

Tiro precisione specialità raffa

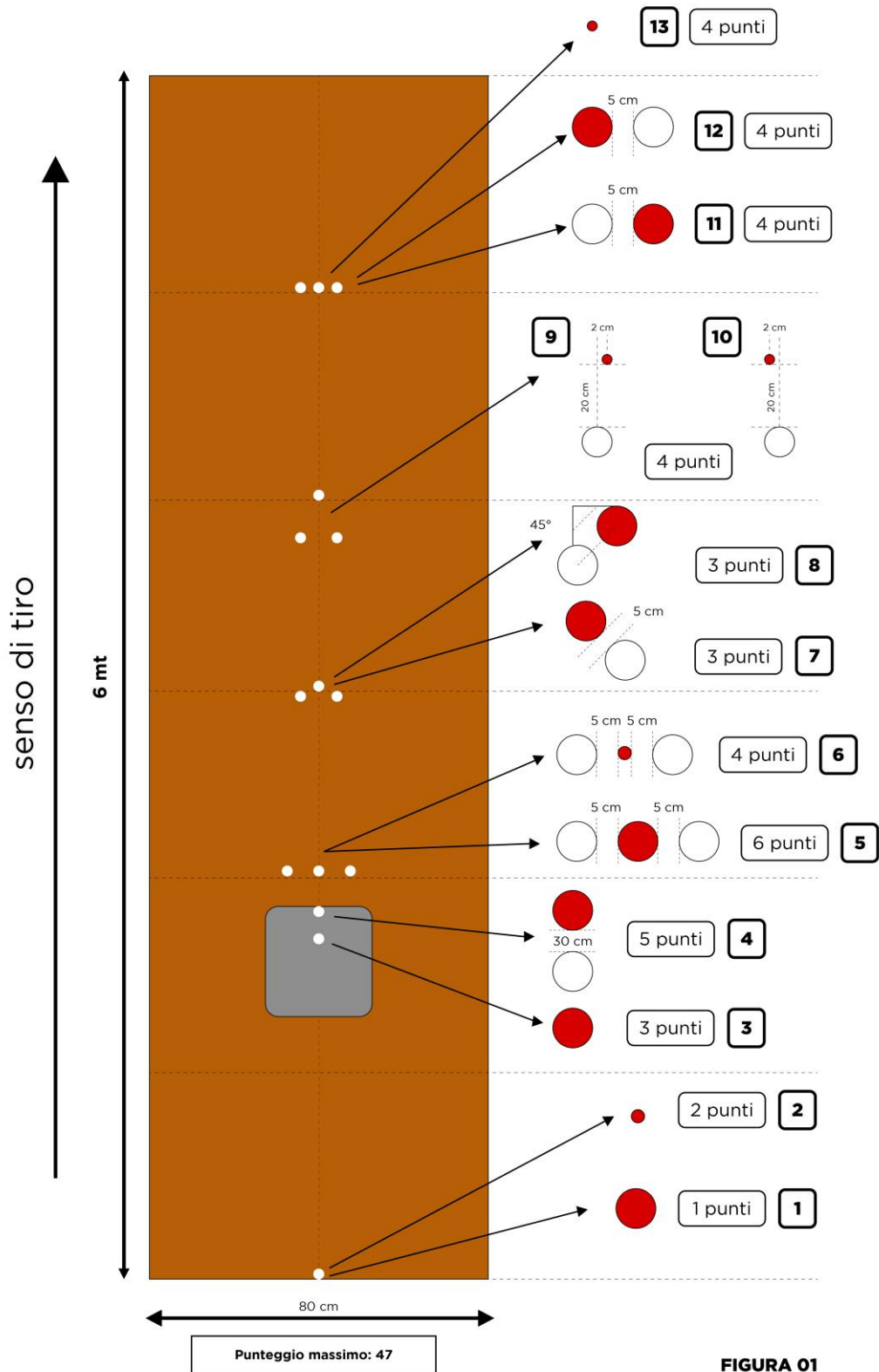
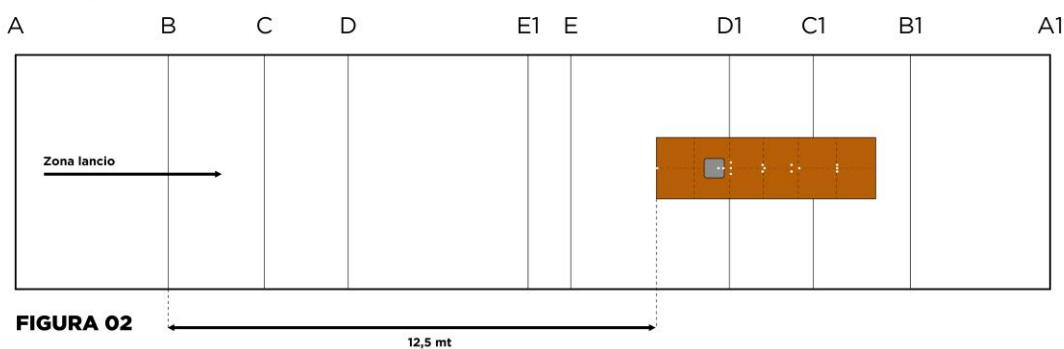
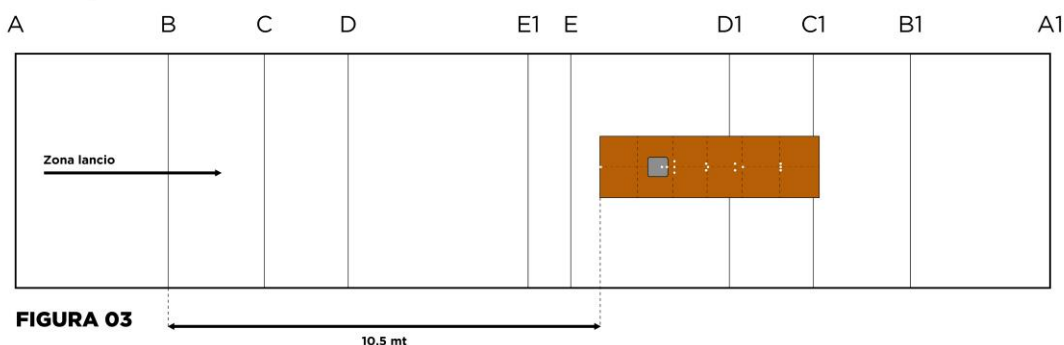


FIGURA 01

Tiro di precisione under 18



Tiro di precisione under 15



A. U18 m/f

1. Terreno di gioco

Il terreno di gioco utilizzato è una qualsiasi superficie della raffa a norma per essere impiegata nelle competizioni FIB.

2. Obiettivi

Sono posizionati come indicato sullo schema riportato, numerati dall'1 al 13 (vedi fig.01)

3. Materiale utilizzato

- Bocce utilizzate dal tiratore: 4
- Bocce obiettivo (obiettivi n° 1, 3, 4, 5, 7, 8, 11, 12). Esse hanno un diametro di mm.107 ed una massa di 920 g. (± 10 g.). Sono di colore rosso e in materiale sintetico.
- Pallino obiettivo (obiettivi n° 2, 6, 9, 10, 13). Il diametro del pallino è di cm. 4 con tolleranza in più o in meno di millimetri 1,00 ed il peso di 90 grammi con tolleranza di 7 grammi in più o in meno, di colore rosso.
- Bocce ostacolo (obiettivi n° 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12). Hanno un diametro di mm. 104 ed una massa di 860 g. (± 10 g.). Sono di colore bianco e in materiale sintetico.
- Pallino ostacolo. Non previsto
- Tappeto (vedi Fig.1). È in materiale sintetico. Il suo colore deve permettere una buona visibilità degli oggetti obiettivo ed ostacolo. Deve rispondere ai seguenti requisiti tecnici: -lunghezza: mt 6 \pm mt 0,05 -larghezza: mt 0,80 \pm mt 0,05 -spessore: **minimo** - fori per posizionamento delle bocce e pallino. **Il tappeto dovrà essere modulare e consentire di togliere dopo ogni tiro la parte già utilizzata nel tiro precedente. I moduli sono 6 e ognuno con i seguenti requisiti tecnici: lunghezza: mt 1 \pm mt 0,05 -larghezza: mt 0,80 \pm mt 0,05. Il 2° modulo presenterà all'interno**

l'area per la battuta del tiro di volo di lunghezza mt 0,40 e larghezza mt 0,20. Ogni modulo dovrà consentire il massimo spazio davanti e lateralmente agli obiettivi. Il tappeto verrà posizionato a 12,50 m. dalla linea B opposta (sgancio boccia). Vedi fig.2

Tolleranza: il diametro degli oggetti può variare di 2 decimi di millimetro in più o in meno.

4. Validità del tiro – Punteggi

La validità del tiro è rimessa al giudizio insindacabile dell'arbitro di bersaglio. Il tiro è valido quando rispetta le regole previste per la tipologia di tiro obbligato dalla posizione sul tappeto e l'oggetto regolarmente colpito esce definitivamente dall'alloggiamento in cui era posto sul tappeto. Il tiro è nullo se l'oggetto è smosso dal movimento del tappeto. In più, l'oggetto "ostacolo" non dovrà spostarsi definitivamente dalle sue marche o fori. Gli effetti provocati, dopo il tiro, dai bordi del tappeto, non dovranno essere presi in considerazione. I tiri di volo e di raffa sono soggetti alle norme previste dal regolamento tecnico di gioco vigente.

Per ogni tappeto presente è assegnato un arbitro di battuta e un arbitro di bersaglio, muniti di paletta per la segnalazione di tiro nullo.

I bersagli e/o gli ostacoli sono posizionati dall'arbitro di bersaglio.

I punteggi – tiri validi – tiri nulli sono registrati dal commissario di gara.

A ciascun obiettivo regolarmente colpito corrisponde il numero di punti segnati sullo schema.

5. Svolgimento della partita

Prima dell'inizio della partita è consentito, su ciascun tappeto, un riscaldamento della durata di 5 minuti.

Ciascun giocatore deve effettuare una serie completa di 13 tiri dall'obiettivo 1 all'obiettivo 13. I giocatori tirano, alternandosi, una boccia per ogni obiettivo con un tempo massimo consentito di 30 secondi per boccia, dopo il via dell'arbitro. Se un tiratore colpisce i 13 bersagli - 47 punti su 47 - continua la prova ripartendo dal bersaglio n.1 e la interrompe al primo errore. In caso di errore nell'ordine dei tiri, il tiro o i tiri sbagliati saranno annullati e la prova proseguirà riprendendo la normale progressione. Se la parità (fra uno o più giocatori) non è prevista dal regolamento della competizione:

- a. La prova sarà ripetuta integralmente e l'ordine di tiro verrà stabilito per sorteggio.
- b. In caso di ulteriore parità la prova ricomincia (nuovo sorteggio per l'ordine di tiro) e si interrompe alla scomparsa della parità.

6. Sospensione per cause di forza maggiore

Se una causa di forza maggiore sopravviene durante la prova (mancanza di elettricità, temporale, ecc.) che non interessi direttamente un giocatore o una squadra, la prova è interrotta:

- a. Se la durata dall'interruzione è inferiore a 30 minuti, la prova continuerà, in seguito, regolarmente.
- b. Se la durata dall'interruzione è superiore a 30 minuti, la prova è annullata. Essa riprenderà appena possibile con gli stessi giocatori e ripartendo dall'obiettivo n° 1.

B. U15 m/f

Sequenza come gli U18 con la differenza **che Il tappeto verrà posizionato a 10,50 m. dalla linea B**