



**Regolamento tecnico
di
Bocce
del settore agonistico**

(edizione luglio 2018)

Premessa

Il presente regolamento tecnico è basato sulle regole adottate dalla Federazione Italiana Bocce (FIB) ed adattate alle esigenze degli atleti con disabilità intellettiva e relazionale (DIR). Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda pertanto al regolamento ufficiale della FIB.

Il presente regolamento è pubblicato sul sito federale (www.fisdir.it) e quindi deve intendersi integralmente conosciuto e accettato dalle società sportive praticanti la disciplina. Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

La disciplina delle bocce è strutturata secondo il seguente schema regolamentare:

<i>disciplina</i>	<i>settori</i>	<i>classificazione federale</i>	<i>campionati italiani</i>	<i>Categorie</i>		
				<i>sportive</i>	<i>sessu</i>	<i>età</i>
BOCCE	settore agonistico	disciplina agonistica	assoluti	C21°	NO	NO
				assoluta	NO*	NO
				elite	NO	NO
	settore promozionale	disciplina promozionale	promozionali	NO	NO	NO

*Nota art. pag. 13

Requisiti generali di partecipazione alle gare agonistiche

I requisiti generali di partecipazione alle competizioni sono contenuti nel “Regolamento dell’attività federale” e nel “Regolamento Sanitario e delle Classificazioni” della FISDIR cui si rinvia integralmente.

In particolare si evidenzia:

- Sono ammessi a partecipare alle gare solo gli atleti che all’atto del primo tesseramento producano idonea documentazione che attesti lo status del proprio disagio intellettivo (art. 2 del “Regolamento Sanitario e della Classificazioni” della FISDIR),
- il limite di età per partecipare alle gare agonistiche è fissato in 8 anni. L’età deve essere compiuta all’inizio della stagione sportiva.
- gli atleti ai fini della tutela sanitaria devono essere in possesso del “certificato di idoneità allo sport agonistico adattato ad atleti disabili” (art. 3 del “Regolamento Sanitario e della Classificazioni” della FISDIR),
- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti “agonisti” (DIRa) nella disciplina delle bocce (art. 3 del “Regolamento dell’attività federale”),
- gli atleti devono essere in regola con il versamento delle previste “tasse gara” (art. 14 del “Regolamento dell’attività federale”).

Regolamento tecnico del settore agonistico

a) Categorie

Le competizioni a carattere agonistico sono riservate a quegli atleti che hanno la capacità di ottemperare completamente al regolamento FIB con gli adattamenti in seguito specificati.

Non è prevista la suddivisione degli atleti per sesso.

Qualora siano iscritte almeno 6 atlete e/o 3 coppie di sesso femminile è prevista l'indizione del Campionato "Femminile" FISDIR.

Allo stesso modo qualora risultino iscritti almeno 4 atleti C21 (down) e/o 3 coppie C21 è prevista l'indizione del Campionato "C21" FISDIR.

La categoria di età è UNICA.

b) Gare

Le competizioni a carattere agonistico comprendono le seguenti gare:

- Specialità Raffa individuale > uno contro uno, con 4 bocce per giocatore;
- Specialità Raffa coppie > due contro due, con 2 bocce per giocatore.

c) Iscrizioni

L'iscrizione alle gare agonistiche è libera.

Le Società Sportive, prendendo in considerazione quanto sopra descritto, e valutando oggettivamente il grado di preparazione dei propri atleti attraverso il test riportato in calce al presente regolamento, provvederanno autonomamente all'iscrizione degli stessi in ambito promozionale o agonistico.

d) Formula di svolgimento delle gare

La formula di svolgimento delle gare sarà stabilita dal Responsabile Tecnico Federale (Direttore di Gara) della manifestazione alla chiusura del termine previsto per le iscrizioni da parte delle società e comunicato alle stesse in occasione della prima riunione tecnica.

e) Giudici di gara

I giudici di gara preposti ad assicurare il corretto svolgimento della manifestazione possono essere di estrazione della FSN CONI corrispondente che di un Ente di Promozione Sportiva a condizione che in quest'ultimo caso l'EPS abbia istituito l'albo dei giudici di gara.

I giudici di gara hanno completa autonomia giudicante e competenza esclusiva nell'applicare le regole contenute nel presente regolamento, nei regolamenti particolari delle manifestazioni e nelle disposizioni degli organi federali competenti, senza alcun vincolo di subordinazione.

A questi deve essere affiancato un “Responsabile Tecnico Federale” della manifestazione, denominato “Direttore di Gara”, scelto tra i tecnici di bocce abilitati dalla FISDIR, con il compito di sovrintendere al corretto svolgimento delle gare e interfacciarsi con i giudici FIB.

f) Classifiche e Premiazioni

Per ogni gara agonistica sarà redatta una classifica assoluta. In tutte le gare ufficiali (Campionati Provinciali/ Regionali/ Italiani e in tutte le altre manifestazioni autorizzate dalla federazione) deve essere prevista e svolta la premiazione individuale di ogni gara del 1° classificato (medaglia d’oro), 2° classificato (medaglia d’argento), 3^ classificato (medaglia di bronzo).

g) Regole Generali

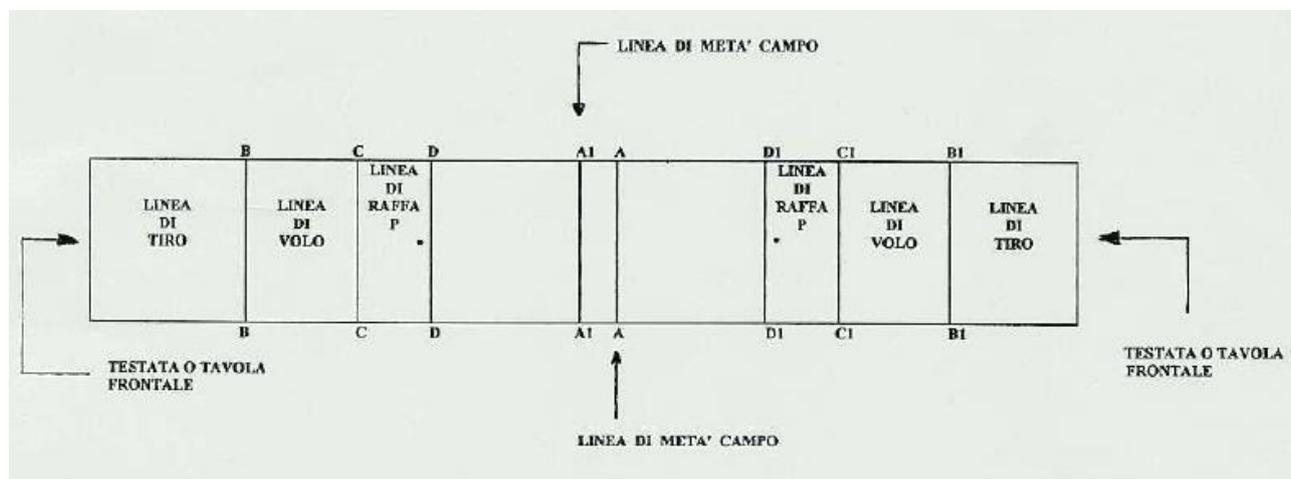
Art. 1 – CAMPO DI GIOCO

Il gioco delle bocce deve essere praticato su terreno piano perfettamente livellato, diviso in corsie regolari delimitate da tavole perimetrali di legno, o di altro materiale non metallico, con altezza uniforme di cm. 25, e con tolleranza in eccesso od in difetto di cm. 10. La lunghezza delle corsie di gioco può variare da mt. 28 a mt. 22; la larghezza da mt. 5.00 a mt. 3.00.

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

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

Premesso che dette linee vanno collocate differentemente sul campo di gioco in rapporto alla sua larghezza, una corsia ideale di gioco (mt. 27) è contraddistinta dalle seguenti linee:



BB – B1B1 LIMITE MASSIMO LANCIO BOCCIATA RAFFA E LANCIO BOCCIA A PUNTO
LIMITE MASSIMO PALLINO VALIDO LANCIATO ALL’INIZIO DI OGNI GARA

CC – C1C1 LIMITE MASSIMO LANCIO BOCCIATA VOLO

DD – D1D1 LINEA DI BOCCIATA DI RAFFA

AA – A1A1 LINEA DI META’ CAMPO 14mt

P PALLINO VALIDO NELL’OLTREPASSARE LE LINEE DI META’ CAMPO A1A1 – AA

Art. 2 - BOCCE E PALLINO

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

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

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

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

Art. 3 - DURATA E PUNTEGGIO

La partita del Singolo ha la durata di 20' (minuti), oppure termina al raggiungimento di 12 punti; la partita della Coppia ha la durata di 30' (minuti), oppure termina al raggiungimento di 12 punti.

In casi particolari è facoltà del Direttore di Gara modificare la durata del tempo di gioco delle partite e/o modificare il punteggio da raggiungere rispetto a quanto previsto.

Art. 4 - I GIRONI

I gironi saranno composti da un minimo di 3 coppie/singoli ad un massimo di 8 coppie/singoli. Un Atleta della Coppia iscritta alla manifestazione, non può partecipare alla gara del Singolo

Art. 5 - FORMAZIONI

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

Art. 6 - LINEA DI LANCIO

Il lancio deve essere eseguito senza oltrepassare con il piede la linea di tiro BB-B'B' (fig.art.1). La boccia in questo caso non è valida, salvo regola del vantaggio.

Art. 7 - I GIUDICI DI GARA: l'Arbitro – il Giudice di gara – il Direttore di Gara

All'**Arbitro** compete la direzione della singola partita; al **Giudice di gara** il controllo generale della regolarità formale e sostanziale di una partita prestabilita; al **Direttore di Gara** la direzione della intera manifestazione, nonché l'adozione di provvedimenti insindacabili in merito ad episodi non rientranti nella sfera di competenza dell'Arbitro e del Giudice di gara.

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

I tre Giudici di gara anzidetti debbono operare in rapporto di stretta collaborazione, ancorché spetti al Direttore di Gara emettere giudizio inappellabile in caso di disaccordo tra l'Arbitro ed il Giudice di gara

Art. 8 – TABELLONI GARE

I tabelloni delle gare, preparati dopo il sorteggio, verranno compilati dal Direttore di Gara 24 ore prima dell'inizio delle partite ed esposti agli interessati prima dell'inizio delle gare stesse.

Gli atleti iscritti o i loro allenatori sono obbligati a controllare i tabelloni esposti per verificare l'orario delle gare a cui sono interessati ed il relativo numero di corsia.

Salvo diverse disposizioni gli atleti devono attenersi scrupolosamente a quanto scritto sui tabelloni esposti.

Non sono previste, per nessun motivo, iscrizioni e sostituzioni sul campo di gara.

Qualora per motivi organizzativi il giudice di gara decidesse di anticipare o posticipare le gare, questi lo comunicherà in tempo utile e gli incontri verranno annunciati "per chiamata".

Ogni giocatore dovrà presentarsi al campo di gioco cinque minuti prima dell'inizio della gara.

Sono concessi 3 minuti di riscaldamento prima dell'inizio della gara stessa.

In attesa dell'avversario il giocatore può scaldarsi con il suo allenatore, compagno di squadra o altra persona scelta.

L'atleta ritardatario avrà diritto al riscaldamento per tanti minuti quanti ne mancano all'inizio della gara stessa.

Ogni controversia riguardante tenuta di gioco, eventuali scorrettezze o regolamento di gioco, dovrà essere tempestivamente segnalata all'Arbitro designato che sarà l'unico interlocutore per tali problemi.

Art.8 Bis. TABELLONI GARE

In ogni fase degli eventi ufficiali di Bocce la classifica è stabilita con l'attribuzione di:

- 2 punti per ogni gara vinta;
- 1 punto in caso di risultato pari;
- 0 punti in caso di sconfitta.

Se due o più atleti/ coppie concludono le gare a parità di punteggio, l'attribuzione dei posti nella classifica verranno determinati, se non diversamente stabilito per singole manifestazioni, nell'ordine:

dai risultati ottenuti nei confronti diretti;

dalla differenza punti gara totali;

giocata della sola andata (lancio delle n.4 bocchie)

Per l'attribuzione dei posti in classifica si terrà conto progressivamente dei criteri sopra enunciati, fino alla determinazione finale della stessa.

Art. 9 – LANCIO DEL PALLINO

Per il lancio del pallino si può decidere se fare la conta, oppure il lancio di una boccia il più 10 vicino al pallino. La squadra che si aggiudica il lancio del pallino, ha la possibilità di effettuare tre lanci.

Al termine dei tre lanci risultati nulli, subentrerà al lancio la squadra avversaria. Se i lanci di tutte e due le coppie/singoli saranno da ritenersi nulli, provvederà l'arbitro che darà la possibilità alla prima coppia/singolo di accostare la prima boccia all'acchitto del pallino. (punto P art. 1): Il pallino è valido quando passa la metà campo AA e A'A' e non oltrepassa la linea di tiro B'B' e la linea di tiro BB.

Art. 10 – VALIDITA' BOCCIA E PALLINO

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

- 1) con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea A di metà campo (mt. 14);
- 2) con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B/B1 frontale (mt. 24);
- 3) tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a cm. 13 dalle stesse;
- 4) ricorrano altri casi particolari.

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

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

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

Le bocce o il pallino che vengano spostati soltanto dal movimento delle tavole, senza essere urtati da alcun pezzo in movimento, devono essere rimessi al loro posto primitivo.

Se però le bocce o il pallino, durante questo spostamento, vengono urtati da pezzi validi in movimento, restano validi nella posizione acquisita. Il pallino non è valido, e, pertanto, la giocata in corso deve essere ripetuta nella medesima testata da cui è stata iniziata, quando per effetto di gioco valido esce dalla corsia di gioco e quando ricorrano altri casi particolari.

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

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

Art. 11 - GIOCATA A PUNTO

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

Durante il lancio della boccia a punto, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea 11 B/B1 (mt. 4) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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

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

Art. 12 - SPOSTAMENTO BOCCE

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

Art. 13 - REGOLA DEL VANTAGGIO

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

Art. 14 - RECLAMI

Il reclamo avverso una decisione del Giudice di Gara deve essere presentato al Giudice di Gara stesso, per iscritto, a firma di un dirigente e/o tecnico regolarmente tesserato FISDIR per la propria società sportiva per la stagione sportiva corrente, congiuntamente al versamento della tassa pari ad € 200,00 da effettuarsi in contanti, entro 30 minuti dall'esposizione dei risultati della relativa gara. Il Giudice decide su tutti i reclami e qualora il reclamo sia accolto la tassa verrà restituita.

Art. 15 – ARBITRI

Prima di ogni Campionato gli arbitri ed i giudici vanno informati ed aggiornati sulle norme del Regolamento da attuare nel corso della manifestazione.

Art. 16 - DISPOSIZIONI GENERALI

Per tutto quanto non contemplato dal presente regolamento varranno le disposizioni contenute nello specifico regolamento tecnico FIB.

h) Regole delle gare agonistiche

Art. 1 - IL GIOCO

Il gioco delle bocce consiste:

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

Art. 2 - URTO DIRETTO

La boccia giocata che, urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti per un tratto superiore a **cm.100**, è nulla e quanto smosso va rimesso al suo posto (nella posizione antecedente allo spostamento), salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 3 - URTO A CATENA

La boccia che urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, ne provochi l'urto contro un'altra boccia la quale, per effetto dell'urto a catena, si fermi ad una distanza superiore a **cm.100**, dal punto in cui era situata la prima boccia urtata, o pallino, viene annullata e quanto smosso va rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 4 - SPOSTAMENTO SENZA CONSEGUENZE

La boccia che urtando qualsiasi altra boccia o contro il pallino li sposti per un tratto inferiore a **cm.100** ed essa non percorra **cm.100** di distanza dal primo urto, rimane valida e quanto smosso resta nelle posizioni conseguite.

Art. 5 - SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE

- a) nel caso che una boccia urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti ognuno per un tratto inferiore a **cm.100**, ma misurando in linea retta dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano si determini una distanza superiore a **cm.100**, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, anche se la boccia giocata non supera la distanza di **cm.100** dal primo urto; la boccia giocata rimane comunque valida;
- b) quando la boccia giocata sposta diverse bocce o il pallino, anche se singolarmente 14 nessuno dei pezzi mossi supera la distanza di **cm.100** ed anche se misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è inferiore a cm. 140, ma la boccia giocata supera la distanza di **cm.100** dal primo la boccia giocata rimane comunque valida;
- c) quando la boccia giocata, dopo aver urtato diverse bocce o il pallino, supera la distanza di **cm.100** dal primo urto e singolarmente nessuno dei pezzi smossi supera la distanza di **cm.100**, ma

misurando in linea retta, risulti che la distanza del punto del primo urto al pezzo spostato più lontano sia superiore a **cm.100**, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3); la boccia giocata rimane comunque valida;

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

Art. 6 - GIOCATA DI RAFFA

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

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

Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B/B1 con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio.

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

Art. 7 - GIOCATA DI VOLO

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

Affinché la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare entro la linea B/B1 (pedana) il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc.) e deve attendere che l'Arbitro tracci un arco di cerchio di cm. 100 davanti al pezzo dichiarato nonché deve attendere che l'Arbitro dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a cm. 100 dal pezzo dichiarato sono validi ai fini della giocata se colpiti, a condizione che la battuta sul terreno di gioco avvenga entro l'arco e ad una distanza inferiore a cm. 100, oppure tali pezzi siano colpiti direttamente a legno (senza che la boccia lanciata di volo batta prima sul terreno di gioco).

In caso contrario la giocata è nulla e quanto smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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

Art. 8 – AUTORIZZAZIONE ARBITRO PER TIRO RAFFA E VOLO

L'Arbitro deve indicare sempre, prima di autorizzare il tiro di raffa o di volo del giocatore, quali sono i pezzi posti a cm. 13 o meno, cioè a bersaglio, dal pezzo dichiarato.

Se il giocatore dichiara una giocata di raffa o di volo, non consentita dal presente regolamento tecnico, l'Arbitro deve perentoriamente intervenire impedendo detta giocata.

Art. 9 - TECNICO

Il tecnico, nelle fasi di gioco, non può portare assistenza al proprio atleta in nessun modo.

i) Regole delle gare di livello "elite"

Art. 1 PARTECIPANTI

In occasione dei Campionati Italiani della stagione sportiva in corso, l'iscrizione alla categoria Elite è aperta a tutti gli atleti.

Una coppia composta da un'atleta di Livello Elite ed un'atleta di Livello Agonistico, sarà comunque inserita nel Livello Elite.

Art. 2 – LANCIO DEL PALLINO

Per il lancio del pallino si può decidere se fare la conta, oppure il lancio di una boccia il più vicino al pallino. La squadra che si aggiudica il lancio del pallino, ha la possibilità di effettuare un lancio solamente.

Il pallino è valido quando passa la metà campo AA e A'A' e non oltrepassa la linea di tiro B'B' e la linea di tiro BB.

Art. 3 - URTO DIRETTO

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

Art. 4 - URTO A CATENA

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

Art. 5 - SPOSTAMENTO SENZA CONSEGUENZE

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

Art. 6 - SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE

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

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

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

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

Art. 7 - GIOCATA DI RAFFA

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

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

Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B/B1 (vedi fig. art 1) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio.

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

Art. 8 - GIOCATA DI VOLO

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

Affinché la giocata di volo sia valida, il giocatore deve dichiarare entro la linea B/B1 (pedana) il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc.) e deve attendere che l'Arbitro tracci un arco di cerchio di **cm. 70** davanti al pezzo dichiarato nonché deve attendere che l'Arbitro dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Durante il lancio, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio C/C1 (vedi fig. art. 1) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a **cm. 70** dal pezzo dichiarato sono validi ai fini della giocata se colpiti, a condizione che la battuta sul terreno di gioco avvenga entro l'arco e ad una distanza inferiore a **cm. 70**, oppure tali pezzi siano colpiti direttamente a legno (senza che la boccia lanciata di volo batta prima sul terreno di gioco).

In caso contrario la giocata è nulla e quanto smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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

Art. 9 - TECNICO

Il tecnico, nelle fasi di gioco, non può portare assistenza al proprio atleta in nessun modo.

j) Standard organizzativi

L'organizzazione delle gare di bocce deve essere rispondente ai seguenti standard:

1. Impianto di gara

- L'impianto di gara deve omologato FIB ed avere un numero di piste (6/8 consigliate) adeguato al numero dei partecipanti. E' ammesso l'utilizzo di campi gara con superficie sia in materiale sintetico sia in terra battuta.
- Deve essere disponibile nelle vicinanze un ulteriore impianto di gara, avente lo stesso tipo di superficie, qualora il numero degli iscritti non permetta il regolare svolgimento della manifestazione.
- L'impianto deve essere dotato di idonea illuminazione e di un efficiente impianto di amplificazione (radiomicrofono).
- I servizi igienici e gli spogliatoi devono essere adeguati al numero degli atleti e degli accompagnatori.
- Le tribune riservate al pubblico devono essere poste ad adeguata distanza dai campi di gara,
- L'impianto deve disporre di locali idonei e ben attrezzati per eventuali riunioni tecniche e per la segreteria gare che deve essere fornita di p/c con stampante, collegamento internet e fotocopiatrice,
- Le zone accessibili agli accompagnatori degli atleti (tecnici, genitori, ecc.) devono essere ben delimitate,
- La zona Podio deve essere fornita di panche o sedie per l'attesa degli atleti.
- L'impianto di gara dovrà essere disponibile dal giorno precedente la data di inizio delle gare o quanto meno due ore prima dell'inizio delle gare per permettere agli atleti un minimo di ambientamento,

2. Attrezzatura

- Cronometri per arbitri.
- Tabelloni segnapunti.
- Bocce a disposizione per le società che partecipano senza bocce proprie.
- Podio premiazioni.
- Acqua per gli atleti durante le gare.

3. Giurie

- 1 arbitro per corsia (pista).
- 1 Giudice di Gara, debitamente istruito riguardo ai regolamenti ufficiali.

- 1 Direttore di Gara (Referente Tecnico Federale della manifestazione).

4. Servizi

- Ambulanza con Medico a bordo devono essere presenti presso l'impianto di gara per l'intera durata della manifestazione.
- Speaker esperto delle disciplina.
- Personale addetto alla Segreteria gare.
- Personale addetto alle premiazioni.
- Personale di assistenza agli atleti.
- Punto di ristoro a disposizione delle società partecipanti.

Campionati Provinciali/Regionali Assoluti

I Campionati Regionali e Provinciali assoluti di bocce sono indetti dagli Organi Periferici della FISDIR.

Per le modalità di svolgimento dei medesimi gli Organi Periferici dovranno attenersi scrupolosamente alle norme contenute nel presente Regolamento.

In ogni campionato dovrà essere nominato un "Responsabile Tecnico Federale" che assolverà i compiti del Direttore di Gara.

I risultati dei campionati provinciali e regionali assoluti dovranno pervenire alla Segreteria Federale entro 5 giorni dall'evento come specificato nel Regolamento dell'Attività Federale.

Campionati Italiani Assoluti

I Campionati Italiani Assoluti di bocce, indetti annualmente dalla Federazione, sono a libera partecipazione e si svolgono in fase unica secondo le norme regolamentari sopra riportate.

Essendo a carattere agonistico, prevedono l'assegnazione di "titoli" individuali.

Qualora siano iscritte almeno 10 donne è prevista l'indizione del Campionato Italiano Femminile FISDIR.

Allo stesso modo qualora siano iscritti almeno 10 atleti C21 è prevista l'indizione del Campionato Italiano C21 FISDIR

Per gli atleti agonisti, esclusivamente in occasione dei Campionati Italiani, è prevista, come sopra specificato, la formazione di ulteriore categoria, denominata "**Elite**", nella quale saranno inseriti le coppie/singoli Finalisti (1° e 2° classificato), dei Campionati Italiani agonisti della stagione sportiva precedente, gli atleti, sia individuali che di coppia, Finalisti (1° e 2° classificato) del livello Agonistico dei Campionati Regionali o Provinciali della corrente stagione sportiva in corso.

Si precisa che, qualora i finalisti (singolo e coppia) dei Campionati Italiani della stagione sportiva precedente risultino finalisti del rispettivo Campionato Regionale della stagione sportiva corrente, acquisiranno il passaggio nella categoria Elite le coppie/singoli che seguono in classifica (*solo i terzi classificati*).

La formula di svolgimento dell'evento sarà stabilita alla chiusura del termine previsto per le iscrizioni da parte delle società e comunicato alle stesse in occasione della prima riunione tecnica.

**SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITÀ
PER LA PRATICA ALL'ATTIVITÀ BOCCIOFILIA F.I.S.D.I.R.**

Determinazione del Livello Promozionale / Agonistico dell'atleta

SOCIETÀ: _____

ATLETA: _____

TECNICO COMPILATORE: _____

LIVELLO: _____

DATA DELLA COMPILAZIONE: _____

LUOGO DELLA COMPILAZIONE: _____

(firma)

Allegati

- 1.Capacità di Applicazione e di Concentrazione nel Gioco.
- 2.Capacità cognitive relative al gioco delle bocce.
- 3.Capacità di coordinazione oculo – manuale:
 - Test 1 > Accosto,
 - Test 2 > Bocciata,
 - Test 3 > Bocciata a pallino.
- 4.Registrazione punteggio totale.

1.

**Capacità di Applicazione e di Concentrazione nel Gioco
della durata di 30 min.**

• Partecipa attivamente al gioco se stimolato con continue indicazioni da parte del tecnico.

1 punto

• Partecipa attivamente al gioco utilizzando taluni suggerimenti del tecnico.

2 punti

• Partecipa attivamente al gioco senza necessità di aiuto da parte del tecnico.

3 punti

N.B. Barrare una delle tre ipotesi

2.

Capacità cognitive relative al gioco delle bocce

COMPRESIONE REGOLE FONDAMENTALI

Non comprende la successione del turno di tiro a punto o bocciata.
Comprende e determina l'assegnazione dei punti durante ogni fase di gioco conclusa, solo se aiutato.
Comprende il valore del punteggio globale della partita solo se indicato dal tecnico.

1 punto

Riconosce il proprio turno di tiro.
Comprende l'attuale punteggio della partita o ha bisogno, per questo, solo sporadicamente dell'aiuto del tecnico.

2 punti

Riconosce il proprio turno di tiro.
Comprende l'assegnazione del punteggio.
Comprende il significato delle decisioni arbitrali, senza nessun aiuto.

3 punti

COMPRESIONE DEI TERMINI: ACCOSTO/BOCCIATA e VOLO/RAFFA

Comprende il significato dei termini mediante l'osservazione del gesto mimato e nominato dal tecnico.

1 punto

Comprende il significato dei termini e solo raramente deve ricorrere alla mimica del gesto da parte del tecnico.

2 punti

Fa propria l'utilizzazione dei termini senza bisogno di spiegazioni ulteriori.

3 punti

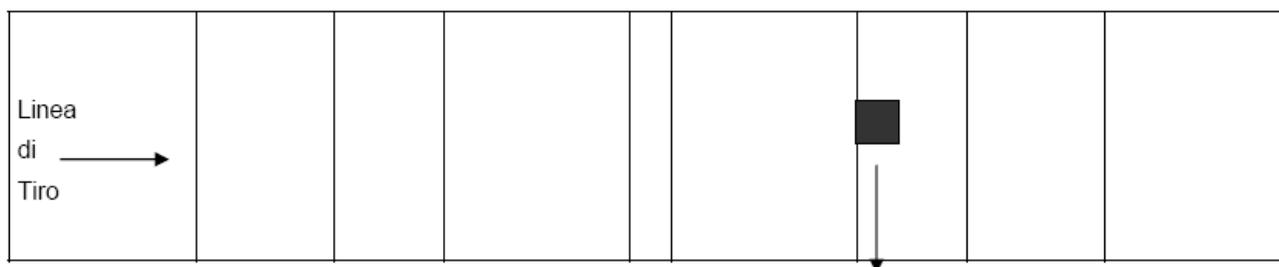
3.

Capacità di coordinazione oculo - manuale

CONTROLLO DELLA FORZA E DELLO SPAZIO DIREZIONALE IN RELAZIONE AL TIPO DI TIRO DA EFFETTUARE:

TEST N°1 : ACCOSTO

Linea di metà campo



Quadrato entro cui devono posizionarsi le bocce 140 cm

L'atleta, dalla linea di tiro dovrà centrare il quadrato disegnato sul campo, disponendo di 8 bocce.

Punteggio:

da 0 a 2 centri = 1 punto

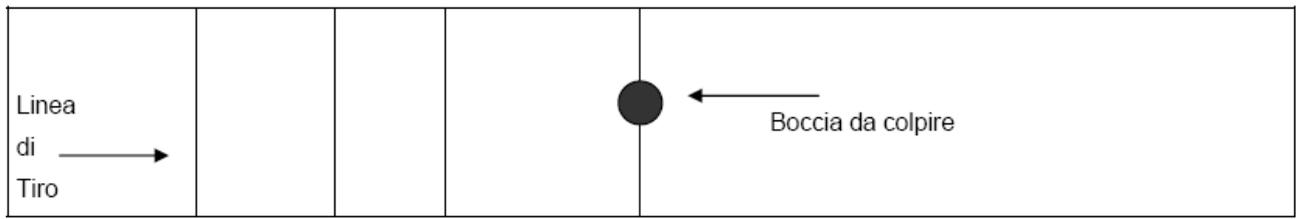
da 3 a 5 centri = 2 punti

da 6 a 8 centri = 3 punti

Punteggio:

TEST N°2 : BOCCIATA

Linea di metà campo



L'atleta, dalla linea di tiro, dovrà colpire la boccia come indicato in figura, disponendo di 16 tiri.

Punteggio:

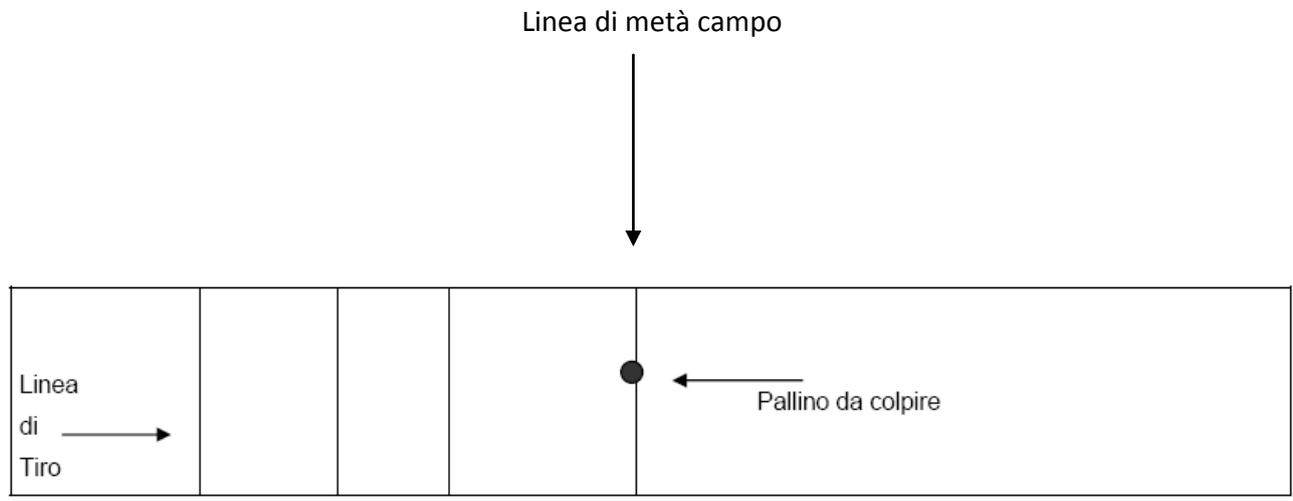
da 0 a 4 centri = 1 punto

da 5 a 9 centri = 2 punti

da 10 a 16 centri = 3 punti

Punteggio:

TEST N°3 : BOCCIATA AL PALLINO



L'atleta, dalla linea di tiro, dovrà colpire il pallino come indicato in figura, disponendo di 16 tiri.

Punteggio:

da 0 a 4 centri = 1 punto

da 5 a 10 centri = 2 punti

da 11 a 16 centri = 3 punti

Punteggio:

4.

REGISTRAZIONE PUNTEGGIO TOTALE

- CAPACITA' di APPLICAZIONE e di CONCENTRAZIONE:

punti

- CAPACITA' COGNITIVE relative al GIOCO delle BOCCE
(risposte A + B)

punti

- CAPACITA' di COORDINAZIONE OCULO – MANUALE
(risposte test n° 1 + 2 + 3)

punti

PUNTEGGIO TOTALE

DETERMINAZIONE DEI LIVELLI:

DA 0 A 10 PUNTI = LIVELLO PROMOZIONALE

da 11 a 18 punti = LIVELLO AGONISTICO

Indice analitico

Premessa	Pag. 2
Requisiti generali di partecipazione alle gare	Pag. 2
Regolamento Tecnico del settore agonistico	Pag. 3
a) Categorie	Pag. 3
b) Gare	Pag. 3
c) Iscrizioni	Pag. 3
d) Formula di svolgimento delle gare	Pag. 3
e) Giudici di gara	Pag. 3
f) Classifiche e premiazioni	Pag. 4
g) Regole Generali	Pag. 4 > 7
h) Regole delle gare agonistiche	Pag. 7 > 9
i) Regole delle gare di livello elite	Pag. 9 > 11
i) Standard organizzativi	Pag. 11 > 12
Campionati Provinciali/Regionali assoluti	Pag. 13
Campionati Italiani Assoluti	Pag. 13
Scheda di valutazione delle abilità	Pag. 14 > 20
Indice analitico	Pag. 21