



CBI CONFEDERAZIONE
BOCCISTICA
INTERNAZIONALE
PUNTO - RAFFA - VOLO

Dino Amadò
Final Document
20.03.2022

Tiro de Presición
Raffa Volo
Para los Campeonatos
Mundiales y Continentales

Contenido del juego

El juego se compone de 1 bochín blanco y 1 bocha blanca como “OBJETIVOS” y 2 bochas rojas como “OBSTÁCULOS” y cumplen con el Reglamento Técnico de Juego de la CBI vigente a la fecha del evento.

El juego también incluye un tapete con 8 accesorios para colocar el bochín y las bochas. Vienen en una bolsa de nylon.

El tapete tiene un tamaño de 100/64,5/0,04 cms y está hecho de material de PVC, compuesto por varias capas indelebles, con una fibra de vidrio especial en su interior.

Los tapetes oficiales de la CBI están registrados e identificados por el fabricante a través del número asignado por el organismo de inspección /certificación.



El juego

Esta disciplina se juega en canchas, por atletas masculinos y femeninos, donde su objetivo final es conseguir el mayor número de puntos.

Reglas

Para cada campeonato, los atletas participarán en dos rondas clasificatorias. El orden de tiro para la primera ronda se determinará por sorteo y para la segunda ronda se invertirá el orden de salida.

Ejemplo.

En la 1ª ronda el Grupo 1 está formado por los atletas:

A + B + C + D y empieza por A

En la 2ª ronda el Grupo 1 estará formado por:

D + C + B + A y comienza con D

Los resultados de las dos pasadas se sumarán para la clasificación a la siguiente ronda.

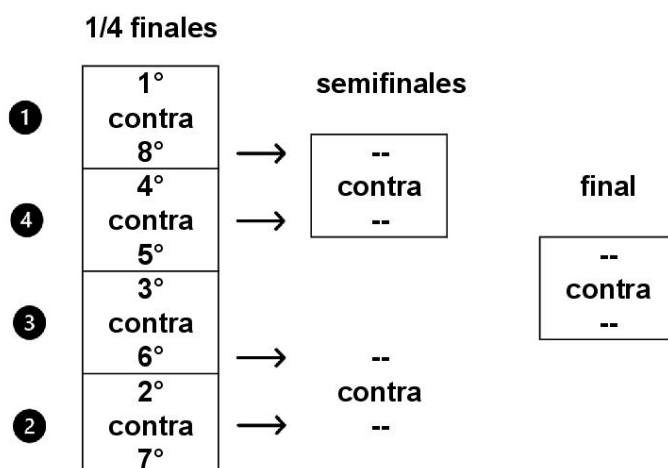
Las naciones con los 8 mejores totales se clasificarán directamente para los ¼ de final.

En caso de empate, se tendrá en cuenta la mejor actuación en una ronda y, en caso de un nuevo empate, los atletas afectados jugarán inmediatamente, después de la última ronda, una tercera ronda (respetando el tiempo de recuperación prescrito si es necesario).

El orden de tiro se determinará por sorteo.

Cuartos de final, semifinales y final serán enfrentamientos directos.

El orden de estos estarán dados por las posiciones obtenidas en la fase de clasificación, según el siguiente cuadro.



Los ganadores de los enfrentamientos pasarán a la fase siguiente.

A los perdedores de las semifinales obtendrán medalla de bronce.

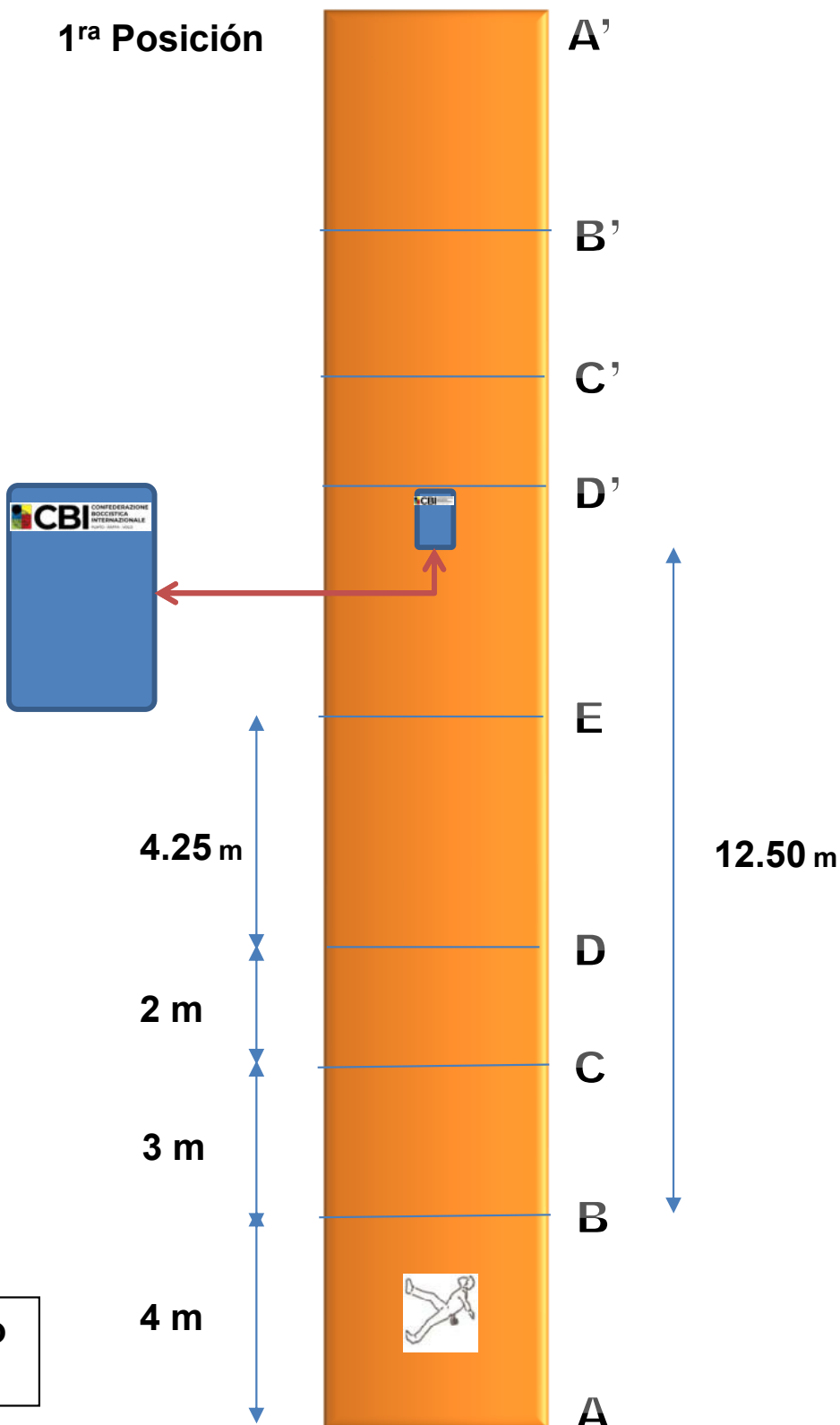
Posición del tapete en la cancha (26.50 m)

1^{ra} Posición

Las posiciones se miden siempre desde la línea B.

Cancha 26.50 / 4.00 m

4 Objetivos, tiro de raffa o bochazo, a elección





Objetivos en la 1^{ra} Posición

1.1



Bocha blanca

1.2



Bochín blanco

1.3



**Bocha roja +
blanca**

1.4

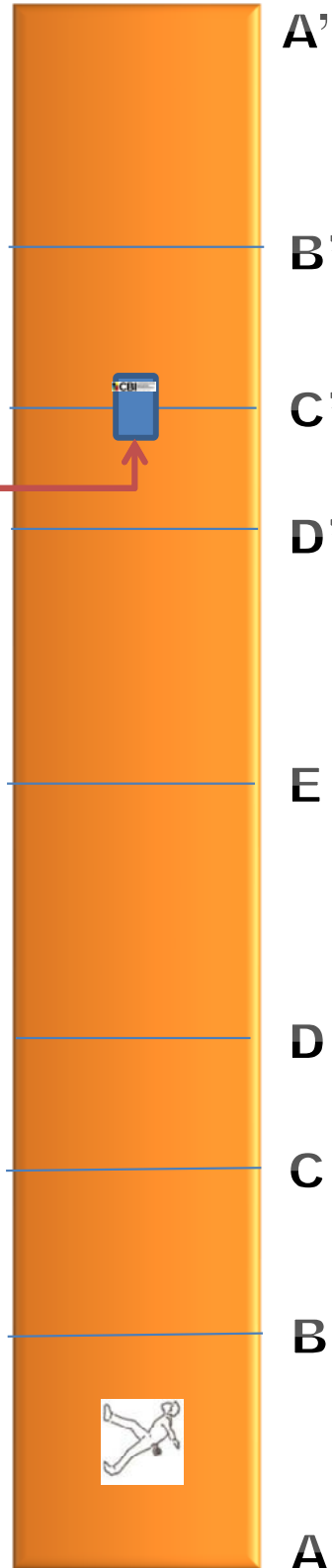


**Bocha blanca
+ roja**



2^{da} Posición

Las posiciones se miden siempre desde la línea B.



Cancha 26.50 / 4.00 m

4.25 m

2 m

3 m

4 m

15.00 m

4 Objetivos, tiro de raffa o bochazo, a elección



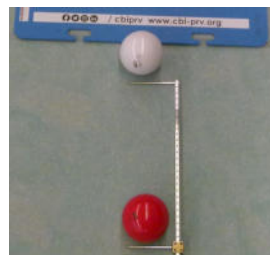
Objetivos en la 2^{da} Posición

2.1



Bocha blanca

2.2



Bocha roja +
blanca

2.3



Bocha roja +
blanca

2.4



Bocha blanca
+ roja



3^{ra} Posición

Las posiciones se miden siempre desde la línea B.



Cancha 26.50 / 4.00 m

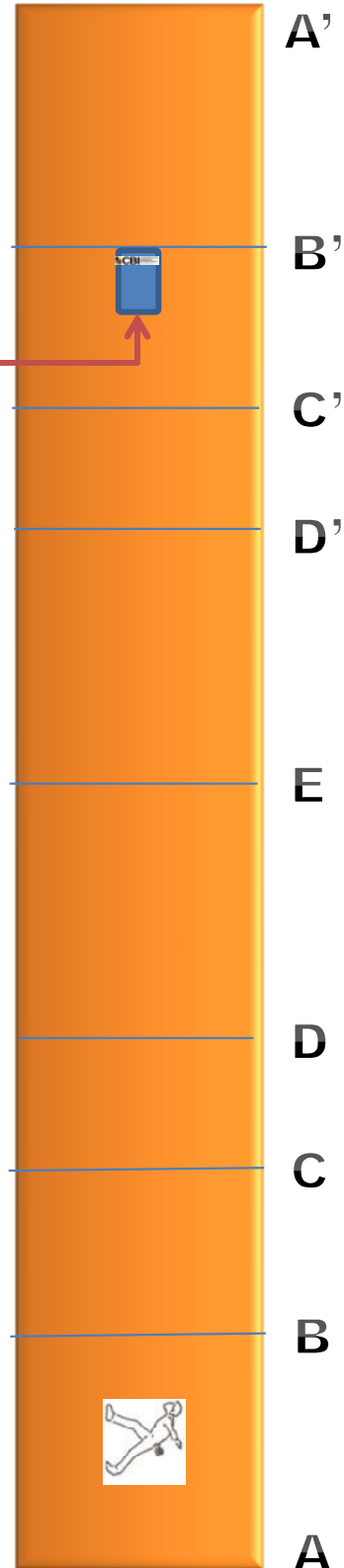
4.25 m

2 m

3 m

4 m

4 Objetivos, tiro de raffa o bochazo, a elección

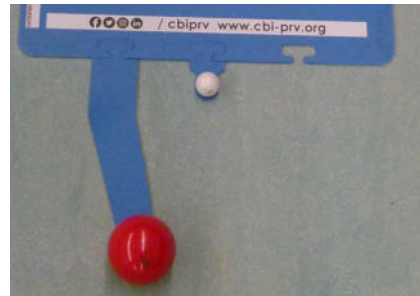


17.50 m



Objetivos en la 3^{ra} Posición

3.1



**Bocha roja +
Bochín blanco**

3.2



**Bochín blanco
+ Bocha roja**

3.3



**Bocha roja +
Bochín blanco
+ Bocha roja**

3.4



**Bocha roja +
blanca + roja**

Marcador

Tiro de Presición			
Objetivos			Puntos
1	1.1	Bocha blanca	1
2	1.2	Bochín blanco	2
3	1.3	Bocha roja + blanca	3
4	1.4	Bocha blanca + roja	3
5	2.1	Bocha blanca	2
6	2.2	Bocha roja + blanca	5
7	2.3	Bocha roja + blanca	3
8	2.4	Bocha blanca + roja	3
9	3.1	Bocha roja + Bochín blanco	4
10	3.2	Bochín blanco + Bocha roja	4
11	3.3	Bocha roja + Bochín blanco + Bocha roja	4
12	3.4	Bocha roja + Bocha blanca + Bocha roja	6
Total			40

Si un atleta acierta regularmente los 12 objetivos - 40 puntos de 40 - continúa la prueba empezando por el objetivo 1 en la posición 1 y se detiene en el primer error.

Bochas

Las 4 bochas del atleta, el bochin y las bochas del juego deben ajustarse en color, diámetro y peso al Reglamento Técnico de Juego de la CBI en vigencia a la fecha de la prueba.

Entrenamiento (Calentamiento)

Para las prácticas entrarán a la cancha los atletas asignados, un asistente, un juez de línea y el árbitro. El árbitro controla los objetivos y quien marcará el arco a 40 cms del objetivo, en caso de bochazo.

Se recomienda utilizar al menos 2 canchas (mejor 4), una al lado de la otra.

En cada cancha, todos los jugadores lanzan una bocha a los blancos designados en la primera posición del tapete.

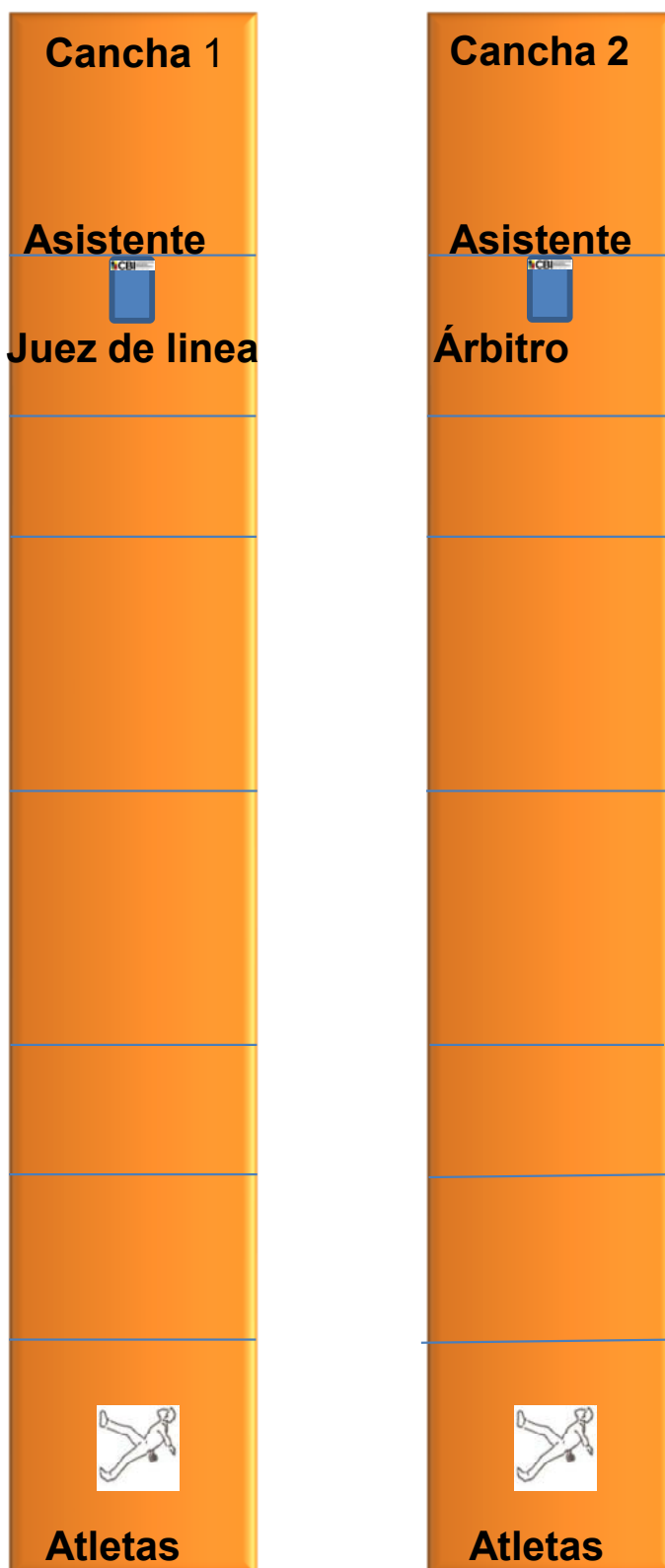
Si los objetos se han movido, el árbitro o el juez de línea o un asistente (personal) restablecen la posición original de los objetos.

Después de 4 lanzamientos por jugador, el personal mueve el tapete a la 2^{da} posición y luego a la 3^{ra} posición.

Mientras tanto, los jugadores recuperan sus bochas del lado opuesto.

Este entrenamiento debe realizarse en 5 minutos con 3 o 4 jugadores por cancha.

Cada atleta debe hacer tres series de 4 tiros para un total de 12 tiros desde el objetivo 1 al objetivo 12.



Después del calentamiento, el comisario principal presenta al 1^{er} atleta de la cancha 1 y hace mención de cuántos puntos vale ese tiro.

El atleta anuncia al árbitro si tira raffa o bochazo. Después de que el árbitro haya dado el visto bueno con su silbato, el tiro debe ser ejecutado antes de los 30 segundos.

El juez de línea se sitúa a la altura de la línea en cuestión (B o C) y señala si el tiro es irregular levantando el brazo.

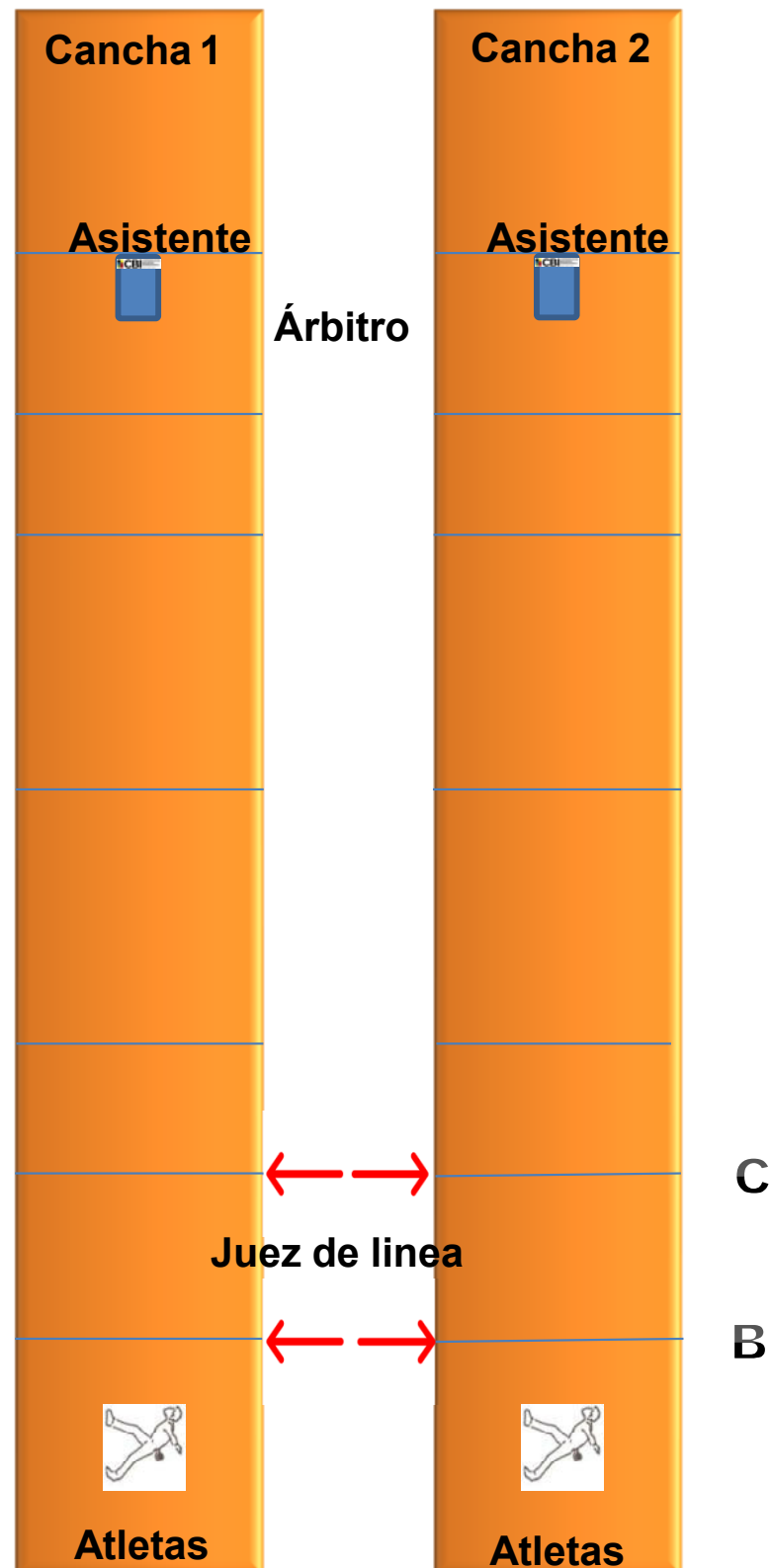
El árbitro se sitúa a la altura del objetivo y también señala un lanzamiento no válido con el brazo levantado. Inmediatamente después del 1^{er} lanzamiento, el comisario principal pide al 1^{er} atleta de la cancha 2 que lance de la misma manera. El juez de línea y el árbitro siguen el lanzamiento en la otra cancha de la misma manera.

Sólo después de que el 2^{do} atleta haya hecho su lanzamiento, los objetos movidos vuelven a su posición original. Durante este tiempo, el 2^{do} atleta de la pista 1 se prepara para lanzar. Después de la 4^a tirada del atleta de la cancha 2, los tapetes se desplazan a la 2^a posición y después de la 2^a serie de tiradas a la 3^a posición.

El número de puntos indicado en la tabla de la página 12 corresponde a cada objetivo que ha sido alcanzado regularmente. El lanzamiento es válido cuando el "objetivo" ha sido golpeado regularmente saliendo del lugar que ocupaba en el tapete y el objeto "obstáculo" no se movió de su marca original.

Los objetivos y/o los obstáculos son colocados por el árbitro.

Posición del Árbitro



Posición del comisario principal

EJEMPLO PARA RESULTADOS

Torneo para hombres					
Eliminaciones		1/4	1/2	Final	
Atleta 1	Pais		Nombre		
Atleta 2	Pais		Nombre		
	Objetivo	Puntos	Posición objetivo	Atleta 1	Atleta 2
	3.4	6			
	3.3	4			
	3.2	4			
	3.1	4			
	2.4	3			
	2.3	3			
	2.2	5			
	2.1	2			
Árbitros	1.4	3			
	1.3	3			
	1.2	2			
	1.1	1			
Jugó con el tapete CBI- /2021			Total puntos		

EJEMPLO PARA RESULTADOS

Torneo femenino									
Eliminaciones		1/4		1/2		Final			
Atleta 1	Pais				Nombre				
Atleta 2	Pais				Nombre				
		Objetivo	Puntos	Posición objetivo	Atleta 1	Atleta 2			
		3.4	6						
		3.3	4						
		3.2	4						
		3.1	4						
		2.4	3						
		2.3	3						
		2.2	5						
		2.1	2						
Árbitros		1.4	3						
		1.3	3						
		1.2	2						
		1.1	1						
Jugó con el tapete CBI- /2021				Total puntos					

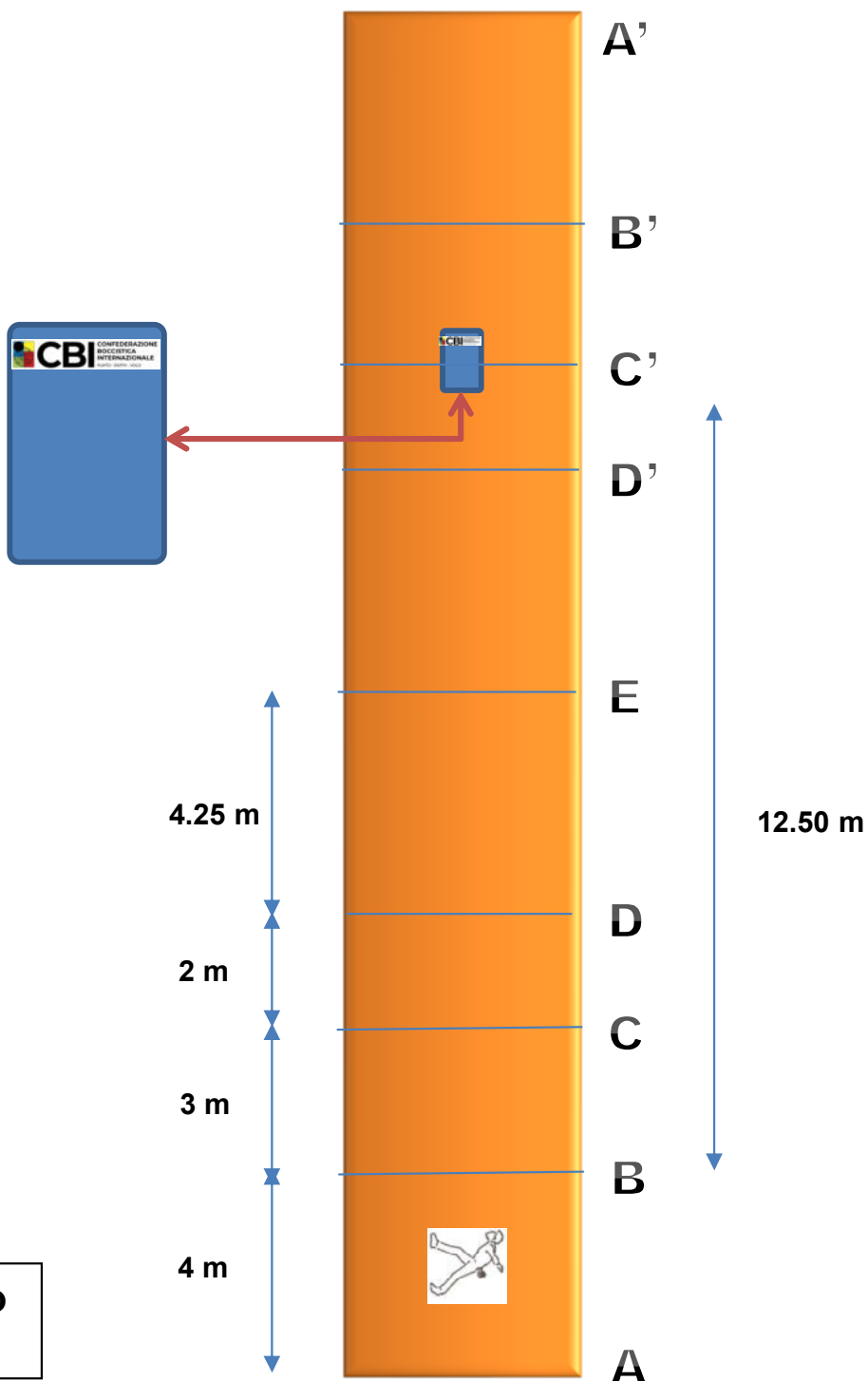
Posición del tapete en la cancha (24 m)

1^{ra} Posición

Las posiciones se miden siempre desde la línea B.

Cancha 24.00 / 4.00 m

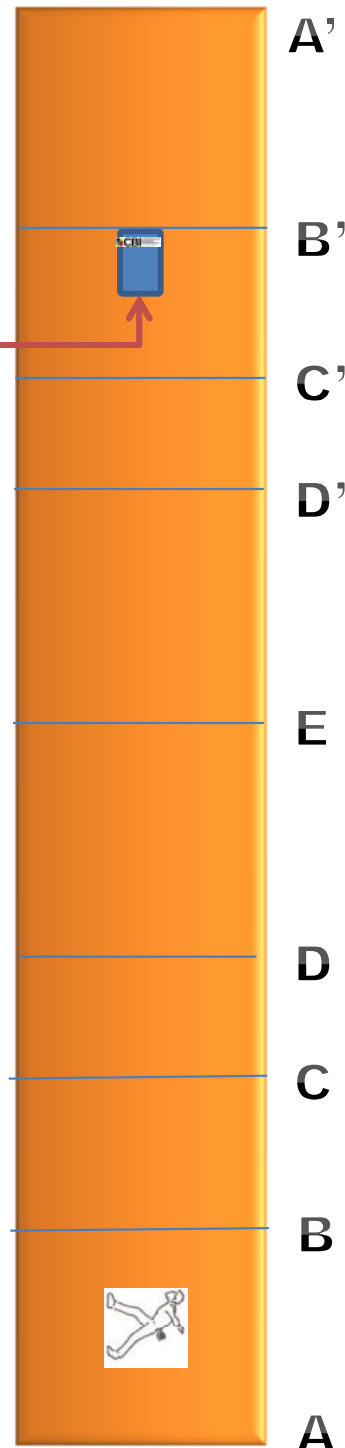
4 Objetivos, tiro de raffa o bochazo, a elección





2^{da} Posición

Las posiciones se miden siempre desde la línea B.



15.00 m

Cancha 24.00 / 4.00 m

4.25 m

2 m

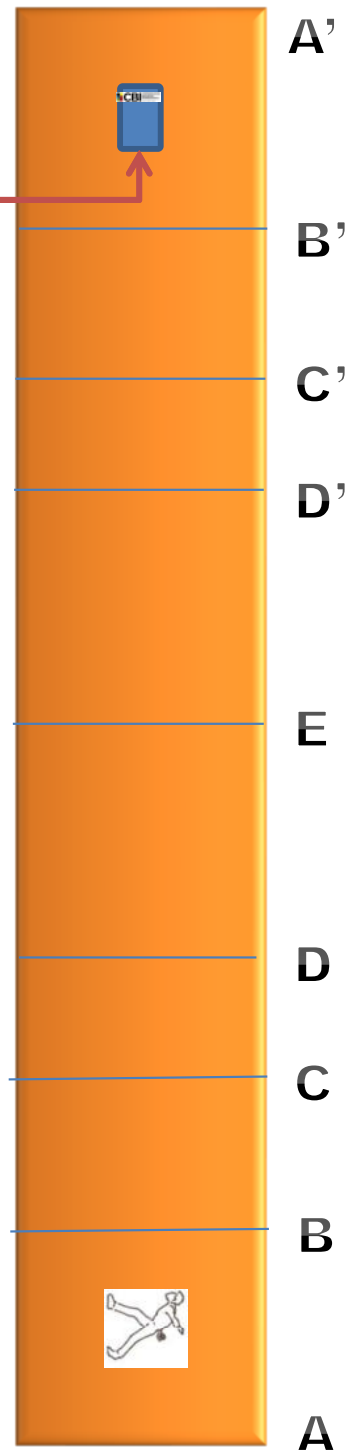
3 m

4 m

4 Objetivos, tiro de raffa o bochazo, a elección

3^{ra} Posición

Las posiciones se miden siempre desde la línea B.



17.50 m

Cancha 24.00 / 4.00 m

4.25 m

2 m

3 m

4 m

4 Objetivos, tiro de raffa o bochazo, a elección