



***Anno Sportivo 2024***

***Specialità Raffa***

***Regolamento sistema di gioco  
Combinato – settore  
Paralimpico  
(ex Punto e Tiro obbligati)***

## Sommario

<b>NORME GENERALI .....</b>	<b>2</b>
<b>Durata e svolgimento della partita .....</b>	<b>2</b>
<b>Modalità di gioco .....</b>	<b>4</b>
<b>Accosto .....</b>	<b>4</b>
<b>Tiro .....</b>	<b>4</b>
<b>Quando una formazione ha terminato le proprie bocce, l'avversario deve .....</b>	<b>4</b>
<b>Assegnazione dei punti.....</b>	<b>4</b>
<b>Fase ad oltranza.....</b>	<b>5</b>
<b>Area di validità del pallino nelle varie categorie .....</b>	<b>5</b>

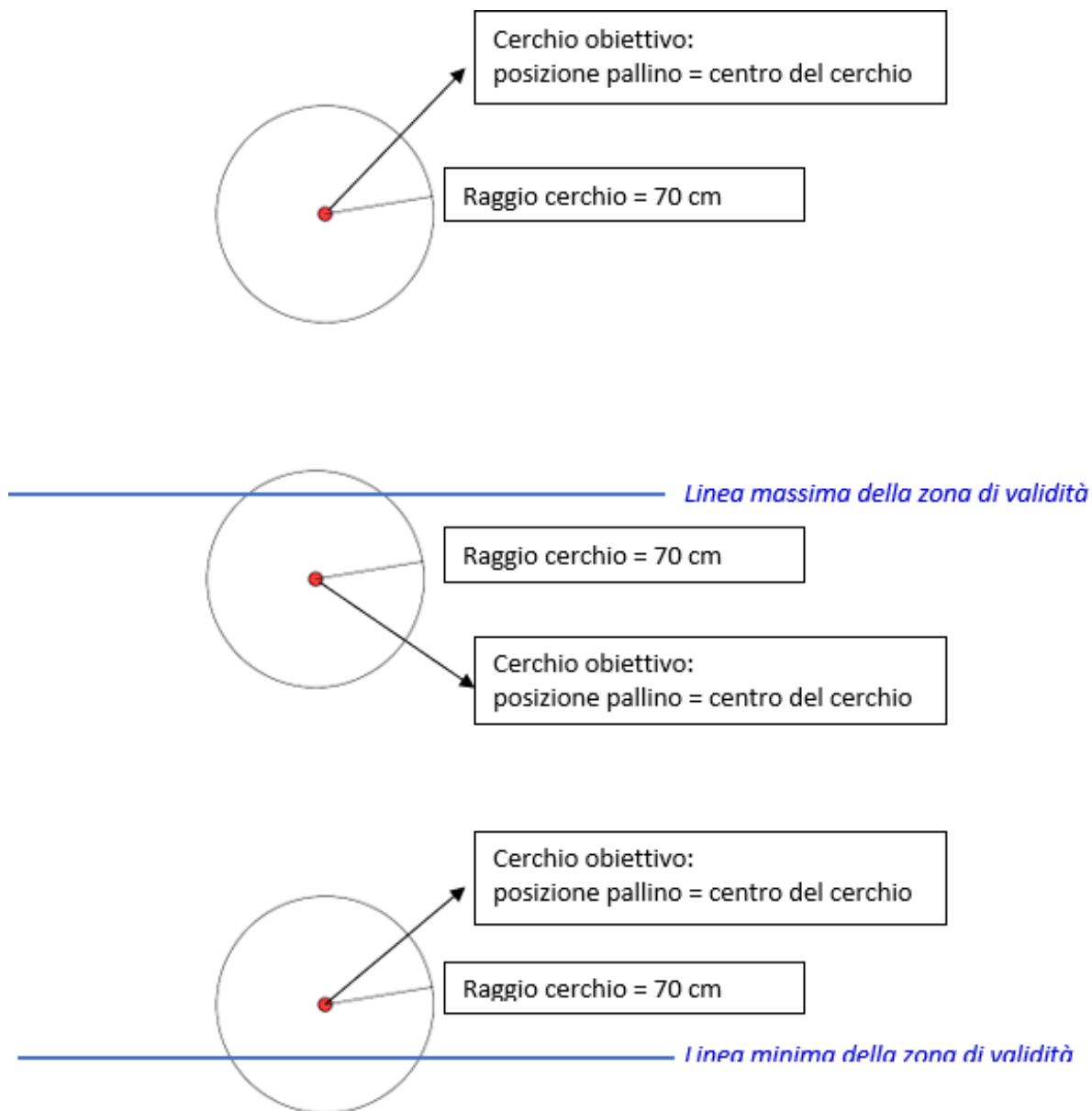
## NORME GENERALI

1. I campi con le relative segnature e gli attrezzi di gioco (bocce e pallino) sono quelli previsti dal R.T.G. della Specialità RAFFA edizione 2022. Le formazioni possono essere:
  - a. INDIVIDUALE con quattro bocce per atleta;
  - b. COPPIA con due bocce per atleta.
2. 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

3. 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.
  - a. 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.
4. 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.
5. 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 cerchio avrà sempre raggio pari a cm. 70 e pertanto il centro potrebbe non coincidere con il pallino; dopo la tracciatura del cerchio il pallino deve essere ricollocato nella posizione determinata dal lancio. **Le linee che delimitano la zona valida del camponon limitano la tracciatura del cerchio (vedi figura 1).**

Figura 1: pallino al centro della corsia



## Modalità di gioco

### Accosto

6. La formazione in fase di accosto deve determinare gioco valido con una boccia la cui proiezione risulti interamente all'interno del cerchio tracciato. **Quando l'accosto determina gioco valido, l'arbitro toglie momentaneamente il pallino dal gioco fino a quando l'avversario non determina gioco valido con la bocciata (vedi Tiro).**
7. La boccia che non ha determinato gioco valido deve essere tolta dal campo ed il pallino, eventualmente spostato, va ricollocato nella posizione iniziale.
  - a. 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.
  - b. Se la boccia accostata urta il pallino e questo percorre più di 50 cm, la giocata è nulla.

### Tiro

8. 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 o il pallino. Si ricorda che per la categoria U12 il lancio è valido se la **battuta della** boccia lanciata oltrepassa la linea C/C1.
  - a. La boccia e/o il pallino colpiti si intendono fuoriusciti dal cerchio quando la loro proiezione sul campo risulti interamente all'esterno del cerchio tracciato, **o se urtano la tavola laterale;**
  - b. **La boccia soltanto spostata dentro al cerchio è rimessa al suo posto.**
9. Si potranno effettuare al massimo 2 bocciate di volo e al massimo 2 tiri sul pallino in ogni giocata.

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

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

## Assegnazione dei punti

12. In Accosto:
  - a. 1 punto per ogni boccia valida;
  - b. 2 punti per ogni boccia che determina bersaglio con il pallino.

13. In Bocciata:

- a. 1 punto per ogni boccia giocata validamente di Raffa che fa fuoriuscire dal cerchio la boccia dell'avversario;
- b. 2 punti per ogni boccia giocata validamente di Volo che fa fuoriuscire dal cerchio la boccia dell'avversario;
- c. 2 punti per ogni bocciata valida di raffa che fa fuoriuscire il pallino dal cerchio;
- d. 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;
  - i. La boccia tirata validamente che colpendo resta all'interno del cerchio, attribuisce i punti appena indicati quando la sua proiezione sul campo risulti interamente all'interno del cerchio tracciato.

**e. 4 punti per ogni bocciata valida di Volo che fa fuoriuscire il pallino dal cerchio.**

14. 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.
15. 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

16. Nella fase ad oltranza (andata/ritorno) i giocatori si alternano in 2 accosti e 2 bocciate (1 accosto e 1 bocciata per ogni atleta se si gioca la coppia) 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).
17. 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.
18. Nella fase ad oltranza il giocatore lancia il pallino in qualsiasi area di validità prevista per la categoria.

### Area di validità del pallino nelle varie categorie

19. In ciascuna fase il pallino deve essere lanciato dal giocatore in fase di accosto in una posizione valida (dai 14 ai 24 mt.) a suo piacimento, tra la linea E e la linea B frontale, a seconda della fase. Vedere figura 2

**Figura 2**

