

## 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 diritto a quattro bocce per atleta
- COPPIA con diritto a due bocce per atleta

Il gioco contempla due momenti:

- 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 ne venga fatta fuoriuscire con un tiro Raffa o Volo.

### Durata e svolgimento della partita

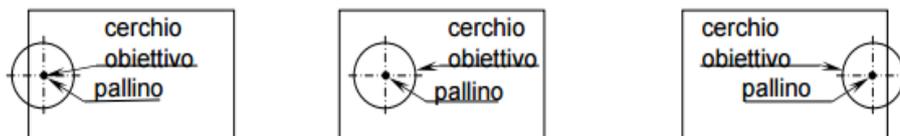
In ogni partita si effettuano quattro fasi con alternanza di accosto e di tiro da parte delle due formazioni; per FASE è da intendersi una giocata di andata ed una di ritorno. La possibile parità al termine delle quattro fasi è risolta, previo sorteggio del pallino, da **una** ulteriore fase ad oltranza andata e ritorno nella quale i giocatori si alterneranno effettuando 2 accosti e 2 bocciate (inizia chi ha vinto il pallino), in caso di ulteriore parità si effettueranno nuove fasi ad oltranza fino ad ottenere la formazione vincente. **Nella fase ad oltranza il 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;

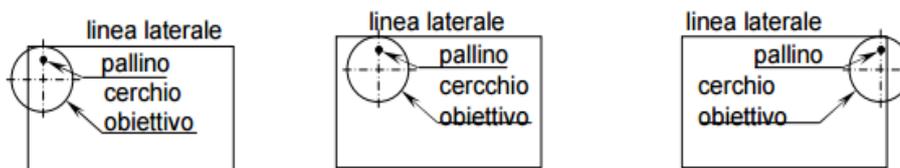
Lancio valido del pallino: a seguito di lancio regolare del pallino l'arbitro deve, dopo averne determinato il centro e previa asportazione del pallino stesso, tracciare un cerchio completo di cm. 70 di raggio; eventuale limitazione del cerchio dovuta alla vicinanza della tavola laterale comporta lo spostamento del centro del cerchio fino alla distanza di cm. 70 dalla tavola stessa (in tal modo sul campo risulta tracciato un cerchio completo); il pallino deve comunque essere ricollocato nella posizione determinata dal lancio (vedi figura 1)

Figura 1

**A:** Il pallino è dentro la zona centrale del rettangolo di validità. Il pallino è il centro del cerchio obiettivo.



**B:** Il pallino è lungo la linea laterale del campo. Il cerchio obiettivo è tangente alla linea laterale.



## Modalità 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. **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).**

**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.

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

- Se in fase di accosto giocare solo di accosto
- **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 alla boccia avversaria collocata al posto del pallino**
  - b) **tirare al pallino, al massimo 2 volte per ogni giocata**

## Assegnazione dei punti

### Under18, Under15, Under12 e Gocosport

Accosto

- 1 punto per ogni boccia valida
- 2 punti per ogni boccia che determina bersaglio con il pallino;

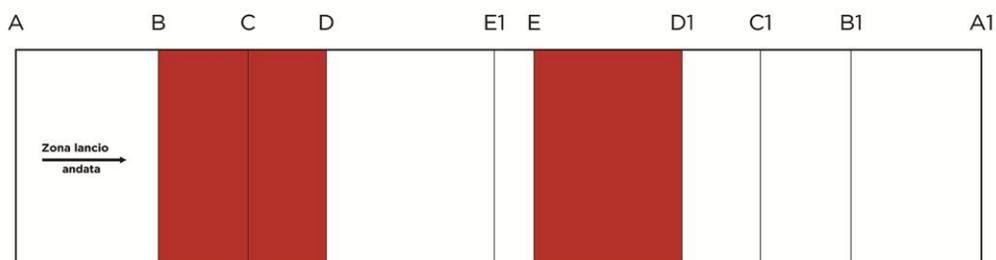
Bocciata

- 1 punto per ogni boccia giocata validamente di Raffa che fa fuoriuscire dal cerchio la boccia dell'avversario
- 2 punti per ogni boccia giocata validamente di Volo che fa fuoriuscire dal cerchio la boccia dell'avversario
- 2 per ogni bocciata valida di raffa che fa fuoriuscire il pallino dal cerchio
- 4 per ogni bocciata valida di volo che fa fuoriuscire il pallino dal cerchio
- 4 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

**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.**

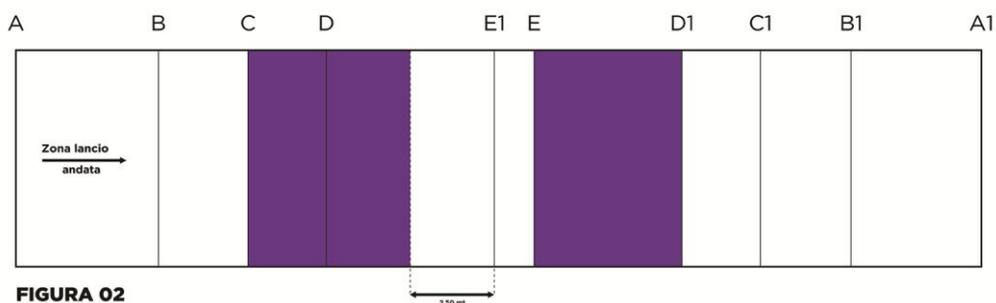
# AREA DI VALIDITA' DEL PALLINO NELLE VARIE CATEGORIE

## combinato under 18



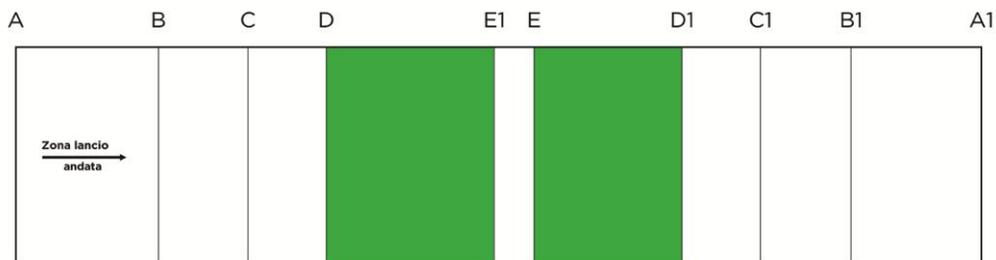
**FIGURA 01**

## combinato under 15 maschile e femminile



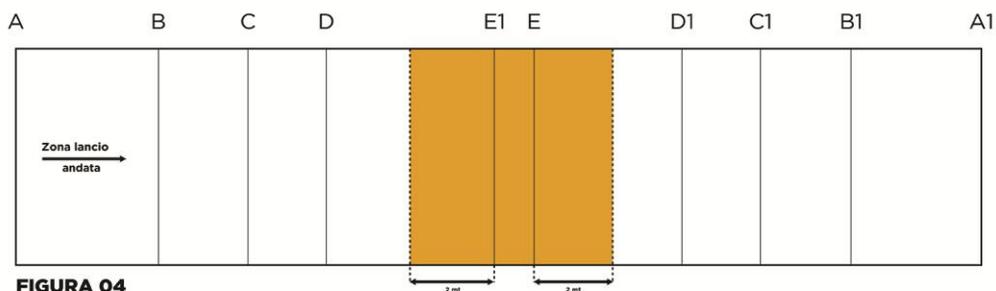
**FIGURA 02**

## combinato under 12 maschile e femminile (preagonismo)



**FIGURA 03**

## gioco sport (under 10 - tornei scolastici - scuola primaria)



**FIGURA 04**

**Under18 m/f:** in ciascuna fase il pallino deve essere lanciato **dal giocatore in fase di accosto**, in andata tra la linea E e la linea D1 frontale e nel ritorno tra linea D e linea B frontale (vedi fig.1). In caso di **doppio** lancio irregolare, il pallino viene collocato (come avviene nel volo) **dall'avversario in una posizione valida a suo piacimento**, oltre alla linea E ed oltre la linea D frontale a seconda della fase. Quando il pallino è posto tra la linea E e la linea D frontale, al giocatore in fase di tiro è permesso colpire le bocce avversarie solo con bocciata di volo. Il pallino potrà essere tirato anche di raffa.

**Under15 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) ed una volta tra una linea tracciata a 2,50 mt dalla linea E1 e la linea C frontale (ritorno) (vedi fig.2). In caso di **doppio** lancio irregolare, il pallino viene collocato (come avviene nel volo) **dall'avversario in una posizione valida a suo piacimento**, oltre alla linea E ed oltre la linea tracciata frontale a seconda del caso.

**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 e la linea D1 e tra la Linea E1 la linea D (vedi fig.3). 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 D1-D frontale. Le partite possono essere svolte con una durata di 3 fasi. In quest'ultimo caso, al termine della seconda, della quarta e della **quinta** giocata si invertono i ruoli (accosto-bocciata).

**GIOCOSPORT\* (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 (vedi fig.4). 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).

**Campi dai 24 a 26 metri:** sulle corsie di gioco di lunghezza dai 24 ai 26 metri, nel rispetto del regolamento per ciascuna categoria dovrà essere sempre garantita un'area valida di gioco minimo di 4 metri . A tale scopo si consiglia di delimitare chiaramente l'area (attraverso una nuova linea o segni sulle tavole laterali).

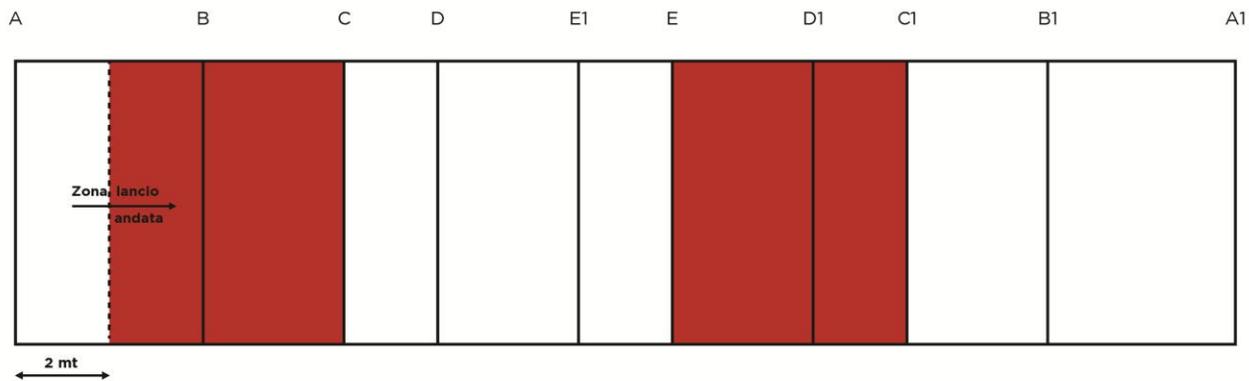
Tale principio vale anche per campi con misure intermedie.

Per le categorie under18 vedi fig.1-2-3

Per le categorie under15m/f vedi fig.4-5-6

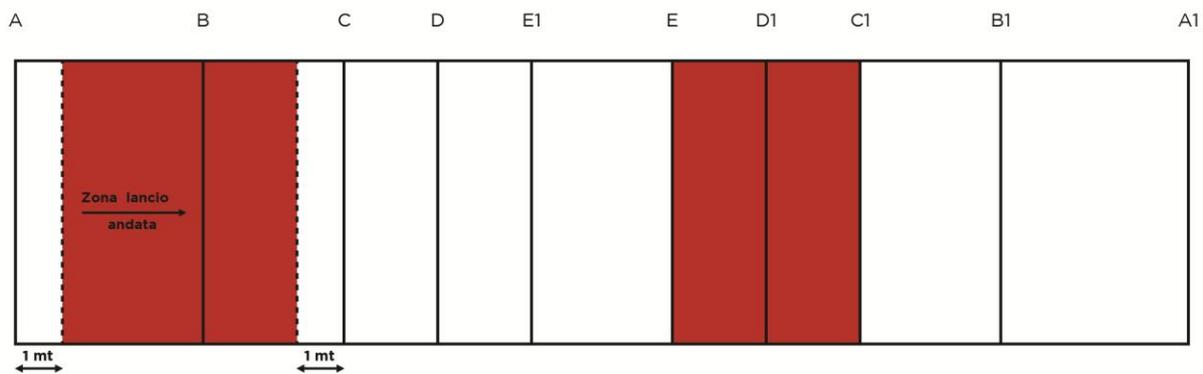
Per la categoria under12 m/f vedi fig.7-8-9

**CAMPO 26 MT UNDER 18**



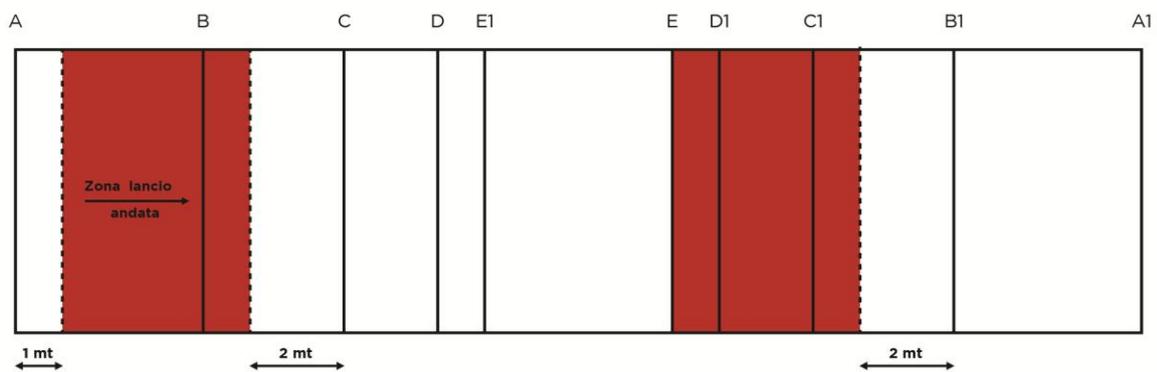
**FIGURA 01**

**CAMPO 25 MT UNDER 18**



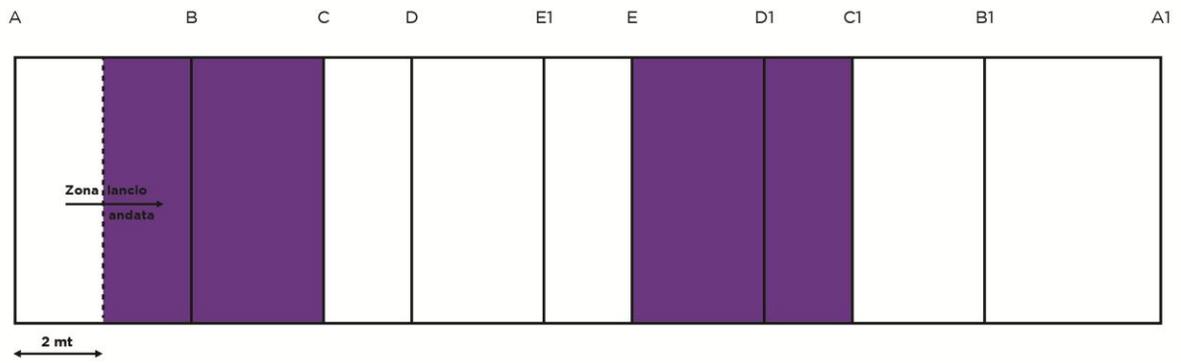
**FIGURA 02**

**CAMPO 24 MT UNDER 18**



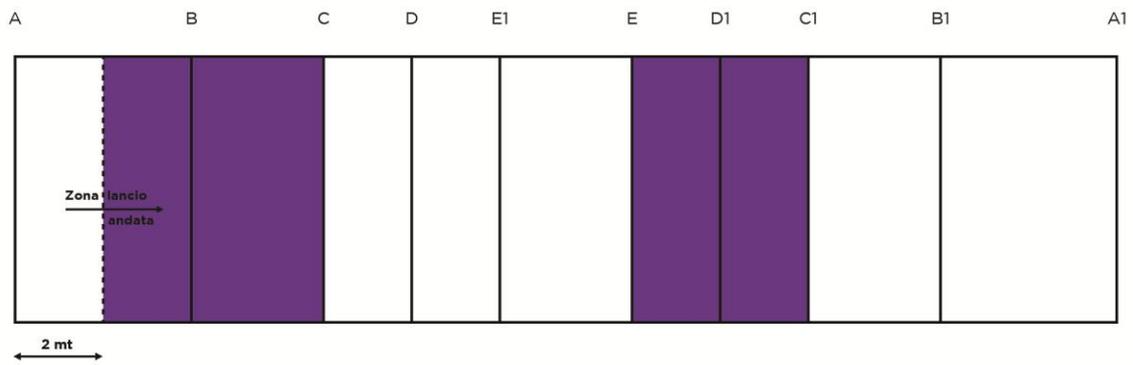
**FIGURA 03**

**CAMPO 26 MT UNDER 15 MASCHILE E FEMMINILE**



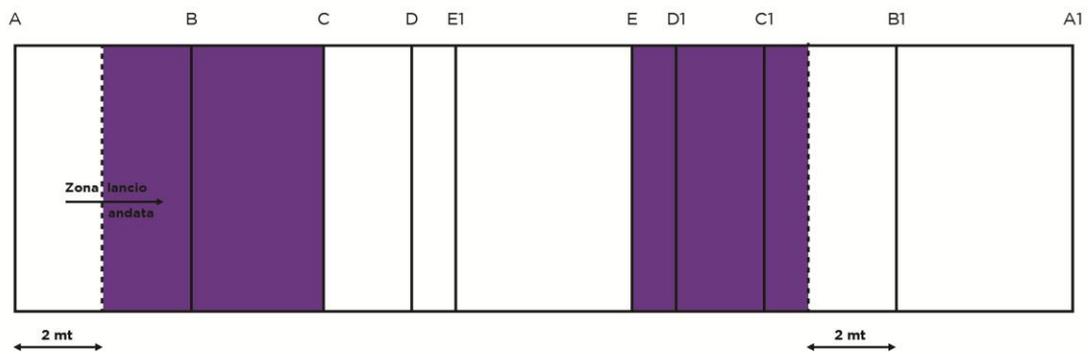
**FIGURA 04**

**CAMPO 25 MT UNDER 15 MASCHILE E FEMMINILE**



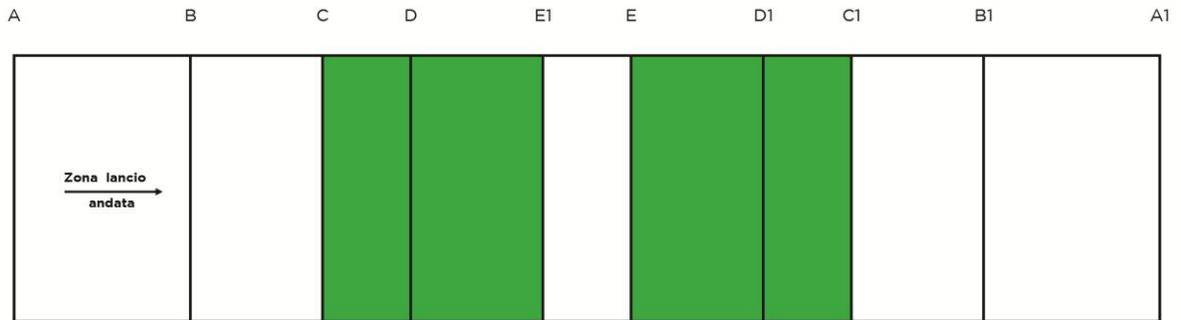
**FIGURA 05**

**CAMPO 24 MT UNDER 15 MASCHILE E FEMMINILE**



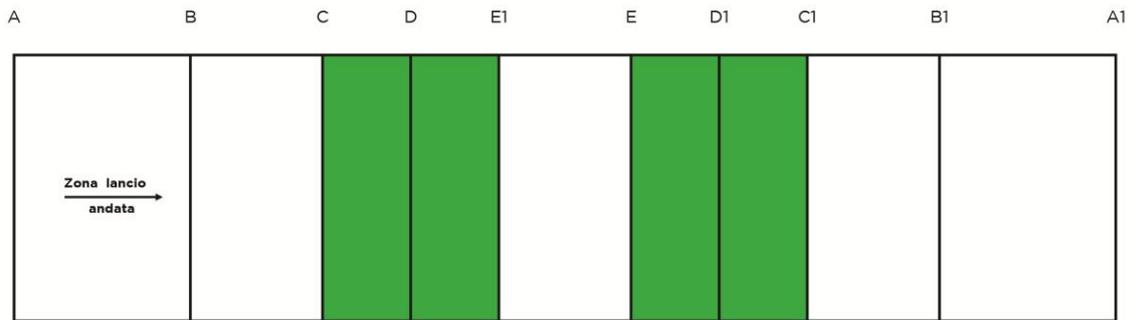
**FIGURA 06**

**CAMPO 26 MT UNDER 12 MASCHILE E FEMMINILE (preagonismo)**



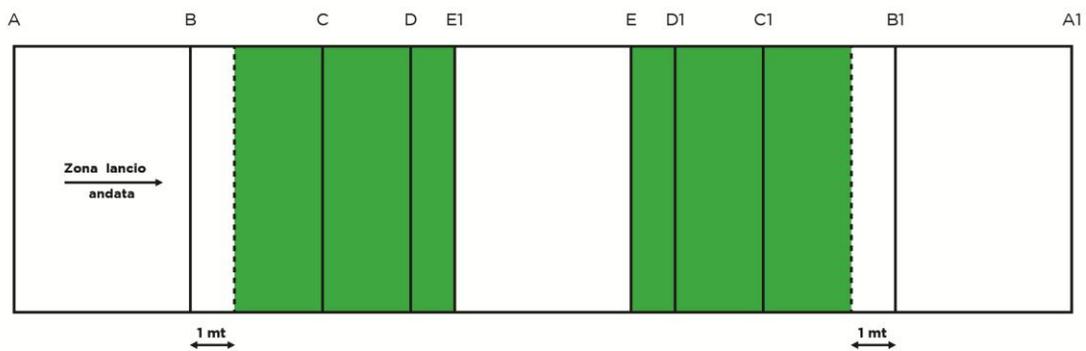
**FIGURA 07**

**CAMPO 25 MT UNDER 12 MASCHILE E FEMMINILE (preagonismo)**



**FIGURA 08**

**CAMPO 24 MT UNDER 12 MASCHILE E FEMMINILE (preagonismo)**



**FIGURA 09**