

DISCIPLINA BOCCE – SETTORE RAFFA

REGOLAMENTO TECNICO

SETTORE RAFFA - Art. 1 - CAMPO DI GIOCO

Il gioco delle bocce dev'essere praticato su terreno piano perfettamente livellato, diviso in corsie regolari delimitate da tavole perimetrali di legno, o di altro materiale non metallico, con altezza uniforme di cm. 25, e con tolleranza in eccesso od in difetto di cm. 10.

La lunghezza delle corsie di gioco può variare da mt. 28 a mt. 22; la larghezza da mt. 5.00 a mt. 3.00.

Le testate delle corsie devono essere costituite da tavole, possibilmente di gomma sintetica, non oscillanti eccessivamente al fine di evitare il ritorno accentuato delle bocce.

Le corsie di gioco sono contrassegnate da diverse linee, ognuna delle quali ha una specifica funzione.

Premesso che dette linee vanno collocate diversamente sul campo di gioco in rapporto alla sua larghezza, una corsia ideale di gioco (mt. 28) è contraddistinta dalle seguenti linee:

T TESTATA O TAVOLA FRONTALE T

A Linea B1 mt. 4: limite massimo lancio bocciata raffa - limite massimo lancio bocciata punto A

V mt. 24: limite massimo pallino valido lanciato all'inizio di ogni tirata V

O Linea C1 mt. 7: limite massimo lancio boccia volo O

L mt. 20 L

A Linea D1 mt. 9: limite minimo di superamento boccia acchitto pallino con bocciata raffa A
mt. 18: acchitto pallino ad inizio partita

L Linea A limite minimo pallino valido lanciato all'inizio di ogni tirata metà campo mt. 14 L

A Linea D mt. 18: acchitto pallino ad inizio partita acchitto pallino A

T mt. 9: limite minimo di superamento boccia con bocciata raffa T

E Linea C mt. 20 E

R mt. 7: limite massimo lancio bocciata volo R

A Linea B mt. 24: limite massimo pallino valido lanciato all'inizio di ogni tirata A

L mt. 4: limite massimo lancio bocciata raffa e lancio boccia a punto L

E TESTATA O TAVOLA FRONTALE E

Nel dettaglio:

1) Linea A di metà campo (mt. 14) indica la distanza minima oltre la quale deve fermarsi il pallino giocato all'inizio di ogni tirata e rappresentante il limite massimo raggiungibile da un giocatore in azione che abbia effettuato una bocciata di raffa o di volo.

2) Linee B e B1 (mt. 4) indicano il limite massimo consentito ai giocatori per il lancio del pallino all'inizio di ogni tirata, per il lancio della bocciata di raffa e per la giocata a punto, nonché il limite massimo entro il quale debbono mantenersi i giocatori quando uno di loro stia effettuando una giocata.

Le linee suddette rappresentano anche, nel corso della partita, la distanza massima (mt. 24) prima della quale deve fermarsi il pallino giocato all'inizio di ogni tirata.

3) Linee C e C1 (mt. 7) indicano il limite massimo consentito ai giocatori per il lancio della bocciata di volo.

4) Linee D e D1 (mt. 9) indicanti la distanza minima oltre la quale, la boccia lanciata a raffa, deve fare la prima battuta sul terreno; il limite massimo raggiungibile da un giocatore in azione che abbia giocato una boccia a punto; il limite minimo oltre il quale deve fermarsi, per essere valida, la boccia giocata a punto, di raffa e di volo.

5) Acchitto (mt. 18) rappresenta il punto dove va collocato il pallino all'inizio della partita. Per tirata o "game" s'intende il totale esaurimento delle bocce a disposizione delle due formazioni in campo, giocate dopo il lancio iniziale del pallino da parte della formazione che ha realizzato punti durante la tirata o "game" precedente.

Art. 2 - IL GIOCO E LE FORMAZIONI

Il gioco delle bocce consiste:

- a) nell'accosto a punto (avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino).
- b) nella giocata di raffa e di volo (colpire con la propria boccia un'altra boccia o il pallino preventivamente indicati). Affinché i tiri di raffa e di volo siano validi, il giocatore deve dichiarare quale tipo di tiro intenda effettuare e quale pezzo intenda colpire. Nel caso in cui il giocatore voglia cambiare il tipo di tiro ed il pezzo da colpire, deve rettificare la dichiarazione fatta in precedenza, pena di nullità della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Le formazioni possono essere:

- individuali: uno contro uno, con 4 bocce per giocatore;
- coppie: due contro due, con 2 bocce per giocatore;
- terne: tre contro tre, con 2 bocce per giocatore.

Art. 3 - REGOLA DEL VANTAGGIO

Nell'accosto a punto, nella bocciata di raffa e di volo, è discrezione della parte avversaria considerare, o meno, validi tutti i tiri irregolari.

Art. 4 - GIOCATA A PUNTO

La giocata a punto, od accosto, consiste nell'avvicinare la propria boccia al pallino.

Durante il lancio della boccia a punto, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea B/B1 (mt. 4) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Il giocatore può oltrepassare la linea B/B1 (mt. 4) unicamente dopo aver lanciato la boccia, senza uscire però con il piede più avanzato dalla linea D/D1 (mt. 9), pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

La boccia giocata a punto che non superi la linea D/D1 (mt. 9) è nulla.

Art. 5 - GIOCATA A PUNTO E SPOSTAMENTO BOCCE

Gli spostamenti delle bocce o del pallino devono essere misurati con l'attrezzo impiegato nella partita o con gli attrezzi ausiliari a disposizione dell'Arbitro, del Commissario di campo e del Direttore di gara.

Art. 6 - URTO DIRETTO

La boccia giocata che, urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti per un tratto superiore a cm. 70, è nulla e quanto smosso va rimesso al suo posto (nella posizione antecedente allo spostamento), salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

La boccia giocata a punto che urti contro qualsiasi altra boccia, allorché il pallino si trovi oltre la linea B/B1 (mt. 24) frontale, provocando, così, uno spostamento diretto della predetta boccia urtata per un tratto superiore a cm. 50, oppure uno spostamento a catena superiore a cm. 50 dal primo urto ed essa (boccia giocata a punto), al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 7 - URTO A CATENA

La boccia che urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, ne provochi l'urto contro un'altra boccia la quale, per effetto dell'urto a catena, si fermi ad una distanza superiore a cm.70, dal punto in cui era situata la prima boccia urtata, o pallino, viene annullata e quanto smosso va rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 8 - SPOSTAMENTO SENZA CONSEGUENZE

La boccia che urtando qualsiasi altra boccia o contro il pallino li sposti per un tratto inferiore a cm. 70 ed essa non percorra cm. 70 di distanza dal primo urto, rimane valida e quanto smosso resta nelle posizioni conseguite.

Art. 9 - SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE

a) nel caso che una boccia urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti ognuno per un tratto inferiore a cm. 70, ma misurando in linea retta dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano si determini una distanza superiore a cm. 70, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, anche se la boccia giocata non supera la distanza di cm. 70 dal

primo urto; la boccia giocata rimane comunque valida;

b) quando la boccia giocata sposta diverse bocce o il pallino, anche se singolarmente nessuno dei pezzi mossi supera la distanza di cm. 70 ed anche se misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è inferiore a cm. 70, ma la boccia giocata supera la distanza di cm. 70 dal primo urto la boccia giocata rimane comunque valida;

c) quando la boccia giocata, dopo aver urtato diverse bocce o il pallino, supera la distanza di cm. 70 dal primo urto e singolarmente nessuno dei pezzi smossi supera la distanza di cm. 70, ma misurando in linea retta, risulti che la distanza del punto del primo urto al pezzo spostato più lontano sia superiore a cm. 70, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3); la boccia giocata rimane comunque valida;

d) la regola del vantaggio è applicabile anche nel caso in cui la boccia giocata, dopo gli spostamenti, vada a fermarsi in tutto o in parte ove era fermo il pallino o altra boccia spostata; in tal caso si rimettono al loro posto soltanto quei pezzi (gli altri pezzi restano nella nuova posizione) che non si trovino nell'impossibilità materiale di rioccupare il loro posto primitivo.

Art. 10 - GIOCATA DI RAFFA

La giocata di raffa consiste nel colpire, con o senza l'ausilio del terreno, una determinata boccia avversaria, o propria, oppure il pallino preventivamente indicati all'Arbitro.

Affinché la giocata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare all'Arbitro entro la linea B/B1 (pedana), il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc.) e deve attendere l'autorizzazione dell'Arbitro per effettuare il tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e tutti i pezzi eventualmente smossi, devono essere rimessi al loro posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B/B1 (mt. 4) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio. Tale linea può essere oltrepassata soltanto dopo aver lanciato la boccia senza però uscire dalla linea A di metà campo (mt. 14), pena l'annullamento della boccia salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

I pezzi posti a cm. 15 (bersaglio) o meno dal pezzo indicato all'Arbitro, se colpiti, sono validi ai fini della giocata; se posti a più di cm. 15 il giocatore ai fini della giocata valida dovrà colpire unicamente il pezzo indicato all'Arbitro.

La boccia lanciata entro il limite della linea B/B1 (mt. 4) deve battere oltre la linea D/D1 (mt. 9); la boccia che batte su detta linea, o al di qua di essa, viene annullata, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

La boccia lanciata che non colpisce alcuna boccia o pallino, oppure la boccia che colpisce irregolarmente, è nulla e quanto eventualmente spostato va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Non è consentito colpire una propria boccia posta prima della linea A di metà campo (mt. 14), allorché il pallino venga a trovarsi per effetto di gioco oltre la linea B/B1 frontale (mt. 24) a meno che tale boccia non si trovi ad una distanza uguale od inferiore a cm. 15 (bersaglio) da un'altra boccia.

Art. 11 - GIOCATA DI VOLO

La giocata di volo consiste nel colpire direttamente, o con l'ausilio di una porzione delimitata di terreno, una determinata boccia avversaria o propria, oppure il pallino, preventivamente indicati all'Arbitro.

Affinché la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare entro la linea B/B1 (pedana) il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc.) e deve attendere che l'Arbitro tracci un arco di cerchio di cm. 50 davanti al pezzo dichiarato nonché deve attendere che l'Arbitro dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente smosso dev'essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Durante il lancio, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio C/C1 (mt. 7) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a cm. 50 dal pezzo dichiarato sono validi ai fini della giocata se colpiti, a condizione che la battuta sul terreno di gioco avvenga entro l'arco e ad una distanza inferiore a cm. 50, oppure tali pezzi siano colpiti direttamente a legno (senza che

la boccia lanciata di volo batta prima sul terreno di gioco).

In caso contrario la giocata è nulla e quanto smosso dev'essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio.

La boccia lanciata, che non colpisce alcuna boccia o pallino, che colpisce irregolarmente, battendo dentro o fuori dell'arco o sulla linea che delimita lo stesso, è nulla e quanto eventualmente spostato va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Non è consentito colpire una propria boccia posta prima della linea A di metà campo (mt. 14), allorché il pallino venga a trovarsi per effetto di gioco oltre la linea B/B1 frontale (mt. 24), a meno che tale boccia non si trovi ad una distanza uguale od inferiore a cm. 15 (bersaglio) da un'altra boccia.

Art. 12 - I GIUDICI DI GARA: L'ARBITRO - IL COMMISSARIO DI CAMPO - IL DIRETTORE DI GARA

All'Arbitro compete la direzione della singola partita; al Commissario di campo (uno per ogni corsia di gioco), il controllo generale della regolarità formale e sostanziale di una partita prestabilita; al Direttore di gara la direzione della intera manifestazione, nonché l'adozione di provvedimenti insindacabili in merito ad episodi non rientranti nella sfera di competenza dell'Arbitro e del commissario di campo.

L'Arbitro deve indicare sempre, prima di autorizzare il tiro di raffa o di volo del giocatore, quali sono i pezzi posti a cm. 15 o meno, cioè a bersaglio, dal pezzo dichiarato.

Se il giocatore dichiara una giocata di raffa o di volo, non consentita dal presente regolamento tecnico (dichiara una boccia da colpire posta prima dei mt. 14, quando il pallino si trovi oltre la linea B/B1, frontale), l'Arbitro deve perentoriamente intervenire impedendo detta giocata.

E' facoltà del Commissario di campo, o del Direttore di gara in caso di omissione da parte del primo, intervenire d'autorità in qualunque fase della partita, assumendo le debite decisioni, qualora l'Arbitro dell'incontro difetti nell'applicazione del presente regolamento o di qualunque altra disposizione in vigore.

I tre giudici di gara anzidetti debbono operare in rapporto di stretta collaborazione, ancorché spetti al Direttore di gara emettere giudizio inappellabile in caso di disaccordo tra l'Arbitro ed il Commissario di campo.

Art. 13 - BOCCE E PALLINO

Le bocce ed il pallino devono essere di forma sferica e di materiale sintetico.

Il diametro della boccia può variare da cm. 10.4 a cm.11.1; è ammessa una tolleranza di 3/10 di millimetro in meno sulla misura (cm. 10.37), in più sulla misura massima (cm. 11.14).

Il peso delle bocce può variare da gr. 860 a gr. 980; è ammessa una tolleranza di gr. 10 in meno sul peso minimo (gr. 850), in più sul peso massimo (gr. 990).

Il diametro del pallino è di cm. 4 con tolleranza in più ed in meno di mm. 3 ed il peso di 50 gr. con tolleranza di 5 gr. in più o in meno.

Il pallino non è valido in fase di lancio, quando:

- 1) con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea A di metà campo (mt. 14);
- 2) con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B/B1 frontale (mt. 24);
- 3) tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a cm. 15 dalle stesse;
- 4) ricorrono altri casi particolari.

Le bocce che urtano le tavole prima di fare gioco sono nulle, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Una boccia ha fatto gioco soltanto quando essa è ferma e segnata dall'Arbitro.

Il gioco fatto si verifica quando la boccia giocata a punto si è fermata ed è stata segnata: oppure quando la boccia giocata di raffa o di volo ha colpito il pezzo dichiarato od ha superato quest'ultimo senza nulla colpire.

Le bocce o il pallino che vengano spostati soltanto dal movimento delle tavole, senza essere urtati da alcun pezzo in movimento, devono essere rimessi al loro posto primitivo. Se però le bocce o il pallino, durante questo spostamento, vengono urtati da pezzi validi in movimento, restano validi nella posizione acquisita. Il pallino non è valido, e, pertanto, la giocata in corso dev'essere ripetuta nella medesima testata da cui è stata iniziata, quando per effetto di gioco valido esce dalla corsia di gioco e quando ricorrono altri casi particolari.

Quando l'ultima boccia a disposizione della formazione che tira provoca l'uscita regolare del pallino, la formazione avversaria acquisisce tanti punti quante sono le sue bocce ancora da giocare.

Le bocce ed il pallino sono sempre validi, in qualunque punto interno della corsia di gioco si trovino, purché detta posizione sia determinata dall'effetto di gioco.

Art. 14 - LA PARTITA

La partita termina al raggiungimento di 8 punti, mentre la finale al raggiungimento dei 10 punti.

Le partite di gara a coppie e terne non possono avere inizio se una delle due formazioni od entrambe sono incomplete. Le formazioni incomplete devono essere escluse dalla gara.

Art. 15 - DISPOSIZIONI GENERALI

Per tutto quanto non contemplato dal presente regolamento varranno le normative della F.I.S.D. emanate in materia, nonché le disposizioni contenute nel regolamento tecnico dell'F.B.I. - sezione Raffa.