

2023



BOCCCE

Oyun Kuralları

Raffa



CBI



RAFFA



BOCCE

RAFFA

2023

OYUN KURALLARI



RAFFA



TÜRKİYE BOCCE BOWLING VE DART FEDERASYONU

BOCCE (RAFFA) OYUN KURALLARI

Hazırlayan

Faik KAPSIZ

Bocce Asbaşkanı

İrtibat

**Korkut Reis Mah. Necatibey Cad. No:8 Kapalıçarşı, Daire: 132-139, 06420
Çankaya / Ankara / TÜRKİYE**

+90 312 310 20 60 / 312 310 60 51

+90 312 310 60 50

Sosyal Medya Hesaplarımız

 <https://www.facebook.com/tbbdf/>

 <https://twitter.com/TBBDF>

 <https://www.instagram.com/tbbdfederasyonu/>

Bu eserin tüm hakları ve sorumluluğu Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu Başkanlığına aittir. Federasyonun izni olmadan alıntı yapılamaz ve çoğaltılamaz.



İçindekiler

Raffa Oyun Kuralları

Kural 1 Oyun alanı.....	5
Kural 2 Oyun alanının çizgileri.....	5
Kural 3 Oyun	6
Kural 4 Takımların oluşumu	7
Kural 5 Maçlar ve Puanların sayımı	9
Kural 6 Toplar ve misket	9
Kural 7 Misket ve topların işaretlenmesi	11
Kural 8 Avantaj	12
Kural 9 Oyunun başlaması ve misketin atılışı	12
Kural 10 Topların kullanımı Punto-Raffa-Volo atışları.....	14
Kural 11 Topların ve misketin ortak kuralları	15
Kural 12 Isınma atışları.....	15
Kural 13 Punto atışları	16
Kural 14 Topların Punto atışıyla hareket etmesi.....	17
Kural 15 Raffa atışı	23
Kural 16 Volo atışları	24
Kural 17 Maçların ertelenmesi-iptali.....	26
Kural 18 Oyuncu kategorileri	26
Kural 19 Hata ile oynanan toplar	26
Hakem ve oyunun işaretleri.....	28
Raffa Altın nokta.....	31



Takdim

Değerli okuyucular,

Bocce İtalyanca bir kelime olup, Fransızca karşılığı Boule, İngilizce karşılığı ise Bowls'tur. İtalya'da ve Ülkemizde Bocce kelimesi Raffa, Boule (Volo) ve Petanque oyun sistemlerinin her üçünü de ifade etmek üzere kullanılmaktadır.

Bocce, 2005 yılında kurulan Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonumuzun içinde yer alarak faaliyet göstermektedir. Federasyonumuzun kuruluşundan günümüze kadar Bocce, hem ülkemizde hem de uluslararası arenada güçlü bir şekilde büyüyerek, Akdeniz Oyunları başta olmak üzere Dünya ve Avrupa Şampiyonaları'nda ülkemizin adını gururla anons ettirmiş ve al bayrağımızı şampiyonluklarla dalgalandırmıştır. Okul sporlarına girmesiyle birlikte boccenin alt yapısı daha da güçlenmiş ve bu başarıların ileriki yıllarda artarak devam edeceğine dair ümitlerimizi arttırmıştır.

Bu vesileyle başarılarımızda emeği geçen tüm yönetim kurulu üyelerine, federasyon yetkilileri ve personelimize, hakem, antrenör ve sporcularımıza gayretlerinden ötürü teşekkür ediyorum.

Elinizde bulunan kitapçığın hazırlanması ve oyun kurallarının güncellenmesinde büyük emek sahibi olan Bocce Asbaşkanımız Faik Kapsız'a, Bocce Hakem ve Teknik Kurul üyelerine de ayrıca teşekkür ediyorum.

Bocce dolu sağlıklı ve mutlu günler dileklerle...

Prof. Dr. Mutlu TÜRKMEN

Türkiye Bocce Bowling ve Dart Federasyonu Başkanı



RAFFA OYUN KURALLARI

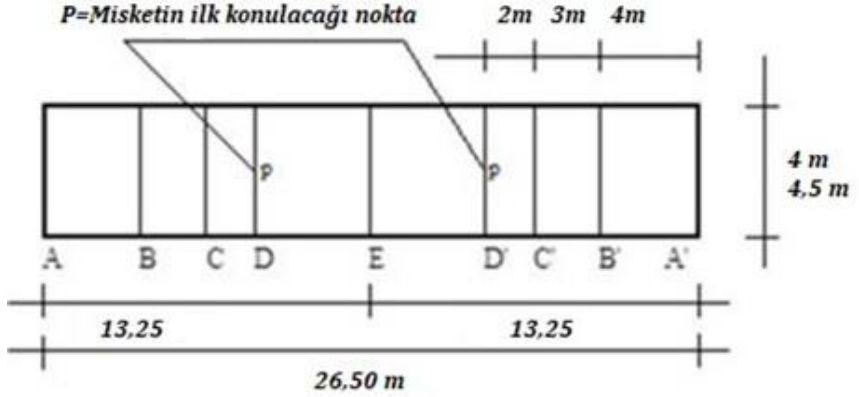
KURAL.1- OYUN ALANI

- a) “Bocce” oyunu, kulvarlara bölünmüş düz ve mükemmel bir şekilde düzleştirilmiş bir yüzeyde oynanmalıdır. Bu şeritler, ahşap kalaslarla veya 25 cm'lik metalik olmayan başka bir kaplamayla kapatılmalıdır. 2 cm toleranslı.
- b) Sahaların uzunluğu 26,50 metre ve genişliği 4 ile 4,50 metre arasında olmalıdır.
- c) Sahalarda dip bordlar, yan kenarların üst kısmına menteşelenmiş, sentetik kauçuktan yapılmış sallanan tahtalarla yapılmalıdır. Sadece kauçuktan da olabilir. Dip bordlar, Topların ve "misket" in geri sekmesini önlemek için zemine sabitlenmemelidir.
- d) Sahaların yüzeyi, bu oyunun teknik gerekliliklerine uygun doğal zeminden veya sentetik malzemelerden oluşabilir. Bu materyaller hiçbir koşulda oyuncuların veya hakemlerin sağlığı için tehlike oluşturmamalıdır.
- e) Taşıyıcı malzemeler direk vb. dahil olmak üzere, saha dışında bulunan insanlar, nesnelere veya diğer her türlü şey (direkler, lambalar, metal teller, dallar, tavanlar, duvarlar, koruma ağları vb.) saha dışı (yabancı) madde olarak kabul edilir.

KURAL.2- OYUN ALANI ÇİZGİLERİ

Oyun alanındaki çizgiler enine, renkli çizgilerle (tebeşir, mermer tozu, boya veya diğer) çizilmelidir, ancak bu tür işaretlemeler hiçbir şekilde saha zemininin düzgünlüğünü bozmamalıdır. Çizgilerin genişliği en fazla 1,5 cm olmalıdır (bu standart, yeni yapılan veya iyileştirilmekte olan tesisler için zorunludur). Önceden var olan sahalarda, bu standart mümkün ise uygulanmalıdır. Saha çizgileri kenar bordlara dikey olarak uzatılmalıdır.

Bu çizgiler, Şekil 1'de gösterildiği gibi çizgi başlarından ölçülmeli ve tüm çizgilerde aynı mesafede olmalıdır.



Şekil-1

- A -A' Oyuncular için tanınan en arka çizgidir.
- B - B' çizgisi misket, punto ve raffa atışlarının yapılacağı çizgidir.
- C - C' çizgisi Volo atışı yapacak oyuncunun kullanacağı çizgidir.
- D - D' çizgisi yaklaşma atışından sonra topu takip için oyuncunun kullanacağı son çizgidir. Ayrıca yapılan bir Raffa atışından sonra topun yere teması için minimum mesafeyi gösterir.
- E Çizgisi (orta saha), "misket" in atılması gereken minimum mesafeyi gösterir ve aynı zamanda bir oyuncunun "raffa" veya "volo" atışından sonra ulaşabileceği en uzak çizgiyi gösterir.
- Çizgilerin kısmen veya tamamen silinmesi durumunda düşey bordlarda bulunan çizgilerin merkezinden başlanarak ip ile ölçü alınmalıdır.
- Hakem, oyuna başlamadan önce kulvar işaretlemelerinin, ölçü aletinin ve "misket" in düzenli olduğundan emin olmalıdır.

KURAL.3- OYUN

"Bocce" oyunu aşağıdaki atışlardan oluşur:

- Punto atışı



- b) Raffa ve Volo atışı (oyuncular vurmak istedikleri topu veya topları atıştan önce hakeme bildirmek zorundadır.
- c) Oyuncular bir veya daha fazla sayı elde edene kadar toplarını kullanmaya devam ederler.
- d) Oyuncular oyunu kazanmak için mücadele ederler.

KURAL.4- TAKIMLARIN OLUŞUMU

A) Raffa müsabakaları aşağıdaki şekilde oynanır.

1. **TEKLER** : Her oyuncu 4' er topla oynar.
2. **ÇİFTLER**: Her oyuncu 2' şer topla oynar.
3. **MİX** : Bir kadın ve bir erkek oyuncudan oluşan iki takım halinde oynanır. Her oyuncu 2 'şer top kullanır.
4. **ÜÇLÜ TAKIMLAR** : 3 'er kişilik iki takım arasında oynanır. Her oyuncu 2'şer top kullanır.

Yukarıdaki takımların her birinin antrenörü olabilir.

B) Takımların Hakları ve Yükümlülükleri

Raffa müsabakalarında takımların hakları ve yükümlülükleri şunlardır:

- a) İki veya üç kişilik takımlı maçların başlayabilmesi için sayılarının tamam olması gerekir. Oyuncu sayısı tam olmayan takımlar oynayamadığı müsabakayı kaybetmiş sayılır.
- b) Oyunda her oyuncu kural 4 te belirtilen uygun top sayısı ile oynamalıdır.
- c) İkilili ve üçlü takımların bir kaptan oyuncusu olmalıdır, sadece o hakemle görüşebilir ve takımın kararlarını bildirir.
- d) Her oyuncu 30 saniye içinde atış yapmalıdır; İzin verilen 30 saniyeden sonra oynanan toplar avantaj kuralı olmadan geçersizdir.
- e) Bir takımın antrenörü veya kaptanı oyun süresince 2 dakikalık 2 mola alabilir. Mola sayısı ve süresi federasyon tarafından değiştirilebilir. Değişiklik varsa



müsabaka başlamadan önce toplantıda belirtilir. Bir takımın mola alabilmesi için top oynama sırasının kendisinde olması gerekir. Takım kaptanı veya antrenör top kullanma sırası kendi takımında olmadan mola alırsa o takımın oynanmamış bir topu alınır. Bu kuralın her ihlalinde aynı ceza uygulanır. Hangi sporcunun topunun alınacağına takım kaptanı karar verir. Hakemin molaları takip edebilmesi için her takıma mola hakkı kadar **YEŞİL** renkli kart verilir.

f) Tek ve çift maçlarda oyuncu değişikliğine izin verilmez. Özel yarışmalarda, bu o etkinliği düzenleyen talimata bağlıdır.

C) Oyuncuların Yükümlülükleri.

a) Genel İlkeler;

1) Oyuncular Genel Olimpik Tüzüğü'nü ve Uluslararası Olimpiyat Komitesinin kurallarına bağlı kalmakla yükümlüdürler. Oyuncular ve antrenörler özellikle hakeme ve karşı takımın oyuncu ve antrenörüne karşı son derece saygılı olmalıdırlar ve oyundan önce, oyun sırasında ve sonrasında "fair- play " anlayışı ile hareket etmelidir.

2) Anabolizan ilaçların tüketimi ve alkollü içkilerin kullanılması yasaktır.

Bu kuralı ihlal eden oyuncu tespit edildiğinde oyundan men edilir ve disipline sevk edilir.

b) Özel Kurallar;

1) Oyun esnasında oynamayan oyuncular A-B veya A'-B' alanında kalmalıdır. Oyuncular B-B' hattını hakemden izin almadan ve bunu ancak topunu oynamadan önce zemini düzeltmek için geçebilirler. Toplarını attıktan sonra veya hakemin iznini aldıktan sonra topun yerini saptamak için geçebilirler. Bu hattı geçerken oyun sahasında hiçbir iz veya işaret bırakmamalıdırlar. Bu şartlar dışında B-B' hattını geçen oyunculara ilk defasında bir ihtar verilir. İkinci defasında oynayacakları bir topları iptal edilir.

Topu oynama hakkına sahip veya avantaj kuralından yararlanan oyuncu, hakemden bir oyunda 2 defa topun pozisyonunu görmeyi isteyebilir.



Oyun devam etmeden önce oyuncu, A-B (A'-B') bölgesine geri dönmelidir. Üçler, çiftler ve karışık çiftler maçında, takım arkadaşı, geri dönmeden önce, oyuncu topunu oynarsa, Avantaj kuralı hariç, oynanan top geçersizdir. Hakemin kontrolü sağlaması için takımlara 2 şer **SARI** kart verilir. Topların pozisyonunu gözlemlmek için zaman sınırı 1 dakikadır. Bu durumda, atış yapmak için zaman sınırı 1 dakika 30 saniyedir.

2) Hakem kararı neticesi hakemle, diğer oyuncularla veya seyircilerle tartışan oyuncu diskalifiye olur ve takımı oyunu kaybetmiş sayılır.

KURAL.5- MAÇLAR VE PUANLARIN SAYIMI

- a) Bütün oyunlar C.T.I. tarafından tanımlanan sahalarda oynanır.
- b) Müsabakaların süresi 8 el veya 12 puandır. 8. elden sonra iki takımın puanı eşit olursa, bir el daha oynanır. Eğer bir takım, belirlenen elin bitiminden önce 12 puana ulaşırsa oyun biter. Eğer bir el iptal edilirse, el sayımında hiç oynanmamış kabul edilir ve aynı yönden yeniden oynanır. Federasyon zaman sınırlaması yapmayı tercih ederse bu müsabakadan önce belirtilmelidir.
- c) Müsabakaların, hangi sistemle oynanacağına Federasyon karar verir.
- d) Bir el tamamlandığında topu miskete en yakın olan takım, karşı takımın miskete en yakın olan topundan, daha yakın olan her bir topu için bir puan kazanır.

KURAL.6- TOPLAR VE MİSKET

A) Genel Özellikler

- a) Misket ve büyük top yuvarlak ve sentetik malzemeden yapılmış ve oluşumunda dengesini değiştirebilecek herhangi bir madde bulunmamalıdır.

Misket: Çapı 4 cm (tolerans-1 cm)

Ağırlığı 90 gram (tolerans – 7 gram)

- b) **Toplar:** Dünya, kıtalararası şampiyona ve



kupalarında ve milletlerarası turnuvalarda toplar aşağıda belirtilen niteliklerde ve tüm takımlar için aynı çap ve ağırlığa sahip olmalıdır.

Tüm Kategoriler için: 106 ile 107 mm arasında çap. +/- 0,5 mm tolerans
900 ile 920 gr arası ağırlık. +/- 5 gr tolerans

Ülkeler, resmi oyunlar için yukarıda belirtilen özelliklere sahip antrenman toplarını getirebilirler. Şampiyona yönetimi kişisel topları kontrol edecektir. Aksi halde, her ülke organizatörler tarafından sağlanan aynı renkteki yeni topları kullanabilir.

Topların rengi, her takım için aynı olacak, ancak temelde rakibin toplarından farklı olacaktır; toplar, orada bulunan herkes tarafından (izleyiciler ve TV dahil) uzaktan tanınabilir olmalıdır. Takımlar, topların değiştirilmesi konusunda önceden anlaşamazlarsa, maç hakemi tarafından kimin değiştirileceğini belirlemek için bir kura çekilecektir (kurayı kim kazanırsa, topları değiştirecektir). Turnuva direktörü veya başhakem bu kararın tek sorumlusudur ve kararı kesindir.

c) Tüm müsabakalarda federasyon tarafından talimatla belirlenen kurallar geçerli olacaktır.

B) Özellikler

- a) Hakem, mümkün olduğunda standartlara uygun olduklarından emin olmak için oyun başlamadan önce hem topları hem de "misket"i kontrol edecektir. Oyun başlamadan önce, takımlar tüm toplarını, kendi topluklarına yerleştirmelidir. Bu kuralın ilk ihlalinde, ilgili takım uyarılacaktır. Sonuç olarak, henüz oynanmamış bir top iptal edilecektir
- b) Oyun esnasında ne misket ne de toplar değiştirilemez. Buna uymayan takım diskalifiye olur ve maçı kaybetmiş sayılır. Maç esnasında toplardan biri veya birkaçı kırılacak olursa ve hakem bunu tespit ederse kırılan toptan kalan en büyük parça işaretlenir. Onun yerine yeni bir top konur. Ancak kırılan topun

büyük parçası oyun alanının dışında kalmışsa o top oyun dışı kabul edilir. Hakem zorunlu nedenlerden dolayı oyunu durdurmuşsa ve oyun başka bir oyun alanında devam edecek olursa, o zaman topların değiştirilmesine müsaade edebilir.

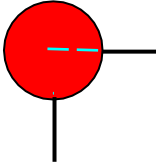
Toplardan birinin kırılması (elin sonunda) veya mücbir sebepler nedeniyle oyunun hakem tarafından durdurulması durumunda topların değiştirilmesine izin verilir ve başka bir sahada devam eder.

c) Toplar hakemin izni alınmak suretiyle su ile nemlendirilebilir.

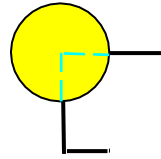
KURAL.7- MİSKET VE TOPLARIN İŞARETLENMESİ

Her topun durduğu yer, hakem tarafından her takım için farklı bir işaretleme kullanılarak, aşağıdaki şekilde işaretlenmelidir (Şekil 2):

1.TAKIM

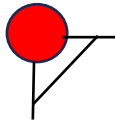


2.TAKIM



OYUNUN
YÖNÜ

“Misket” in konumu şu şekilde işaretlenir





KURAL.8- AVANTAJ

Avantaj kuralı, "punto", "raffa" veya "volo" atışında, tüm geçersiz atışların rakip takımın takdirine bağlı olarak geçerli veya geçersiz olduğunun belirtilmesidir. Rakip takım tarafından onaylanmayan top hakem tarafından diskalifiye edilir.

KURAL.9- OYUNUN BAŞLAMASI VE MİSKETİN ATILIŞI

- a) Oyun, “misket”i D çizgisinin ortasına (“P” noktası) yerleştirerek başlar. P noktası sahanın her iki yönüne de zeminde kalıcı bir işaretleme ile işaretlenmelidir.
- b) İlk topu atma hakkı takımlar arasında çekilecek kura ile belirlenir.
- c) Bir top geçersiz sayılırsa, oyunun başında veya sonraki herhangi bir turda topu atan takım, geçerli bir atış elde edinceye kadar başka bir top atar.
- d) Geçerli bir atış neticesinde misket oyun alanını terk eder veya her iki takım da puan alamazsa oyun aynı yönden o ele başlayan takımın yapacağı atışla yeniden başlar.
- e) Birinci eli takip eden atışlarda misket önceki elde puan kazanan takım tarafından atılır. Kural dışı atışlarda misket bir defaya mahsus olarak rakip takıma geçer. Şayet bu atış da hatalıysa misket hakem tarafından P Noktasına konur. Oyuna, misket ile ilk oynama hakkını elde eden takım başlar. Misketi atan oyuncu veya takım arkadaşı ilk topunu atarak eli başlatır. Misket atma (oyuna başlama) hakemin onayı ile olur. İzinsiz yapılan atışlar geçersiz sayılır.
- f) Misket gerek atış esnasında gerekse oyun esnasında yerdeki E çizgisindeki durumuna göre geçerli veya geçersiz sayılabilir.



Geçerli bir oyunda atılan misket E çizgisini geçerse, fakat oyun sırasında E çizgisinin gerisinde bulunan geçerli bir topa çarpıp geri dönerse, yapılan bu atış geçerlidir.

1. "misket" atışı, aşağıdaki durumlarda avantaj kuralı olmaksızın geçersizdir:

- İzdüşümü E çizgisini geçmez veya çizgi üzerinde bulunuyorsa,
- İzdüşümü atış yönünde E çizgisinin ilerisinde bulunan B-B' çizgisine temas eder veya geçerse,
- Oyun alanında yan kenara temas eder ya da 13cm veya daha yakın bulunursa,

2. GEÇERLİ BİR OYUNDA MİSKET ŞU DURUMLARDA GEÇERSİZ OLUR.

- Misket atış yönünde E çizgisinin gerisine gelir veya E çizgisine izdüşümü temas ederse,
- Saha dışına çıkarsa,
- Saha dışına çıkıp yabancı bir cisme çarparak tekrar oyun alanına dönerse,
- E çizgisinin gerisinde bulunan hakem veya oyuncularından birine çarparak geçerli bölgeye dönerse,
- Misket herhangi bir yere sıkışırsa,
- 2,5 cm den daha geniş olan bord üstüne temas edip tekrar oyun alanına dönerse;

Bu durumlarda misket geçersiz olur ve bu durumda atışlar aynı yönden başlamak üzere tekrarlanır.

g) Geçerli bir oyun nedeniyle sahada sadece "misket" kaldığında, tüm topların sahadan çıkmasına neden olan takım, oyunun devam etmesi için başka bir geçerli top oynamalıdır.

h) Kendi kendine veya dışarıdan bir müdahale ile hareket eden bir misket;

- İşaretlendiği yere geri konur.
- Daha önceden işaretlenmemiş ve herhangi bir top atılmamışsa uygun bir yer konur. Misketten sonra top atılmışsa el aynı yönden yeniden oynanır.

KURAL.10- TOPLARIN KULLANIMI PUNTO-RAFFA-VOLO ATIŞLARI

- a)** Bir top sadece punto-raffa-volo atışı yapılarak kullanılabilir.
Raffa ve volo atışları sadece hakemin onayıyla ve sporcunun vuracağı topu söylemesiyle yapılabilir. Oyuncu farklı bir atış yapacağını topu kullanım süresi içerisinde değiştirebilir ve bunu hakeme söylemelidir. Aksi takdirde avantaj kuralı hariç atış geçersizdir. (punto atışı hariç)
- b)** Bir top;
➤ Punto atışıyla oynanıp durduğunda,
➤ Geçerli bir raffa veya volo atışı yapıldıktan sonra durduğunda işaretlenir.
- c)** Atış sırasında, bir oyuncu ayağını yan kenarlara koyarsa, avantaj kuralı dışında, atış geçersiz sayılır.
- d)** Atış sırasında hiçbir oyuncu top elindeyken ayağı yere değecek şekilde atış çizgisini geçemez, aksi takdirde avantaj kuralı dışında top veya “misket” geçersizdir.
- e)** Topları bitmeyen oyuncu aşağıdaki çizgileri geçemez;
➤ Raffa veya volo atışından sonra E çizgisini,
➤ Punto atışından sonra D-D’ çizgisini.
Bu çizgilerden birini geçerse, oyuncunun ilk ihlalinde uyarılır, tekrarında oynanacak bir topu iptal edilecektir; takımın kaptanı hangi topun iptal edileceğine karar verecektir. Toplarını bitiren oyuncu, oyunun devamını bozmamak için hakemin yakınında uygun bir pozisyonda olmalıdır.
- f)** Diğer toplara veya miskete değmeden önce kenarlara çarpan toplar, avantaj kuralı dışında geçersizdir.
- g)** Bir top atıldıktan sonra oyuncular tarafından kasıtlı olarak durdurulamaz veya yörüngesi değiştirilemez. Bunun cezası ise rakip takıma maksimum puanın verilmesidir. (Maksimum puan, atılan tüm geçerli topların artı henüz atılmamış olanların toplamıdır.)
- h)** Yan sahadan sekerek oyun oynamakta olan diğer bir sahaya geçen toplar buradaki duran toplara çarparak, topların yerini değiştirirse çarpılan toplar tekrar eski yerine konur. Hareket halindeki toplara çarpar ise atılan top tekrar oynanmalıdır.



- i) Atılan Top veya Misketin yerdeki zemin harici muhtemel bir cisim tarafından yörüngesinin değiştirilmesi veya engellenmesi halinde yapılan atış geçersiz sayılır ve atış tekrar edilir.

KURAL.11- TOPLARIN ve MİSKETİN ORTAK KURALLARI

- a) Atılan topun çarpmasıyla olmayıp (pozisyonla ilgisi olmayan) sadece bordun hareketiyle dağılan toplar ve misket, daha önce işaretlenmiş yerlerine konur. Ancak geçerli bir atış esnasında topun çarpmasıyla dağılan toplar ve misket, yeni pozisyonlarında işaretlenir.
- b) Yapılan bir atış neticesinde vurulan top veya misket oyun alanını çevreleyen bordrlara çarparak herhangi bir dış etkene çarpmadan oyun alanına dönerse bu toplar ve misket geçerlidir.
- c) Normal bir oyun sonrasında oyun alanından çıkıp bir dış engele çarpan toplar ve “misket”ler oyun alanına dönseler bile geçersiz sayılır. Eğer bordu 2,5 cm den daha genişse ve top veya misket bordun üzerinde yürürse dışarıya çıkmış kabul edilir.
Oyun alanını terk edip bir dış etkene çarparak oyun alanına dönen ve işaretlenmiş toplara veya miskete çarparak onları yerlerinden uzaklaştırırsa hareket eden misket ve toplar işaretli yerlerine konur.
Hareket halindeki bir topa yan sahadan gelen başka bir top temas ederse çarpılan toplar eski yerlerine konur. Çarpan top ise geçersiz sayılır.
- d) Atılan bir misket veya top durmadan önce herhangi bir nesne tarafından istemeden yörüngesi değiştirilirse bunların yeniden kullanılması gerekir.

KURAL.12- ISINMA ATIŞLARI

Bir oyun başlamadan önce, her takıma "A" başlangıç yönünden başlayarak, bir gidiş ve bir geliş olmak üzere tam bir turdan oluşan atış denemelerine izin verilir. Bu ısınma atışları ayrı ayrı yapılabileceği gibi aynı anda da yapılabilir.

Zorunlu sebeplerle durdurulan geçerli bir müsabakanın başka bir sahada devam etmesi gerekiyorsa sırayla ısınma atışı yapılır.



Rakip takımın müsabakaya gelmemesi durumunda hükmen galip olan takım atış alıştırması yapma hakkına sahip değildir.

Dünyada ya da kıta şampiyonalarındaki uygulamalar:

Her oyundan önceki saha ısınmaları aşağıda belirtildiği gibi yapılacaktır. Ülke federasyonları farklı bir

a) İlk turdaki maçlarda:

İlk olarak ülke A, maksimum 3 dakikalık bir sürede A başlangıç çizgisinden başlayarak gidiş dönüş yapacaktır.

Daha sonra ise ülke B, maksimum 3 dakikalık bir sürede A başlangıç çizgisinden başlayarak gidiş dönüş yapacaktır.

Son olarak ise ülke A ile ülke B birlikte, A başlangıç çizgisinden başlayıp gidiş dönüş yaparak ısınmayı tamamlayacaklardır.

b) Ardışık oyunlarda:

Ülke A ile ülke B birlikte, A başlangıç çizgisinden başlayıp birlikte gidiş dönüş yaparak ısınmayı tamamlayacaklardır.

KURAL.13- PUNTO ATIŞLARI

- a) "Punto" atışları, sporcunun oyun alanındaki miskete mümkün olduğunca yaklaştırmayı amaçlayan atışlardır. "Punto" atışlarında, oyuncunun atış ayağının B - B' çizgisini geçmesine izin verilmez, aksi takdirde avantaj kuralı dışında o top geçersizdir.
- b) Punto atışının geçerli olabilmesi için atılan topun D-D' çizgisini geçmesi gerekmektedir. D-D' çizgisini geçmeyen toplar avantaj kuralı olmaksızın geçersizdir.
- c) Hakemin onayı olmadan punto atışı yapılamaz. Aksi takdirde yapılan atış avantaj kuralı dışında geçersizdir.



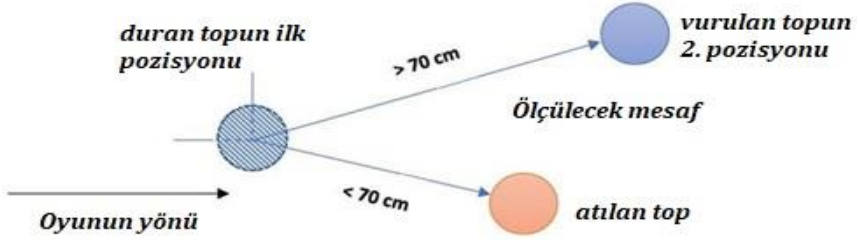
- d) Herhangi bir takımın geçerli bir top atmadan tüm toplarını bitirirse, karşı takıma halihazırda atılmış olan geçerli toplar ve oynanacak kalan toplar kadar puan verilir.
- e) Hakem bir veya daha fazla puan verirken hata yaparsa, hakemin hatalı kararından sonra oynanan tüm toplar tekrar atılmalıdır. Hatadan önceki oyuna mümkünse yeniden dönülmelidir, aksi takdirde el iptal olur.
- f) Hakem yan borda temas eden topu avantaj kuralını sormadan alırsa o top geçersiz sayılır.
- g) Farklı takımlara ait iki topun "misket"e eşit mesafede durması durumunda, en son atan takım, yani beraberliğe neden olan takım, beraberliği bozuncaya kadar atışlarına devam eder. Topları bittiğinde diğer takım beraberliği bozmak için toplarını kullanır. Beraberlik bozulmazsa el iptal edilip oyun aynı yönden yeniden oynanır.
- h) Hiçbir topa veya miskete temas etmeksizin arka borda değen punto atışındaki top avantaj kuralı olmaksızın geçersizdir.
- i) Kendi kendine hareket eden toplar fiili durumu değiştirmeyecek şekilde, önceden işaretlenmiş yerlerine geri getirmelidir.

KURAL.14- TOPLARIN PUNTO ATIŞIYLA HAREKET ETMESİ.

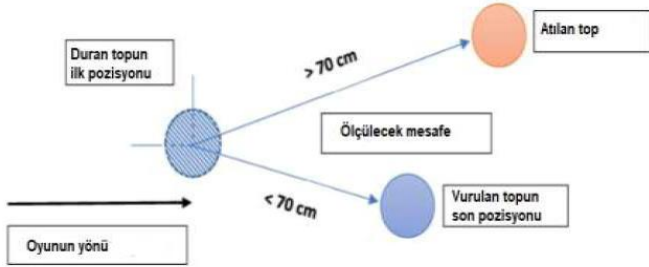
Toplar veya "misket" ile yapılan tüm hareketler, kumpasla ölçülmelidir. Ölçülmesi zor mesafeler için hakem metreye başvurabilir veya gerekirse yardımcılardan yardım isteyebilir. Ölçüm, yalnızca ölçülecek topların veya misketin her birinin konumu zeminde usulüne uygun olarak işaretlendikten sonra başlayabilir.

Direk Vuruş:

- a) Başka bir topa veya "misket"e çarpan ve 70 cm'den fazla yerinden oynayan bir top geçersizdir ve avantaj kuralı dışında eski yerine getirilmelidir.
(Şekil 3a+3b)



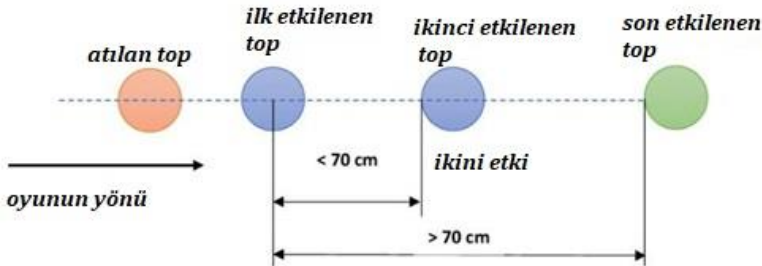
(Şekil 3a)



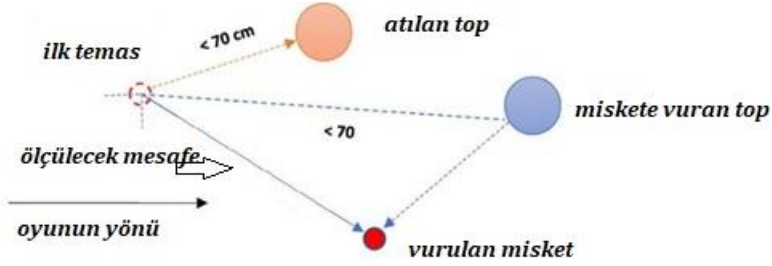
(Şekil 3b)

Zincirleme vuruş:

- b) Atılan top, başka bir topa çarparken diğer başka bir topu veya “misket”i 70 cm den fazla hareket ettirdiyse atış geçersizdir. Vurulan top veya “misket” işaretli konumuna getirilmelidir. Avantaj kuralı saklıdır.



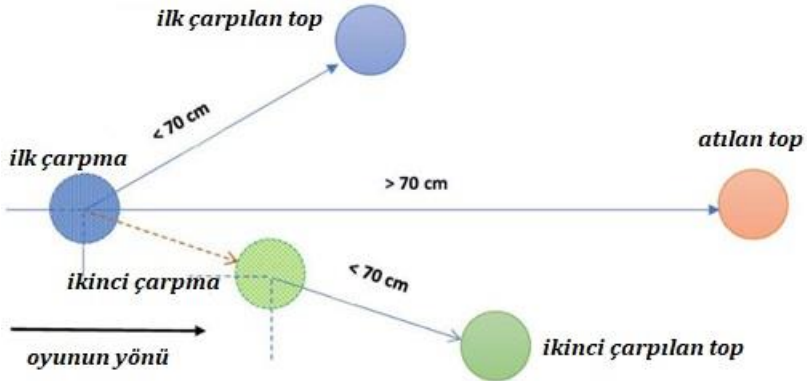
(Şekil 4a)



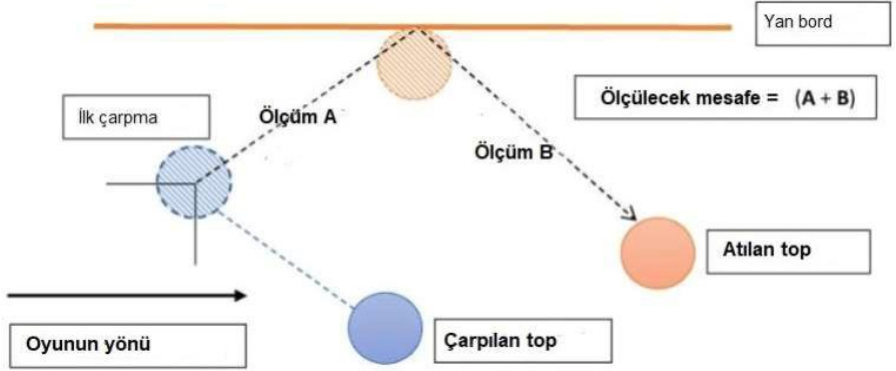
(Şekil 4b)

Yer değiştirmeler ve sonuçları:

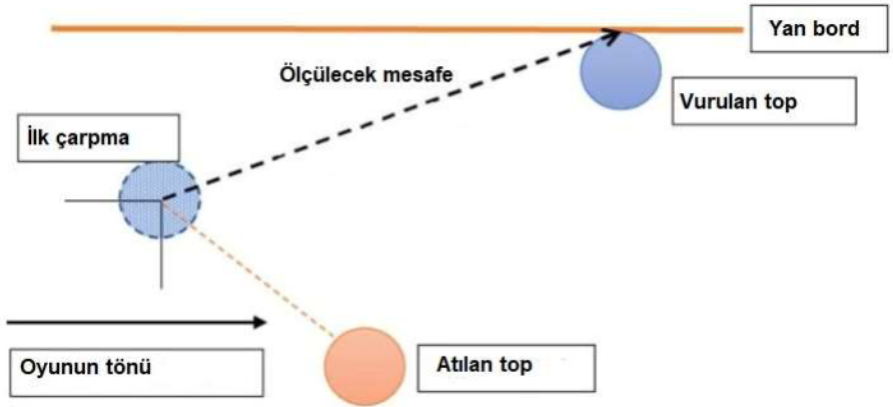
- c) Bir veya daha fazla topu 70 cm den fazla yerinden uzaklaştırmayan fakat kendisi topa vurduktan sonra 70 cm den fazla giderse avantaj kuralı hariç tüm toplar yerinde kalacaktır. Şayet hareket eden topların yerine gelmesi isteniyorsa tüm hareket eden toplar yerine getirilir. Tüm yer değiştirmelerde ölçülen mesafeler gerçek mesafeler olmalıdır. (şekil 5a+5b)



(Şekil 5a)



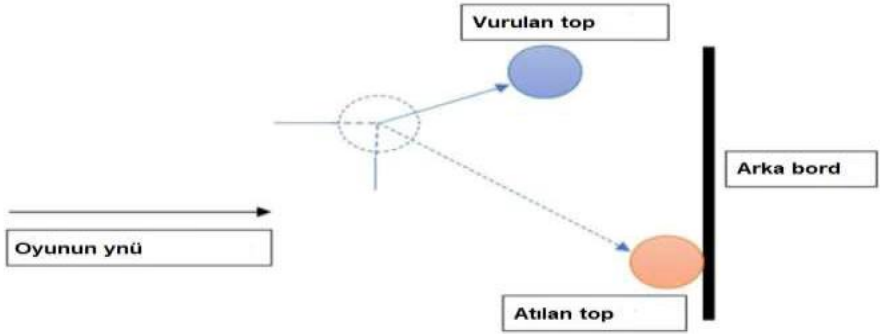
(Şekil 5b)



(Şekil 5c)

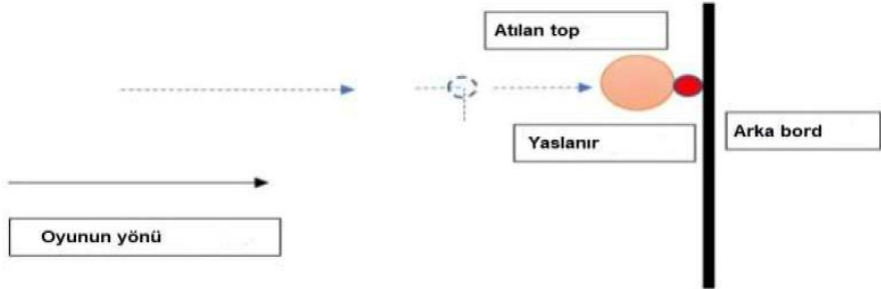
d) Özel Punto atışları:

Top atılıp yer değiştirmelere neden olduktan sonra, yer değiştirmelerin boyutuna bakılmaksızın, arka borda temas eden bir top geçersizdir, avantaj kuralı saklıdır. (Şekil 6)

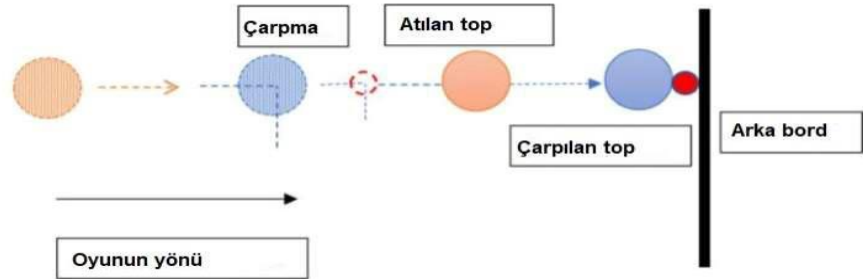


(Şekil 6)

Doğrudan veya dolaylı olarak başka bir cismi arka borda iten top geçersizdir, avantaj kuralı saklıdır. (Şekil 7-8)

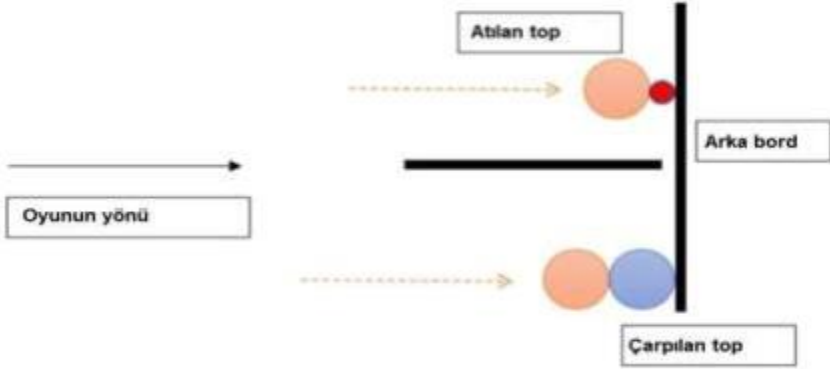


(Şekil 7)



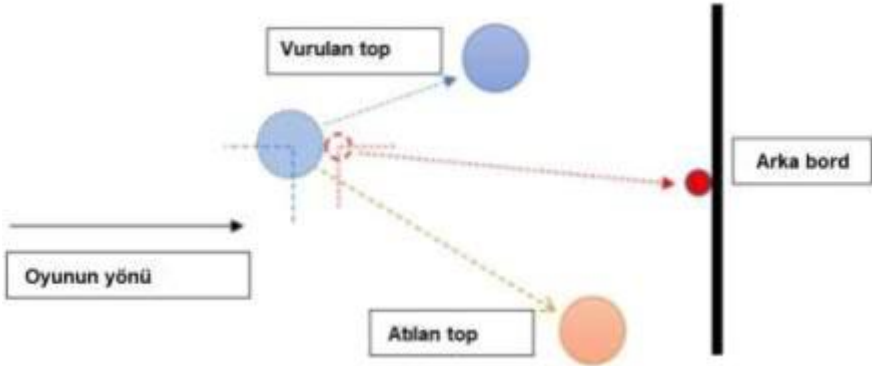
(Şekil 8)

Arka borda yaslanmış durumdaki bir topa veya miskete yaslanan top geçersizdir. Avantaj kuralı saklıdır. (Şekil 9)



(Şekil 9)

Miskete çarpan top misketi arka borda iter ve misket borda temas ederse 70cm kuralı uygulanır. (Şekil 10)



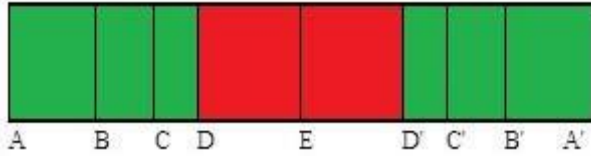
(Şekil 10)



KURAL.15- RAFFA ATIŞLARI

- a) Bir "Raffa" atışı hakeme vurulacak topu veya misketi bildirdikten sonra D-D' çizgisinin ilerisinde yere düşüp zıplayarak veya zıplamadan her hangi bir topu veya misketi vurmaya amaçlayan atıştır.
- b) Bu atışın geçerli olabilmesi için oyuncunun B-B' çizgisinin dışına çıkmadan önce vurmaya istediği topu veya misketi beyan etmesi gerekir.
Şunlara vuruş yapmak isteyebilir:
-misket
-sayıdaki top
-veya herhangi bir diğer top.
Oyuncu raffa atışını kullanmadan önce mutlaka hakemin onayını beklemelidir. Aksi takdirde atılan top geçersizdir ve tüm toplar avantaj kuralı hariç yerine getirilmelidir.
- c) Atışını yapan bir oyuncu, ancak top atıldıktan sonra B-B' çizgisinin ötesine geçebilir. Bir oyuncu topunu atmadan önce B-B' çizgisinin ötesine geçerse, avantaj kuralı dışında geçersiz olur.
- d) Vurulacak top bersaglio (topların birbirine 13 cm ve daha yakın olması) durumunda, bersaglio pozisyonundaki toplardan hangisi vurulursa vurulsun atış geçerlidir. Ancak hakem atış izni vermeden önce hangi topların 13 cm de olduğunu belirtmelidir.
- e) B-B' çizgisinin sınırları içinden atılan bir top, D-D' çizgisinin ötesine düşmelidir; Avantaj kuralı dışında, böyle bir çizginin üstüne veya gerisine düşen bir top geçersizdir.
- f) Atılan bir top, belirtilen topu vuramaz veya başka bir topu vurursa, avantaj kuralı dışında geçersizdir;

- g) Karşı taraftaki D-D' çizgisinden sonra bulunan yalnız toplara ve geçerli oyun sahasındaki herhangi pozisyonda olan “misket” ve “misket” ile bersaglio durumu olan toplara, rafa atışına izin verilir (Şekil 11, yeşil alan). D ve D' çizgileri arasında sınırlanan (veya bu çizgilere değen) alanda bulunan toplara ve yukarıdaki durumlara girmeyenlere “rafa” atışına izin verilmez (Şekil 11'de kırmızı alan).



(Şekil 11)

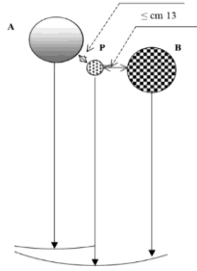
- h) “Raffa”da oynanan herhangi bir topa çarpmadan önce yan boarda veya karşı boarda değen toplar, avantaj kuralı olmaksızın hükümsüzdür.

KURAL.16- VOLO ATIŞLARI

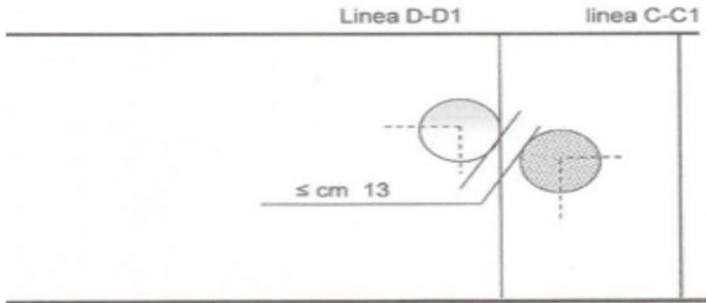
- a) Volo atışı bir pozisyonda bulunan topu önüne çizilecek 40 cm lik yayın içinden veya doğrudan vurmaya hedefleyen bir atıştır. Atıştan önce mutlaka hakeme hangi topun vurulmak istendiği belirtilmelidir.
- b) Volo atışının geçerli olabilmesi için oyuncunun B-B' çizgisini geçmeden önce vurmaya istediği topu veya misketi hakeme bildirmesi gerekir. Oyuncu;
- “misketi”,
 - Puandaki topu,
 - Veya herhangi bir topa atış yapabilir.

Fakat her seferinde hakemin 40 cmlik bir yayı çizmesini beklemelidir. Aksi takdirde avantaj kuralı hariç atış geçersiz sayılır ve hareket eden toplar yerine getirilir.

- c) Bir oyuncu, henüz yere değmemiş olsa bile, ancak top atıldıktan sonra C-C' çizgisinin ötesine geçebilir. Bir oyuncu topunu atmadan önce C-C' çizgisinin ötesine geçerse, bu geçersiz hale gelir ve avantaj kuralı dışında, yer değiştiren herhangi bir top eski konumuna geri getirilmelidir;
- d) Volo atışında, atış yapılacak topa 13 cm. veya daha yakın olan bütün toplara ya da miskete vurmamak serbesttir. Ancak vurulan top veya miskete atılan topun yere temas noktası arasında 40 cm. mesafe olmalıdır. Atılan top belirtilen topa veya miskete vurmaz ise ya da çizilen teğetin dışına düşerse yapılan atış geçersiz sayılır ve atılan top ihraç edilir. Hareket eden toplar yerlerine getirilir (Avantaj kuralı hariç). (Şekil 12)



- e) D-D' tarafsız alanında bulunan toplara sadece "volo" atışları ile vurulabilir, çünkü bu durumlarda "raffa" atışlarına izin verilmez. (Şekil 13)



(Şekil 13)



- f) Önce herhangi bir topa veya miskete çarpmadan karşı boarda veya yan boarda temas eden bir "volo" atışı, avantaj kuralı olmaksızın hükümsüzdür.

KURAL.17- MAÇLARIN ERTELENMESİ VEYA İPTALİ

- a) Maçlar, kötü hava koşulları veya başka herhangi bir doğal afet nedeniyle kesintiye uğrayabilir ve kesintinin meydana geldiği andaki aynı puanlarla devam etmelidir. Son, tamamlanmamış turda kazanılan puanlar geçerli değildir.
- b) Bir oyunun durdurulup durdurulmayacağına veya oynanıp oynanmayacağına karar verme yetkisi sadece hakeme aittir.
Takımlardan biri hakemin izni olmadan oyun alanını terk ederse, o maçı 12-0 kaybeder.

KURAL.18- OYUNCU KATEGORİLERİ

Henüz 18 yaş altındaki erkek ve kadın oyuncular gençler kategorisinde yarışır. 18 yaşından büyük olan erkek ve kadın oyuncular büyükler kategorisinde yarışır.

KURAL.19- HATA İLE OYNANAN TOPLAR

- a) Her oyuncunun 4. kuralda belirtilen sayıda topla oynama hakkı vardır.
- b) Bir oyuncu yanlışlıkla rakibinin topuyla oynarsa, geçersiz sayılır. Yanlışlıkla oynanan top rakibe iade edilir ve yanlış oynayan oyuncunun oynanacak bir topu iptal edilir.
- c) Hata hemen bildirilmezse ve oyun devam etmişse, yanlışlıkla oynanan top geçerlidir ve kendi topuyla değiştirilir. Eğer hakem topların tam yerini belirleyemezse, el iptal edilip aynı yönde yeniden oynanır.



- d) Bir oyuncu oynaması gerekenden daha fazla top oynarsa oynadığı top hükümsüzdür ve hareket eden topların tamamı işaretli yerlerine konur.
- e) Bir oyuncu kendi takım arkadaşının topunu yanlışlıkla oynarsa top geçerlidir. Arkadaşı da yanlışlıkla topunu oynayan sporcunun topuyla oynamak zorundadır.
- f) Hakem henüz atış için onay vermemiş veya puanı vermemişken veya sıra rakipte iken, bir oyuncu kendi toplarından birini oynarsa, top hükümsüzdür, avantaj kuralına tabidir

HAKEM İŞARETLERİ

Kumpas dik tutulur = atılan topun sayıda olduğunu ifade eder.



Serbest elinizle puan sayısını belirtin

Kumpas yatay tutulur = atılan topun sayıya girmediğini ifade eder



Serbest elinizle puan sayısını belirtin

Bersaglio



Kaç topun bersaglio olduğunu Serbest elinizle belirtin.

Avantaj kuralı



Kol kaldırılır kural ihlalini belirtir.

Mola talebi



Pozisyonu inceleme talebi



Raffa



Aşağıdan yukarıya el işareti

Volo Atışı



Yukarıdan aşağıya el işareti

Atılacak hedef işareti

Top



Misket





RAFFA



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



Raffa Altın Nokta (Raffa-Volo)

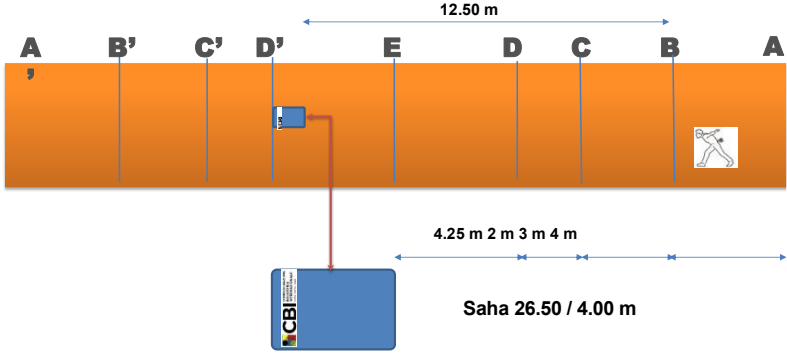
Dino Amadè 2021



RAFFA



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



4 Hedeye Sporcunun isteğine bağı Raffa
yada Volo atışı

Halının Sahadaki 1. Pozisyonu



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



Hedeflerin yerleştirilmesi

1.1



1



Hedef Top Beyaz

1.2



2



Hedef Pallino
Beyaz

1.3



3



Engel Top Kırmızı ve
Hedef Top Beyaz

1.4



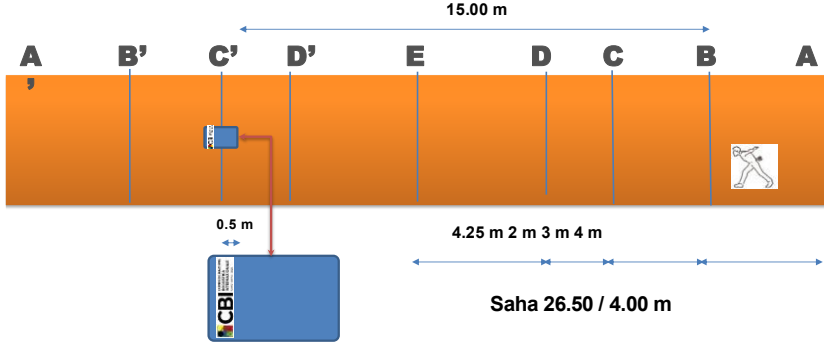
4



Hedef Top Beyaz ve
Engel Top Kırmızı



RAFFA



4 Hedefe Sporçunun isteğine bağlı Raffa yada Volo atışı

Halının Sahada 2. Pozisyonu



Hedeflerin yerleştirilmesi

2.1



Hedef Top Beyaz

2.2



Engel Top Kırmızı ve Hedef Top Beyaz

2.3



Engel Top Kırmızı ve Hedef Top Beyaz

2.4



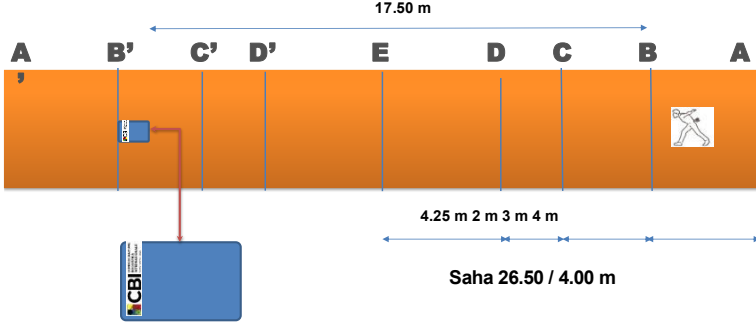
Engel Top Kırmızı ve Hedef Top Beyaz



RAFFA



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



4 Hedefe Sporcunun isteğine bağlı Raffa
yada Volo atışı

Halının Sahadaki 3. Pozisyonu



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



Hedeflerin yerleştirilmesi

3.1



Engel Top Kırmızı ve
Hedef Beyaz Pallino

3.2



Engel Top Kırmızı ve
Hedef Beyaz Pallino

3.3



İki Engel Kırmızı Top
Ortada Hedef Beyaz Pallino

3.4



İki Engel Kırmızı Top
Ortada Hedef Beyaz Top



RAFFA



Altın Nokta

Hedefler		Puanlar
1	1.1 Beyaz Hedef Top	1
2	1.2 Beyaz Hedef Pallino	2
3	1.3 Beyaz Hedef topun sağında Kırmızı engel top	3
4	1.4 Beyaz Hedef Topun Solunda Kırmızı Engel Top	3
5	2.1 Beyaz Hedef Top	2
6	2.2 Beyaz Hedef topun önünde Engel Kırmızı Top	5
7	2.3 Beyaz Hedef Topun Sağ Ön Çaprazında Kırmızı Engel Top	3
8	2.4 Beyaz Hedef Topun Sol Ön Çaprazında Kırmızı Engel Top	3
9	3.1 Beyaz Hedef Misketin Sağ Ön Uzak Çaprazında Kırmızı Engel Top	4
10	3.2 Beyaz Hedef Misketin Sol Ön Uzak Çaprazında Kırmızı Engel Top	4
11	3.3 İki Kırmızı Engel Top ortada Beyaz Pallino	4
12	3.4 İki Kırmızı Engel Top ortada Beyaz Hedef Top	6
Toplam		40

Sporcu, CBI standartlarına uyması gereken 4 top kullanmalı:

Çap	106 – 107 mm	Tolerans	+ - 0,5 mm
Ağırlık	900 – 920 gr.	Tolerans	+ - 5 gr.

8



Pallino ile hedef top beyaz ve CBI standartlarına uygun olmalıdır.
Engel top kırmızı ve CBI standartlarına uygun olmalıdır.

Bir takım Raffa altın nokta malzemeleri çanta içerisinde; 1 beyaz pallino, 1 beyaz hedef top, 2 kırmızı engel top ile pallino ve topların yerleştirilmesi için 8 parça aparatından oluşur.

Halı, 100/64,5/0,04 cm ölçülerinde ve P.V.C. malzemeden ve içinde özel bir cam elyafı bulunan birkaç silinmez katmandan oluşur.

Her halının sağ alt kısmında seri numarası vardır.
Kullanılan tüm halılar sertifikalıdır.



9



RAFFA



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



Raffa Altın Nokta Şampiyonası

Her şampiyonada sporcular iki tur atış yapacaktır. 1. tur için atış sırası kura ile belirlenecektir. 2. tur ise kuranın sonundan başlayacaktır.

Örneğin:

1. Turda 1 -2-3-4-5..... sıralaması oluşur ve ilk tur 1. sporcu ile başlar.

2. Tur sondan başa doğru ...5-4-3-2-1 şeklinde en son sıradaki sporcu ile başlar ve 1. sporcu ile sona erer.

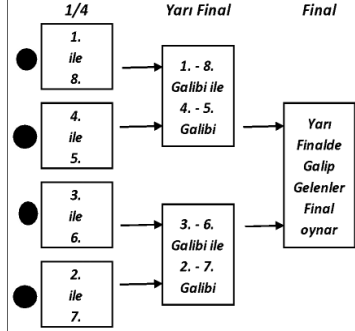
İki turun sonunda toplam puanlar en yüksekte başlıyarak sıralanacaktır.

Toplamda en iyi 8'de olan sporcular doğrudan ¼ finale katılmaya hak kazanacaktır.

Beraberlik durumunda, her hangi bir turdaki en iyi skor dikkate alınacaktır, eşitliğin devam etmesi durumunda, ilgili sporcular son turdan hemen sonra bir 3. tur oynayacaktır (gerekirse, dinlenme ve toparlanma için zaman verilecektir).

Atış sırası kura ile belirlenecektir.

Çeyrek Final-Yarı final ve final müsabakalarının eşleşmeleri aşağıdaki şekilde olacaktır.



Her turdaki yarışmayı kazanan bir sonraki tura yükselecek, Yarı Finalde Kaybedenler bronz madalya olacaktır.

10



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



Antrenman

C

B

Saha 2		Yardımcı			Sporcu
		Hakem			

Saha 1		Çizgi Hakemi			Sporcu
		Yardımcı			

Müsabakaya çıkan sporculara 3 dakika ısınma süresi verilir.

Müsabakalarda, bir çizgi hakemi, hedefleri denetleyen maç hakemi ile topları hedefe yerleştirmekle ve eğer sporcu volo atışı yapacağını ilan ederse, vurulacak hedeften 40 cm'lik yay çizmekle görevli bir yardımcı hakem bulunur.

En az 2 saha (var ise 4 saha)nın yan yana kullanılması tavsiye edilir.

11



RAFFA



Her sporcu her sette 4 atış olmak üzere 3 seti tamamlar, 1. hedeften, 12. hedefe kadar toplam 12 atış yapar, 12 hedefi de geçerli bir şekilde vurursa toplamda 41 puan alır.

İsınmadan sonra, hedef ve 1. sahanın 1. sporcusu anons edilir. Anans edilen sporcunun düdükle atış yapması istenir. Düdükten sonra atış 30 saniye süre vardır.

Oyuncu, raffa mı yoksa volo mu atacağını hakeme söylemek zorundadır. Çizgi hakemi çizgide (B veya C) yer alır, eğer atış hatalı ise kolunu kaldırarak hatalı atışı işaret eder.

Hakem hedefin hizasında durur ve geçersiz atış var ise kolunu kaldırarak geçersiz atışı işaret eder. 1. sporcunun atışından hemen sonra, 2. sahadaki 1. oyuncunun aynı şekilde atış yapması istenir. Görevli diğer hakemler atış yapılan sahadaki atışı bekler ve oyuncuların dikkatini dağıtacak davranışlardan kaçınır.

Her hedefteki atışların tamamlanmasından sonra, dağılan toplar yerlerine geri konur. 4. Hedefe yapılan atışlardan sonra halılar 2. halı pozisyonuna, 2. seri atışlardan sonra 3. halı pozisyonuna taşınır.

Sporcunun vurulduğu geçerli atıştan sonra sayfa 8'deki tabloda belirtilen puan verilir.

Atışın geçerli olabilmesi için, hedef topun halı üzerinde bulunduğu yerden ayrılması ve kurallara uygun olarak vurulması engel topların bulunduğu yerden ayrılmaması gerekmektedir.

Hedefler ve engeller sadece görevli hakem tarafından yerleştirilir.



12

Her sahada, tüm oyuncular halının 1. konumundaki belirlenen her bir hedefe bir atış yapar. Sporcu başına 4 atıştan sonra, görevli hakemler halıyı 2. pozisyona ve ardından 3. pozisyona yerleştirirler. Bu sırada Sporcular Toplarını karşı taraftan alırlar. Antrenmanlar saha başına 2 oyuncu ile 3 dakikada yapılmalıdır.

Hakem Yeri

Çizgi Hakemi

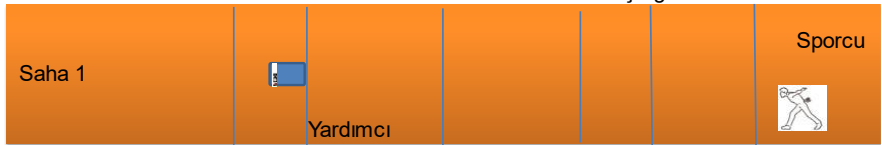
C

B



Hakem

Çizgi Hakemi



13



RAFFA



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



ELEME TURU		CEYREK FINAL		YARI FINAL		FINAL		
1. SPORCU ADI SOYADI	2. SPORCU ADI SOYADI	3. SPORCU ADI SOYADI	4. SPORCU ADI SOYADI	5. SPORCU ADI SOYADI	6. SPORCU ADI SOYADI	7. SPORCU ADI SOYADI	8. SPORCU ADI SOYADI	
HEDEF	PUAN	1. SPORCU	2. SPORCU	HEDEFLER	3. SPORCU	4. SPORCU	PUAN	HEDEF
3.4	6			○ ● ●			6	3.4
3.3	4			○ ● ●			4	3.3
3.2	4			○ ● ●			4	3.2
3.1	4			○ ● ●			4	3.1
2.4	3			○ ● ●			3	2.4
2.3	3			○ ● ●			3	2.3
2.2	5			○ ● ●			5	2.2
2.1	2			○ ● ●			2	2.1
1.4	3			○ ● ●			3	1.4
1.3	3			○ ● ●			3	1.3
1.2	2			○ ● ●			2	1.2
1.1	1			○ ● ●			1	1.1
PUAN FORLAMI		BAŞKALEM					PUAN FORLAMI	
SPORCU İMZA							SPORCU İMZA	

ELEME TURU		CEYREK FINAL		YARI FINAL		FINAL		
1. SPORCU ADI SOYADI	2. SPORCU ADI SOYADI	3. SPORCU ADI SOYADI	4. SPORCU ADI SOYADI	5. SPORCU ADI SOYADI	6. SPORCU ADI SOYADI	7. SPORCU ADI SOYADI	8. SPORCU ADI SOYADI	
HEDEF	PUAN	1. SPORCU	2. SPORCU	HEDEFLER	3. SPORCU	4. SPORCU	PUAN	HEDEF
3.4	6			○ ● ●			6	3.4
3.3	4			○ ● ●			4	3.3
3.2	4			○ ● ●			4	3.2
3.1	4			○ ● ●			4	3.1
2.4	3			○ ● ●			3	2.4
2.3	3			○ ● ●			3	2.3
2.2	5			○ ● ●			5	2.2
2.1	2			○ ● ●			2	2.1
1.4	3			○ ● ●			3	1.4
1.3	3			○ ● ●			3	1.3
1.2	2			○ ● ●			2	1.2
1.1	1			○ ● ●			1	1.1
PUAN FORLAMI		BAŞKALEM					PUAN FORLAMI	
SPORCU İMZA							SPORCU İMZA	

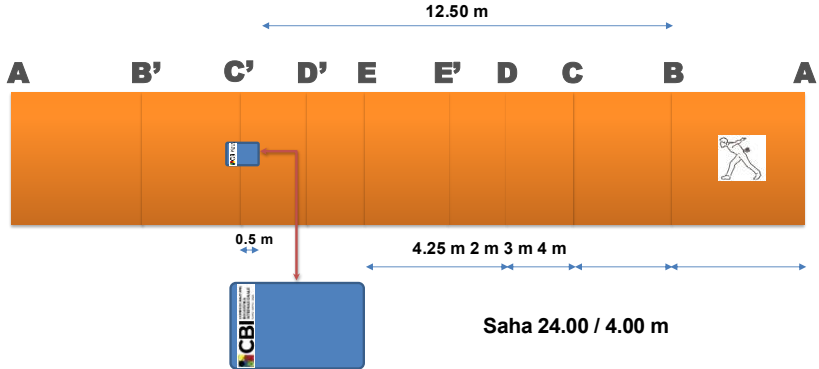
14



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



24m Uzunluğundaki sahalar için



4 Hedefe Sporçunun istğine bağlı Raffa yada Volo atışı

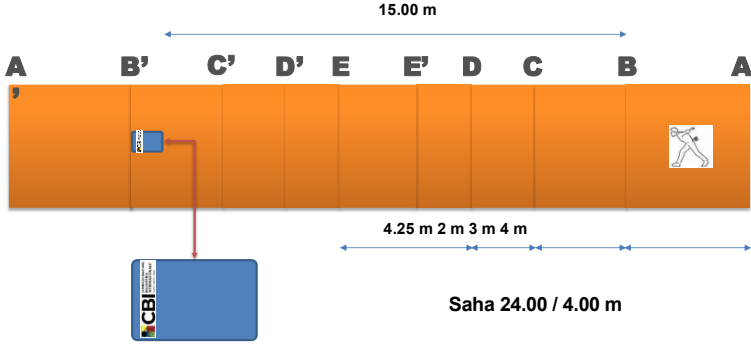
Sahadaki 1. Halı Pozisyonu



RAFFA



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO

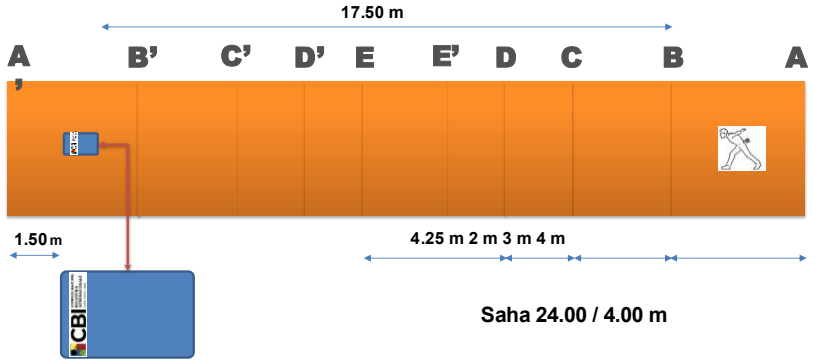


4 Hedefe Sporcunun isteğine bağlı Raffa
yada Volo atışı

Sahadaki 2. Halı Pozisyonu



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO



4 Hedefe Sporcunun isteğine bağlı Raffa
yada Volo atışı

Sahadaki 3. Halı Pozisyonu

