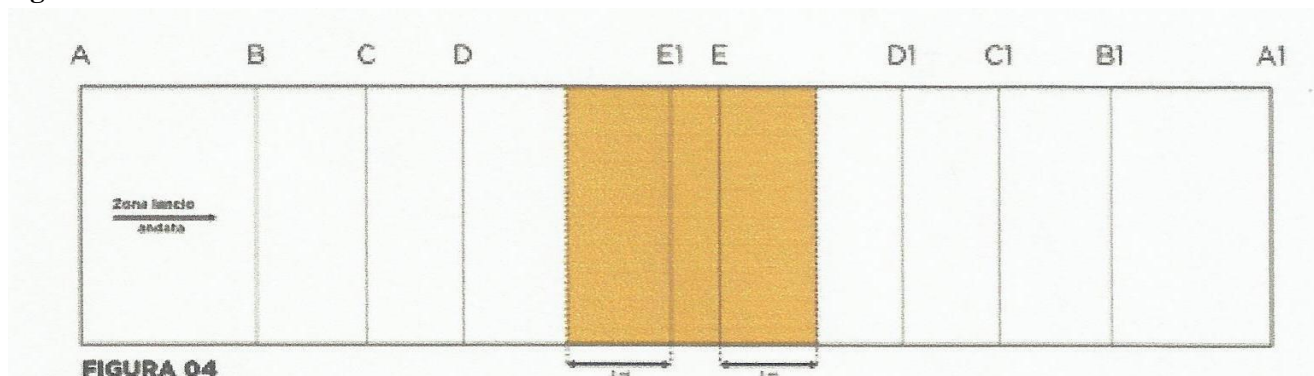
Under 12 maschile e femminile (preagonismo): in ciascuna fase il pallino deve essere lanciato dal giocatore in fase di accosto, sempre **tra la linea E/E1 e la linea C/C1**. In caso di **doppio** lancio irregolare, il pallino viene collocato (come avviene nel volo) **dall'avversario in una posizione valida a suo piacimento**, tra la linea E-E1 e la linea C1-C frontale.

Figura 4



Gioco sport (Under10 e tornei scolastici – scuola primaria): in ciascuna fase il pallino deve essere collocato in una posizione fissa (posizione x all'andata, posizione y al ritorno), individuata in un'area compresa tra i 12 e i 16 metri dalla linea A di lancio. La scelta della posizione, che non deve presentare difficoltà nell'accosto, è a cura del responsabile tecnico della manifestazione. Le partite si svolgono in 3 fasi. Al termine della seconda, della quarta e della quinta giocata si invertono i ruoli (accosto bocciata).

Figura 5

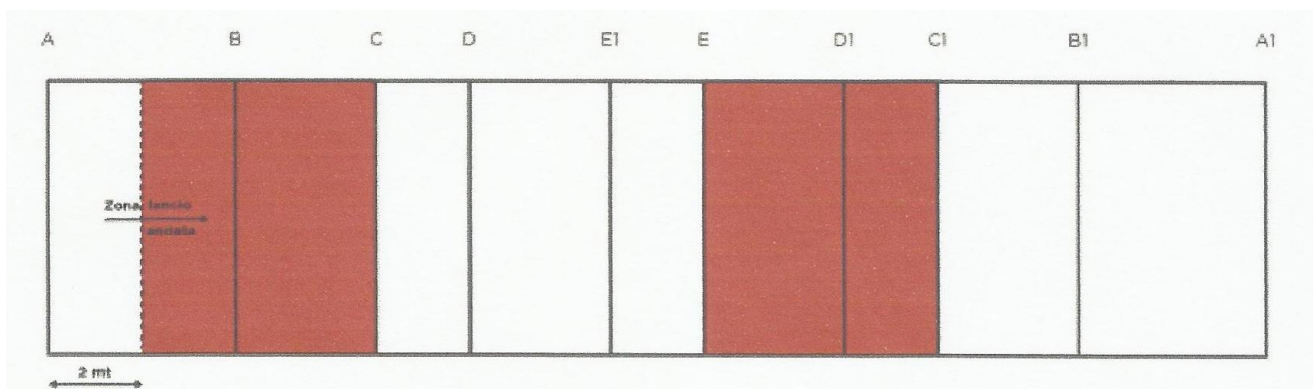


CAMPI DA 24,50 A 26 METRI

Per le categorie Under 18 – Under 15 M/F, sulle corsie di gioco di lunghezza uguale o inferiore ai 26 metri, al fine di garantire uno spazio minimo di gioco, l'area di validità del pallino sarà modificata come segue:

- Tra la linea E e la linea C1 frontale (andata) e tra la linea C e una nuova linea 2 metri dopo la linea B frontale (ritorno). Si consiglia di delimitare chiaramente l'area, attraverso la tracciatura della nuova linea o segni sulle tavoli laterali.

Figura 6



Per la categoria Under 12 M/F, sulle corsie di gioco di lunghezza uguale o inferiore ai 25 metri, al fine di garantire uno spazio minimo di gioco, l'area di validità del pallino sarà modificata come segue:

- Sempre tra la linea E/E1 e la linea B/B1.

Figura 7

