



**Regolamento Tecnico  
di Bocce  
del settore  
Promozionale**

*(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](http://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:

disciplina	settori	classificazione federale	campionati italiani	Categorie		
				sportive	sessu	età
BOCCE	settore agonistico	disciplina agonistica	assoluti	assoluta	NO	NO
				elite	NO	NO
	settore promozionale	disciplina promozionale	promozionali	NO	NO	NO

## Requisiti generali di partecipazione alle gare promozionali

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 delle Classificazioni” della FISDIR),
- il limite di età per partecipare alle gare promozionali 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 di un certificato di idoneità alla attività sportiva non agonistica ai sensi del D.M. 24 aprile 2013. L’atleta è tenuto a sottoporsi a controllo medico annuale che comprende obbligatoriamente la misurazione della pressione arteriosa e l’effettuazione di un elettrocardiogramma a riposo. In caso di sospetto diagnostico il medico certificatore può avvalersi della consulenza del medico specialista del medico dello sport o dello specialista di branca. (art. 3 del “Regolamento Sanitario e delle Classificazioni” della FISDIR),
- gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti “promozionali” (DIRp) 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 promozionale**

### **a) Categorie**

Le competizioni a carattere promozionale sono riservate a quegli atleti che non hanno la capacità di ottemperare completamente al regolamento FIB o non sono ancora ritenuti tecnicamente idonei a partecipare alle gare di livello agonistico.

Non è prevista la suddivisione degli atleti per sesso.

Qualora però siano iscritte almeno 8 atlete donne/ 3 coppie è prevista l'indizione del Campionato Femminile FISDIR.

La categoria di età è UNICA.

### **b) Gare**

Le competizioni a carattere promozionale 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 promozionali 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.

Comunque, il Referente Tecnico Federale che presiede l'evento ha la facoltà di decretare il passaggio dal livello Promozionale al livello Agonistico, sulla base delle effettive abilità dimostrate dell'atleta in gara. In caso di passaggio dal livello promozionale all'agonistico l'atleta potrà partecipare solo se in possesso del previsto certificato di idoneità.

### **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 promozionale 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). Deve inoltre essere consegnata una medaglia di partecipazione a tutti gli atleti iscritti alla manifestazione a prescindere dal numero di gare a cui partecipano.

## **g) Regole Generali**

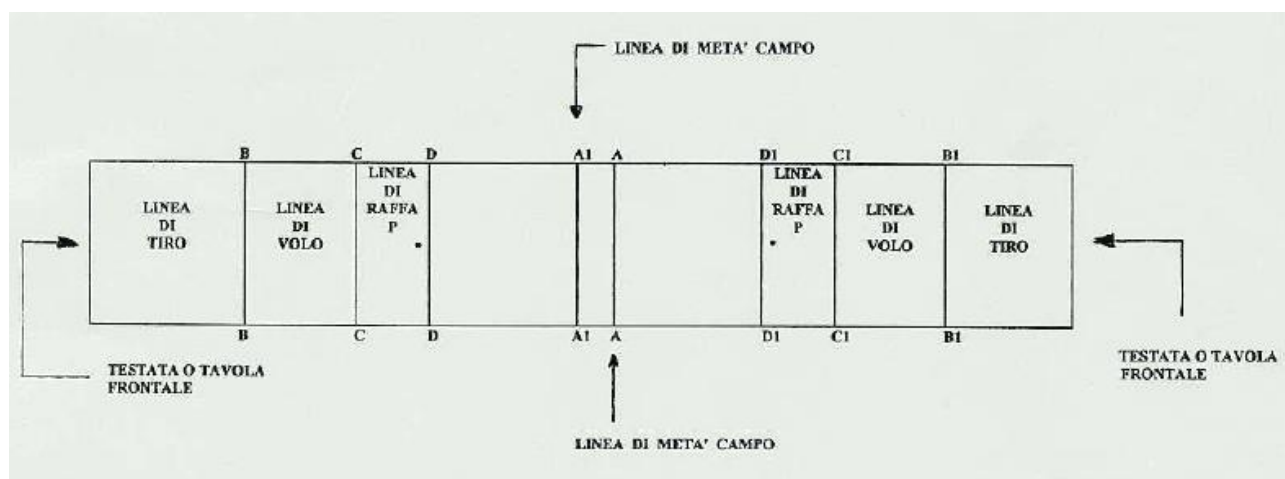
### **Art. 1 – CAMPO DI GIOCO**

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 differenzialmente 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 bocce)

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 bocciata 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 promozionali**

#### **Art. 1 - GIOCO**

Lo scopo del gioco delle bocce è quello di fare punti posizionando la propria boccia il più vicino possibile al pallino rispetto a quella dell'avversario.

Ogni squadra ha a disposizione quattro bocce, ed ogni squadra lancia le quattro bocce tentando di andare a punto. La squadra che posiziona una o più bocce vicino al pallino si aggiudica i relativi punti.

## **Art. 2 - TECNICO**

Il tecnico può sostare vicino alla coppia/singolo, oppure nei pressi del pallino in gioco ad una distanza di circa 100 cm. e può verbalmente o con gesti consigliare la coppia/singolo della propria società.

## **Art.3 - BOCCIA NON VALIDA**

La boccia che ha un urto diretto o a catena e che nell'urtare un'altra boccia o il pallino, provochi una distanza INFERIORE a 140 cm. è da ritenersi valida, viceversa è nulla, salvo regola del vantaggio.

## **Art. 4 - REGOLA BOCCIATA DI RAFFA**

Il giocatore dopo aver dichiarato il tiro alla boccia o al pallino, può effettuarlo senza oltrepassare con il piede la linea di tiro BB-B'B' (fig. art. 1), in questo caso la bocciata è da ritenersi nulla, salvo regola del vantaggio.

## **Art. 5 - REGOLA BOCCIATA A VOLO**

Il giocatore dopo aver dichiarato il tiro alla boccia o al pallino, può effettuarlo senza oltrepassare con il piede la linea di tiro CC-C'C' (fig. art. 1), in questo caso la bocciata è da ritenersi nulla, salvo regola del vantaggio.

## **Art. 6 - VALIDITA' DELLA BOCCIATA**

Nel caso in cui le bocciate di volo o di raffa siano valide, tutto ciò che si verifica nella fase di gioco è da considerarsi valido.

## **Art. 7 - INCONVENIENTI DI GIOCO**

Se un giocatore lancia la sua boccia quando non è il suo turno, la boccia è considerata buona ed il gioco continua.

Se un giocatore tira una boccia di colore sbagliato la boccia non può essere fermata da nessun giocatore o arbitro o tecnico la boccia è considerata buona e viene sostituita con quella giusta dall'arbitro.

Se uno spettatore, un oggetto, interferiscono con la boccia in movimento e questa tocca le altre bocce già giocate, le bocce saranno ricomposte e la ripresa continua con il rilancio della boccia.

### **i) 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 Promozionali**

I Campionati Regionali e Provinciali 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 dovranno pervenire alla Segreteria Federale entro 5 giorni dall'evento come specificato nel Regolamento dell'Attività Federale.

## Campionati Italiani Promozionali

I Campionati Italiani Promozionali 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 promozionale, non prevedono l'assegnazione di "titoli" individuali.

L'iscrizione ai Campionati Italiani Promozionali è subordinata alla partecipazione ad una **gara svolta in ambito territoriale**, inserita nel calendario provinciale/regionale ufficiale della stagione sportiva in corso.

Pertanto un atleta, per partecipare ai Campionati Italiani Promozionali, dovrà aver partecipato nella stagione sportiva di riferimento ad una gara inserita nel calendario ufficiale degli organi periferici della FISDIR.

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 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.**

<p align="center"><b>Capacità di Applicazione e di Concentrazione nel Gioco della durata di 30 min.</b></p>
---

• 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**

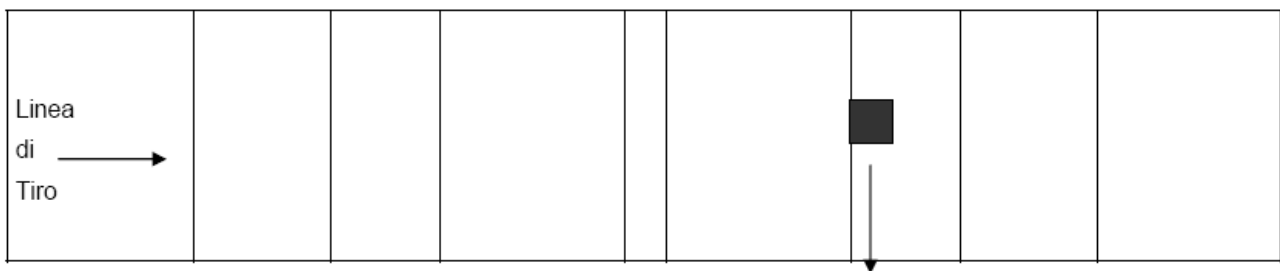
### 3.

#### 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

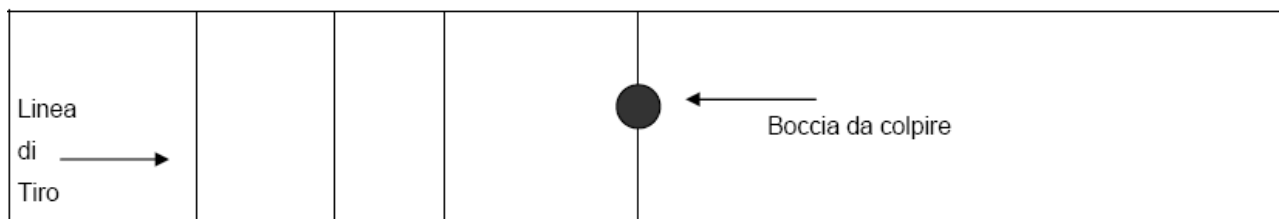
da 3 a 5 centri = 2 punti

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:*

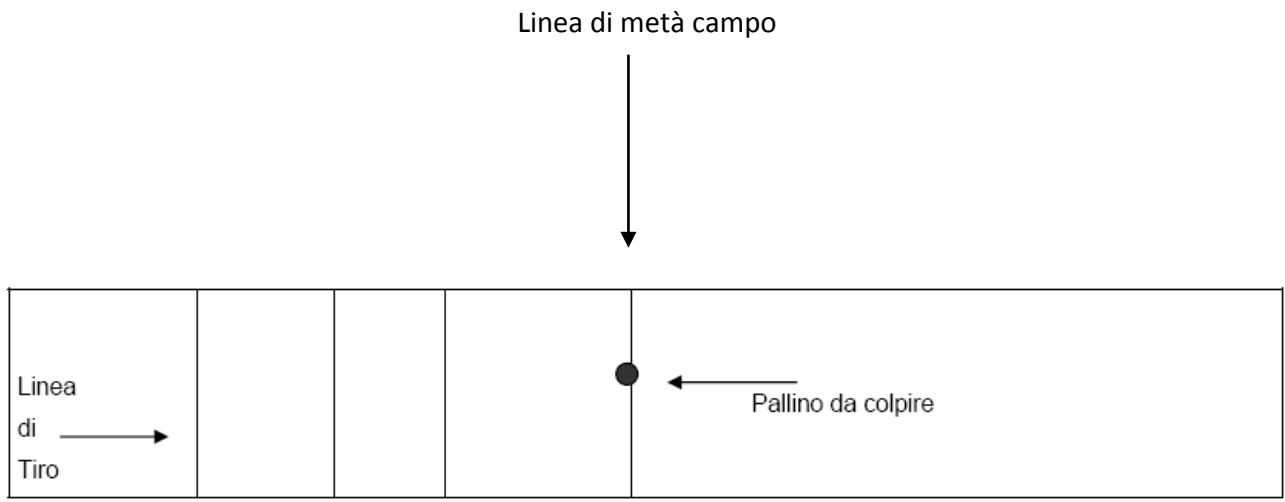
da 0 a 4 centri = 1 punto

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 promozionale	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 > 4
f) Classifiche e premiazioni	Pag. 4
g) Regole Generali	Pag. 4 > 7
h) Regole delle gare promozionali	Pag. 7 > 8
i) Standard organizzativi	Pag. 8 > 9
Campionati Provinciali/Regionali promozionali	Pag. 9
Campionati Italiani Promozionali	Pag. 9
Scheda di valutazione delle abilità	Pag. 10 > 16
Indice analitico	Pag. 17