



Uygulanabilirlik:

Yarışmalar
DÜNYA ŞAMPİYONALARI
KITA ŞAMPİYONALARI
ULUSLARARASI YARIŞMALAR

CBI belgesi imzalı olarak onaylanmış ve yayınlanmıştır.

İSİM	UNVAN	İMZA	TARİH	EYLEM
R. Lopparelli	Uluslararası Teknik Komisyon	[İMZA]	10/05/2026	Hazırlayan
R. Lopparelli	Uluslararası Teknik Komisyon Başkanı	[İMZA]	22/05/2026	Onaylayan
Dr. Prof. M. Türkmen	CBI Yönetim Kurulu Başkanı	[İMZA]	22/05/2026	Onaylayan

Revizyon Geçmişi

REVİZYON	TARİH	DEĞİŞİKLİK AÇIKLAMASI
-	09/09/2024	İlk yayınlandı
1	22/05/2026	Belgenin genel revizyonu

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

İçindekiler

MADDE 1	MEVZUAT REFERANSLARI	4
MADDE 2	AMAÇ	5
MADDE 3	TERİMLER VE TANIMLAR	6
MADDE 4	YARIŞMA SIRASINDAKİ ROLLER VE SORUMLULUKLAR	8
MADDE 5	OYUN ALANLARI	10
MADDE 6	OYUN VE TAKIM OLUŞUMLARI	12
MADDE 7	MAÇLAR VE SKORLAMA	13
MADDE 8	TOPLAR VE PALLINO/JACK	14
MADDE 9	STANDART KARTLAR	15
MADDE 10	İŞARETLER/JESTLER, GELENEKSEL TOP İŞARETLEMELERİ	18
MADDE 11	GENEL KURALLAR "PALLINO/JACK"	26
MADDE 12	"TOPLAR" İÇİN GENEL KURALLAR	28
MADDE 13	GENEL KURALLAR	31
MADDE 14	GENEL HAKEMLİK KURALLARI	32
MADDE 15	AVANTAJ KURALI	34
MADDE 16	MAÇIN BAŞLANGICI	36
MADDE 17	TOP ATMA: PUNTO, RAFFA VE VOLO	37
MADDE 18	BERABERLİK KIRMA DURUMLARININ YÖNETİMİ	54

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 4 / 55 
---	--	---

MADDE 1 MEVZUAT REFERANSLARI

Bu teknik yönetmelikler, tüm CBI belgeleri gibi, disiplinler arası bir çalışma grubu tarafından geliştirilmiş ve onay için sunulmuştur. Bu sadece operasyonel sürekliliği değil, aynı zamanda prosedürlerin ve yarışma yönetmeliklerinin, CBI Statüleri'nde referans olarak belirlenen tüm kuruluşların (Ulusal Federasyonlar, Geçici Üyeler, Kıta Konfederasyonları ve Yerel Organizasyon Komiteleri - LOK) gereksinimleriyle tutarlı ve güncel olmasını sağlamaktadır.

1.1. Uluslararası Mevzuata Referanslar

Bu yönetmelikler, Statüler gereği ve üyesi olduğu veya referans verdiği kuruluşlarla tutarlılık sağlamak amacıyla, aşağıdaki harici referansları bütünlüyci ve zorunlu olarak içermektedir:

- Uluslararası Olimpiyat Komitesi (IOC) yönetim ve bütünlük ilkeleri.
- Uluslararası Paralimpik Komitesi (IPC) Kapsayıcılık ve Erişilebilirlik.
- Dünya Petank ve Boules Konfederasyonu (WPBC) teknik düzenleyici çerçevesi, uygun olduğu hallerde.
- Dünya Anti-Doping Ajansı (WADA) Dünya Anti-Doping Kodu.
- UNESCO Sporda Dopinge Karşı Sözleşme ve 2030 Sürdürülebilir Kalkınma Gündemi.
- TAFISA yönetim ilkeleri ve Herkes için spor

1.2. Ulusal Mevzuat ve Yasalara Referanslar

Bu yönetmeliklerde belirtilen gereksinimlerin yanı sıra, 1.1 bölümünde atıfta bulunulan ilgili uluslararası mevzuat hükümleri de dikkate alınarak, tüm etkinlikler ve personel ev sahibi ülkenin özel yönetmeliklerine ve/veya yasalarına uygun hareket etmek zorundadır.

1.3. CBI İç Belgeleri

Bu yönetmelikler, Konfederasyonun aşağıdaki resmi belgeleri doğrultusunda yorumlanmalıdır:

- CBI Statüleri.
- CBI Etik Kodu.
- Temiz Spor Yönetmelikleri.
- Spor Güvenliği Politikaları.
- CBI Teknik Standartlar ve Resmi Terminoloji

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 5 / 55 
---	--	--

1.4. Üstünlük İlkesi

Belgeler arasında bir çatışma durumunda:

- CBI Tüzüğü ve bu yönetmelik, Punto Raffa Volo branşına ilişkin tüm konularda öncelik ve üstünlüğe sahiptir.

1.5. İletişim ve Yetkilendirmeler

Yönetmeliklerin yorumu, açıklanması, izin alınması veya yorum talepleri için resmi iletişim adresi: CBI – Uluslararası Bocce Konfederasyonu, Via Emilio Bossi 50 – CH 6830 Chiasso

E-posta: info@cbi-prv.org

1.6. Tercümeler

Yönetmeliğin yayılmasını teşvik etmek amacıyla diğer dillere tercüme edilmesi teşvik edilir. Yorum farklılıkları veya şüphe durumunda yalnızca İtalyanca ve İngilizce metinler geçerli olup, İtalyanca metin öncelik taşır.

1.7. Telif Hakkı

Bu belge telif hakkı ile korunmaktadır. CBI Yürütme Kurulu'nun (EC CBI) ve aynı zamanda Teknik Komisyon Başkanı'nın yazılı izni olmadan hiçbir bölümü çoğaltılamaz veya yeniden yayımlanamaz.

Madde 2 – AMAÇ

Bu belge, "PUNTO RAFFA VOLO" branşı için "Uluslararası Yarışmalar, Kıta Şampiyonaları ve Dünya Şampiyonaları"nın yürütülmesinde tek, yapılandırılmış ve uyumlu bir referans metni sunmaktadır.

Bu kurallar, CBI himayesi altında düzenlenen tüm etkinlikler için geçerlidir.

Oyunun teknik kuralları, spor veya rekreasyonel bir faaliyetin düzenli, adil ve güvenli bir şekilde yürütülmesini sağlamak amacıyla hazırlanmıştır. Tüm katılımcılar tarafından kabul edilen kesin kurallar belirleyerek, herkesin aynı kurallara göre oynayabileceği açık ve ortak bir çerçeve oluşturur; böylece adil rekabeti ve güvenliği teşvik eder.

Ana Hedefler (Özetle):

Biriformluk: Herkes için geçerli ortak kurallar tanımlar, öznel yorumları önler.

Adalet: Eşit oyun koşullarını garanti eder, dürüstlüğü ve rekabet ruhunu korur.

Güvenlik: Oyuncuları, hakemleri ve seyircileri korumak için standartlar belirler.

Şeffaflık: Prosedürleri, skorlamayı, cezaları ve galibiyet kriterlerini netleştirir.

Organizasyon: Zamanlamayı, mekanları, ekipmanı ve rolleri (oyuncular, hakemler, antrenörler) düzenler.

Bu belge, CBI'nin uluslararası ve kıtasal kurallarına uygun şekilde faaliyet gösteren uluslararası, kıtasal ve ulusal federasyonlarla uyumlu olacak şekilde **hazırlanmıştır**.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 6 / 55 
---	--	---

MADDE 3 TERİMLER VE TANIMLAR

Pallının Konumu: Oyunun başlangıcında veya bir el sırasında alternatif çift hata atışından sonra pallino/jack'in yerleştirildiği önceden belirlenmiş bir konum (D-D1 çizgilerinin merkezi, oyun yönüne göre).

Yaklaşma / Punto Atışı: Genellikle bir atış topunu pallino/jack'e daha yakın bir konuma getirmek için kullanılan teknik bir manevra.

Raffa Atışı: Sahada hakeme önceden bildirilmiş bir top veya pallino/jack'i vurmak için kullanılan teknik bir atış.

Volo Atışı: Sahada hakeme önceden bildirilmiş bir top veya pallino/jack'i, doğrudan veya belirlenmiş bir top yardımıyla vurmak için kullanılan teknik bir atış.

Bord (yan veya dip): Çevre bordu: uç bordları sallanan ve siyah kauçuktan yapılmıştır; yan bordları sabit ve ahşap veya başka bir malzemeden (tercihen şeffaf) yapılmıştır.

Hedef: Sahada iki veya daha fazla parça birbirinden 13 santimetreden az uzaktaysa ve bu nedenle raffa atışı veya volo atışında tek bir çağrının parçası haline gelirler.

Teknik hata: Bir maç hakemi tarafından bir oyun/el sırasında puan verilirken yapılan hata; bu nedenle hakem tarafından geçersiz kılınan veya kuralların hakem tarafından yanlış uygulanması.

Oyun (El): Takımlar tarafından sahada atılan/oynanan toplar, pallino/jack'in atışından bir takıma puan verilmesine veya verilmemesine kadar uzanan bir oyunun tam bir fazını ifade eder. Bir atış/el/round, oyun sonucunda geçersiz ilan edilirse ve tekrarlanması gerekirse (erken veya değil) sona erebilir. Bir oyun/el "geçersiz" olduğunda, tüm elin bu kurallara uygun olarak tekrarlanması gerektiği anlamına gelir.

Oyuncu: Atış yapan kişi; "atıcı" ile eşanlamlıdır.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 7 / 55 
---	--	---

Geçerli oyun: Bir atıştan sonra veya aksi halde geçersiz bir atışa avantaj kuralının uygulanmasından sonra yasal olduğu belirlenen bir oyun.

El/Tur: Bkz. Oyun

Atış/Oynama Platformu: A-B ve A1-B1 çizgileriyle sınırlanan oyun alanı; raffa ve punto atışlarının yapıldığı yer. Platform, yalnızca volo atışı yapan oyuncu için C-C1 çizgisine kadar uzanır.

Parça: Tek bir top veya pallino/jack için eşanlımlı.

Yan: Yan bord ve sallanan bord için eşanlımlı.

Avantaj Kuralı: Karar, hakem tarafından bir hatalı atış veya teknik hata nedeniyle çağrılan bir düzensizlikten sonra, topların yeni konumlarında bırakılması veya orijinal konumlarına geri getirilmesi (uygun olduğunda atılan topun geçersiz kılınması dahil) seçeneklerinden birini seçmesi gereken karşı takım lehine verilir.

Hakem kadrosu: Bu terimler, baş hakem, maç direktörü, yardımcı direktör, turnuva direktörü, şef hakem, saha hakemi, tesis hakemi, çizgici ve bir yarışma içinde resmi hakemlik görevleriyle bulunan diğer herkesi ifade eder; genel olarak, tüm bu roller açıklanan durumlarda örtüşen sorumluluklara ve görevlere sahiptir.

Hakem Yöneticisi / Maç Direktörü / Turnuva Direktörü: Geçerli bir CBI Uluslararası Hakem Lisansına sahip kişi (listenin en son baskısına göre). CBI veya bağlı Ulusal veya Kıta Federasyonlarının yetkili makamı tarafından atanır; hakem ekibini koordine etmekten, kural yorumlarını çözmekten ve yarışmanın resmi sonuçlarını onaylamaktan sorumludur.

Saha Hakemi: CBI veya bağlı ulusal veya kıta federasyonları tarafından; hakem, yarışma kurallarını uygulamaktan, adil oyunu sağlamaktan ve etkinliğin düzgün bir şekilde yürütüldüğünü doğrulamaktan sorumludur.

Kumpas: Bu terim, mil ve isteğe bağlı olarak çubuk üzerinde metrik ölçek bulunan, 13, 40, 50 (isteğe bağlı) ve 70 cm'de işaret noktalarına sahip, toplar arasındaki mesafeyi ve toplar ile pallino/jack arasındaki mesafeyi ölçmek için kullanılan bir ölçüm cihazını ifade eder. Uç kısmında işaretleme malzemesi takmak için bir yuva bulunuyorsa, topların ve pallino/jack'in konumlarını işaretlemek için kullanılabilir.

Yarışma: CBI veya bağlı Ulusal veya Kıta Federasyonlarının yetkisi altında düzenlenen resmi olarak onaylanmış bir etkinlik; uluslararası turnuvaları, kıta şampiyonalarını ve dünya şampiyonalarını içerir.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 8 / 55 
---	--	---

Teknik Delege (Technical Delegate): CBI tarafından atanan, kuralların doğru şekilde uygulanmasını denetlemekten sorumlu ve yarışmanın CBI'nin teknik ve organizasyon standartlarına uygun olarak yürütülmesini sağlayan temsilci.

Organizasyon Komitesi (COL - Organizing Committee):

Yarışmanın lojistik ve operasyonel organizasyonundan sorumlu olan kuruluş. İlgili federasyonun denetimi altında ve CBI yönetmeliklerine uygun olarak faaliyet gösterir.

Madde 4 – YARIŞMA SIRASINDAKİ ROLLER VE SORUMLULUKLAR

4.1. Oyuncular

Oyuncular, Olimpiyat Şartı'nın genel ilkelerinde ve Uluslararası Olimpiyat Komitesi'nin yönetmeliklerinde belirtilen yükümlülüklerle tabidir. Oyuncuların anabolik maddeler kullanması WADA hükümlerine göre yasaktır. Ayrıca alkollü içecek tüketmeleri de yasaktır. Bu kuralı ihlal eden herhangi bir oyuncu disiplin cezasına tabi tutulur.

Oyuncular şu yükümlülüklerle uymak zorundadır:

- Sporun kurallarına ve hakemlerin kararlarına saygı göstermek.
- Maç öncesi, sırasında ve sonrasında adil oyun (fair play) ve sportmenlik ilkelerine uymak.
- Maç görevlilerinin ve organizatörlerin talimatlarına uymak.
- Temiz Spor ve Güvenli Spor düzenlemelerine uyum sağlamak.

4.2. Saha Hakemi (Field Referee)

Bu, sahada doğrudan bulunan resmi görevlidir. Sorumlulukları, kuralların anında ve pratik şekilde uygulanmasını içerir.

Sorumlulukları:

- Her oyun/tur sırasında oyunun kurallarının uygulanmasını sağlamak ve uyumu denetlemek.
- Atışların doğru şekilde yapılmasını denetlemek (puan atışı, raffa atışı, volo atışı).
- Kurallara göre atışları geçerli veya geçersiz saymak.
- Ölçümler yapmak, teknik kontroller gerçekleştirmek ve ekipman (bollar ve pallino/jack) incelemelerini yapmak.
- Skorları kaydetmek, teknik kararları ve usulsüzlükleri tutanağa geçirmek.
- Adil oyunu sağlamak ve sportmenlik dışı davranışlarda müdahale etmek.
- Herhangi bir sorunu Turnuva Direktörü'ne veya Hakem Koordinatörü'ne rapor etmek.

4.3. Hakem Koordinatörü / Turnuva Direktörü / Maç Direktörü

Bunlar, saha hakemleri üzerinde yetkiye sahip pozisyonlardır. Bu belgede roller ayrı ayrı tanımlanmış olsa da, sorumluluklar temelde eşdeğerdir ve birleştirilebilir.

Sorumlulukları:

- Tüm hakem ekibini koordine etmek ve operasyonel görevleri atamak.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 9 / 55 
---	--	---

- Şüpheli veya öngörülemeyen durumlarda kuralları yorumlamak.
- Oyuncular, antrenörler veya hakemler tarafından ortaya atılan teknik veya disiplinler anlaşmazlıkları çözmek.
- Yarışmanın resmi sonuçlarını onaylamak.
- Yarışmanın teknik, disiplinler ve prosedürel kurallara uygun olarak yürütüldüğünü sağlamak.
- Yarışma sırasında tüm kural uygulamaları hakkında nihai kararı vermek.

4.4. CBI Teknik Delegesi

Bu, CBI Yürütme Kurulu tarafından atanan teknik denetim rolüdür. Teknik Delegat, bireysel atışlara veya oyunlara/ellere müdahale etmez; bunun yerine kuralların genel olarak doğru uygulanmasını sağlar:

- Etkinliğin CBI teknik ve organizasyonel standartlarına uygunluğunu doğrulamak.
- Sahaların, ekipmanın ve malzemelerin düzenleyici gereksinimleri karşıladığını sağlamak.
- Disipliner, teknik ve prosedürel kuralların uygulanmasını denetlemek.
- Yarışmayla ilgili düzenleyici, organizasyonel veya bütünlük sorunlarına ilişkin anlaşmazlıklar durumunda müdahale etmek.
- Karmaşık kararlarda veya yarışmanın bütünlüğünü etkileyen kararlarda Turnuva Direktörüne destek olmak.

4.5. ORGANİZASYON KOMİTESİ (LOK)

Organizasyon Komitesi şunlardan sorumludur:

- yarışma mekanını hazırlamak;
- ekipman ve altyapının kullanılabilirliğini sağlamak;
- etkinliğin lojistiğini ve programlamasını koordine etmek;
- hakemlere, sporculara ve görevlilere destek sağlamak;
- ilgili federasyonun denetimi altında ve CBI kurallarına uygun olarak faaliyet göstermek.

4.6. Karar Verme Hiyerarşisi

Bu belge, açık bir sorumluluk zinciri belirler:

- 1. Saha hakemi-** oyun sırasında teknik konularda karar verir.
- 2. Hakem Yöneticisi / Maç Direktörü-** teknik veya disiplinler anlaşmazlıklar durumunda müdahale eder; yarışmanın teknik, disiplinler ve prosedürel kurallara uygun olarak ilerlemesini sağlar. Ayrıca ihtiyaç veya gözetim hatası durumunda hakeme yardımcı olmak için de müdahale edebilir.
- 3. CBI Teknik Delegesi-** konu düzenleyici, organizasyonel veya genel uygunlukla ilgili olduğunda müdahale eder.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 10 / 55 
---	--	--

MADDE 5 OYUN ALANLARI

5.1. Kulvarın Genel Özellikleri

Raffa uzmanlığı, düz ve mükemmel şekilde tesviyeli bir yüzeyde, yanlarla (çevre bordları) sınırlanan düzenli kulvarlara bölünmüş olarak oynanmalıdır.

Kulvarlar şunlara sahip olmalıdır:

- uzunluk: 26,50 m (24,50 m ile 28,00 m arasındaki uzunluklar, önceden CTI yetkilendirmesi ile izin verilir);
- genişlik: 4,00 m ile 4,50 m arası (minimum 3,80 m genişlik, -5 cm tolerans ile izin verilir).

Saha yüzeyi doğal veya sentetik kompozit malzemelerden yapılabilir; teknik birlikteliği sağlaması, oyuncular ve hakemler için zararlı olmaması ve oyunun sorunsuz yürütülmesine olanak tanıyacak mümkün olduğunca düzgün bir yüzeye sahip olması gerekir.

5.2. Bordlar (Çevre Bordları)

Bordlar, oyun alanını sınırlar ve oyunun/elin düzgün teknik icrasını sağlar. Güvenliği, tutarlı top sekilerini ve oyuncular ile hakemler için risk oluşturmamasını sağlayan malzemelerden yapılmalıdır.

Yan bordlar

- Sabit olmalı, ahşap veya başka bir metalik olmayan malzemeden, tercihen şeffaf yapılmalıdır.
- Yükseklik 25 cm olmalı, ± 2 cm toleranslıdır.
- Çevre bordlarının ayrılmaz bir parçasıdır ve oyunu engelleyebilecek çıkıntılı eleman veya bağlantı parçası bulundurmamalıdır.

Dip bordlar

- Kauçuktan yapılmış olmalıdır ve üst menteşeler kullanılarak monte edilmelidir; bu menteşeler tahtaların sallanmasına (swing) izin vermelidir.
- Yan duvarlara veya zemine değmemelidir. Bu, bolların ve pallino/jack'in anormal sekmesini önlemek içindir.
- Yükseklikleri uniform (tek tip) olmalı ve yan tahtaların yüksekliğine eşit olmalıdır (25 cm ± 2 cm).

Malzemeler ve Güvenlik

Son tahtalarda kullanılan malzemeler zehirsiz (non-toxic), dayanıklı ve oyuncular ile hakemler için güvenli olmalıdır.

Topların yörüngesini öngörülemez veya düzensiz bir şekilde değiştirmemelidir.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 11 / 55 
---	--	--

5.3. Yabancı Cisimler ve Müdahale

Aşağıdakiler yabancı cisim olarak kabul edilir ve oyun amacıyla geçersizdir:

- insanlar,
- sabit cisimler,
- lambalar, kablolar, dallar,
- ince duvarlar, güvenlik fileleri,
- bordların (çevre bordları) dışındaki veya kulvarın üzerinde asılı olan ve her halükârda oyun yüzeyini oluşturan malzemenin parçası olmayan herhangi bir nesne.

Herhangi bir müdahale, hakemler tarafından kurallara uygun olarak değerlendirilir.

5.4. Topluklar

- Bordlara (çevre bordlarına) bağlanamazlar.
- Saha sonundaki çitlere takılabilir; ancak projeksiyonları oyun sahasına uzanmamalıdır.
- Kulvar, en az 12 topu koyacak kadar topluğa sahip olmalıdır.

5.5. Çizgilerin İşaretlenmesi

Çizgiler, oyun yüzeyinin düzgünlüğünü etkilemeyen renkli malzeme ile işaretlenmelidir; maksimum genişlik 1,5 cm'dir. İlgili dikey referans çizgileri yan bordlarda işaretlenmelidir.

Çizgiler, Görsel 1'de belirtilen mesafelere ve şunları içermelidir:

- **A1 Çizgisi:** Bu çizgiler uç duvarlarla çakışır ve oyuncular için izin verilen en arka başlangıç çizgisini gösterir.
- **B-B1 Çizgisi:** Pallino/jack atışı, punto atışı ve raffa için maksimum sınırı gösterir; yeni bir el/oyun/round başlangıcında pallino/jack'in konumlandırılması için maksimum mesafe (atışın ters yönü) - ilk elden sonraki (Madde 18'deki ayrıntılara bakın).
- **C-C1 Çizgisi:** Volo atışı için maksimum sınırı gösterir. (Madde 18'deki ayrıntılara bakın)
- **D-D1 Çizgisi:** Raffa için minimum mesafeyi gösterir; punto atışından sonra ulaşılacak maksimum sınır. (Madde 18'deki ayrıntılara bakın)
- **E-E1 Çizgisi:** Raffa veya volo atışından sonra ulaşılacak maksimum sınırı gösterir; minimum mesafe (atış yönünün tersi). (Madde 18'deki ayrıntılara bakın)

Standart Dışı Kulvarlar için Ayarlamalar

26,50 m'lik kulvarlar: kulvarın ortasına tek bir E çizgisi çizilir.

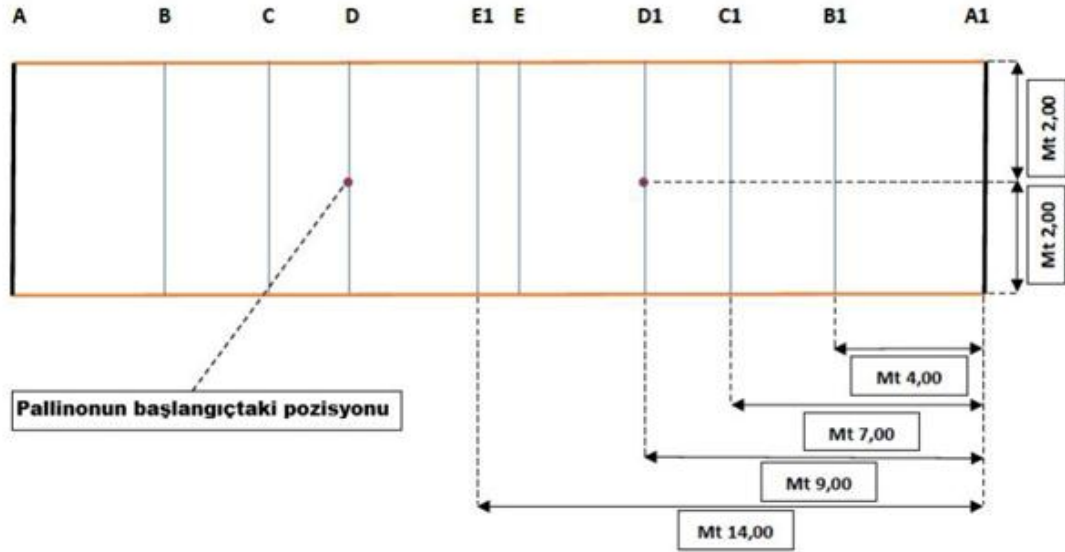
26,50 m'den kısa kulvarlar: E-E1 çizgileri, A-E ve A1-E1 arasında 13,25 m mesafe korunacak şekilde ayrılmalıdır.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

E – E1 çizgileri arasındaki mesafe 10 cm veya daha az ise, bu çizgiler tek bir merkez çizgisi ile değiştirilmelidir.

5.6. Doğruluğun Doğrulması

- Maç başlamadan önce, hakem kadrosu işaretlemelerin doğruluğunu doğrulamalıdır.
- Düzensizlikler tespit edilirse, kulüp çizgileri yeniden çizmelidir.
- Maç başladıktan sonra, önceden doğrulanmamış olsa bile mevcut çizgilerle devam edilmelidir.



MADDE 6 OYUN VE TAKIM OLUŞUMLARI

6.1. Bocce oyunu şunlardan oluşur:

- "Yaklaşma/punto atışı"nda, topunu pallino/jack'e mümkün olduğunca yakın getirmeye çalışmak, ancak aynı zamanda onu belirli, stratejik olarak seçilmiş bir konuma yerleştirmek.
- "Top/raffa atışı" ve "top/volo atışı"nda (önceden belirtilmiş veya bildirilmiş şekilde başka bir topu veya pallino/jack'i vurmak).
- Bir veya daha fazla puan alınana kadar bir el sırasında topları atmak.
- Bir maç sırasında, galibi belirlemek için gereken skora veya planlanan ellerin sonunda maksimum puan sayısına ilk ulaşmaya çalışmak.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 13 / 55 
---	--	--

6.2. Maçlar aşağıdaki formatlarda oynanabilir:

Tekli/Bireysel: dört topu olan iki sporcu arasında bir maç.

Çiftli/Çift: her birinde iki sporcu olan iki takım arasında bir maç; her sporcu için iki top.

Karışık çift: her birinde iki sporcu (bir erkek ve bir kadın) olan iki takım arasında bir maç; her biri için iki top.

Üçlü: her birinde üç sporcu olan iki takım arasında bir maç; her biri için iki top.

Karışık üçlü: her birinde üç sporcu olan iki takım arasında bir maç; her biri için iki top; her takım içinde erkek ve kadın dağılımı yarışmanın özel kuralları ile belirlenir.

Sporcuların cinsiyeti yarışma tarafından belirtilir; aksi belirtilmedikçe, herhangi bir kısıtlama yoktur ve bu nedenle hem erkek hem kadın uygun adaydır.

MADDE 7 MAÇLAR VE SKORLAMA

7.1. Maçlar, aşağıdaki koşullardan biri gerçekleştiğinde bir galip ilan edilerek sona erer:

- maksimum el sayısına ulaşılmadan önce bir takım 12 puana ulaşır;
- maksimum el sayısına ulaşılır:
 - Grup aşaması maçlarında **8 el** (eleme veya nitelik belirlemek için oynanan çoklu maçlar);
 - Eleme aşaması maçlarında **10 el**.

Planlanan son elin (8. veya 10.) sonunda iki takım da eşitse, ekstra bir el oynanır. Pallino/jack, önceki elde puan alan takım tarafından atılır.

a. El Tekrarı

El oynanmamış sayılır ve şu durumlarda tekrarlanmalıdır:

- pallino/jack, oyun/el sırasında oyun alanını terk eder.
- hakemin teknik hatası nedeniyle iptal edilir. Tekrar, toplam el sayısına dahil edilmez.

b. Maçın Erken Sonlandırılması

Maç, el sınırına ulaşılmadan önce, bireysel ve çiftli maçlarda geri dönüşü imkânsız kılan bir skor farkı oluştuğunda kesilir.

c. 8 El Maçları

6. elden sonra: fark >8 puan ise kesinti (9-0, 10-1, 11-2).

7. elden sonra: fark >4 puan ise kesinti (6-1, 7-2, 8-3, 9-4, 10-5, 11-...).

d. 10 El Maçları

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 14 / 55 
---	--	---

8. elden sonra: fark 8 puandan fazla ise oyun durdurulur (9-0, 10-1, 11-2).

9. elden sonra: fark 4 puandan fazla ise maç durdurulur (6-1, 7-2, 8-3, 9-4, 10-5, 11-6).

7.2 Uluslararası müsabakalarda (Kıta Şampiyonaları ve Dünya Şampiyonaları hariç), bir takımın 12 puana ulaşmasıyla kazanan ilan edilerek maç sona erdirilebilir; oynanacak el sayısına ilişkin herhangi bir sınır yoktur.

7.3 Özel Düzenlemeler

Uluslararası müsabakalar (turnuvalar, kıta şampiyonaları, dünya şampiyonaları) farklı kurallar içerebilir; bu kuralların ilgili Teknik Komisyon tarafından önceden onaylanmış olması gerekir.

MADDE 8 TOPLAR VE PALLINO/JACK

Toplar ve pallino/jack, uluslararası standartlara uygun olarak malzemeleri, boyutları ve ağırlıkları tanımlayan CBI-R005.0 belgesinde belirtilen gereksinimlere uygun olmalıdır.

8.1. Bocce Topu

Çap: 105,5 - 107,5 mm

Ağırlık: 900 - 920 g (tolerans ± 5 g)

Malzeme: zehirsiz sentetik reçineler

Renk: her takım için tek tip ve rakibin renginden açıkça ayırt edilebilir

8.2. Pallino/Jack

Çap: 39,0 - 41,0 mm

Ağırlık: 83 - 97 g

Malzeme: zehirsiz sentetik reçineler

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 15 / 55 
---	--	--

8.3 Maç öncesi kontroller

Maçın başlamasından önce, hakemler şunları kontrol eder:

- Ağırlık (en az 1g çözünürlüklü bir hassas terazi kullanarak)
- Çap (CBI onaylı halkalar veya uzun çeneli kumpas kullanarak)

Bu kontroller yapılamazsa, bocce ve pallino/jack yasal kabul edilir, ancak hakem bu durumu maç raporuna not etmelidir.

8.4 Düzensizlikler

Maçtan önce: Kurallara uygun olmadığı tespit edilen toplar veya pallino/jack değiştirilmelidir.

Maçtan sonra: Sahada kurallara uygun olmayan topların kullanıldığının tespit edilmesi, düzensizliğin yalnızca topların rengiyle ilgili olduğu durumlar hariç olmak üzere, takımın müsabakadan ihraç edilmesi sonucunu doğurur. Son mağlup olan takımın hâlen mevcut olması durumunda, bu takım yeniden müsabakaya dâhil edilir.

8.5 Topların renkleri

Topların rengi, her takım için aynı olmalı ancak rakip takımın toplarının renginden açıkça farklı olmalıdır. Toplar, sahada bulunan herkes (seyirciler dâhil) ve video kayıtları üzerinden uzaktan kolaylıkla ayırt edilebilir olmalıdır. Takımlar, topların hangi takım tarafından değiştirileceği konusunda önceden anlaşılmazlarsa, maç hakemi tarafından kura çekilir. Kura sonucunda kazanan takım toplarını değiştirmekle yükümlüdür.

Bu konudaki karar verme yetkisi münhasıran Turnuva Direktörüne aittir ve verilen karar kesindir.

MADDE 9 KART STANDARTLARI

9.1 Kartlar kartondan yapılır, tercihen lamine edilir ve ölçüleri 5,4 × 8,5 cm'dir.

9.2 Kartlar, bir yüzlerinde aşağıdaki sınıflandırmalarla kullanılabilir:

Turuncu: GÖZLEM

Yeşil: OYUNUN DURDURULMASI

Açık Mavi: KONTROL / İNCELEME

Beyaz: TEKNİK UYARI

Sarı: İHTAR / UYARI

Kırmızı: İHRAÇ

9.3 Oyunculara ve/veya baş antrenörlere (HC), maç veya müsabaka öncesinde aşağıda belirtilen kartlar verilir. Bu kartlar maçın veya müsabakanın sonunda hakeme iade edilmelidir. Ayrıntılar için ilgili müsabakanın özel talimatlarına bakınız..

9.4 Kart Tipleri

Yarışma sırasında kullanılan kartlar iki kategoriye ayrılır:

- Hakemlerin ve maç görevlilerinin kullanabileceği disiplin ve teknik kartlar.

	BEYAZ KART "TEKNİK UYARI"	SARI KART "UYARI"	KIRMIZI KART "MEN ETME"
Madde	9.4.1	9.4.2	9.4.3
Kim kullanabilir	Sahada hakem, Direktör, Yardımcı Direktör, Baş Hakem, Sahada Komiser.	Sahada hakem, Direktör, Yardımcı Direktör, Baş Hakem, Sahada Komiser.	Sahada hakem, Direktör, Yardımcı Direktör, Baş Hakem, Sahada Komiser.
Kullanım Nedeni	Bu yönetmelikte öngörülen hallerde teknik ihlal.	Sporculuk ilkelerine aykırı, sözlü veya jestle ifade edilen uygunsuz davranış. Örnekler: şiddetli protestolar, sporculuk dışı jestler, tahrik edici davranış, spor malzemelerine ve ekipmanlarına yönelik şiddetli hareketler.	Küfür, İkinci sarı kartın ardından. Sporculara, hakemlere veya kamuoyuna yönelik ciddi saldırgan veya agresif davranış durumunda derhal.
Kartın Ardından Alınan Önlemler	Detaylar için Bölüm 12.3, 12.11 ve 17.5'e bakınız.	Detaylar için Bölüm 12.4'e bakınız.	Uluslararası yarışmalar için: yarışmadan diskalifiye, ardından oyuncu veya antrenör hakkında federasyonun disiplin komitesine rapor. Kıta ve dünya yarışmaları için: yarışmadan diskalifiye ve yarışmanın disiplin komitesine sevk.
Görsel			

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLD	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 17 / 55 
---	--	---

► Oyunculara/baş antrenörlere sunulan kartlar, sadece kıta ve dünya yarışmalarında veya takım yarışmalarında uygulanır.

	TURUNCU "GÖRÜŞ" Kartı	YEŞİL "MOLA" KARTI	MAVİ "TEKNİK ONTROL" Kartı
Madde	9.4.4	9.4.5	9.4.6
İstek Türü	Oyun görünümü (uygulanabilir olduğunda)	Mola (uygulanabilir olduğunda)	Teknik kontroller (uygulanabilir olduğunda)
Kim İsteyebilir	Boccia atması gereken takımdan bir oyuncu veya avantaj kuralından yararlanan takım	Boccia atması gereken takımdan bir oyuncu veya baş antrenör veya avantaj kuralından yararlanan takım	Bir oyuncu veya takımın antrenörü
Ana Neden	Hakemden, oynanmış bocce konumunu yakından gözlemlemesini istemek, saha boyunca özgürce hareket etme yeteneği ile	Hakemden, teknik komiserle danışmak için oyunu durdurmasını talep etmek	Teknik açıklama veya Hakem Komitesi veya temsilciler tarafından ölçüm doğrulaması talebi
Maksimum İstek Sayısı	Maç veya set başına 2	Maç veya set başına 2	Maç veya set başına 2
Maksimum Süre	1 dakika 	2 dakika (antrenörün saha girişinden itibaren) 	—
Oyun Süresine Etki	Toplam 1 dk 30 sn (istekten önce geçen süre dahil)	Toplam 2 dk 30 sn (istekten önce geçen süre dahil)	—
Notlar ve Özel Durumlar	Bir oyuncu geçici olarak yoksa (hakemin izniyle), yokluk, 5 dk kadar sürse bile iki moladan biri sayılır. Turuncu kartlarınız biterse, yeşil kart kullanmalısınız. Görüş sayısı, özel yarışmalar için değişebilir.	Mola sırasında, rakip takım banka alanına gidebilir ve molanın sonunda hızla A-B bölgesine dönmelidir.	İnceleme, bir hakem hatasını doğrularsa, kart iade edilir ve istek sayılmaz.
Görsel	 	 	 

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

MADDE 10 İŞARETLER/HAREKETLER, GELENEKSEL BOCCE İŞARETLERİ

10.1 Oyuncular ve hakemler, oyunun çeşitli durumlarında, taraflar arasındaki iletişimde tutarlılığı sağlamak, dil unsurunun bir avantaj veya dezavantaj oluşturmamasını önlemek ve her şeyden önce sahada bulunan veya karşılaşmayı video üzerinden izleyen seyircilerin maçın farklı aşamalarındaki gelişimini mümkün olduğunca açık şekilde anlayabilmelerini sağlamak amacıyla, aşağıda belirtilen standart işaret ve el hareketlerini kullanmalıdır.

10.2 Standart işaret ve el hareketleri iki kategoriye ayrılır:

- OYUNCU TARAFINDAN YAPILAN GELENEKSEL İŞARETLER/HAREKETLER**a. TOP'A RAFFA ATIŞI**

Raffa atışının hareketini simüle eder (bkz. Görsel 2). Bu işarette oyuncu, bir topa raffa atışı yapacağını belirtir. Bu işaretin ardından, vurmak istediği topun hangisi olduğunu (1'inci, 2'nci veya başka bir top) göstermelidir.

[GÖRSEL 2 - Raffa atışı hareketi gösterimi]

**b. TOP'A VEYA PALLINO/JACK'E VOLO ATIŞI:**

Kol yukarı kaldırılır ve el 90° açıyla bükülerek ters bir "L" şekli oluşturulur (bkz. GÖRSEL 3). Bu işarette oyuncu, bir volo atışı yapacağını belirtir. Bu işaretin ardından, vurmak istediği topun hangisi olduğunu (1'inci, 2'nci veya başka bir topa) ya da pallino/jack'i göstermelidir.

[GÖRSEL 3 - Volo atışı hareketi gösterimi]

**c. PALLINO/JACK'E RAFFA ATIŞI:**

Elin işaret parmağı ve başparmağıyla küçük bir daire oluşturulur (bkz. Resim 4). Bu işarette oyuncu, pallino/jack'e raffa atışı yapacağını belirtir.

[GÖRSEL 4 - Pallino üzerine raffa atışı hareketi gösterimi]



d. OYUNU İNCELEME TALEBİ:

Bir elin işaret ve orta parmakları göz hizasına (Görsel 5'e bakın); bu jestle, oyuncu zaten atılmış olan topların konumunu daha yakından incelemek ister.

[GÖRSEL 5 - OYUNU İNCELEME JESTİ]
[İşaret ve orta parmak göz hizasında]

**e. MOLA TALEBİ:**

Her iki elle şekil (Görsel 6'ya bakın); bu jestle, oyuncu oyunu durdurma (mola) talep ederek antrenörüyle/ekibiyle danışmak ister.

[GÖRSEL 6 - MOLA TALEBİ JESTİ]
[Her iki elle T şekli]

**f. TOPLARIN ORİJİNAL KONUMUNA GERİ GETİRİLMESİ
TALEBİ:**

Kol ileri uzatılır ve işaret parmağı aşağıyı gösterecek şekilde tutulur; bu işaret "tüm toplar ilk konumlarına" anlamına gelir (bkz. Görsel 7)

Bu işaretle oyuncu, hakemin kendi lehine verdiği avantaj kararına karşılık olarak, avantaj kuralının uygulanmasını ve bunun sonucunda atılan topun geçersiz sayılmasını veya topların ve pallino/jack'in, rakip takım tarafından yapılan atıştan önceki konumlarına geri getirilmesini kabul ettiğini belirtir.

[GÖRSEL 7 - ORİJİNAL KONUM GERİ YÜKLEME JESTİ]
[Kol uzatılmış, işaret parmağı aşağıya]



**e. TOPLARIN YENİ KONUMUNU VEYA OYUN DURUMUNU
KABUL ETME:**

Başparmak yukarı (Görsel 8'e bakın); avantaj kuralı çağrısına yanıt olarak, oyuncu bu jesti kullanarak rakip takımın attığı topun sonucunda ortaya çıkan bocce toplarının yeni konumunu ve oyun durumunu kabul eder; bu artık tüm amaçlar için geçerli sayılır.

[GÖRSEL 8 - YENİ KONUMU KABUL ETME JESTİ]
[Başparmak yukarı]

**f. DOĞRULAMA VEYA TEKNİK AÇIKLAMA TALEBİ:**

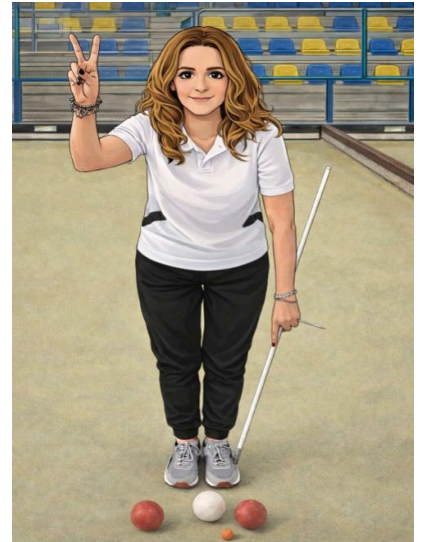
Her iki elle (Görsel 9'a bakın); bu jestle, oyuncu oyunun teknik olarak açıklanmasını veya Saha Hakemi tarafından yapılan ölçümün yarışma yönetimi veya delegeler (Direktör, Yardımcı Direktör, Şef Hakem) tarafından doğrulanmasını talep eder.

[GÖRSEL 9 - DOĞRULAMA/TEKNİK AÇIKLAMA TALEBİ JESTİ]
[Her iki elle çerçeve şekli]

**— HAKEM TARAFINDAN TOPLAR VE PALLINO/JACK ÜZERİNDE
YAPILAN GELENEKSEL İŞARETLER/JESTLER VE
İŞARETLEMELER —****i. HEDEFİN GÖSTERİLMESİ:**

Hakem, hedef toplar üzerinde kumpasyla sanal bir daire çizer ve diğer eliyle hedef top sayısını belirtir. (Görsel 10'a bakın)

[GÖRSEL 10 - HEDEF GÖSTERME JESTİ]
[Kumpasyla sanal daire, diğer el hedef sayısı]



01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

j. OYUNCU LEHİNE PUAN ALINAN DURUM VEYA PUAN ARTIŞI:

Hakem, ölçüm çubuğunu (cue stick) dikey olarak tutar ve diğer eliyle sayı adedini gösterir (bkz. Resim 11). Bu işaret, sayının (veya sayıların) son topu oynayan takıma verildiğini ya da bu takımın mevcut sayı üstünlüğünü artırdığını belirtir.

k. OYUNCU LEHİNE PUAN VERİLMİYEN VEYA PUAN ARTIŞI OLMAYAN DURUM:

Hakem, kumpasnu yatay olarak tutar (Görsel 12'ye bakın); bu jest, az önce top atan takım tarafından puan (veya puanlar) ALINMADIĞINDA (ve bu nedenle önceki durumda kalır) belirtir.



[GÖRSEL 11 - PUAN ALINAN DURUM JESTİ]
[Kumpas dikey, diğer el puan sayısı]



[GÖRSEL 12 - PUAN VERİLMİYEN DURUM JESTİ]
[Kumpas yatay]

I. GEÇERSİZ TOPLA AVANTAJ KURALI İŞARETİ:

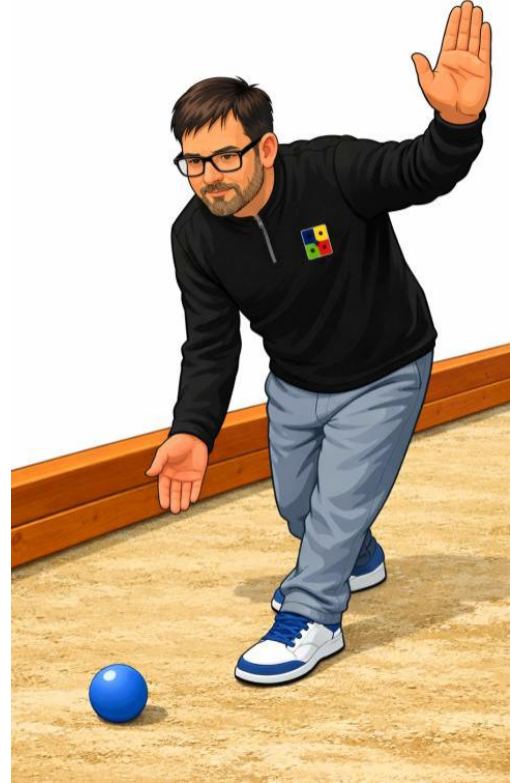
Hakem bir kolunu dikey olarak yukarı kaldırır (bkz. Resim 13). Bu işaret, hakemin topu atan takım tarafından yapılan bir kural ihlalini tespit ettiğini ve bunun oynamayan takım lehine bir avantaj doğurduğunu gösterir. Bu durumda son atılan top geçersiz sayılır ve hareket etmiş olabilecek topların veya pallino/jack'in konumları eski hâline getirilir.

**m. TOPLARIN VEYA PALLINO/JACK'İN ÖNCEKİ KONUMUNUN GERİ GETİRLMESİYLE
AVANTAJ KURALI İŞARETİ:**

Hakem bir kolunu dikey olarak yukarı kaldırır; ardından diğer koluyla veya aynı koluyla, topu ilk konumuna yönlendiriyormuş gibi rehberlik eden bir hareket yapar (bkz. Görsel 14). Bu işaret, hakemin oynamayan takım lehine avantaj oluşturan bir kural ihlali tespit ettiğini ve hareket etmiş olan topların ile pallino/jack'in konumlarının eski hâline getirileceğini belirtir.



[GÖRSEL 13 - GEÇERSİZ TOPLA AVANTAJ KURALI JESTİ]
[Bir kol dikey olarak kaldırılmış]



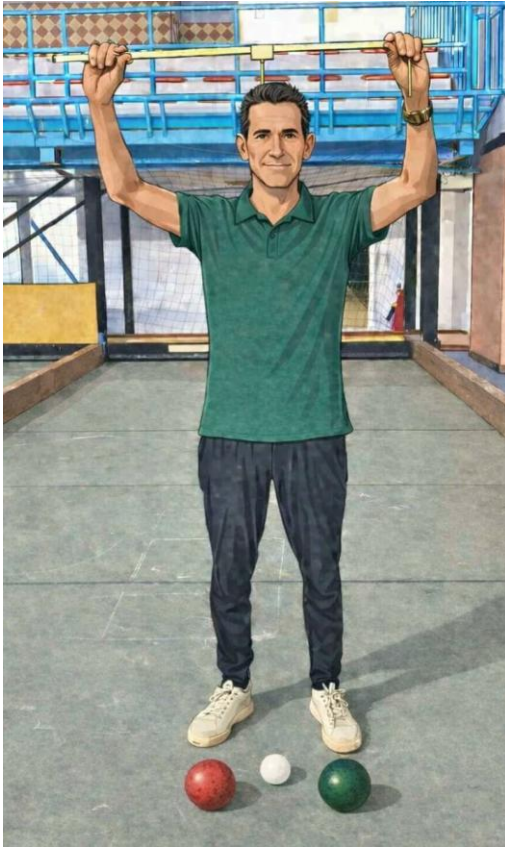
[GÖRSEL 14 - KONUM GERİ YÜKLEME JESTİ]
[Kol dikey, ardından yönlendirici jest]

n.SAYI(LAR)IN RAKİP TAKIMA GEÇTİĞİNİN GÖSTERİLMESİ:

Hakem, kumpası iki eliyle başının üzerinde yatay olarak tutar (bkz. Görsel 15). Bu işaret, bir oyuncunun yaptığı hareket sonucunda sayı veya sayıların kendi takımının lehinden çıkarak rakip takım lehine geçtiğini gösterir. Hakem daha sonra verilen sayı adedini işaret eder.

o. OYUNUN İNCELENMESİNE / MOLA TALEBİNE İZİN VERİLDİĞİNİN GÖSTERİLMESİ

Hakem, el hareketiyle oyuncuları yanına ve topların konumlarının kontrol edileceği saha bölümüne çağırır (bkz. Görsek 16). Bu işaret, hakemin oyun incelemesi veya mola talebini onayladığını ve işlemin başlatılmasına izin verdiğini gösterir.



[GÖRSEL 15 - PUAN TESLİMİ JESTİ]
[Kumpas baş üzerinde yatay, her iki kol]



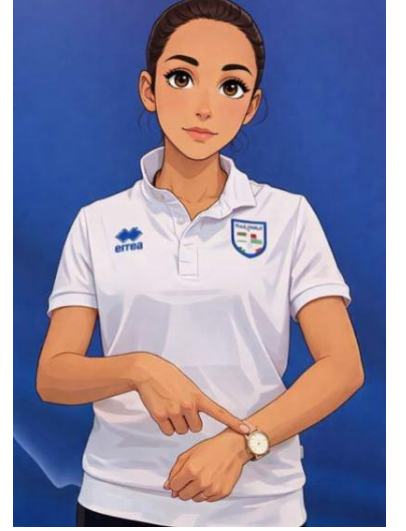
[GÖRSEL 16 - İNCELEME/MOLA YETKİSİ JESTİ]
[El hareketiyle yaklaşma sinyali]

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 24 / 55 
---	--	---

p. TOP VEYA PALLINO/JACK ATIŞI İÇİN ZAMAN İŞARETİ:

Hakem, bir parmağıyla saati işaret eder (Görsel 17'ye bakın); bu jest, kalan zaman tükenirken atış/throw için sinyal/uyarı verir ve sürenin dolmasından yaklaşık 10 saniye önce yapılır.

[GÖRSEL 17 - ZAMAN İŞARETİ JESTİ]
[Parmakla saat işareti]



— OYUNCU TARAFINDAN BİLGİ TALEBİ VE CEVAP

İÇİN GELENEKSEL İŞARETLER/JESTLER —

q. TOPLARIN PALLINO/JACK'E OLAN MESAFELERİ

HAKKINDA SIRALI SORGU VE CEVAP:

Oyuncu, görünür şekilde 1'den 5'e kadar sesli sayar; hakem yanıt olarak, kumpasyla pallino/jack'ten uzaklığa göre azalan sırada ilkten sona doğru topları sırayla işaret eder (Görsel 18A ve 18B'ye bakın).



[GÖRSEL 18A - OYUNCU SAYIM JESTİ]
[1-5 sesli sayım, parmaklarla]



[GÖRSEL 18B - HAKEM YANIT JESTİ]
[Kumpasyla topları sırayla işaretleme]

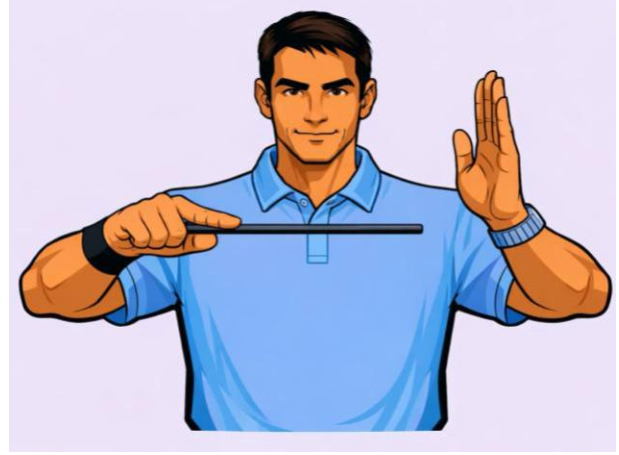
 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - SAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 25 / 55 
---	--	---

r. TOPLARIN PALLINO/JACK'E OLAN MESAFELERİ HAKKINDA SIRALI SORU VE CEVAP İŞARETİ:

Oyuncu, iki eliyle bir mesafeyi işaret eder ve ardından söz konusu topun numarasını belirtir (bkz. Görsel 18A). Buna karşılık hakem, Kumpası kullanarak ilgili topun pallino/jack'e olan mesafesini gösterir (bkz. Resimler 19A ve 19B).



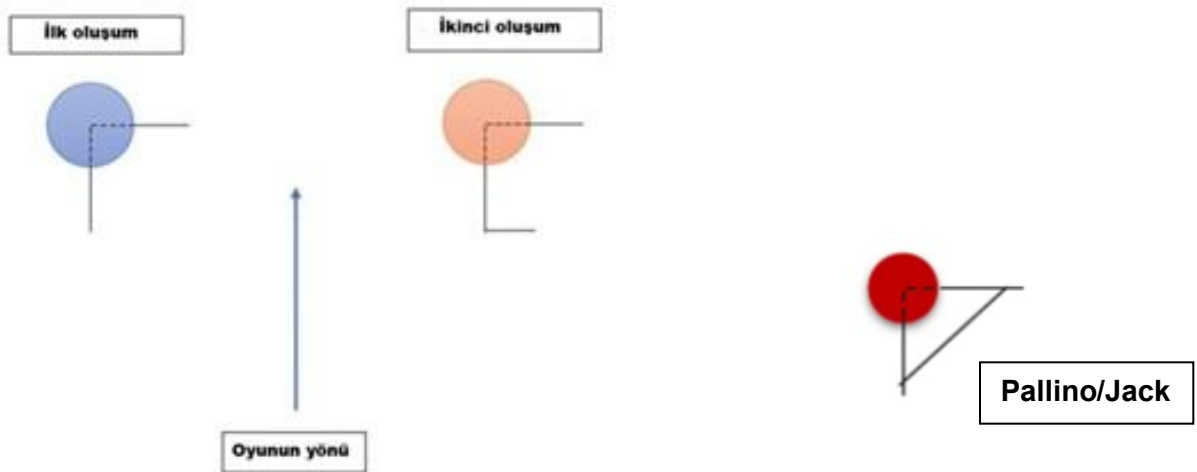
[GÖRSEL 19A - OYUNCU MESAFE SORGUSU]
[Her iki elle mesafe belirtme]



[GÖRSEL 19B - HAKEM MESAFE YANITI]
[Kumpasyla mesafe gösterme]

10.3. Bocce Toplarının ve Pallino/Jack'in Geleneksel İşaretlerle İşaretlenmesi:

Topların ve pallino/jack'in konumu, hakem tarafından aşağıda belirtilen geleneksel işaretler kullanılarak oyun kulvarında işaretlenmelidir; her oluşum için farklı bir şekilde ve daha kesin olarak Görsel 2'de gösterildiği gibi (birbirine dik iki çizgi, bunlardan biri oyun yönüyle aynı yöndedir).



GÖRSEL 2 - TOPLARIN İŞARETLEME ŞEKİLLERİ

[İlk oluşum - Mavi top]
[İkinci oluşum - Turuncu top]
[Oyun yönü]

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLD	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 26 / 55 
---	--	--

MADDE 11

GENEL KURALLAR "PALLINO/JACK"

11.1 Maç sırasında, her yeni oyun/el başlangıcında ve hatalı atış durumunda pallino/jack'in atılması için tanınan süre **30 saniyedir**. Bu sürenin sonunda yapılan atış **usulsüz atış** sayılır.

a. 30 saniyelik süre, bir önceki oyun/el tamamlandıktan sonra sahadaki tüm oyuncuların atış platformuna ulaşmasıyla başlar.

11.2 Pallino/jack, yeni bir oyun/el başlangıcına izin veren saha hakeminin onayıyla atılmalıdır; aksi takdirde atış geçersizdir.

11.3 Bir topun geçerliliği, ister oyun/el başlangıcında ister oyun sırasında olsun, zeminde işaretlenmiş çizgilere göre izlediği güzergâha bağlı olarak belirlenir.

11.4 Pallino/jack'i attıktan sonra aktif oyuncu, ön ayağıyla B-B1 atış çizgisini geçebilir ve atışın ardından, top atışını gerçekleştirmeden önce önündeki zemini hızlıca düzeltmek amacıyla D-D1 çizgisine kadar ilerleyebilir.

Pallino/jack aşağıdaki durumlarda usulsüz atış nedeniyle geçersizdir:

a. Güzergâhı E-E1 çizgisini geçmez veya bu çizgiyi aşar.

b. Yan tahtalara temas eder veya bunlardan 13 cm veya daha az mesafede durur.

c. Atışı yapan oyuncu, atış sırasında veya pallino/jack tamamen durmadan önce B-B1 çizgisini geçer.

d. Atış hakkına sahip takım, elin başlangıcında pallino/jack'i 30 saniye içinde atmaz.

11.5 Usulsüz atış durumunda pallino/jack atma hakkı rakip takıma geçer ve rakip takımın tek bir atış hakkı vardır. Bu atış da usulsüz olursa, pallino/jack hakem tarafından oyunun başlangıç noktasına yerleştirilir; ancak ilk pallino/jack atış hakkına sahip takımın ilk topu oynama hakkı saklıdır.

a. Atışın usulsüz olması veya yapıldığı sahanın dışından gelen nedenlerle açıkça etkilenmesi durumunda (örneğin komşu sahadan gelen bir topun güzergâhını kesmesi, dışarıdan yanlışlıkla sahaya bir nesnenin düşmesi vb.), pallino/jack, oyun/elin başlangıcında atış hakkına sahip olan takıma, ilk atış hakkıymış gibi geri verilir.

11.6 Pallino/jack aşağıdaki durumlarda geçersiz sayılır ve bu nedenle mevcut oyun/el, onu başlatan aynı takım tarafından yeniden oynanır; bu durumlar geçerli bir oyun sonucunda (doğrudan veya avantaj kuralının kabul edilmesi yoluyla) meydana geldiğinde uygulanır:

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 27 / 55 
---	--	---

- a. E-E1 çizgilerinden daha kısa bir mesafede durursa veya izdüşümüyle bu çizgileri geçerse;
- b. Bir sekme (rebound) sonucunda oyun şeridini veya E-E1 çizgilerini terk ederse;
- c. Oyun alanını terk ettikten sonra harici bir nesneye çarpıp yeniden oyun alanına girerse;
- d. E-E1 çizgilerini geçtikten sonra, oyun yönüne göre bu çizgilerin önünde bulunan hakeme veya oyuncularından birine çarparsa; çarpışmadan sonra geçerli oyun alanına geri dönse bile;
- e. Çevre tahtalarının altına sıkışırsa; çünkü pallino/jack çevresinin tamamı boyunca serbest olmalı veya en fazla tahtalara temas ediyor olmalıdır.

11.7 Pallino/jack aşağıdaki durumlarda geçerlidir:

- a. Oyun sonucunda orta çizgiyi (E-E1) geçer ancak kendi kendine veya geçerli bir topa çarptıktan sonra yeniden oyun alanına dönerse;
- b. Hareketi sırasında, oyun yönüne bağlı olarak şeridin E-A1 veya E1-A bölgesinde bulunan hakeme ya da oyunculara çarparak yön değiştirir ancak oyunda kalmaya devam ederse.

11.8 Kendi kendine veya dış müdahale sonucu yer değiştiren pallino/jack:

- a. Daha önce işaretlenmişse, ilk konumuna geri yerleştirilir.
- b. Konumu işaretlenmemişse, takımlar arasındaki sayı durumunu değiştirmeyecek bir noktaya yerleştirilir; bu mümkün değilse oyun/el geçersiz ilan edilir.

11.9 Geçerli bir oyun sonucunda şerit üzerinde yalnızca pallino/jack kalırsa, diğer topoların dışarı çıkmasına neden olan takım, oyunun/elin devam edebilmesi için geçerli bir top daha oynamak zorundadır.

11.10 Maç sırasında pallino/jack, yalnızca saha hakemi tarafından doğrulanmış bir kırılma durumunda değiştirilebilir.

Oyuncuların bildirimi üzerine tespit edilen kırılmalar da buna dahildir. Pallino/jack'in kırılması halinde:

- a. Daha büyük parça işaretlendikten sonra sahada kalmışsa, oyun/elin devamı için bu parça yeni pallino/jack ile değiştirilir; ölçüm, değiştirilen pallino/jack üzerinden yapılır.
- b. Daha büyük parça oyun alanını terk etmişse, oyun/el geçersiz sayılır.
- c. Sahada kalan iki parçanın büyüklüğü birbirine önemli ölçüde eşit görünüyorsa, hangisinin daha büyük olduğunu belirlemek için tartılır; ağırlıklar da eşitse, oyun/el iptal edilir ve hiç oynanmamış gibi baştan tekrar edilir.
- d. Ancak kırılmaya neden olan raffa veya volo atışı (genel olarak bocciata), uygulanabiliyorsa avantaj kuralına tabidir.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 28 / 55 
---	--	--

Madde 12 – TOPLARA İLİŞKİN GENEL KURALLAR

12.1 Maç süresince, oyuncuların bildirimi üzerine tespit edilen durumlar da dâhil olmak üzere, saha hakemi tarafından doğrulanmış bir kırılma hali dışında topların değiştirilmesine izin verilmez. Bir topun kırılması durumunda, aynı oyuncuya veya takıma ait diğer topların da değiştirilmesine izin verilir.

Top kırılması halinde:

- a.** Daha büyük parça saha içinde kalmışsa, derhâl değiştirilmelidir ve oyun/el sonuna kadar ölçümler değiştirilen top üzerinden yapılır.
- b.** Daha büyük parça saha dışına çıkmışsa, kırılan top geçersiz sayılır.
- c.** Saha içinde kalan iki parça büyüklük açısından birbirine çok yakın görünüyorsa, hangisinin daha büyük olduğunu belirlemek için tartılır. Ağırlıkları da eşitse, oyun/el iptal edilir ve hiç oynanmamış gibi baştan tekrarlanır.
- d.** Kırılmaya neden olan raffa, volo veya herhangi bir atış, uygulanabiliyorsa her hâlükârda avantaj kuralına tabidir.

12.2 Oyun sonucunda D-D1 çizgileri (dokuz metre) içinde kalan toplar yalnızca sayı hesabında geçerlidir ve beyan edilmiş bir atışın hedefi olarak kullanılamaz. C-C1 çizgileri (yedi metre) içinde kalan toplar ise geçersizdir.

12.3 Tüm müsabakalarda, eleme ve final aşamaları dâhil olmak üzere, sporcular toplarını oyun alanı dışında bulunan ve bunun için ayrılmış top taşıyıcılarına yerleştirmek zorundadır.

a. Bu kuralın ilk ihlalinde oyuncu hakem tarafından beyaz kart ile uyarılır. Sonraki ihlallerde henüz oynanmamış bir top iptal edilir.

12.4 Müsabakaların türü ve seviyesi ne olursa olsun, yarışmaların tamamı boyunca saha içinde sigara içmek ve elektronik sigara dâhil elektronik cihazlar kullanmak yasaktır. İhlal hâlinde ilk olarak sarı kart ile disiplin cezası uygulanır; tekrarında kırmızı kart gösterilir ve sporcu müsabakadan ihraç edilir.

12.5 Bir başka topa çarpmadan önce tahtalara çarpan toplar, avantaj kuralının uygulanması hâli dışında geçersizdir.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 29 / 55 
---	--	---

12.6. Çevre tahtalarının altına sıkışan bir top saha dışına çıkmış sayılır; çünkü top, çevresinin tamamı boyunca serbest olmalı veya en fazla tahtalara temas ediyor olmalıdır.

a. Sıkışan top kaldırılmadan önce saha hakemi, tahtaya temas eden topları ve/veya pallino/jack'i işaretler, sayıların belirlenmesi için gerekli ise geçerli topların ölçümünü yapar, geçersiz topu (fiilen saha dışına çıkmış olduğundan) kaldırır ve ardından mümkün olduğu ölçüde topları ve/veya pallino/jack'i işaretlenmiş konumlarına geri yerleştirir. Daha önce ilan edilmiş olan sayı kararı geçerliliğini korur.

12.7. İşaretlenmiş bir topun yer değiştirmesi veya kendiliğinden hareket etmesi durumunda, top ilk konumuna geri yerleştirilmelidir. Bu nedenle oyunun önceki durumu yeniden oluşturulur ve sporcular kalan toplarını oynamaya devam ederler. Bir topun atış sırasında veya yerleştirme esnasında kendiliğinden hareket ederek sonuca etki ettiği istisnai durumlarda, atış başarılı olmuş olsa dahi tekrar edilir.

12.8. Saha hakeminin dikkatsizliği sonucu işaretlenmemiş bir topun yer değiştirmesi veya kendiliğinden hareket etmesi halinde, saha hakemi topu hareket öncesindeki konumuna yaklaşık olarak eşdeğer bir yere yerleştirir.

a. Bir top yaklaşık bir konuma yerleştirildiğinde, bu konum işaretlenir ve top, oyun/el sonuna kadar resmî olarak yeni konumunda kabul edilir. Gerektiğinde ölçüm yapılır; ölçüm farkı sayının hangi takıma verileceği konusunda kuşku bırakmıyorsa sayı hakem tarafından verilir, aksi hâlde sayı eşit kabul edilir.

12.9. Rakip takımlara ait iki top pallino/jack'e eşit uzaklıkta ise, bu eşitliği yaratan ve son oynayan takım, sayıyı kazanana veya toplarını tüketene kadar oynamaya devam etmek zorundadır.

a. Oyun/el sonunda eşit uzaklık durumu devam ediyorsa sayı verilmez ve oyun, pallino/jack'in atıldığı noktadan devam eder; bu el, planlanan el sayısına dâhil edilmez.

b. Özel durum:

i. Eşit uzaklık durumunu yaratan A Takımı, bir top daha oynar ve sayıyı kazanır.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 30 / 55 
---	--	---

ii. B Takımı, sayıdaki topu hedef aldığını beyan eder, atışını yapar ve topa kurallara uygun şekilde vurur; ancak sayıyı kazanamaz ve böylece önceki eşitlik durumu yeniden oluşur. Bu durumda, sayıyı kazanana veya tüm toplarını kullanana kadar oynamaya devam etmek zorundadır.

c. Dolayısıyla, kendi topuyla eşit uzaklık durumunu yaratan takım, sayı kazanılincaya veya elindeki tüm toplar kullanılincaya kadar oynamaya devam etmek zorundadır.

12.10 Bir oyuncu, avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında, topu atarken ayağını tahtaların üzerine koyamaz; aksi hâlde atış geçersiz sayılır.

12.11 Sayı amacıyla, raffa veya volo olarak atılan bir top; oyuncular tarafından kasten durdurulamaz, itilemez veya yönü değiştirilemez. Aksi hâlde, o elde/oyunda kazanılabilecek azami sayı rakip takıma verilir.

Azami sayı, içinde bulunulan oyun/el boyunca elde edilebilecek toplam sayı anlamına gelir. Bu nedenle oyuncular, yaklaşma veya atış sırasında, başarılı bir atış sonrasında atılan topa çarpışma riskini önlemek amacıyla toptan güvenli bir mesafede (yaklaşık 2 metre) durmalıdır.

Bu kurala uymayan oyuncuya hakem tarafından beyaz kart gösterilir; ikinci ihlalde ise oyuncu ihtar edilir.

12.12 Oyun/el sonunda hakem kazanılan sayıları ilan etmeden önce topların hareket ettirilmesi yasaktır. Sayılar ilan edilmeden önce bir veya daha fazla top hareket ettirilirse, sayıların belirlenmesi için yapılması gereken ölçümlerde bu toplar dikkate alınmaz.

12.13 Bir oyuncu, sakatlık dışında oyunla ilgisi olmayan bir nedenle sahadan ayrılmak için hakemden izin ister ve yokluğu 5 dakikayı aşarsa, hakem maçı oyuncu aleyhine hükmen kaybedilmiş ilan eder.

Bu talep, oyuncu değişikliğine izin verilen bir takım müsabakasında gerçekleşir ve oyuncu 5 dakikadan fazla süreyle sahadan uzak kalırsa, oyuncunun değiştirilmesi gerekir. Tüm oyuncu değişiklikleri kullanılmışsa, hakem seti veya maçı takım aleyhine kaybedilmiş ilan eder.

12.14 Bir oyuncu yanlışlıkla rakibine ait bir topu oyun dışına çıkarırsa, gerekli ölçüm yapıldıktan ve oyunun akışı bozulmadan, bu top kendi toplarından biriyle yerine konulmalıdır.

a. Ölçüm, top değiştirilmeden önce atılmış olan top üzerinden yapılmalıdır.

b. Yanlışlıkla atılan top aynı takımın bir oyuncusuna aitse, takım oyuncularının kendi aralarında top değiş tokuşu yapmalarına izin verildiğinden herhangi bir değiştirme işlemi yapılmaz.

12.15 Bir oyuncunun izin verilenden bir fazla top oynaması durumunda:

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 31 / 55 
---	--	--

- a. Eğer takım arkadaşına ait bir topu oynamışsa, avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında bu top geçersiz sayılır.
- b. Eğer rakibe ait bir topu oynamışsa, top geri verilir ve oynanmış kabul edilmez.
- c. Bir topun geçersiz sayılması veya geri verilmesi durumunda, yer değiştirmiş olabilecek tüm oyun unsurları ilk konumlarına geri getirilir.
- i. Fazladan top kavramı; Çiftler ve Üçlüler kategorilerinde oyuncu başına üçüncü topu, Tekler kategorisinde ise oyuncu başına beşinci topu ifade eder.

Madde 13 – GENEL KURALLAR

13.1 Arka tahtanın hareketi veya titreşimi sonucu, herhangi bir hareket hâlindeki top tarafından vurulmadan yer değiştiren toplar veya pallino/jack, ilk konumlarına geri yerleştirilmelidir.

13.2 Oyun sonucunda çevre tahtalarına çarpıp, herhangi bir dış, yan veya ön engele temas etmeden tekrar oyun şeridine dönen toplar veya pallino/jack geçerlidir.

13.3 Geçerli bir oyun sonucunda şeridi terk eden toplar veya pallino/jack, herhangi bir dış engele çarptıktan sonra yeniden şeride dönseler dahi geçersizdir.

a. Top, şeride geri döndüğünde hareketsiz ve geçerli durumdaki topların yer değiştirmesine neden olursa, bu toplar ilk konumlarına geri yerleştirilir.

b. Ancak top, şeride geri döndüğünde hareket hâlindeki toplara çarparsa, hareket hâlindeki toplar durdukları yerde bırakılır; çarpışmaya neden olan top ise geçersiz sayılır.

c. Şeride geri dönen bir top, hareketsiz ve geçerli durumdaki topların yer değiştirmesine neden olur ve bu toplar daha sonra hareket hâlindeki toplara çarparsa, hareket hâlindeki toplar durdukları yerde bırakılır, hareketsiz ve geçerli durumdaki toplar ilk konumlarına geri yerleştirilir ve şeride geri dönen top geçersiz sayılır.

13.4 Herhangi bir yabancı cisim (oyun şeritlerinin parçası olmayan her türlü malzeme dâhil) veya komşu bir şeritten çıkmış bir top ya da pallino/jack, pallino/jack'in veya bir topun hareketini tamamlamadan önce güzergâhını istem dışı olarak engellerse, atış geçersiz sayılır ve tekrar edilmelidir.

a. Tekrar atışı, geçersiz sayılan atışı yapan aynı sporcu tarafından ve aynı atış türü yeniden uygulanarak gerçekleştirilmelidir (örneğin, sporcu tarafından sayı amacıyla atılmış bir top geçersiz sayılmışsa, tekrar da sayı amacıyla yapılan aynı atış şeklinde gerçekleştirilir).

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 32 / 55 
---	--	---

Örnek: Sporcu Rossi tarafından sayı amacıyla atılan topun güzergâhı yabancı bir cisim tarafından etkilenmişse, sporcu Rossi aynı sayı atışını yeniden yapmak zorundadır.

b. Atışın tekrar edilebilmesi için temel şart, saha hakeminin veya olay anında uygun bir konumda bulunan hakem ekibinin, topun güzergâhındaki usulsüz sapmayı ve bunun nedenini tespit etmiş olmasıdır.

13.5 Komşu bir şeritten gelen bir top, hareketsiz ve usulüne uygun olarak işaretlenmiş toplara çarparak onları kurallara uygun şekilde atılmış bir topun güzergâhına doğru hareket ettirirse, söz konusu atış tekrar edilmelidir; ancak top, oyunun sonucunu etkilemeyecek bir konuma ulaşmışsa atışın tekrarlanmasına gerek yoktur.

i. Atışın tekrar edilip edilmeyeceğine karar verme yetkisi öncelikle saha hakemine, ikinci olarak ise olay anında uygun konumda bulunan hakem ekibine aittir.

13.6 Kauçuk ön tahtaların bağlantı pimleri (metal veya başka bir malzemeden yapılmış olsun) uç tahtaların ayrılmaz bir parçasıdır. Bu nedenle, bu unsurlara çarpan bir top veya pallino/jack geçerlidir.

a. Oyun sonucunda ön tahtanın üst kısmına çarpan ve onu taşıyan herhangi bir metal (veya başka bir malzeme) desteğe temas etmeden oyun alanına geri dönen bir top geçerlidir. Ancak metal (veya başka bir malzeme) kısmına temas ederse, oyun alanına geri dönse bile geçersiz sayılır.

13.7 Çiftler ve Üçlüler müsabakalarında, her takım için her maçta bir oyuncu takım kaptanı olarak belirlenmeli ve saha hakemine bildirilmelidir.

a. Bir takımın avantaj kuralına ilişkin kararları konusunda yalnızca takım kaptanının görüşü dikkate alınır.

13.8 Oyuncu değişikliğine izin verilen takım müsabakalarında, takım listesinde kaptan olarak kayıtlı olan oyuncu sahada bulunuyorsa, oynadığı takımın otomatik olarak kaptanıdır. İzin verilen durumlarda takım kaptanının oyundan çıkartılması veya değiştirilmesi hâlinde, oyun yeniden başlamadan önce yeni takım kaptanı saha hakemine bildirilmelidir.

14.1 Hakem bir sayıyı verdikten sonra, bir oyuncu kararın doğruluğunu teyit etmek amacıyla maç veya set başına iki kez yeniden ölçüm talebinde bulunabilir; bu amaçla saha hakeminin, maç hakeminin veya turnuva direktörünün müdahalesini isteyebilir. Bunun için oyuncu bir "MAVİ" kart kullanmalı ve kartı hakeme teslim etmelidir.

Hakem daha önce ölçüm yapmamışsa, oyuncu kart kullanmaksızın ve sayı sınırı olmaksızın ölçüm yapılmasını talep etme hakkına sahiptir.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 33 / 55 
---	--	--

14.2 Oynanan top(lar)ın veya pallino/jack'in geçerliliğine ilişkin karar verme yetkisi öncelikle saha hakemine, ikinci olarak ise olay anında uygun bir konumda bulunan hakem ekibine aittir.

14.3 Saha hakemi, avantaj kuralını uygulamaksızın çevre tahtalarına temas etmiş bir topu istemeden oyun alanından kaldırırsa, söz konusu top geçersiz sayılır.

14.4 Bir sayının ölçümü sırasında saha hakemi işaretlenmiş toplardan birini hareket ettirirse, bu top ilk konumuna geri yerleştirilmeli ve ölçüm yeniden yapılmalıdır. Ölçüm farkı sayının hangi tarafa verileceği konusunda hiçbir şüphe bırakmıyorsa sayı hakem tarafından verilir; aksi hâlde durum eşitlik olarak değerlendirilir.

14.5 Ölçüm yapmak amacıyla hakem, tesis hakeminden, turnuva direktöründen, maç direktöründen veya bunların resmî görevlendirilmiş temsilcilerinden (başhakem, müsabakanın hakem kadrosunda yer alan hakemler) aşağıdaki iki şekilde yardım isteyebilir:

- Şerit metre ve cetvel kullanılarak ölçüm yapılmasında yardım talep edebilir; bu durumda ölçüm sonucunun okunmasından yalnızca saha hakemi sorumludur.
- Ölçümün doğrulanmasını talep edebilir; bu durumda saha hakemi, tesis hakemi/turnuva direktörü/maç direktörü tarafından doğrulama yapılmadan önce kendi ölçüm sonucunu (eşit uzaklık, A Takımı lehine sayı veya B Takımı lehine sayı) açıklamak zorundadır. Doğrulama sırasında bir topun veya pallino/jack'in hareket etmesi hâlinde, saha hakeminin daha önce açıkladığı karar geçerliliğini korur.

14.6 Saha hakemi sayı(lar)ın verilmesinde hata yapmışsa, hatalı hakem kararından sonra oynanan tüm top(lar), hata öncesinde oynanmış top(lar)ın tam konumları yeniden oluşturulabiliyorsa tekrar oynanmalıdır.

a. Oyunun eski durumu yeniden oluşturulamıyorsa, ilgili el tamamen iptal edilir ve pallino/jack'i elinde bulunduran oyuncu tarafından yeniden atılmak suretiyle aynı takım tarafından tekrar oynanır.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 34 / 55 
---	--	--

b. Ancak, avantaj kuralının uygulanması sonucunda yer değiştiren ve daha sonra ilk konumlarına geri getirilen toplar söz konusu olduğunda, sayıların belirlenmesi bakımından, bu toplar hareket ettirilmeden önce saha hakemi tarafından verilmiş olan karar geçerliliğini korur.

Madde 15 – AVANTAJ KURALI

15.1 Avantaj kuralı; sayı atışı, raffa atışı veya volo atışı fark etmeksizin, bu kurala tabi olan tüm usulsüz atışların/oyunların, rakip takımın tercihinine bağlı olarak geçerli veya geçersiz kabul edilmesini öngörür. Bu kararın verilmesi için tanınan süre **30 saniyedir** ve hakemin bu kuralı standart işaret/el hareketleriyle bildirdiği andan itibaren başlar.

a. Bu kuraldan yararlanma hakkına sahip takım, usulsüz bir atış veya yaklaşım sonucunda ortaya çıkan durumu **kabul ederse**, bunu standart işaret/el hareketi ile hakeme bildirmelidir. Bu durumda oyun, söz konusu atış veya yaklaşım kurallara uygun yapılmış gibi devam eder; buna sahadaki sonraki tüm gelişmeler ve varsa geçerli oyun alanı dışına çıkmış toplar veya pallino/jack de dâhildir.

b. Bu kuraldan yararlanma hakkına sahip takım, usulsüz bir atış veya yerleştirme sonucunda ortaya çıkan durumu **kabul etmezse**, bunu standart işaret/el hareketi ile hakeme bildirmelidir. Bu durumda oyun, bu dokümanın hükümleri doğrultusunda, izin verilen atış türleri ve bunların olası sonuçları dikkate alınarak önceki hâline geri getirilir.

c. Takım, kuralı kabul edip etmeyeceğine karar vermek amacıyla, belirlenmiş **TURUNCU kartı** kullanarak **60 saniye içinde** (engelli sporcular için **90 saniye içinde**) oyun incelemesi (**PLAY REVIEW**) talep ederse veya uygun durumlarda **YEŞİL kartı** kullanarak **120 saniye içinde (2 dakika)** (engelli sporcular için **150 saniye içinde**) mola (**TIME-OUT**) talebinde bulunursa, bu işlem için kullanılan süre, atışın yapılması için tanınan **30 saniyelik süreye eklenir**.

15.2 Aşağıdaki durumlarda hakem, oyunculara danışmaksızın hareketi veya eli derhâl geçersiz sayar ve gerekli hâllerde yer değiştirmiş oyun unsurlarını ilk konumlarına geri getirir.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 35 / 55 
---	--	---

İHLAL TABLOSU ararı

İhlal	Durum	Düzensizliğin Açıklaması	Hakemin Kararı
a. Atış/shot süre sınırını aşma	Atış için süre sınırını aşılması.	Oyuncu 30 saniyelik süre sınırı içinde oynamaz.	İlgili kart uygulamalarından sonra atış iptal edilir l (Madde 17.2'deki ayrıntılara bakın)
b. Volo veya Raffa'da düzensiz atışları	Düzensiz atış	• Raffa veya volo atışıyla oynanan topun herhangi bir topa temas etmeden arka tahtaya çarpması • Ya da önce yan tahtaya, ardından herhangi bir topa temas etmeden arka tahtaya çarpması	Atışı yapılan top derhal geçersiz sayılır.
c. Pallino/jack'in düzensiz atışı	Düzensiz pallino/jack atışı	• Pallino/jack'in yan tahtaya temas etmesi • Ya da yan tahtadan 13 cm veya daha az mesafede durması	Atış derhal geçersiz sayılır; pallino/jack rakip takıma verilir veya başlangıç noktasına yerleştirilir.
d. Kısa atış	Kısa atış	Atılan top D-D1 çizgisini geçmez.	Atılan top derhal geçersiz sayılır.
e. Son çizgi ile usulsüz temas	Düzensiz temas	• Hedeflenen topun herhangi bir topa temas etmeden arka tahtaya çarpması • Ya da önce yan tahtaya, ardından herhangi bir topa temas etmeden arka tahtaya çarpması	Atılan top derhal geçersiz sayılır.
f. Çizgilerin üçüncü ve sonraki kez ihlali	D-D1 veya E-E1 çizgisinin geçilmesi	Üçüncü ve sonraki ihlallerde; oyuncu bir atış yaptıktan sonra (çiftler ve üçlülerde ilk topunu, teklerde ilk üç topunu oynadıktan sonra) raffa veya volo atışında E–E1 çizgilerini, başarılı bir yaklaşma atışından sonra ise D–D1 çizgilerini geçerse ihlal oluşur. Sayı atışı veya şut sonrasında çizgiyi geçmek eşdeğer Kabul edilir; bu nedenle cezalar kümülatif olarak uygulanır ve takım kategorileri için de geçerlidir.	Oynanacak atış veya şut derhal geçersiz sayılır.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 36 / 55 
---	--	--

Madde 16 – MAÇIN BAŞLAMASI

16.1 Sahaya çağrı yapıldığı anda takımlardan birinin veya her ikisinin eksik olması halinde maç başlatılamaz. Eksik takımlar müsabakadan çıkarılır veya takım şampiyonalarında ilgili özel talimatlarda öngörülen yaptırımlar uygulanır.

a. Bu karar, diğer sahalardaki hakemlerin raporları dikkate alınarak da maç veya turnuva görevlileri tarafından verilebilir ve kesindir.

16.2 Maçın hangi uçtan başlayacağı, uygulanabildiği durumlarda müsabakadan sorumlu teknik kurul tarafından veya maçın oynandığı tesisdeki hakem tarafından önceden belirlenir.

16.3 İlk topu oynama hakkına sahip takımın belirlenmesi amacıyla, gerekli durumlarda saha hakemi veya müsabakanın başhakemi tarafından takım kaptanları arasında kura çekimi yapılır.

a. Kurayı kazanan oyuncu ilk topu atacak oyuncu olur.

16.4 İlk topu hangi takımın oynayacağı belirlendikten sonra, takımlar birlikte (A Takımı ve B Takımı) 5 dakikalık ortak ısınma/alıştırma atışları yapar. Beş dakikanın sonunda hakem pallino/jack'i toplar ve maç başlar.

a. Isınma sırasında oyuncular, sahadaki tüm toplar bir yönde atılmadan ve tüm oyuncular karşı uca ulaşmadan, ters yönde ısınmaya devam edemezler.

b. Bu ısınma/alıştırma atışı prosedürü, belirli bir müsabakaya ilişkin özel talimatların bulunması halinde değiştirilebilir.

c. Maçın mücbir sebepler nedeniyle kesintiye uğraması ve aynı tesis içinde farklı bir şeritte veya başka bir spor tesisinde devam ettirilmesi durumunda da ısınma ve alıştırmaya atışları yapılır.

16.5 Rakip takımın sahaya çıkmaması, çekilmesi veya diskalifiye edilmesi nedeniyle galip ilan edilen takımın ısınma veya alıştırmaya atışı yapma hakkı yoktur; bu atışlar gerçekleştirilemez.

16.6 Maç, pallino/jack'in D-D1 çizgisi üzerinde yan tahtalara eşit uzaklıkta konumlandırılmasıyla başlar. Bu konum zeminde kalıcı bir işaret ile belirtilmiş olmalıdır.

16.7 Maça (veya sonraki herhangi bir el/raunda) başlamak zorunda olan takım, ilk topunu sayı atışı, raffa atışı veya volo atışı olarak oynama hakkına sahiptir. Bu atışın geçersiz sayılması halinde, geçerli bir atış yapıncaya kadar (avantaj kuralının uygulanması sonucunda geçerli hâle gelen bir atış dâhil) yeni bir atış yapmak zorundadır.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 37 / 55 
---	--	--

16.8 İlk el/raunt iptal edilirse, pallino/jack maçın başlangıç noktasına yerleştirilerek aynı takım tarafından yeniden oynanır. Ancak daha önce bu hakkı kazanmış olan takımın ilk topu oynama hakkı saklıdır.

16.9 İlk elden sonraki rauntlarda pallino/jack, bir önceki rauntta bir veya daha fazla sayı kazanmış olan takım tarafından atılır.

Madde 17 – TOPLARIN OYNANMASI: SAYI ATIŞI, RAFFA VE VOLO

Bölüm 1: Genel Kurallar

17.1

a. İzin verilen üç atış türü şunlardır: sayı atışı (yaklaşma atışı), raffa atışı ve volo atışı.

b. Sayı atışı yapmak/genel olarak oynamak, kendi topunu pallino/jack'e mümkün olduğunca yaklaştırmayı amaçlamak anlamına gelir; aynı zamanda topu taktiksel olarak seçilmiş belirli bir konuma yerleştirmeyi de kapsar.

c. Raffa veya volo atışı yapmak, önceden ilan edilmiş bir topa (veya pallino/jack'e) vurmaya amaçlamak anlamına gelir.

i. Raffa ve volo atışlarının geçerli olabilmesi için oyuncu, yapmayı planladığı atış türünü ve vurmaya istediği topu hakeme önceden bildirmek zorundadır.

ii. Oyuncu atış türünü; yerleştirme atışından raffa atışına, raffa atışından volo atışına veya bunun tersine değiştirmek ya da vurulacak topu değiştirmek isterse, daha önce yaptığı bildirimi düzeltmek zorundadır. Aksi takdirde atılan top, avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında geçersiz sayılır.

17.2 Tüm müsabakalarda, oyundaki her oyuncuya kendi topunu oynaması için **30 saniye** süre verilir. Bu süre içinde top oyuncunun elinden çıkarılıp oyun alanına bırakılmazsa, saha hakemi sürenin dolmasına **10 saniye kala** standart işaret/el hareketi ile uyarıda bulunur ve süre dolduğunda aşağıdaki şekilde işlem yapar:

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 38 / 55 
---	--	---

Kıta Şampiyonaları, Dünya Şampiyonaları ve Takım Müsabakaları

(oyuncuların veya baş antrenörün kart kullanmasının zorunlu olduğu müsabakalar)

İhlal	Hakem Yaptırımı	Kullanılan Kart	Oyuncunun Atış Süresine Eklenecek Süre	Uygulama Notları
Birinci ihlal	Disiplin kartı verilmesi	Beyaz	+15 saniye	—
İkinci veya üçüncü ihlal	Varsa Turuncu Kartın (Oyun incelemesi) alınması	Turuncu	+1 dakika	Oyuncuda Turuncu Kart yoksa → Yeşil Kart uygulamasına geçilir.
Üçüncü, dördüncü veya beşinci ihlal	Varsa Yeşil Kartın (Mola) alınması	Yeşil	+2 dakika	Oyuncuda Yeşil Kart yoksa → atışın iptaline gidilir.
Sonraki ihlaller veya kart bulunmaması	Topun kesin olarak iptal edilmesi	—	Ek süre verilmez	Hiçbir oyuncunun elinde oynanacak top yoksa, takım kaptanı kendi takdirine bağlı olarak bir topu hakeme teslim eder.

Uluslararası Yarışmalar

İhlal	Hakem Yaptırımı	Verilen Kart	Oyuncuya Tanınan İlave Atış Süresi	Uygulama Notları
Birinci ihlal	Disiplin kartı verilmesi	Beyaz	+15 saniye	—
İkinci ihlal	Topun kesin olarak iptal edilmesi	—	İlave süre verilmez	Hiçbir oyuncunun elinde oynanacak top yoksa, takım kaptanı hakeme bir top verir.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 39 / 55 
---	--	--

a. Topların atılması için tanınan 30 (otuz) saniyelik süre aşağıdaki anlarda başlar:

- i. Bir topun veya pallino/jack'in atılmasının ardından, sayı belirlemek için gerekli ölçümlerin yapılması ve oyun unsurlarının konumlarını göstermek amacıyla sahada gerekli işaretlemelerin tamamlanmasından sonra saha hakeminin sayı vermesi ve "oyna" işaretini vermesiyle.
- ii. Bir el/raunt sonunda sayıların verilmesinden sonra, tüm oyuncular atış platformuna geri döndüğünde, yeni el için pallino/jack'in atılması amacıyla.
- iii. Pallino/jack'in durduğu konumun, hakem tarafından işaretlenerek geçerli kabul edilmesiyle; hakem ilk topun atılması için hazır bekler.

17.3 Bir oyuncu atışlarını tamamladıktan sonra, diğer oyuncuları veya hakemi engellemeden atış alanını terk etmeli ve orta çizgiyi (E-E1 çizgileri) geçmelidir. Daha sonra oyun alanının ön kısmında ve hakemin talimatlarına uygun bir konum almalıdır. Hakem gerektiğinde oyuncunun hareketlerini yönlendirebilir.

17.4 Atışlarını tamamlayıp orta çizgiyi geçmiş olan bir oyuncu, oynama sırası geldiğinde takım arkadaşlarıyla konuşmak amacıyla hareket edebilir ve geri dönebilir. Ancak oynanacak her atış için tanınan 30 saniyelik süreye uymak zorundadır. Her durumda, bir sonraki oyuncu atışını yapmadan önce E-E1 çizgilerini yeniden geçmelidir.

17.5 Bir oyuncu, çiftler veya üçlüler müsabakasında ilk topunu ya da bireysel müsabakada ilk üç topunu oynadıktan sonra;

- raffa veya volo atışında E-E1 çizgilerini,
- başarılı bir yaklaşma (sayı) atışından sonra ise D-D1 çizgilerini

geçerse, kendisine ilk olarak **beyaz kart ile uyarı** verilir ve sporcu belirlenmiş alanına geri dönmek zorundadır.

Aynı ihlalin ikinci kez yapılması durumunda da aynı işlem uygulanır. (Yerleştirme atışı sonrasında çizgiyi geçmek ile top atışı sonrasında çizgiyi geçmek eşdeğer kabul edilir; bu nedenle uyarılar takım oyunlarında da kümülatif olarak uygulanır.)

Bu tür bir ihlalin **üçüncü kez** gerçekleşmesi halinde, henüz oynanmamış olan top **avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla geçersiz sayılır**.

İhlal No.	Hareket	İlgili Çizgiler	Yaptırım
1. İhlal	Atış yapıldıktan sonra (çiftler/üçlülerde ilk topun veya teklerde ilk üç topun oynanmasından sonra) oyuncunun belirlenmiş çizgileri geçmesi.	Raffa veya volo atışı için: E-E1 çizgileri Sayı atışı için: D-D1 çizgileri	Birinci uyarı verilir ve oyuncunun belirlenmiş alanına dönmesi istenir.
2. İhlal	Aynı tür çizgi ihlalinin tekrarlanması. Sayı atışı ile raffa veya volo atışı sonrasında yapılan ihlaller ve takım müsabakalarındaki ihlaller birlikte değerlendirilir ve kümülatif olarak uygulanır.	Yukarıdaki gibi	İkinci uyarı verilir ve oyuncunun belirlenmiş alanına dönmesi istenir.
3. İhlalden itibaren	Atış sonrasında çizgilerin yeniden ihlal edilmesi.	Yukarıdaki gibi	Henüz oynanmamış olan top geçersiz sayılır.

17.6 Bir top, elden bırakıldıktan sonra oyun yönünde **B-B1 çizgisini geçtiğinde** usulüne uygun şekilde atılmış kabul edilir.

a. Bu nedenle, yerde duran (uygulamada yerinde kalan) veya B-B1 çizgilerinin ötesinde durduktan sonra tekrar alınıp oyun yönünde bırakılan bir top atılmış sayılmaz.

17.7 Doğrudan atılan (oyunun sonucu olarak değil) ancak **D-D1 çizgisini (dokuz metre)** geçmeyen bir top geçersizdir.

17.8 İlk atılan topu geçersiz ilan edilen takım, geçerli bir oyun yapıncaya veya tüm toplarını kullanıncaya kadar yeni bir top atmak zorundadır.

Bir takım, geçerli bir oyun gerçekleştiremeden tüm toplarını kullanmışsa, rakip takıma; daha önce oynanmış geçerli topların ve henüz oynanmamış topların toplamı kadar sayı verilir.

17.9 Avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında, daha önce atılmış top tamamen durmadan başka bir top oynanamaz; aksi halde oynanan top iptal edilir.

a. Aynı yaptırım uygulanmak üzere, hakem sayıyı vermeden önce de bir top oynanamaz.

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 41 / 55 
---	--	--

Bölüm 2: Sayı Atışı

17.10 Sayı atışı genel olarak, oyuncunun kendi topunu pallino/jack'e veya oyunun taktiksel gelişimi açısından avantaj sağlayan başka bir noktaya yaklaştırmasından oluşur.

17.11 Top elden çıkarılırken, oyundaki oyuncu, öndeki ayağı yerle temas hâlindeyken B-B1 atış çizgisini geçemez. (Kontrol, ayağın yerle temas ettiği anda yapılır; ayağın daha sonraki hareketleri dikkate alınmaz.) Aksi halde atılan top, avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında geçersiz sayılır. Bu çizgi yalnızca top atıldıktan sonra geçilebilir.

a. Oyuncu, atıştan önce elinde top varken yalnızca zemini düzeltmek amacıyla D-D1 çizgisine kadar ilerleyebilir.

b. Sporcu, çiftler veya üçlülerde ilk topunu, teklerde ise ilk üç topunu oynadıktan sonra D-D1 çizgisine kadar atış çizgisinin dışına çıkabilir.

c. Sporcu, raunddaki son kullanılabilir topunu oynadıktan sonra (çiftler veya üçlülerde ikinci top, teklerde dördüncü top), sahadaki sporcuların ve hakemin tam görüşünü engellemek amacıyla hareket hâlindeki kendi topunu en az 2 metre mesafe koruyarak takip edebilir.

Bölüm 3: Sayı Kazandıran Topların Hareketi ve Sayı Ölçümü

17.12 Topların veya pallino/jack'in yer değiştirmesi ve sayı ölçümleri, maçta kullanılan ölçüm çubuğu ile yapılmalıdır. Daha uzun mesafelerde ve/veya değerlendirilmesi zor durumlarda hakem; şerit metre (veya ölçüm tekerleği), lazer ölçüm cihazı, teleskopik ölçüm çubuğu, pergel benzeri ölçüm aleti ve kendi takdirine bağlı olarak yardımcı görevlilerin desteğini kullanabilir.

Ölçüm, kontrol edilecek unsurların konumları standart işaretlemeler kullanılarak zeminde işaretlendikten sonra yapılmalıdır.

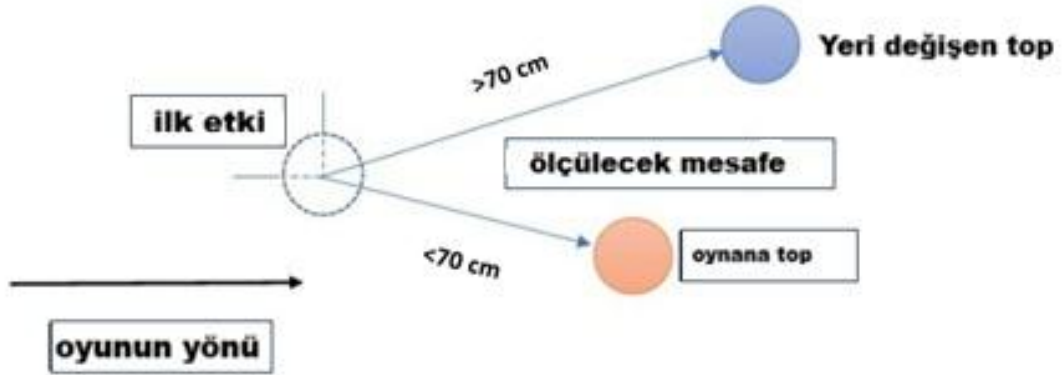
17.13 Atılan bir topun neden olduğu yer değiştirmeler sonucunda ve avantaj kuralına uygun olarak yapılan yeniden yerleştirme sırasında, söz konusu top yerinden oynatılmış başka bir oyun unsurunun (top veya pallino/jack) bulunduğu konuma gelirse ve bu unsurun eski konumuna geri yerleştirilmesi mümkün olmazsa, top yer değiştirme sonrasında bulunduğu konumda bırakılır.

17.14 Yer değiştirmeler aşağıdaki şekilde sınıflandırılır:

DOĞRUDAN TEMAS

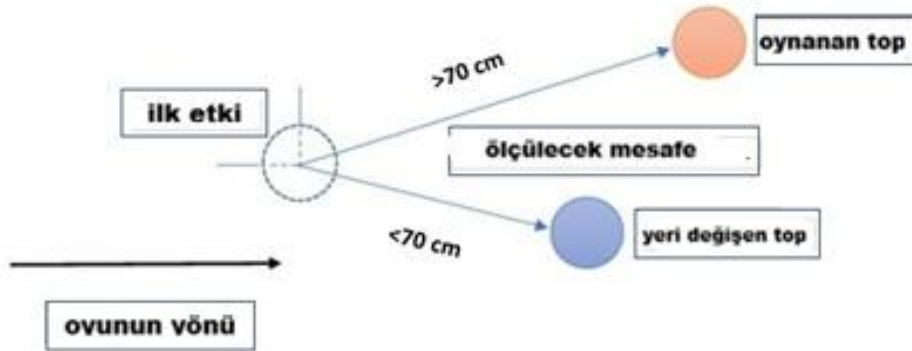
17.15 Doğrudan temas, hareketsiz bir oyun unsurunun (boccia veya pallino/jack), yalnızca ve münhasıran doğru şekilde atılmış bir boccia tarafından yerinden oynatılması olarak tanımlanır.

17.16 Atılan top, başka bir topa veya pallino/jack'e çarptığında bunlardan herhangi birini **70 cm'den daha fazla** yer değiştirirse, atış geçersiz sayılır ve yerinden oynatılan top avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla önceki konumuna geri yerleştirilir (Görsel 3).



[GÖRSEL 3 - DOĞRUDAN ETKİ >70 CM]
[İlk etki noktası → Yer değiştirilen parça >70 cm
Oynanan top <70 cm
Ölçülecek mesafeler]

a. Vurulan top 70 cm'den fazla hareket etmezse ancak atılan top, vurulan topa temas noktasından 70 cm'den fazla mesafede yörüngesine devam ederse, vurulan top orijinal konumuna geri döndürülürken atılan top mevcut konumunda kalır, avantaj kuralına tabi olarak (Görsel 4).



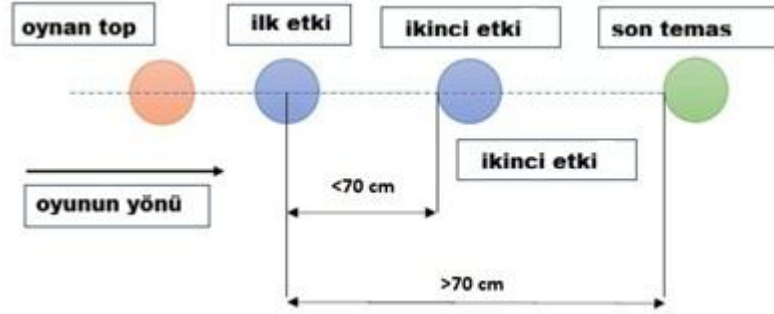
[GÖRSEL 4 - DOĞRUDAN ETKİ <70 CM]
[İlk etki noktası → Oynanan top >70 cm
Yer değiştirilen parça <70 cm
Ölçülecek mesafeler]

DOĞRUDAN “ZİNCİRLEME” TEMAS

17.17 Doğrudan “zincirleme” temas, birden fazla hareketsiz oyun unsurunun (toplar veya pallino/jack) yer değiştirmesi durumunu ifade eder; bu durumda yalnızca ilk yer değiştirme, isabetli şekilde atılmış top tarafından meydana getirilmiştir.

a. Sonraki yer değiştirmeler ise, ilk etkilenen unsurun diğer unsurlara çarpması sonucunda meydana gelir.

17.18 Atılan top, başka bir topa çarptıktan sonra bu topun başka bir topa veya pallino/jack’e çarpmasına neden olur ve bunlardan herhangi biri **70 cm’den fazla** yer değiştirirse, atış geçersiz sayılır ve yerinden oynatılan toplar **avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla** önceki konumlarına geri yerleştirilir (Şekil 5a).



[GÖRSEL 5A - İKİNCİ ÇARPIŞMA]

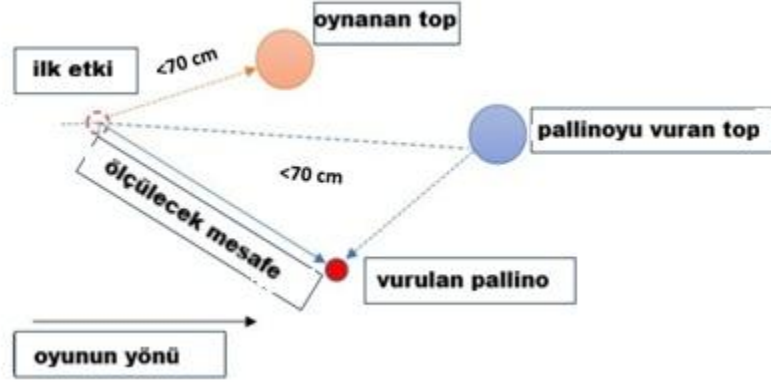
[Oynanan top → İlk etki <70 cm → İkinci etki → Son vurulan parça >70 cm
Oyun yönü]

17.19 Atılan bir top pallino/jack’e çarpar ve onun başka bir topa çarpmasına neden olursa, aşağıdaki ölçümler yapılmalıdır (bkz. Şekil 5b):

a. Pallino/jack’in ilk konumundan çarpılan topa kadar olan mesafe ölçülür. Bu mesafe **70 cm’den fazla** ise, atılan top geçersiz sayılır ve yerinden oynatılan unsurlar avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla ilk konumlarına geri yerleştirilir.

b. Pallino/jack’in ilk konumundan doğrudan son konumuna kadar olan mesafe ölçülür. Bu mesafe **70 cm’den fazla** ise, atılan top geçersiz sayılır ve yerinden oynatılan toplar avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla ilk konumlarına geri yerleştirilir. Mesafe **70 cm’den az** ise bir sonraki ölçüme geçilir.

c. Pallino/jack’in ilk konumundan atılan topa kadar olan mesafe ölçülür (bu durumda mesafe 70 cm’den azdır). Eğer bu mesafe 70 cm’den fazla olsaydı, atılan top bulunduğu konumda kalır, yerinden oynatılan toplar ise avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla ilk konumlarına geri yerleştirilirdi.



[GÖRSEL 5B - PALLINO/JACK ÇARPIŞMASI ÖLÇÜMLERİ]

[Pallino orijinal konum → Vurulan top

Pallino orijinal → Son konum

Pallino orijinal → Atılan top]

DOĞRUDAN TEMAS (ZİNCİRLEME OLMAYAN)

17.20 Doğrudan, ancak “zincirleme” olmayan temas; birden fazla hareketsiz oyun unsurunun (toplar veya pallino/jack) tamamının, isabetli şekilde atılmış tek bir top tarafından doğrudan yerinden oynatılması durumunu ifade eder.

17.21 Atılan top, önceki iki durumdan hiçbirine girmeksizin bir veya daha fazla oyun unsurunu hareket ettirir ve ilk temas ettiği unsurun işaretli konumundan itibaren **70 cm’den fazla** mesafe kat ederse, atılan top bulunduğu konumda kalır; ancak hareket ettirdiği unsurlar avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla ilk konumlarına geri yerleştirilir (Görsel 6).

a. Yapılması gereken ölçümler şunlardır:

i. Yerinden oynatılan her bir unsurun ilk konumundan ne kadar uzaklaştığının ölçülmesi.

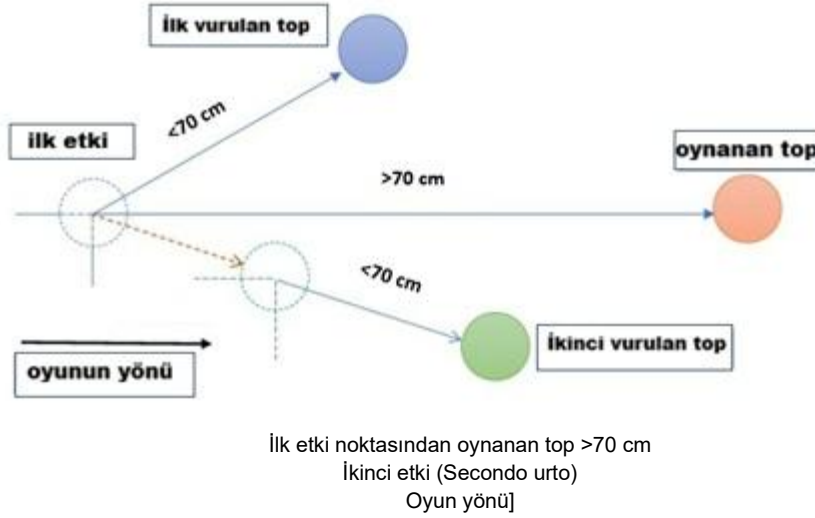
1. Mesafe **70 cm’den fazla** ise, atılan top geçersiz sayılır ve yerinden oynatılan unsurlar avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla önceki konumlarına geri yerleştirilir; başka bir ölçüm yapılmasına gerek yoktur.

2. Mesafe **70 cm’den az** ise, bir sonraki ölçüme geçilir.

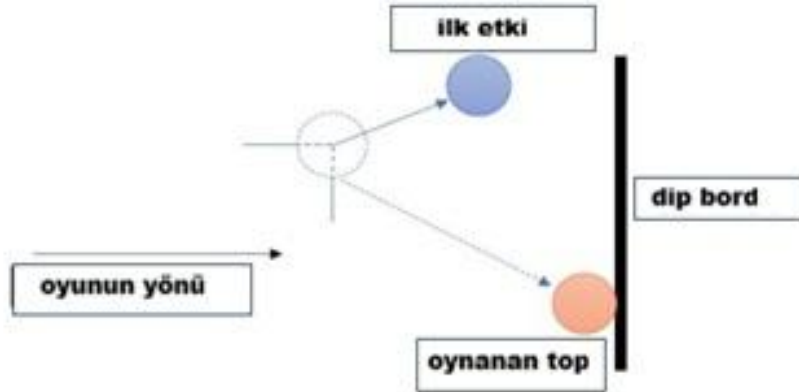
ii. İlk temas noktasından, atılan topun hareketinin sona erdiği noktaya kadar olan mesafenin ölçülmesi.

1. Mesafe **70 cm’den fazla** ise, atılan top bulunduğu konumda kalır; ancak yerinden oynatılan tüm topolar avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla ilk konumlarına geri yerleştirilir ve başka bir ölçüm yapılmasına gerek yoktur.

2. Mesafe **70 cm’den az** ise, herhangi bir ihlal meydana gelmemiştir.



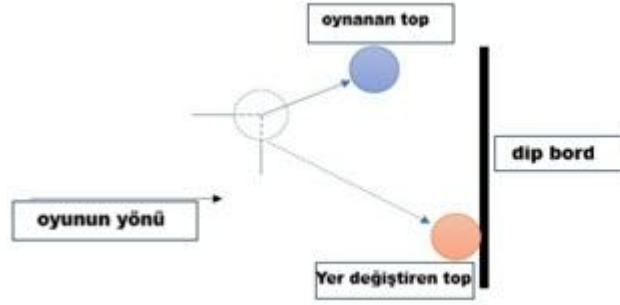
17.22 Bir atış, hareketi sırasında yer değiştirmelere neden olduktan sonra arka tahtaya temas ederse, **avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında geçersiz sayılır** (Görsel 7).



[GÖRSEL 7 - ARKA BORD TEMASI (Yer değiştirmeden sonra)]

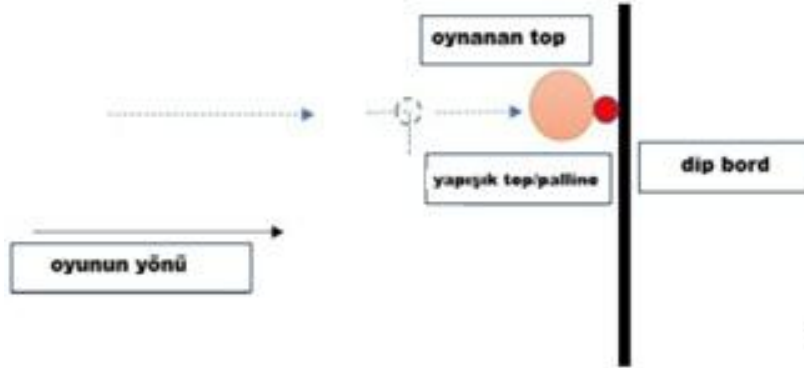
[Yer değiştirilen parça → İlk etki
Oynanan top → Arka bord
Oyun yönü]

17.23. Koşusu sırasında yer değiştirildikten sonra arka borda dokunan bir atılan top düzensizdir, avantaj kuralı dışında (Görsel 8).



[G6RSEL 8 - ARKA BORD TEMASI (Yer deęiřtirilerek) - devam]
[Oynanan top → Yer deęiřtirilen para → Arka bord
Oyun y6nu]

- a. Bu kural, **arka tahtaya itilmiř olan pallino/jack iin de geerlidir** (tek cisim olarak deęerlendirilir; řekil 9–10).



řekil 9



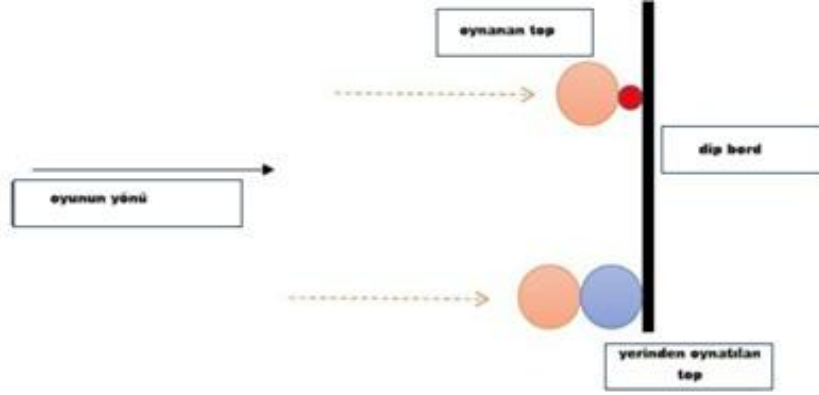
řekil 10

[G6RSEL 9 - TEK PARA (PALLINO/JACK ARKA BORD)]
[Oynanan top + Pallino/jack = Tek para → Arka bord Oyun y6nu]

[G6RSEL 10 - OKLU ETKİ (PALLINO/JACK ARKA BORD)]
[Oluřan etkiler → Oynanan top → Yer deęiřtirilen para +
Pallino/jack → Arka bord Oyun y6nu]

17.24 Bir atışın, arka tahtaya dayanmış durumda bulunan hareketsiz bir oyun unsuruna (top veya pallino/jack) temas ederek durması, **avantaj kuralının uygulandığı durumlar dışında faul sayılır** (Görsel 10).

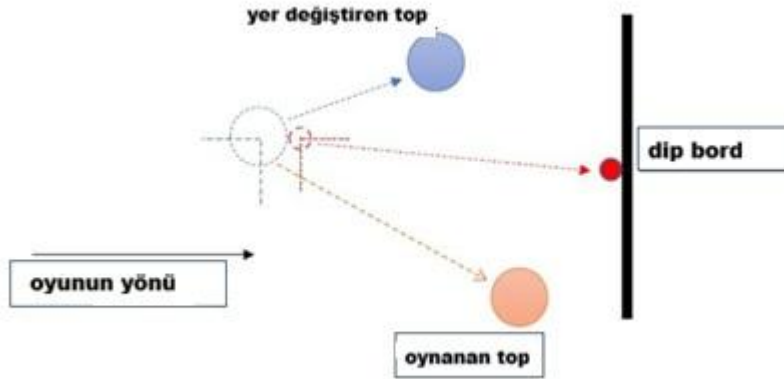
a. Atışın geçersiz sayılması halinde, yerinden oynatılmış olan tüm toplar önceki konumlarına geri yerleştirilmelidir.



[GÖRSEL 10 - ÇOKLU ETKİ (PALLINO/JACK ARKA BORD) - devam]

[Oynanan top → Yer değiştirilen parça + Pallino/jack → Arka bord
Oyun yönü]

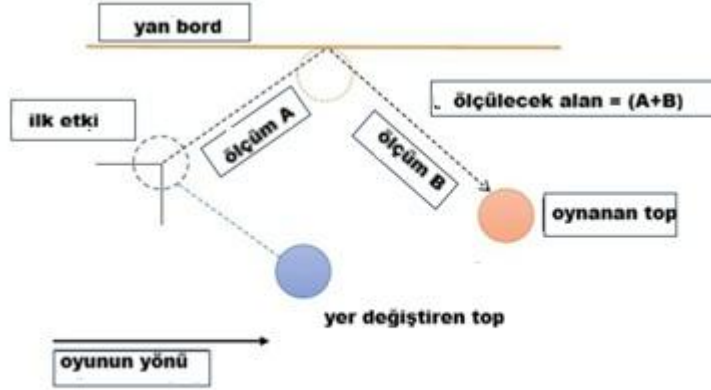
17.25 Atış, yukarıda belirtilen diğer kurallara tabi olmak kaydıyla; ne atılan topun ne de çarptığı diğer topların arka tahtaya temas etmediği ve arka tahtaya itilmiş veya hâlihazırda arka tahtaya dayanmış başka bir topun parçası hâline gelmediği durumlarda **geçerlidir** (Görsel 11)



[GÖRSEL 11 - HAREKETSİZ PARÇAYA ÇARPARAK ARKA BORD]

[Oynanan top → Yer değiştirilen parça
Oynanan top + Pallino/jack → Arka bord Oyun yönü]

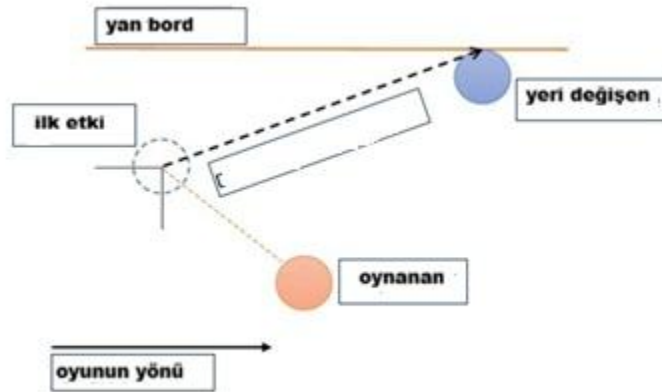
17.26 Atılan top, diğer toplar veya pallino/jack; bir çarpışma sonucunda hareket hâlindeyken yan tahtalara temas ederse, hareketlerin geçerliliğini doğrulamak amacıyla **ilk temas noktasından tahtaya temas noktasına kadar olan mesafe** ile **bu noktadan ilgili topun çevresine kadar olan mesafe** ölçülmelidir (Görsel 12).



[GÖRSEL 12 - GEÇERLİ ATIŞ (Arka bord teması yok)]

[Yer değiştirilen parça
Oynanan top (arka borda dokunmamış)
Oyun yönü]

17.27 Çarpılan topun, pallino/jack'in veya atılan topun yan tahtaya temas ederek ona dayanmış durumda durması hâlinde, ölçüm; çarpışmadan önce topun bulunduğu işaretlenmiş noktadan, yan tahtayla temas noktasına kadar yapılmalıdır (Şekil 13).



[GÖRSEL 13 - YAN BORDA TEMAS EDEREK DURMA]

[Yan bord
İlk etki → Ölçülecek mesafe
Yer değiştirilen parça (borda temas ederek duran)
Oynanan top
Oyun yönü]

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 49 / 55 
---	--	--

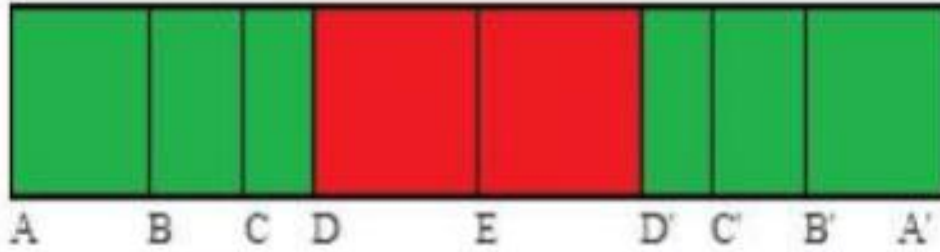
Bölüm 4: Raffa Atışı

17.28 Raffa atışı, saha hakemine önceden bildirilmiş olmak kaydıyla, rakip bir topa, kendi topuna veya pallino/jack'e; doğrudan ya da zeminden yararlanılarak vurulmasından oluşur.

17.29 Raffa atışına Pallino/jack'e,

- Pallino/jack ile birlikte hedef oluşturan toplara, geçerli oyun alanının herhangi bir noktasında,

• Ve yalnızca karşı yarı sahada bulunan **D-D' çizgisinin ötesindeki** toplara izin verilir (şekilde yeşil alan). D ve D' çizgileri arasında bulunan (veya bu çizgilere temas eden) ve yukarıda belirtilen durumlara girmeyen toplara ise **Raffa atışı yapılamaz** (Görsel 14'te kırmızı alan).

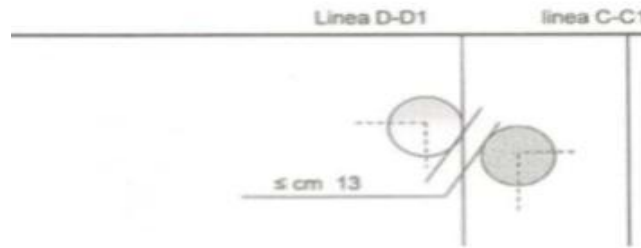


[GÖRSEL 14 - RAFFA ATIŞI İZİN VERİLEN ALANLAR]

[A-B-C-D-E-D1-C1-B1-A1 çizgileri]

Yeşil alan: Raffa izin verilen alan (D-D1 çizgisi ötesi) Kırmızı alan: Raffa yasak alan (D-D1 çizgileri arası)]

17.30 Nötr bölge **D-D'** içerisinde bulunan hedef topa yalnızca **havadan** vurulabilir. D-D' çizgisinin ötesinde bulunan bir topa yapılan **Raffa atışı**, hedef topa ulaşmadan önce başka bir topa temas ederse **geçersizdir** (Şekil 15).



[GÖRSEL 15 - NÖTR BÖLGEDEKİ HEDEF TOP]

[Linea D-D1 / linea C-C1 ≤ cm 13 (13 cm veya daha az) Hedef top (nötr bölgede) + Vuran top (D-D1 ötesinde)]

Aşağıdaki tarihten itibaren yürürlüğe girecektir: 01/06/2027

Aşağıdaki değişiklik yürürlüğe girecektir:

Raffa atışına, geçerli oyun sahasının herhangi bir konumunda bulunan tüm toplar için izin verilecektir.

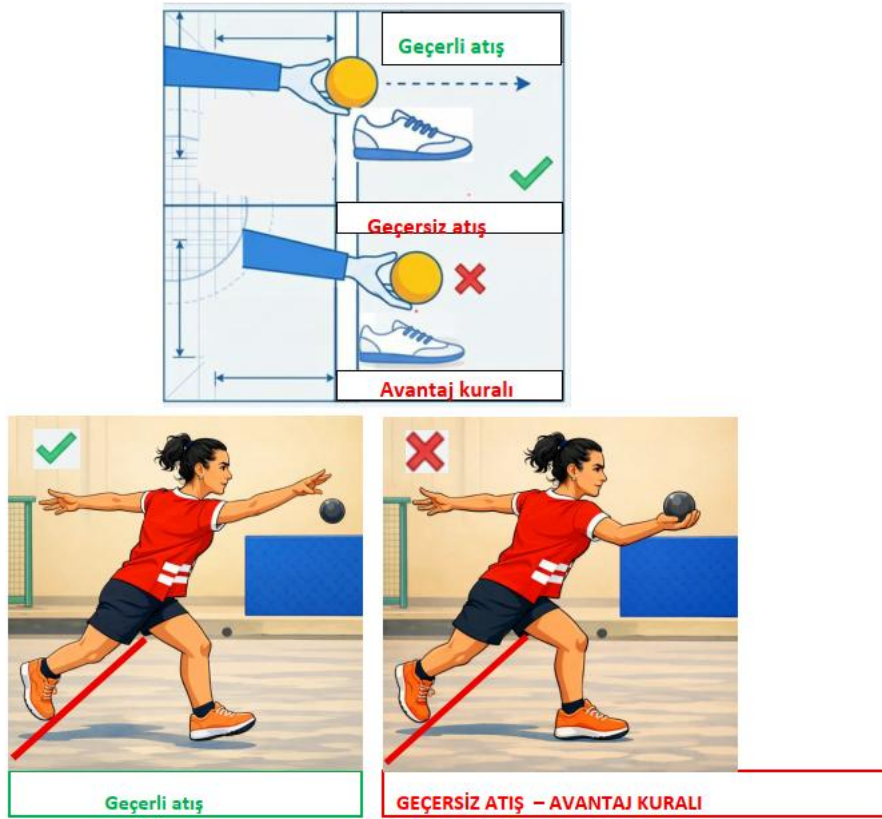
17.31 Bir Raffa atışının geçerli sayılabilmesi için oyuncu, B-B1 çizgisinin içinde dururken, bu belgede belirtilen uluslararası standart işaret ve jestleri kullanarak vurmak istediği topu hakeme bildirmeli ve atışı yapmadan önce hakemin onayını beklemelidir. Aksi takdirde atış geçersiz sayılır ve yerinden oynatılmış olabilecek tüm toplar, avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla önceki konumlarına geri yerleştirilir.

01/08/2026 tarihinden itibaren yürürlükte

Geçerli atış beyanları şunlardır:

- a. pallino/jack;
- b. sayıdaki top (birinci sayı topu);
- c. ikinci sayı topu ve bu şekilde devam eder.

17.32 Raffa atışı sırasında oyuncular, topu elden çıkarmadan önce (top artık ele temas etmemelidir) yere temas eden öndeki ayaklarıyla **B-B1 atış çizgisini geçemezler**. Aksi takdirde atış, avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla geçersiz sayılır. Hakemin değerlendirmesi, top elden çıkarılmadan hemen önce yere temas eden son ayağın bulunduğu ana göre yapılır. Buna göre, oyuncunun ayakları topun bırakıldığı anda yerle temas etmiyorsa, ön ayağı çizgiyi geçmiş olsa bile atış **GEÇERLİ** kabul edilir.



[GÖRSEL 16 - RAFFA ATIŞI GEÇERLİLİK KURALLARI]

[Geçerli Atış]

[Geçersiz Atış]

[Avantaj Kuralı]

[Atış çizgisi, ayak pozisyonları, topu bırakma anı]

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 51 / 55 
---	--	--

a. Oyuncunun öndeki ayağının doğru konumda olup olmadığının denetlenmesi, Saha Hakeminin ve aynı şekilde tüm hakem ekibinin (Hakem Koordinatörü, Maç Direktörü ve Turnuva Direktörü) sorumluluğundadır. Ancak diğer oyun sahalarına atanmış saha hakemleri bu kapsamın dışındadır.

b. Her atışta çizgi ihlallerinin daha doğru şekilde denetlenebilmesi amacıyla, maç veya turnuva yetkilileri hakem ekibinden bir veya daha fazla hakemi bu çizgileri kontrol etmek ve yönetmek üzere görevlendirebilir. Bu amaçla görevlendirilen hakemler “**çizgi hakemi**” olarak adlandırılır.

17.33 B-B1 çizgisi içerisinde yapılan bir Raffa atışında topun D-D1 çizgisini geçmesi gerekir. Bu çizgi üzerinde veya öncesinde duran bir top geçersiz sayılır ve avantaj kuralı hariç olmak üzere yerinden oynatılmış tüm unsurlar ilk konumlarına geri yerleştirilir.

17.34 Bir Raffa atışıyla gönderilen topun, herhangi bir unsura temas etmeden önce doğrudan arka tahtaya veya önce yan tahtaya ardından arka tahtaya temas etmesi hâlinde atış, avantaj kuralı uygulanmaksızın geçersiz sayılır; top geri döndükten sonra başka toplara veya pallino/jack’e temas etse dahi sonuç değişmez.

17.35 Beyan edilen hedefin **13 cm** içerisinde bulunan toplar bir “**hedef**” oluşturur. Saha Hakemi, atışa izin vermeden önce, bu belgede belirtilen uluslararası standart işaret ve jestleri kullanarak hangi topların belirtilen topa 13 cm mesafede bulunduğunu ve dolayısıyla “hedef” oluşturduğunu göstermelidir.

a. Atışın geçerli sayılabilmesi için, oyuncunun ilk olarak beyan edilen unsura veya hedef unsur(lar)a temas etmesi gerekir. Bu unsur(lar) yerlerinden oynamasa veya oyun sonucunda tekrar ilk konumlarına dönse bile durum değişmez. Aksi hâlde, avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla yerinden oynatılan unsur eski yerine geri yerleştirilir.

Bölüm 5: Volo Atışı

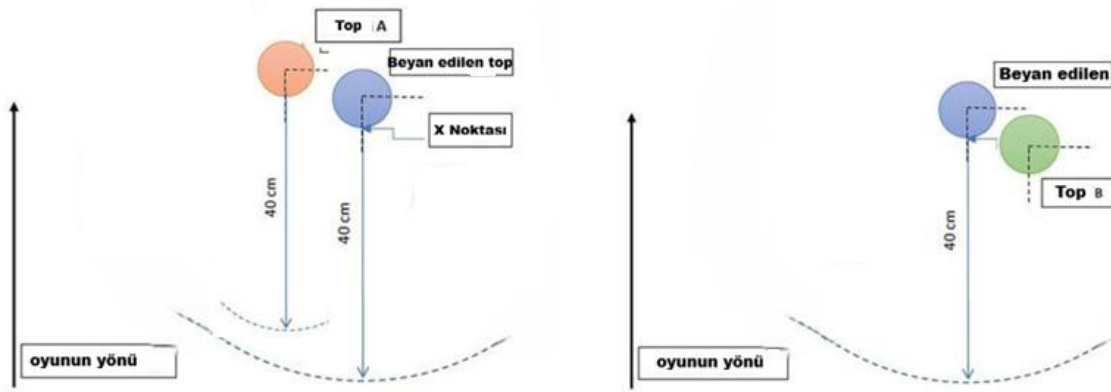
17.36 Volo atışı; oyuncunun, bu belgede belirtilen uluslararası standart işaret ve jestleri kullanarak önceden Saha Hakemine bildirimde bulunması şartıyla, rakip veya kendi topuna ya da pallino/jack’e doğrudan veya oyun yüzeyinin belirli bir bölümünden yararlanarak vurmasından oluşur.

17.37 Volo atışına, geçerli oyun sahasının herhangi bir konumunda bulunan tüm toplar üzerinde izin verilir.

17.38 Bir Volo atışının geçerli sayılabilmesi için oyuncu, B-B1 çizgisi içerisinde dururken, bu belgede belirtilen uluslararası standart işaret ve jestleri kullanarak vurmak istediği topu beyan etmeli ve Saha Hakeminin, beyan edilen topun ön tarafında oyun yönüne göre, merkezi topa teğet olan ve 40 cm yarıçaplı bir dairesel yay çizmesini (bkz. Şekil 17, Nokta X) ve atış izni vermesini beklemelidir.

Aksi takdirde, atılan top geçersiz sayılır ve yerinden oynatılmış olabilecek tüm unsurlar, avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla, önceki konumlarına geri yerleştirilir.

- a. Beyan edilen topun ötesinde bulunan tüm toplar için (**A topu, Şekil 17**), söz konusu topa yapılacak volo atışında geçerli vuruş alanını gösterecek şekilde **40 cm'lik bir yay** çizilmelidir.
- b. Beyan edilen topun önünde bulunan tüm hedef toplar için (**B topu, Şekil 17**), ayrıca bir dairesel yay çizilmesine gerek yoktur; çünkü geçerli vuruş alanı yalnızca ve münhasıran topun önünde yer alan ve beyan edilen top için daha önce işaretlenmiş olan alandır.



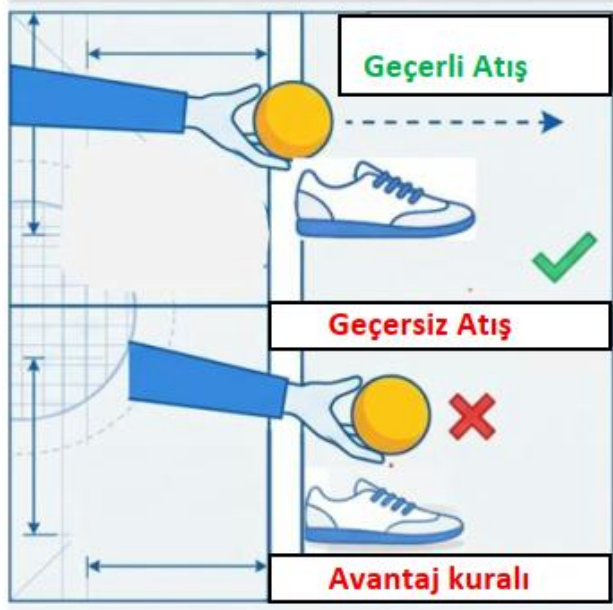
17.39 Geçerli atış beyanları şunlardır:

- a. Pallino/Jack
- b. Sayıdaki top (birinci sayı topu)
- c. İkinci sayı topu ve bu şekilde devam eden diğer toplar.

17.40 Atış sırasında oyuncular, topu elden çıkarmadan önce (top artık ele temas etmemelidir) yere temas eden öndeki ayaklarıyla **C-C1 atış çizgisini geçemezler**. Aksi takdirde atış, **avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla geçersiz sayılır**.

Hakemin değerlendirmesi, top serbest bırakılmadan hemen önce **yere temas eden son ayağın** bulunduğu ana göre yapılır.

Buna göre, **oyuncunun ayakları topun bırakıldığı anda yerle temas etmiyorsa, ön ayağı çizgiyi geçmiş olsa bile atış GEÇERLİ kabul edilir**.



GEÇERLİ ATIŞ



GEÇERSİZ ATIŞ – AVANTAJ KURALI

 CBI CONFEDERAZIONE BOCCISTICA INTERNAZIONALE PUNTO - RAFFA - VOLO	OYUNUN ULUSLARARASI KURALLARI RAFFA	CBI-R003.1 Rev 1 Onaylandı 22/05/2026 Sayfa 54 / 55 
---	--	--

a. Oyuncunun öndeki ayağının doğru konumda olup olmadığının denetlenmesi, **Saha Hakeminin** ve aynı şekilde tüm hakem ekibinin (**Hakem Yöneticisi, Maç Direktörü ve Turnuva Direktörü**) yetki ve sorumluluğundadır. Ancak diğer oyun sahalarında görev yapan saha hakemleri bu kapsamın dışındadır.

b. Her atışta çizgi ihlallerinin daha doğru şekilde takip edilebilmesi amacıyla, maç veya turnuva yönetimi hakem ekibinden bir veya daha fazla hakemi bu ihlalleri denetlemek ve yönetmek üzere görevlendirebilir. Bu amaçla görevlendirilen hakemler “**çizgi hakemi (linesman)**” olarak adlandırılır.

17.41 Beyan edilen topun **13 cm** içerisinde bulunan unsurlar bir “**hedef (target)**” oluşturur. Saha Hakemi, atışa izin vermeden önce, bu belgede belirtilen uluslararası standart işaret ve jestleri kullanarak, hangi unsurların beyan edilen topa **13 cm veya daha yakın mesafede** bulunduğunu ve dolayısıyla bir “hedef” oluşturduğunu belirtmelidir.

b. Atışın geçerli sayılabilmesi için, oyuncu tarafından beyan edilen unsurun veya hedef unsur(lar)ın ilk vurulan unsur olması gerekir. Bu unsur(lar) başlangıç konumlarından ayrılmasalar veya oyun sonucunda tekrar aynı konuma dönseler dahi durum değişmez. Aksi halde, yerinden oynatılan unsur **avantaj kuralı saklı kalmak kaydıyla** eski yerine geri yerleştirilir.

Madde 18 – Eşitliğin Bozulmasını Gerektiren Durumların Yönetimi

18.1 Kuralların öngördüğü yarışmalarda;

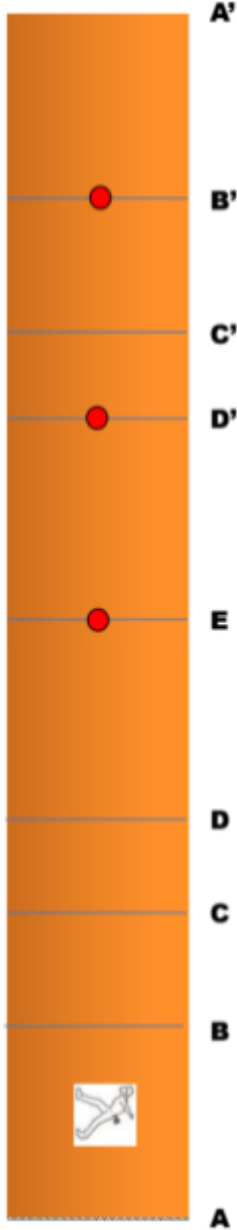
Örnekler:

- Eleme grubu aşamaları (birden fazla maçın oynandığı ve bunların sonucunda yükselme veya elenmenin belirlendiği sistemler),
- Eşitlik halinde, doğrudan karşılaşma sonuçlarına göre bir veya daha fazla takımın belirlenmesini gerektiren durumlar,

hedefe atış (target shooting) yoluyla bir eşitlik bozma (tie-break) uygulaması aşağıdaki şekilde gerçekleştirilir:

- Atış sırasını belirlemek için kura çekilir.
- Gerekli olduğu durumlarda ısınma bölümü uygulanır.
- **Raffa ve Volo atışları dönüşümlü olarak yapılır.** Her sporcu aşağıda belirtilen sisteme göre sırayla **birer atış** kullanır.

Madde 18 – Eşitlik Bozma (Tie-Break) Atışları



Hedef topun yerleştirileceği noktalar:

- E çizgisinin merkezi
- D' çizgisinin merkezi
- B' çizgisinin merkezi

18.2 Tekler

Her sporcu 3 mesafenin her birinden 2 atış yapar. Toplam 6 atış.

E: A/B/C/A/B/C

D': A/B/C/A/B/C

B': A/B/C/A/B/C

18.3 Çiftler

Takım başına toplam 6 atış.

E: A1/B1/C1/A2/B2/C2

D': A1/B1/C1/A2/B2/C2

B': A1/B1/C1/A2/B2/C2

18.4 Üçlüler

Takım başına toplam 9 atış.

E: A1/B1/C1/A2/B2/C2/A3/B3/C3

D': A1/B1/C1/A2/B2/C2/A3/B3/C3

B': A1/B1/C1/A2/B2/C2/A3/B3/C3

18.5 Eşitlik devam ederse, pallino/jack D' çizgisinin merkezine yerleştirilir ve kazanan belirleninceye kadar aynı sıra ile atışlara devam edilir.