

# COMITATO REGIONALE FIB VENETO – ANNO 2023

## REGOLAMENTO CATEGORIA UNDER 12

### 1^ PARTE: TORNEO A SQUADRE

La composizione delle squadre sarà valutata al termine delle iscrizioni (WSM) dalla Commissione Giovanile Regionale Raffa, garantendo formazioni della stessa società e laddove non fosse possibile, accorpando atleti di più società. Verranno praticati quattro giochi: accosto, tiro di raffa, tiro di precisione e accosto con ostacolo, ognuno su un campo. Al termine delle prove, la somma dei punti raccolti dai tre atleti con il maggior punteggio della squadra varrà per la classifica finale.

#### 1. GIOCO ACCOSTO

Si collocherà il pallino in un punto equidistante tra i due assi laterali a m. 2 dalla linea E – E'; intorno ad esso si disegneranno due cerchi concentrici del raggio di cm. 50 e cm 100 ed aver tracciato una linea a m. 4 dalla linea E o E' così da avere un area valida di gioco di 4 m.

Ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), dovrà lanciare successivamente 4 bocce cercando di avvicinarle il più possibile al pallino. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata. Per ogni boccia che:

ENTRA NELLA ZONA VALIDA	1 PUNTO
SI FERMA SOPRA LA LINEA DEL CERCHIO DI 100 CM	2 PUNTI
ENTRA NEL CERCHIO DI 100 CM	3 PUNTI
SI FERMA SOPRA LA LINEA DEL CERCHIO DI 50 CM	4 PUNTI
ENTRA NEL CERCHIO DI 50 CM	5 PUNTI
VA A BERSAGLIO (<13 CM) CON IL PALLINO	7 PUNTI

#### 2. TIRO DI RAFFA

Posizionamento bersagli:

- boccia a m. 14,50 dalla linea di fondo (cm. 50 dalla tavola di destra)
- pallino a m. 16,00 dalla linea di fondo (m. 1,50 dalla tavola di destra)
- boccia a m. 17,50 dalla linea di fondo (m. 1,50 dalla tavola di sinistra)
- boccia a m. 19,00 dalla linea di fondo (cm 50 dalla tavola di sinistra).

Svolgimento: ogni atleta, dopo i tiri di prova (quattro bocce), cercherà di colpire in sequenza i bersagli da quello più lontano a quello più vicino. Se un atleta colpisce tutti e quattro i bersagli il punteggio viene raddoppiato. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova nella seconda tornata.

Punteggi:

BOCCIA PIU' VICINA	2 PUNTI		BOCCIA PIU' LONTANA	4 PUNTI
BOCCIA INTERMEDIA	3 PUNTI		PALLINO	5 PUNTI

### 3. TIRO PRECISIONE

Si collocheranno due bocce distanti fra loro cm 80 (i due centri delle bocce distano 80 cm.) ed un pallino al centro posizionati alle seguenti distanze:

1^ Posizione: due bocce (o birilli) a 50 cm oltre la linea E-E' e la boccia di sinistra delle due bocce deve essere posizionata a 13 cm dalla sponda di sinistra;

2^ Posizione: due bocce (o birilli) a 1,5 m oltre la linea E-E' con il pallino che resta al centro del campo;

3^ Posizione: due bocce (o birilli) a 2,5 m oltre la linea E-E' e la boccia di destra posizionata a 13 cm dalla sponda di destra.

Gli atleti, dopo i tiri di prova (tre bocce), dovranno far passare la boccia lanciata dapprima entro la coppia di birilli o bocce della 3^ Posizione, la seconda entro la 2^ Posizione, la terza entro la 1^ Posizione. Il gioco sarà ripetuto due volte senza che la squadra esca dal campo e senza che ripeta i tiri di prova ed ogni atleta tirerà complessivamente nelle due tornate 6 bocce

1^ POSIZIONE	2 PUNTI BOCCIA CHE PASSA	4 PUNTI SE COPLISCE PALLINO
2^ POSIZIONE	3 PUNTI BOCCIA CHE PASSA	5 PUNTI SE COPLISCE PALLINO
3^ POSIZIONE	4 PUNTI BOCCIA CHE PASSA	6 PUNTI SE COPLISCE PALLINO

### 4. GIOCO ACCOSTO CON OSTACOLO

Come gioco 1, solo che verrà posta una boccia ostacolo sul punto inferiore del cerchio di 100 cm.

Nel caso l'atleta muove la boccia ostacolo, verrà applicata la regola del vantaggio.

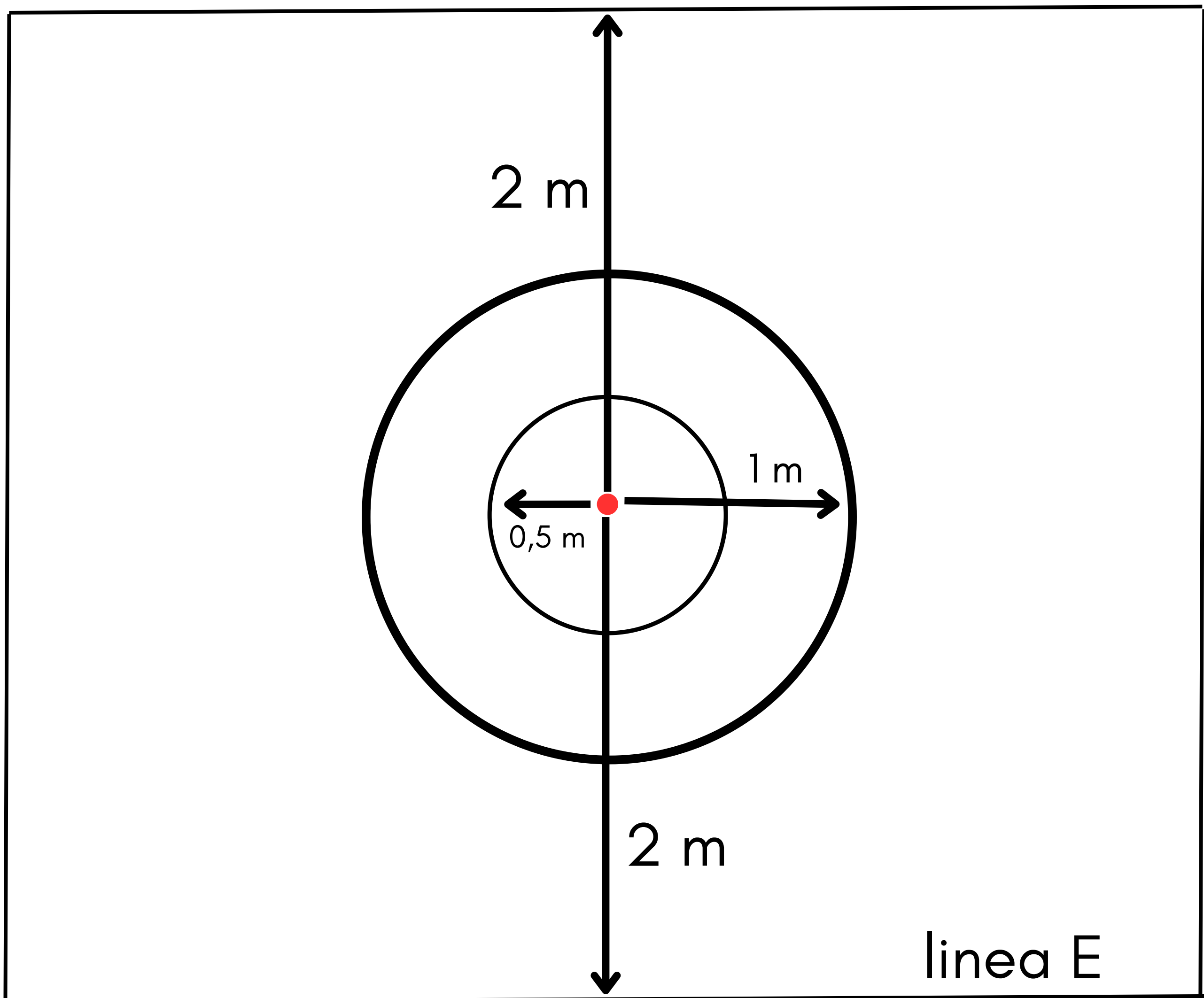
## 2^ PARTE: FINALE COMBINATO

I 4 atleti che avranno ottenuto il punteggio individuale più alto nei giochi a squadre, si qualificano alla finale della gara che si giocherà con il sistema di gioco Combinato.

Prima semifinale: 1° vs 4°

Seconda semifinale: 2° vs 3°

# GIOCO ACCOSTO



4 bocce di prova

1 PUNTO --> BOCCIA CHE ENTRA AREA 4 M

2 PUNTI --> BOCCIA SOPRA CERCHIO 1 M

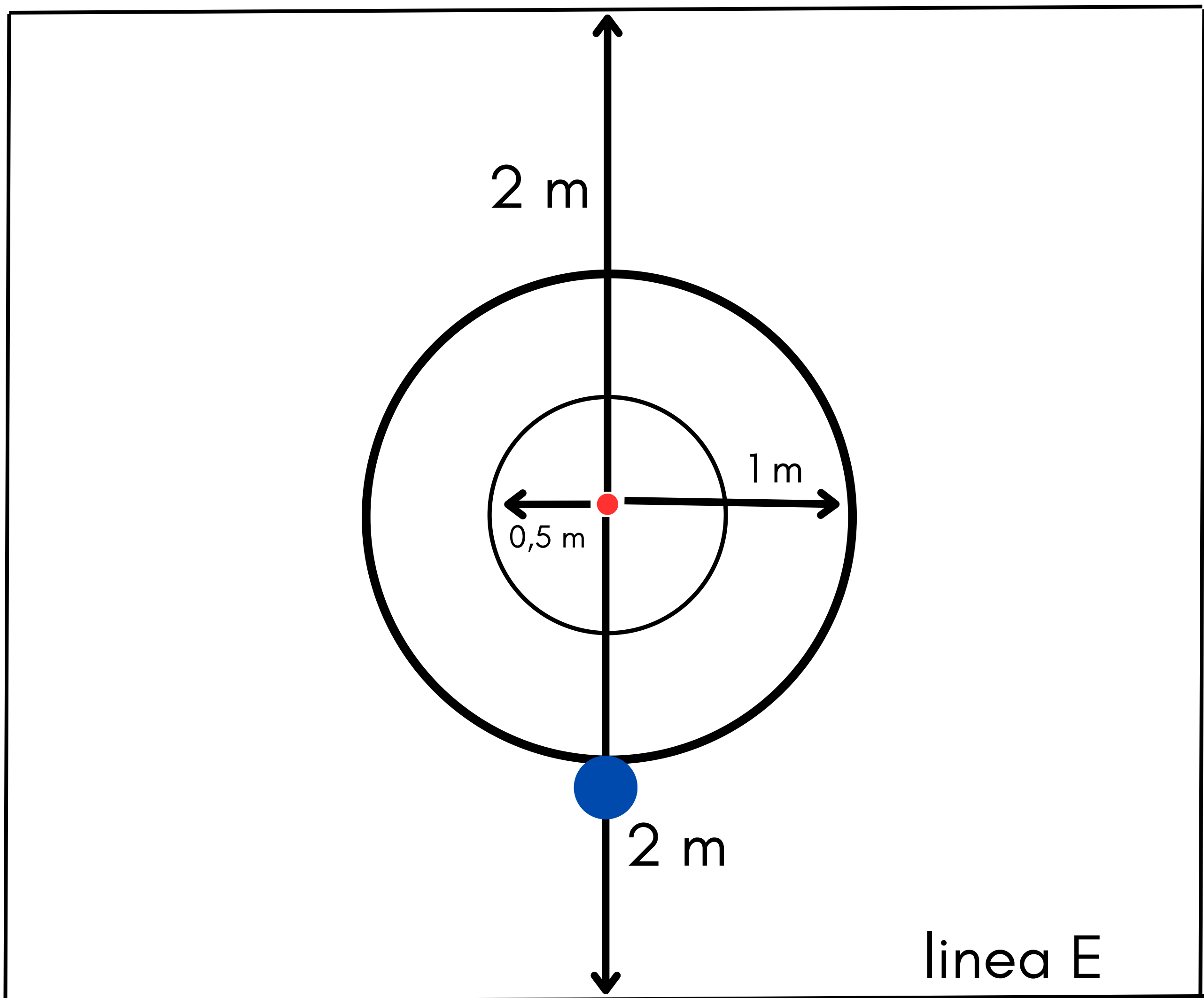
3 PUNTI --> BOCCIA DENTRO CERCHIO 1 M

4 PUNTI --> BOCCIA SOPRA CERCHIO 0,5 M

5 PUNTI --> BOCCIA DENTRO CERCHIO 0,5 M

7 PUNTI --> BOCCIA A BERSAGLIO CON PALLINO

# GIOCO ACCOSTO con ostacolo



4 bocce di prova

1 PUNTO --> BOCCIA CHE ENTRA AREA 4 M

2 PUNTI --> BOCCIA SOPRA CERCHIO 1 M

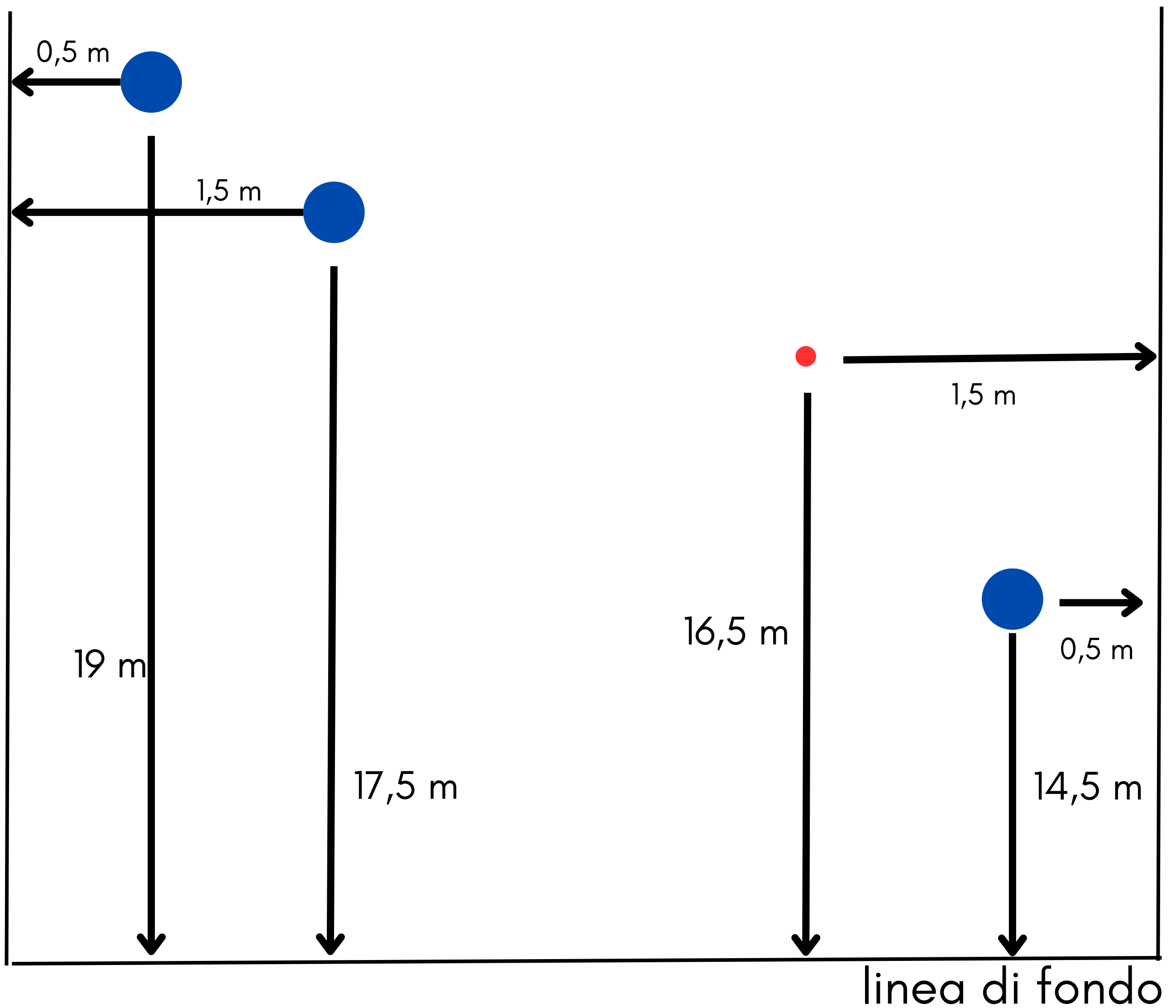
3 PUNTI --> BOCCIA DENTRO CERCHIO 1 M

4 PUNTI --> BOCCIA SOPRA CERCHIO 0,5 M

5 PUNTI --> BOCCIA DENTRO CERCHIO 0,5 M

7 PUNTI --> BOCCIA A BERSAGLIO CON PALLINO

# TIRO DI RAFFA



4 bocce di prova

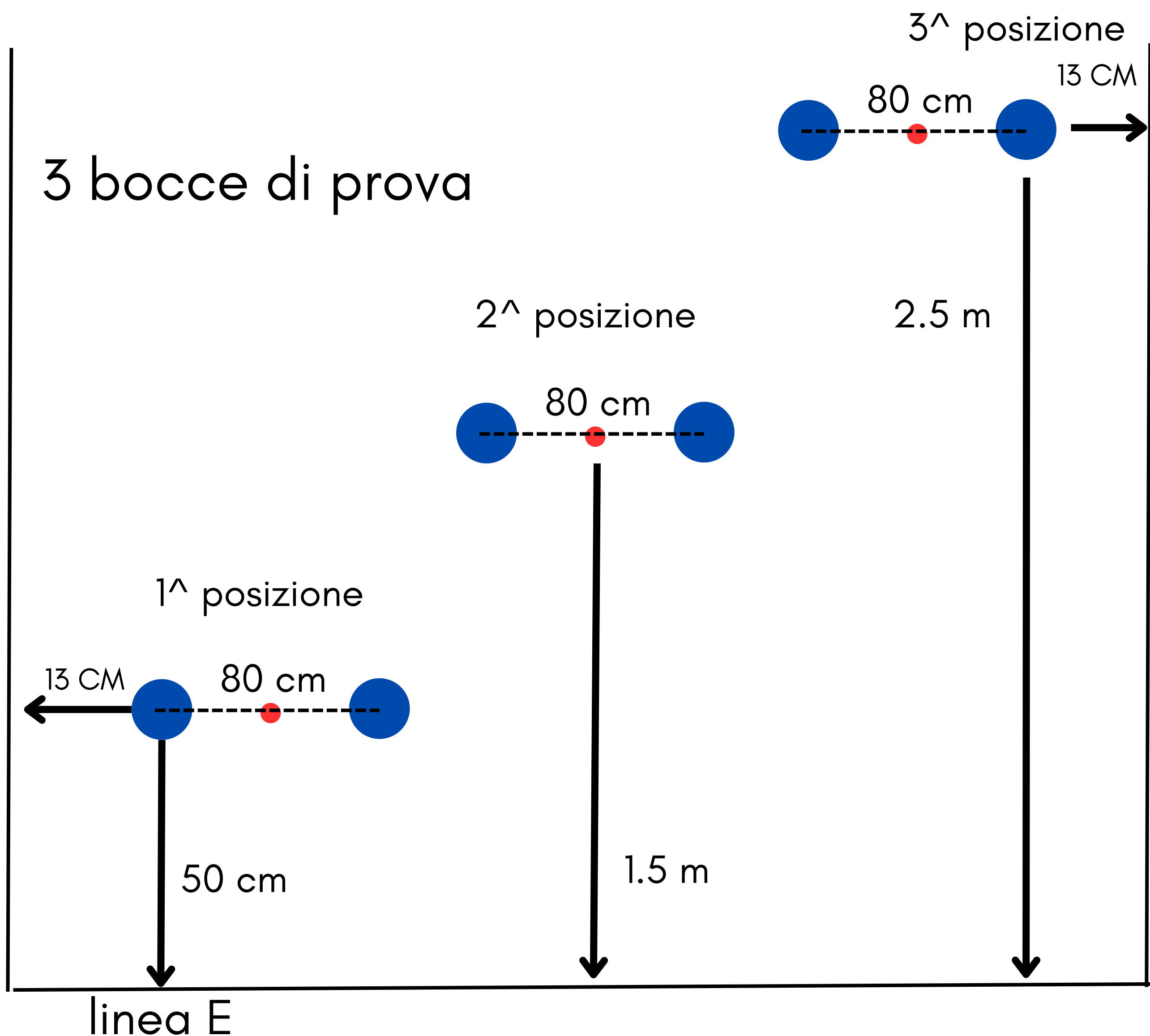
4 PUNTI --> BOCCIA PIU' LONTANA

3 PUNTI --> BOCCIA INTERMEDIA

5 PUNTI --> PALLINO

2 PUNTI --> BOCCIA PIU' VICINA

# TIRO PRECISIONE



1<sup>^</sup> posizione

2 punti: goal nella porta

4 punti: pallino colpito

2<sup>^</sup> posizione

3 punti: goal nella porta

5 punti: pallino colpito

3<sup>^</sup> posizione

4 punti: goal nella porta

6 punti: pallino colpito