

n. 43 del 27 febbraio 2017 il Comitato Italiano Paralimpico⁸ ha ottenuto il riconoscimento formale di Ente Pubblico per lo sport praticato da persone disabili, mantenendo il ruolo di Confederazione delle Federazioni e Discipline Sportive Paralimpiche, sia a livello centrale che territoriale, con il compito di riconoscere qualunque organizzazione sportiva per disabili sul territorio nazionale e di garantire la massima diffusione dell'idea paralimpica e il più proficuo avviamento alla pratica sportiva delle persone disabili.

Il CIP, relativamente all'attività agonistica, coordina e favorisce la preparazione atletica delle rappresentative paralimpiche delle diverse discipline in vista degli impegni nazionali ed internazionali e, soprattutto, dei Giochi Paralimpici, estivi ed invernali, che si svolgono, circa due settimane dopo i Giochi Olimpici, nelle stesse sedi e strutture utilizzate per le Olimpiadi.

Ad oggi, il CIP riconosce circa cinquanta entità sportive, tra federazioni paralimpiche, discipline paralimpiche, enti di promozione paralimpica ed associazioni benemerite paralimpiche, di cui circa trenta riconosciute anche dal CONI.

4. LE CATEGORIE DELLA BOCCIA PARALIMPICA

La boccia paralimpica è praticata da atleti cerebrolesi o che necessitano della carrozzina. Gli atleti possono indifferentemente usare le mani, i piedi o un ausilio, laddove

8

http://www.funzionepubblica.gov.it/sites/funzionepubblica.gov.it/files/Comitato_italiano_paralimpico_DLgs_27_febbraio_2017_n43.pdf

necessario, per lanciare le bocce. È uno sport che può essere praticato anche da disabili molto gravi che utilizzano una rampa o altri dispositivi di lancio, chiamato *ramp*, per indirizzare la boccia al “jack”.

4.1 METODI DI CLASSIFICAZIONE

4.1.1 VALUTAZIONE DELLA SPASTICITÀ

La spasticità è un disturbo che consiste nell'eccessivo e anomalo aumento del tono muscolare. Più precisamente, la spasticità è caratterizzata da spasmi di uno o più muscoli scheletrici e dall'aumento del tono dei riflessi di stiramento.

La scala australiana di valutazione della spasticità (ASAS) viene utilizzata per valutare la spasticità degli arti superiori e degli arti inferiori con gli atleti seduti nella loro sedia a rotelle specifica per lo sport. La scala è delineata di seguito.

Scala australiana di valutazione della spasticità (ASAS)⁹:

- 1- Nessun aumento del tono muscolare
- 2- Lieve aumento del tono muscolare, con blocco (sensazione di resistenza) alla fine del ROM in flessione o estensione. 1+ Lieve aumento del tono con blocco minore del 50% dell'arco di movimento.
- 3- Modesto aumento del tono muscolare, con blocco maggiore del 50% con ROM completo.
- 4- Notevole aumento del tono muscolare ROM ancora completo estremamente difficile e con notevole impiego di tempo.
- 5- Segmento rigido in flessione o in estensione

4.1.2 VALUTAZIONE DI ATETOSI E DISTONIA

⁹ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p. 26.

L'atetosi è un disturbo neurologico caratterizzata da movimenti involontari aritmici, estremamente lenti ed irregolari, ma continui e di modesta entità, che si manifestano soprattutto a livello del capo, del collo e degli arti superiori. La distonia è caratterizzata da contrazioni e spasmi muscolari involontari che costringono il soggetto ad assumere posture fisiche anormali o a realizzare movimenti inconsueti, spesse volte dolenti.

Le disfunzioni discinetiche come l'atetosi e la distonia sono state storicamente difficili da valutare. La classificazione della Boccia ha adattato la scala di compromissione della discinesia come mezzo per quantificare queste menomazioni.

La valutazione consiste nell'osservare e segnare sia l'ampiezza che la durata dei movimenti atetoidi e distonici durante una serie di attività o test che l'atleta è tenuto a fare.

Valuta se l'ampiezza dei movimenti è¹⁰:

- 1- L'atetosi / distonia è assente
- 2- L'atetosi / distonia è presente in <10% del range di movimento.
- 3- L'atetosi / distonia è presente in <25% del range di movimento.
- 4- L'atetosi / distonia è presente tra il 25-50% del range di movimento.
- 5- L'atetosi / distonia è presente in > 50% del range di movimento.

Valuta se la durata dei movimenti è:

- 1- L'atetosi / distonia è assente
- 2- L'atetosi / distonia è presente in <10% del tempo osservato.
- 3- L'atetosi / distonia è presente in <25% del tempo osservato.
- 4- L'atetosi / distonia sono presenti tra il 25-50% del tempo osservato.
- 5- L'atetosi / distonia è presente in > 50% del tempo osservato.

4.1.3 VALUTAZIONE DELL'ATASSIA

¹⁰ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p. 27.

L'atassia è un disturbo consistente nella mancanza di coordinazione muscolare che rende difficoltoso eseguire i movimenti volontari.

La valutazione di atassia alla quale sarà sottoposto l'atleta di Boccia per determinare la gravità prende ispirazione dalla SARA (Scala per la valutazione e la qualifica dell'atassia) e i movimenti da esaminare includono¹¹:

- A. Inseguimento del dito
- B. Test del naso
- C. Movimenti rapidi alternati delle mani
- D. Scivolo tallone-tibia (per atleta che gioca a piedi che si presenta con Atassia.)

4.1.4 VALUTAZIONE DELLA FORZA MUSCOLARE

La resistenza muscolare degli arti superiori, del tronco e degli arti inferiori sarà valutata rispetto alla resistenza manuale usando la scala Daniels e Worthingham, che è dettagliata di seguito. Gli atleti devono essere valutati seduti sulla loro sedia a rotelle specifica per lo sport.

Test muscolare (scala di resistenza)¹²

- 1- Totale mancanza di contrazione volontaria.
- 2- Lieve contrazione senza alcun movimento.
- 3- Contrazione con movimento molto debole attraverso l'intera gamma di movimento quando viene eliminata la gravità.
- 4- Contrazione con movimento attraverso l'intera gamma articolare contro gravità senza resistenza.
- 5- Contrazione con una gamma completa di movimenti contro la gravità e una certa resistenza.

¹¹ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p.27.

¹² BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p.28.

- 6- Contrazione della forza normale attraverso l'intera gamma di movimenti contro la piena resistenza.

4.2 PROFILI FISICI BOCCIA

Le seguenti informazioni descrivono in dettaglio le diverse categorie della Boccia e i profili fisici degli atleti all'interno di ciascuna classe.

4.2.1 CLASSE BC 1

Atleti a cui viene diagnosticata la quadriplegia spastica o l'atetosi o che possono avere un quadro misto, compresi quelli con atassia grave. Sono inclusi gli atleti con paralisi cerebrale che riescono sia a calciare che a lanciare la boccia. Gli atleti possono competere con assistenza di una persona che deve rimanere all'esterno del box di lancio. L'assistente può solo stabilizzare o regolare la sedia di gioco e passare una boccia al giocatore su richiesta.

Di seguito le caratteristiche degli atleti classificati come BC1¹³:

- Grave compromissione che colpisce tutti e quattro gli arti.
- Spasticità ASAS Grado 3-4 (SOPRA Grado 3) con o senza atetosi
- Gamma di movimento funzionale limitata e/o forza funzionale limitata in tutte le estremità e nel tronco.
- oppure un atleta con grave atetosi o distonia con forza funzionale e controllo limitati
- oppure grave atassia che limita coordinazione, presa e rilascio.

¹³ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p.29.

- l'atleta dipende da una sedia a rotelle motorizzata o dall'assistenza per la mobilità quotidiana ed è improbabile che utilizzi una sedia a rotelle manuale per un certo periodo di tempo.
- Gli atleti con atetosi possono giocare su una sedia a rotelle manuale, spesso spinta con gli arti inferiori.
- Gli atleti con atetosi possono camminare.

4.2.2 CLASSE BC 2

Atleti a cui viene diagnosticata la quadriplegia spastica o l'atetosi / atassia. Appartengono a questa categoria gli atleti con paralisi cerebrale che riescono sia a calciare che a lanciare la boccia con maggiore difficoltà. I giocatori non hanno diritto all'assistenza.

Fanno parte della categoria BC2 gli atleti con le seguenti caratteristiche¹⁴:

- l'indebolimento che colpisce tutti e quattro gli arti
- Spasticità ASAS Grado 2-3 con o senza atetosi
- oppure un atleta con atetosi o atassia.
- Moderato deterioramento della funzione e può avere qualche limitazione nella gamma funzionale attiva di movimento a causa di debolezza o spasticità o mancanza di controllo che colpisce gli arti superiori / tronco.
- Gli atleti possono utilizzare una sedia manuale o motorizzata per la mobilità quotidiana.
- Gli atleti possono percorrere brevi o moderate distanze.

4.2.3 CLASSE BC 3

¹⁴ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p.33.

Gli atleti che si adattano al profilo fisico di un atleta BC1 o BC4 (come dettagliato in ciascun prodotto fisico) ma che non sono in grado di tenere / lanciare la boccia possono essere idonei come atleti BC3 purché soddisfino i criteri di seguito. A questa categoria appartengono gli atleti con paralisi cerebrale che non possono calciare o lanciare la boccia a tre metri senza aiuti e quindi utilizzano una rampa specifica. I giocatori usano un ausilio e devono essere assistiti da una persona, che rimarrà nel box di lancio del giocatore dando le spalle al campo e distogliendo lo sguardo dal gioco.

Gli atleti della categoria BC3 hanno le seguenti caratteristiche¹⁵:

- Gli atleti devono dimostrare di non essere in grado di tenere la boccia e di non avere una presa sostenuta e / o rilascio funzionale o di non poter spingere la boccia con i piedi in campo.
- Funzionalmente gli atleti non sono in grado di spingere costantemente una boccia con direzione e velocità intenzionali nel campo di gioco (fino alla croce +).
- Gli atleti BC 3 useranno un dispositivo assistito (rampa) per spingere la boccia sul campo di gioco con l'aiuto di un assistente.
- Gli atleti possono utilizzare una varietà di metodi per rilasciare la boccia sulla rampa: con la loro mano o dito tengono la boccia in posizione sulla rampa, con un puntatore che può essere in mano o in testa o in bocca o in rari casi sul piede permettono lo scivolamento della boccia.

4.2.4 CLASSE BC 4

Atleti a cui sono state diagnosticate condizioni di origine non cerebrale che non presentano spasticità, atassia o atetosi. Atleti con una disabilità diversa dalla paralisi cerebrale che hanno difficoltà nel lanciare la boccia. Gli atleti avranno una grave disfunzione locomotoria che colpisce tutti e quattro gli arti. Gli atleti non hanno diritto all'assistenza.

¹⁵ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p.37.

Di seguito le caratteristiche della categoria BC4¹⁶:

- Gli atleti devono avere la mancanza di pieno controllo attivo del tronco a causa della debolezza dei muscoli del tronco.
- Moderato deterioramento della funzione e può avere qualche limitazione nel range di movimento funzionale attivo a causa della debolezza e della mancanza di controllo sugli arti superiori / tronco / arti inferiori.
- Forza muscolare complessiva di 3/5 o meno.
- Gli atleti possono utilizzare una sedia manuale o elettrica per la mobilità quotidiana.
- Gli atleti possono camminare con assistenza o utilizzando un ausilio per camminare.
- Il profilo funzionale sportivo e la meccanica del lancio sono simili agli atleti BC1 e BC2.

4.2.5 CLASSE BC 5

Questi sono atleti con una menomazione minore rispetto a un BC2 o BC4.

Gli atleti inclusi in questa categoria hanno le seguenti caratteristiche¹⁷:

- Cerebrale: quadriplegico, triplegico, emiplegico grave con coinvolgimento del tronco. La menomazione può essere il risultato di Ipertonìa / Spasticità, Atetosi / Atassia / Distonia.
- Non cerebrale: la menomazione può essere il risultato della mancanza di forza muscolare, limitazione nel campo di movimento o accorciamento degli arti.
- L'impatto della menomazione è sul braccio di lancio e deve essere visto durante l'azione di lancio.

¹⁶ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p.38.

¹⁷ BISFed, Boccia-Classification-Rules-3rd-Edition-2017-1, cit., p43.

- Gli atleti useranno una sedia a rotelle manuale o motorizzata per la mobilità quotidiana.
- Gli atleti possono camminare con assistenza o utilizzando un ausilio per la deambulazione su brevi distanze.

5. IL REGOLAMENTO DELLA BOCCIA PARALIMPICA

Il regolamento BISFed viene utilizzato per tutte le competizioni di Boccia Paralimpica.

Il regolamento ufficiale è scritto in inglese e la traduzione italiana è stata gestita dalla FIB.

Le regole del gioco si applicano a tutte le competizioni internazionali che si svolgono sotto il patrocinio della BISFed (Boccia International Sport Federation, Federazione Sportiva Internazionale della Boccia). Tali competizioni comprendono tutte le gare sanzionate BISFed e includono: tornei Regionali, tornei World Open, Campionati Regionali e Mondiali e Giochi Paralimpici.

L'etica e lo spirito di gioco sono simili a quelli del tennis. La partecipazione del pubblico è consentita ed incoraggiata. Tuttavia, tutti gli spettatori, inclusi i componenti delle squadre che non giocano, sono invitati a rimanere in silenzio durante l'azione di lancio della boccia da parte di un atleta.

Qui di seguito illustrerò i punti cardine del regolamento: procedure di riscaldamento, camera di chiamata, inizio del gioco, Tie-Break, movimento in campo, comunicazione e tempi di gioco.

5.1 PROCEDURE DI RISCALDAMENTO

Prima dell'inizio di ogni partita gli Atleti possono riscaldarsi nell'area designata a questo scopo. L'area di riscaldamento è usata esclusivamente dagli Atleti che giocheranno prima dell'inizio ufficiale della partita stabilito dal Comitato Organizzatore. Atleti, allenatori e assistenti possono entrare nell'area di riscaldamento e sostare nel campo di riscaldamento per i tempi a loro assegnati.

Gli Atleti possono essere accompagnati nell'area di riscaldamento al massimo dal seguente numero di persone¹⁸:

- BC1: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC2: 1 Allenatore, 1 Assistente

¹⁸ Regolamento Internazionale Boccia BISFed– 2018 (v.3), cit., p.11.

- BC3: 1 Allenatore, 1 Assistente
- BC4: 1 Allenatore, 1 Assistente
- Coppie BC3: 1 Allenatore, 1 Assistente per atleta
- Coppie BC4: 1 Allenatore, 1 Assistente
- Squadra (BC1/2): 1 Allenatore, 1 Assistente

Se necessario, è possibile autorizzare l'ingresso di un interprete e di un Fisioterapista/Massaggiatore nell'area di riscaldamento. Essi però non possono aiutare o assistere all'allenamento.

5.2 CAMERA DI CHIAMATA

Prima di entrare in Camera di Chiamata, ciascun atleta e il suo assistente devono mostrare i numeri di pettorale sulla pettorina e l'accredito. I numeri di pettorale saranno attaccati al petto o sulle gambe (davanti) dell'atleta. Tutti gli assistenti porteranno sulla schiena il numero di pettorale della pettorina che corrisponde all'atleta che stanno assistendo.

La registrazione viene effettuata al tavolo della Camera di Chiamata, che si trova all'ingresso della stessa. La squadra o l'atleta che non si presenta in tempo in Camera di Chiamata perde l'incontro.

Tutti i partecipanti (Atleta individuale, Squadra o coppia, compresi Allenatore ed eventuali Assistenti) devono registrarsi insieme e devono portare con sé, nella Camera di Chiamata tutto l'equipaggiamento sportivo necessario per giocare e le bocce.

A seguito della registrazione e l'ingresso in Camera di Chiamata, gli Atleti, Allenatori e Assistenti non possono lasciare la Camera di Chiamata.

Tutti i concorrenti dovranno sostare in un'area della camera di chiamata che corrisponde al campo dove si svolgerà la partita, subito dopo la registrazione.

Al momento prestabilito le porte della Camera di Chiamata verranno chiuse e dopo la chiusura delle porte non sarà possibile l'accesso di persone o di equipaggiamento sportivo.

Gli Arbitri entreranno in Camera di Chiamata pronti per la partita prima che le porte della Camera di Chiamata si chiudano.

Si potrà richiedere agli atleti che mostrino all'arbitro i loro numeri di pettorale, l'accredito e la documentazione di classificazione.

L'ispezione e l'approvazione delle etichette sulle rampe, eventualmente la verifica delle bocce e il lancio della monetina devono essere effettuati in Camera di Chiamata. Tutti i dispositivi che non superano il controllo non potranno essere usati in campo.

L'arbitro lancia una monetina e chi vince decide se giocare le bocce rosse o blu. Ad ogni concorrente o squadra è permesso di esaminare il set di bocce della squadra/concorrente avversaria/o, prima o dopo il lancio della monetina.

Gli atleti se non portano in Camera di Chiamata le loro bocce oppure qualora le portassero e risultassero non a norma dopo un controllo casuale, possono utilizzare quelle fornite dall'organizzazione.

5.3 INIZIO DEL GIOCO

La preparazione di un incontro inizia nella Camera di Chiamata.

Riscaldamento in campo

Una volta entrati in campo, gli Atleti prenderanno posizione nelle aree di lancio a loro assegnate. L'arbitro indicherà l'inizio dei 2 minuti di riscaldamento durante i quali ogni concorrente può lanciare fino a sette bocce di riscaldamento (compreso il Jack). I sostituti non lanciano alcuna boccia di riscaldamento in nessun momento.

Il riscaldamento termina quando entrambe le squadre, le coppie e gli atleti hanno tirato tutte e 7 le bocce oppure al termine dei 2 minuti; a seconda di quale delle due circostanze si verifichi per prima.

Lancio del Jack

Quando l'atleta deve lanciare una qualsiasi boccia (il Jack, rossa o blu), deve avere tutte le attrezzature, le bocce e gli oggetti personali dentro il proprio box di lancio, incluso l'assistente sportivo per i BC3.

Il concorrente che gioca bocce rosse inizia sempre il primo parziale di gioco.

Il giocatore potrà lanciare il Jack solo dopo che l'arbitro avrà indicato che è il suo turno.

Il Jack deve finire nella zona considerata valida per il Jack.

Il Jack verrà considerato non valido se: quando giocato, finisce nella zona considerata non valida per il Jack (prima della linea della "V"); viene lanciato fuori dal perimetro di gioco; viene commessa una violazione da parte dell'atleta che lancia il Jack.

Se il Jack non è valido, allora sarà lanciato dall'atleta che, secondo l'ordine di gioco, ha il compito di tirarlo per iniziare il parziale di gioco successivo. Se il Jack non è valido nell'ultimo parziale di gioco, esso sarà lanciato a sua volta dall'Atleta che ha lanciato il Jack nel primo parziale di gioco. Il Jack sarà quindi lanciato in sequenza dagli atleti fino a quando non resterà correttamente nell'area di campo valida.

Se il Jack non è valido, il parziale di gioco successivo comincerà come se il fallo non fosse mai avvenuto e il Jack sarà lanciato dall'atleta che aveva il turno di lancio nella sequenza normale di gioco.

Lancio della prima boccia in campo

L'atleta che lancia il Jack ha anche il compito di lanciare la prima sfera colorata.

Se la boccia è lanciata fuori campo o ritirata dal gioco a seguito di una violazione, il concorrente continuerà a lanciare finché una boccia non cada nell'area di gioco del campo o tutte le bocce siano state lanciate. Nelle categorie a coppie o a squadre, qualsiasi atleta

di una squadra al suo turno di lancio può tirare la seconda boccia colorata nell'area di gioco.

Lancio della prima boccia da parte degli avversari

A questo punto sarà il turno degli avversari per lanciare la boccia.

Se la boccia è lanciata fuori campo o è ritirata dal gioco a seguito di una violazione, il concorrente continuerà a lanciare finché la boccia non finisca nell'area di campo valida o tutte le bocce siano state lanciate. Nelle categorie a coppie o a squadre, qualsiasi atleta potrà lanciare la seconda boccia colorata nell'area di gioco.

Lancio delle altre bocce

Il concorrente che ha il turno di lancio successivo è quello che non ha la boccia più vicina al Jack, a meno che non siano state lanciate tutte le bocce; in questo caso, saranno gli avversari a dover lanciare. Questa procedura continuerà finché tutte le bocce non vengano lanciate da entrambi i concorrenti.

Se un giocatore decide di non lanciare le bocce restanti, avrà la possibilità di comunicare all'arbitro di non voler più lanciare bocce per quel parziale di gioco e le bocce rimanenti saranno dichiarate "Palle Morte"¹⁹. Le bocce non tirate saranno registrate sul referto.

Conclusione di un parziale di gioco

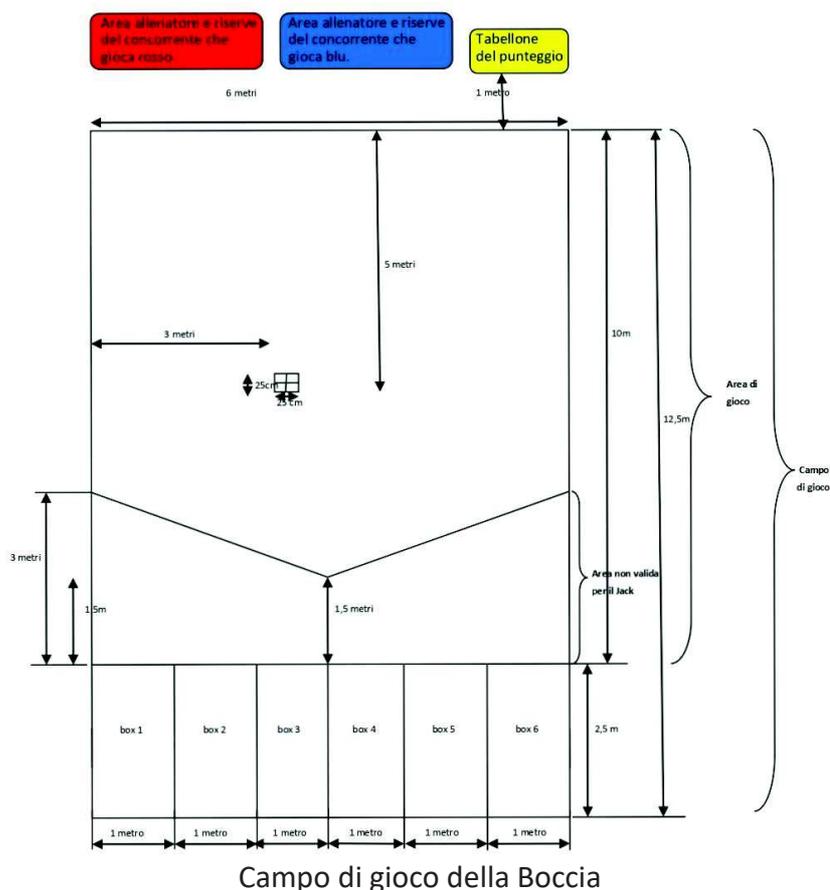
Una volta lanciate tutte le bocce, se non ci sono penalizzazioni, l'arbitro annuncerà il risultato e dichiarerà "fine del parziale di gioco". In quel momento gli assistenti per i BC3 saranno autorizzati a girarsi verso l'area di gioco.

Se ci sono bocce di penalizzazione dopo che i giocatori o i capitani accettano il risultato del parziale, l'arbitro raccoglierà tutte le bocce dal terreno di gioco. Il giocatore che dovrà lanciare la boccia di penalizzazione selezionerà una boccia tra quelle del suo colore, che lancerà nel target box. L'arbitro annuncerà verbalmente il risultato finale, e poi dichiarerà

¹⁹ Regolamento Internazionale Boccia BISFed– 2018 (v.3), cit., p.14.

la “fine del parziale di gioco”. A quel punto gli assistenti dei BC3 potranno girarsi verso l’area di gioco. Il totale del punteggio del parziale di gioco verrà registrato sul referto.

Gli assistenti e gli allenatori possono entrare nell’area di gioco solo quando è permesso dall’arbitro alla fine del parziale di gioco, quando l’arbitro dice “un minuto” mentre raccoglie il Jack.



Campo di gioco della Boccia

5.4 TIE-BREAK

Il Tie-Break è un tempo supplementare.

Tutti gli atleti resteranno nelle loro aree di lancio iniziali.

Dopo un massimo di un minuto da quando il Tie-Break è stato chiamato ci sarà il lancio della monetina. Il vincitore del lancio della monetina deciderà chi lancerà la prima boccia colorata. Verrà utilizzato il Jack del concorrente che gioca per primo. Durante, o dopo il lancio della monetina, l’assistente della categoria BC3 non può guardare l’area di gioco.

Il Jack viene posto sulla “croce”²⁰.

Il tie-break viene quindi giocato come fosse un tempo regolare. Nella divisione Individuale BC3, gli atleti devono spostare la propria rampa prima di lanciare la prima boccia colorata (sia rossa che blu). Nelle coppie BC3, tutti gli atleti (sia rossi che blu) devono spostare la propria rampa dopo che l’arbitro ha indicato che è il loro turno di lancio, e prima di lanciare la prima boccia.

Se si verifica una situazione che vede entrambi i concorrenti ottenere lo stesso numero di punti nel tie-break, il risultato viene registrato sul referto ufficiale di gara e viene giocato un secondo tie-break. Questa volta sarà l’altro concorrente a iniziare il gioco. La procedura continua con il “primo lancio” che si alterna tra le parti fino a che non viene determinato un vincitore.

5.5 MOVIMENTO IN CAMPO

Un atleta non può preparare il tiro successivo o posizionare la sedia a rotelle nel box o far rotolare la boccia mentre la controparte sta giocando.

Dopo che l’arbitro ha indicato quale atleta abbia diritto di tirare, gli atleti di quella squadra possono entrare in campo e posizionarsi nel proprio box di lancio. Gli atleti non possono invadere i box di lancio degli avversari mentre stanno preparando il tiro successivo o per orientare la rampa ma solo in un eventuale box libero.

Gli atleti non possono andare dietro i box di lancio per preparare i loro tiri o a parlare con i loro compagni di squadra. Il percorso dietro i box può essere usato solo dagli atleti BC3 per entrare nell’area di gioco. Se desiderano entrare nell’area di gioco delle coppie BC3 lo possono fare senza passare dietro al loro compagno di squadra.

Agli atleti che infrangono questa regola sul campo, verrà detto di rimanere nell’area corretta e di ricominciare la preparazione. Il tempo perso non verrà recuperato.

²⁰ Regolamento Internazionale Boccia BISFed– 2018 (v.3), cit., p.18.

Se un atleta ha bisogno di assistenza per entrare in campo, può chiedere aiuto all'arbitro o al guardalinee.

Nelle categorie a coppie o a squadre, se un atleta lancia la boccia ed il compagno di squadra sta ancora tornando nella sua area di lancio, l'arbitro darà un lancio di penalità e in più ritirerà la boccia lanciata. L'atleta che sta tornando nell'area di lancio (e non deve in quel momento lanciare) deve avere almeno una ruota della carrozzina all'interno del suo box di lancio quando il compagno di squadra lancia.

Esercizi di routine che precedono o seguono il lancio, sono ammessi senza richieste specifiche che devono essere fatte all'assistente.

5.6 COMUNICAZIONE

Durante un parziale di gioco non deve esserci comunicazione tra atleta, assistente, allenatore e sostituti.

Fanno eccezione i seguenti casi:

- Quando un atleta richiede al suo assistente di fare una determinata azione come ad esempio modificare la posizione della carrozzina, spostare un dispositivo di assistenza, manipolare la boccia o passarla all'atleta.
- Gli allenatori, gli assistenti e le riserve possono congratularsi o offrire incoraggiamento ad un loro compagno dopo un lancio o tra i periodi di gioco.
- Quando la comunicazione tra allenatori, le riserve e i loro assistenti non disturba gli atleti in campo. Se nell'opinione dell'arbitro gli atleti del Campo di Gioco possono ascoltare questa comunicazione, l'arbitro allora la valuterà come comunicazione inappropriata e assegnerà una boccia di penalità.

Nelle competizioni a coppie e a squadre, durante un parziale di gioco, gli atleti possono comunicare unicamente con altri atleti della loro stessa squadra che sono in Campo di Gioco dopo che l'arbitro ha indicato che è il loro turno di lancio. Durante un parziale di gioco, quando a nessuna delle due squadre è stato indicato che è il proprio turno di lancio

gli atleti di entrambe le squadre possono conversare sottovoce, ma devono smettere di farlo non appena viene indicato il turno di lancio della squadra avversaria.

Un atleta non può istruire l'assistente del compagno di squadra. Ciascun atleta deve comunicare esclusivamente con il proprio assistente.

Tra un parziale di gioco e quello successivo, gli atleti possono comunicare tra loro, con i loro assistenti ed il loro allenatore. Ciò dovrà cessare nel momento in cui l'arbitro è pronto ad iniziare il gioco. L'arbitro non farà in alcun modo ritardare la partita per consentire la conclusione della conversazione.

Un atleta può chiedere ad un altro atleta o all'assistente di un BC3 di spostarsi se è posizionato in modo tale da disturbare l'effettuazione del tiro, ma non può chiedergli di uscire dalla sua area di lancio.

Qualsiasi atleta può parlare all'arbitro nel tempo a lui assegnato.

Una volta che l'arbitro determina quale concorrente lancerà, qualsiasi atleta di quella squadra può chiedere il punteggio o una misurazione. Gli atleti hanno la possibilità di entrare in campo per verificare come sono posizionate le bocce.

Se, durante una partita, è necessaria una traduzione in campo, il capo arbitro avrà piena autorità nella scelta di un interprete adeguato.

Qualsiasi dispositivo di comunicazione (inclusi gli smartphone) che sia portato nel campo di gioco deve essere preventivamente approvato dal capo arbitro o dal delegato tecnico. Ogni utilizzo scorretto di tali dispositivi sarà considerata comunicazione impropria e comporterà l'assegnazione di una boccia di penalità.

Si permetterà agli allenatori l'uso di "tablets" e "smartphone" per prendere nota. I giocatori e gli assistenti, che stanno dentro il campo di gioco, non devono ricevere nessuna comunicazione dagli allenatori o riserve che stanno fuori dal Campo di Gioco. Qualsiasi infrazione di questa regola costituirà comunicazione inadeguata e comporterà l'assegnazione di una boccia di penalizzazione.

5.7 TEMPI DI GIOCO

Ogni concorrente avrà un tempo limite a disposizione per giocare ciascun parziale di gioco e verrà monitorato dal cronometrista.

I tempi sono²¹:

- BC1: 5 minuti per Atleta per periodo
- BC2: 4 minuti per Atleta per periodo
- BC3: 6 minuti per Atleta per periodo
- BC4: 4 minuti per Atleta per periodo
- Squadre: 6 minuti per squadra per periodo
- Coppie BC3: 7 minuti per coppia per periodo
- Coppie BC4: 5 minuti per coppia per periodo

Il lancio del Jack viene conteggiato nel tempo limite a disposizione di un concorrente.

Il tempo limite a disposizione di un concorrente comincerà nel momento in cui l'Arbitro indicherà al cronometrista quale concorrente debba giocare, compreso il Jack.

Il tempo limite a disposizione di un concorrente sarà interrotto nel momento in cui la boccia che è stata lanciata è ferma all'interno o fuori dal perimetro di gioco.

Se un concorrente non lancia la boccia entro il tempo limite prestabilito, la boccia/le bocce restanti diventano non valide e devono essere posizionate nel contenitore delle "palle morte". Nel caso di Atleti BC3, la boccia deve essere stata rilasciata al momento in cui ha iniziato a rotolare giù dalla rampa.

Se un concorrente rilascia la boccia dopo il tempo limite prestabilito, l'arbitro dovrà fermare la boccia e rimuoverla dal campo prima che possa disturbare il gioco. Se la boccia interferisce con altre bocce, il gioco sarà interrotto.

²¹ Regolamento Internazionale Boccia BISFed– 2018 (v.3), cit., p.24.

Il tempo limite a disposizione per lanciare le bocce di penalità è di 1 minuto per ogni violazione (1 boccia) per tutte le categorie di gioco.

Il cronometrista annuncerà a voce alta ed in modo chiaro quando il tempo restante è “1 minuto”, “30 secondi”, “10 secondi” e “Tempo!” quando il tempo a disposizione è scaduto. Durante il minuto tra i parziali di gioco, il cronometrista annuncerà “15 secondi” e “Tempo!”.

6. ATTREZZATURE E AUSILI

In questo capitolo analizzeremo le caratteristiche che devono avere i differenti dispositivi utilizzati dai giocatori di BC3.

La categoria BC3, come detto in precedenza, è quella che racchiude la disabilità più grave e pertanto molti giocatori sono in grado di muovere solo leggermente la testa, o la mano o il piede.

Per questo motivo loro hanno la possibilità di utilizzare una rampa e un puntatore, inoltre hanno diritto ad avere un assistente sportivo durante tutta la competizione.

Il giocatore di BC3 può quindi avere nel suo box di lancio: le bocce, lo scivolo o rampa, il puntatore, la sedia a rotelle e l'assistente sportivo.

Tutte queste componenti sono regolamentate e devono rispettare determinate caratteristiche, ciò nonostante, la rampa e il puntatore sono ausili molto personali per permettere ad un maggior numero di persone di praticare questo sport.

6.1 LE BOCCE

Il set da Boccia si compone di sei bocce blu, sei rosse e una bianca (jack) per un totale di 13 bocce.

Devono avere tutte la stessa consistenza e misura; il jack ha le stesse dimensioni e peso delle altre bocce così può essere ben visibile e i ragazzi facendo solo rotolare la boccia riescono poi a rompere il gioco.

Le bocce hanno diversa morbidezza e malleabilità al tatto ma tutte comunque devono rispettare gli standard e il giocatore deve essere in grado di giocare la boccia giusta al momento giusto: quelle più dure riescono a modificare meglio il gioco mentre quelle più morbide servono per aumentare i punti quando si è in vantaggio.

La boccia per essere regolamentare deve avere²²:

- Peso di 275 g. +/- 12 g.
- Circonferenza 270 mm +/-8 mm

Le bocce prima di ogni competizione vengono controllate tramite una bilancia molto accurata, un modello rigido con due buchi uno con il minimo e l'altro con il massimo della circonferenza consentita e tramite il test del rollio dove la boccia dopo essere spinta

²² Regolamento Internazionale Boccia BISFed– 2018 (v.3), cit., p.9.

da una rampa di alluminio lunga 290 mm, con inclinazione di 25 gradi in orizzontale, deve rotolare per almeno 175 mm sul piatto di uscita²³.

Le bocce sono molto sensibili quindi vanno tenute in un'apposita valigetta ognuna nel proprio guscio, stando attenti a non farle cadere o darle colpi che potrebbero deformarle e ondulare andando a perdere la loro forma inoltre, anche le temperature possono influenzare la loro consistenza.

6.2 LO SCIVOLO O RAMPA

Le rampe sono ausili che permettono alla boccia, una volta posizionata e spinta, di rotolare per entrare nel campo di gioco.

Lo scivolo montato alla massima altezza ed estensione deve stare sdraiato in 1 mt x 2,50 (area del box di lancio) per passare i controlli che si effettuano prima dell'inizio della competizione.

Non può essere dotato di nessun elemento meccanico di propulsione o accelerazione della boccia.

Durante la partita, quanto l'atleta deve tirare, la rampa non deve toccare il terreno ma essere staccata da esso di 1 mm, può uscire dal box solo lateralmente e sollevata da terra di 1 mm. Prima di ogni lancio l'atleta deve per forza spostare la rampa e riposizionarla.

La prima rampa di Mirco era stata comprata dalla Polisportiva Superhably e per iniziare questo sport era perfetta; successivamente, dovendo migliorare la tecnica e dovendo affrontare competizioni sempre più difficili, Mirco decide di ideare una rampa completamente sua, fatta ad hoc che rispondesse a tutte le sue esigenze e anche alle sue strategie di gioco.

²³ <http://www.bisfed.com/competitions/bisfed-roll-test/>

La realizzazione dello scivolo è stato un lungo percorso durato da Maggio a Ottobre 2019, poiché non essendoci aziende specializzate in questa attrezzatura, Mirco si è recato direttamente dai fabbri e falegnami con il suo progetto e ha seguito passo a passo la sua realizzazione.

6.3 IL PUNTATORE

I puntatori consentono all'atleta di spingere la palla, non riuscendo direttamente loro con un arto. Il puntatore può essere di testa, di bocca, di mano, di braccio o di piede.

Il puntatore deve essere direttamente attaccato all'arto che spinge la boccia, ma non vi è alcuna restrizione per la lunghezza.

Per quanto riguarda questo ausilio non ci sono particolari caratteristiche da rispettare, in modo tale che ogni atleta in base alle sue capacità possa prendere parte a questo sport.



Mirco usa un mano-puntatore composto da un bastone dei selfie alla fine del quale ha applicato un tubo modellabile che può mettere dritto o curvo.

Le modifiche di lunghezza e forma del puntatore di Mirco vengono fatte dall'assistente su sua richiesta.

6.4 LA SEDIA A ROTELLE

A Boccia si gioca solo seduti su una sedia a rotelle sia che essa sia manuale, elettrica o a scooter.

Non ci sono indicazioni sull'altezza della sedia, l'importante è che l'atleta tenga entrambi i glutei aderenti al cuscino.

La sedia a rotelle deve stare all'interno del box di lancio sia quando l'atleta deve lanciare, sia quando è il tempo dell'avversario.

L'atleta con la sua sedia a rotelle può uscire dal box quando, durante il suo turno di lancio, vuole andare a vedere da vicino la disposizione delle bocce già giocate per valutare meglio la strategia da applicare.

Alcuni giocatori utilizzano delle sedie a rotelle specifiche per quando praticano sport, spesso sono più piccole per lasciare maggior spazio nel box alle altre attrezzature.

Mirco utilizza la sedia motorizzata di tutti i giorni.

6.5 L'ASSISTENTE SPORTIVO

In BC3 ogni atleta ha il suo assistente sportivo che li aiuta durante le competizioni ma anche durante gli allenamenti.

L'assistente sportivo del BC3 deve posizionarsi all'interno del box di lancio del suo atleta, non deve guardare l'area di gioco durante i tempi di gioco e nemmeno comunicare con l'atleta durante i parziali.

Un atleta e il suo assistente sono considerati una singola entità. Qualsiasi cartellino giallo o rosso che venga assegnato all'assistente, verrà assegnato anche all'atleta.

I compiti degli assistenti sportivi sono²⁴:

- Regolare o stabilizzare la sedia del giocatore, quando richiesto dallo stesso.

²⁴ Regolamento Internazionale Boccia BISFed– 2018 (v.3), cit., p.7.