

Regolamento Tecnico di Bocce D.I.R.

(edizione giugno 2021)

Indice analitico

Indice analitico	Pag. 2
Premessa	Pag. 3
Requisiti generali di partecipazione alle gare	Pag. 3
Regolamento Tecnico di gioco: Regole generali	Pag. 3 > 7
Regole delle Gare livello A – livello C21	Pag. 8 > 9
Campionati Provinciali, Regionali, Italiani Nazionali	Pag. 9
Regole delle Gare livello B – livello C	Pag. 10 > 11
Campionati Provinciali, Regionali, Nazionali Promozionali	Pag. 11
Schede di valutazione delle abilità	Pag. 12 > 18
Giochi alternativi	Pag. 19 > 21
Schede punteggio Giochi alternativi	Pag. 22 > 24

Premessa

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

<i>Disciplina</i>	<i>Livelli</i>	<i>Classificazione Federale</i>	<i>Campionati Italiani</i>
BOCCE	A	Disciplina Agonistica	Assoluti
	C21		
	B	Disciplina Promozionale	Promozionali
	C		

Requisiti generali di partecipazione alle gare

- 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;
- Il limite di età per partecipare alle gare 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";
- Gli atleti devono essere regolarmente tesserati per la stagione sportiva come atleti DIR nella disciplina delle bocce presso società sportive affiliate alla FIB.

Regolamento Tecnico di gioco

1) Regole Generali

a) Il gioco

Il gioco delle bocce consiste:

- nell'accosto (avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino);
- nella giocata di raffa e di volo (colpire con la propria boccia un'altra boccia o il pallino preventivamente indicati).

b) Lancio del Pallino

All'inizio della partita il pallino viene posizionato all'acchito e con un sorteggio viene stabilita la squadra che inizierà per prima. Successivamente, il pallino viene lanciato dalla squadra che ha acquisito il punto/i punti nella tornata precedente. Se il lancio risulta nullo, subentrerà la squadra avversaria. Se i lanci di tutte e due le squadre sono nulli, l'arbitro posizionerà il pallino all'acchito e la prima squadra accosterà la prima boccia. Il pallino è valido quando oltrepassa la metà campo AA e A1A1 e non oltrepassa la linea di tiro B1B1 e la linea di tiro BB.

c) Giocata a punto/all'accosto

La giocata a punto, o 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 B/B1 (mt. 4) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio.

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.

d) Giocata di Raffa

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

La boccia lanciata che non colpisce alcuna boccia o pallino, o che colpisce un pezzo non dichiarato, è nulla e quanto eventualmente spostato va rimesso nella posizione originaria salvo applicazione della regola del vantaggio.

Affinché la giocata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare all'Arbitro entro la linea BB/B1B1 (pedana), il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, etc.) 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 (quest'ultima solo per la disciplina agonistica).

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. L'Arbitro deve indicare sempre, prima di autorizzare il tiro di raffa del giocatore, quali sono i pezzi posti a cm 13 o meno, cioè a bersaglio, dal pezzo dichiarato. In quest'ultimo caso l'atleta può colpire qualsiasi pezzo appartenente al bersaglio.

e) 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 BB/B1B1 (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 cm 40 per i livelli A-C21 e di cm 50 per i livelli B-C davanti al pezzo dichiarato e che lo stesso dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente mosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio. Durante il lancio, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio CC/C1C1 con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio.

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a cm 40 per i livelli A-C21 e di cm 50 per i livelli B-C 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 da quella sopra citata, 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 mosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio. 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.

f) Validità Bocce e Pallino

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

- 1) con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea A/A1 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 (quest'ultima solo per la disciplina agonistica).

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

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.

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.

g) Inconvenienti di gioco

Se un giocatore lancia una boccia quando non è il suo turno, la stessa viene fermata e riconsegnata al giocatore che l'ha irregolarmente giocata. Se la boccia giocata irregolarmente muove i pezzi precedentemente giocati, il tutto torna nella posizione originaria.

Se un giocatore tira una boccia di colore sbagliato, la stessa non può essere fermata da nessun giocatore, arbitro o tecnico; la boccia quindi è considerata buona ma viene sostituita dall'arbitro con quella corretta.

Se uno spettatore, un oggetto o altro interferisce con la boccia in movimento e questa tocca le altre bocce già giocate, le stesse saranno sistemate nella posizione originaria e il gioco riprende lanciando nuovamente la boccia.

h) Livelli

Le competizioni a carattere agonistico (livelli A - C21) sono riservate a quegli atleti che hanno la capacità di ottemperare completamente al regolamento FIB.

Le competizioni a carattere promozionale (livelli B - C) 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.

La categoria di età è UNICA.

i) Passaggi di livello

Al termine dei Campionati Nazionali Agonistici e dei Campionati Nazionali Promozionali gli atleti verranno rivalutati in base ai valori tecnici acquisiti durante la stagione sportiva appena trascorsa, per confermare o ristabilire i livelli dell'anno successivo. Inoltre, coloro che si classificano alle prime due posizioni ai Campionati Italiani del livello B, saranno promossi al livello A. Invece, coloro che si classificano alle prime due posizioni ai Campionati Italiani del livello C, saranno promossi al livello B. Si precisa, inoltre, che gli atleti appartenenti al livello C21 possono essere inquadrati anche nei livelli A, B e C in funzione delle loro abilità tecniche o in base ai criteri sopra riportati.

l) Gare

Le competizioni a carattere agonistico/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.

m) Iscrizioni

L'iscrizione alle gare agonistiche/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 (livelli B – C) o agonistico (livelli A – C21).

Comunque, il Referente Tecnico Nazionale FIB che presiede l'evento può proporre il passaggio da un livello a un altro di uno o più atleti, sulla base delle effettive abilità dimostrate dall'atleta in gara.

n) Formula di svolgimento delle gare

La formula di svolgimento delle gare sarà stabilita in accordo tra la Direzione di gara e il Referente Tecnico Nazionale o Territoriale, alla chiusura del termine previsto per le iscrizioni da parte delle società e comunicato alle stesse in occasione della prima riunione tecnica.

o) Direttore di gara e Arbitri

Il Direttore di gara è preposto ad assicurare il corretto svolgimento della manifestazione ed è designato dall'AIAB.

All'**Arbitro** compete la direzione della singola partita; 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.

A questi deve essere affiancato un "Responsabile Tecnico Federale" della manifestazione, scelto tra i tecnici di bocce abilitati dalla FIB o precedentemente dalla FISDIR, con il compito di sovrintendere al corretto svolgimento delle gare e interfacciarsi con il Direttore di gara e gli Arbitri.

p) Classifiche e Premiazioni

Per ogni livello di gara sarà redatta una classifica. 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 di ogni gara dal 1° classificato 4° classificato.

q) Durata e Punteggio

La partita del Singolo ha la durata di 20' (minuti), oppure termina al raggiungimento di 10 punti (o diverso punteggio se espressamente previsto in una determinata manifestazione); la partita della Coppia ha la durata di 30' (minuti), oppure termina al raggiungimento di 10 punti (o diverso punteggio se espressamente previsto in una determinata manifestazione).

r) 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.

Un solo Atleta della Coppia iscritta alla manifestazione, può partecipare alla gara del Singolo.

s) Termine iscrizioni e Sorteggi

I sorteggi delle gare verranno effettuati dal Direttore di Gara subito dopo la chiusura delle iscrizioni, cioè 5 giorni prima dell'inizio della gara.

Gli atleti iscritti o i loro allenatori sono obbligati a controllare i sorteggi per verificare l'orario delle gare a cui sono interessati.

Salvo diverse disposizioni gli atleti devono attenersi scrupolosamente a quanto scritto nei sorteggi. 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.

2) Regole delle Gare livello A – livello C21 (disciplina agonistica)

a) Urto diretto

La boccia giocata che, urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti per un tratto superiore a **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, è nulla e quanto mosso va rimesso al suo posto (nella posizione antecedente allo spostamento), salvo applicazione della regola del vantaggio.

b) 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 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, 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.

c) Spostamento senza conseguenze

La boccia che urtando qualsiasi altra boccia o contro il pallino li sposti per un tratto inferiore a **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21** ed essa non percorra **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21** di distanza dal primo urto, rimane valida e quanto smosso resta nelle posizioni conseguite.

d) Spostamento con conseguenze

- nel caso che una boccia urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti ognuno per un tratto inferiore a **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, ma misurando in linea retta dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano si determini una distanza superiore a **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, anche se la boccia giocata non supera la distanza di **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21** dal primo urto; la boccia giocata rimane comunque valida;
- quando la boccia giocata sposta diverse bocce o il pallino, anche se singolarmente nessuno dei pezzi mossi supera la distanza di **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21** e anche se, misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è inferiore a **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, ma la boccia giocata supera la distanza di **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21** dal primo, la boccia giocata rimane comunque valida;
- quando la boccia giocata, dopo aver urtato diverse bocce o il pallino, supera la distanza di **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21** dal primo urto e singolarmente nessuno dei pezzi smossi supera la distanza di **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, ma misurando in linea retta, risulti che la distanza del punto del primo urto al pezzo spostato più lontano sia superiore a **cm. 70 per il livello A e cm. 100 per il livello C21**, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio; la boccia giocata rimane comunque valida;
- 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.

e) Giocata di Raffa

Il giocatore dichiara il tiro alla boccia o al pallino. Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di tiro BB/B1B1 con il piede più avanzato e la boccia lanciata deve oltrepassare la linea DD/D1D1, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio.

f) Tecnico

Il tecnico, nelle fasi di gioco, può portare assistenza al proprio atleta in campo per un massimo di 2 volte in ogni partita.

A partire dal 2022, la figura del Tecnico dovrà rispondere ai requisiti previsti dal regolamento dei quadri tecnici e figure promozionali, pubblicato sul sito federale.

Campionati Provinciali/Regionali Agonistici (Livelli A-C21)

I Campionati Regionali e Provinciali Agonistici sono inseriti nel calendario dagli Organi Periferici della FIB o direttamente dalla FIB centrale.

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

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

Campionati Nazionali Agonistici (Livelli A-C21)

I Campionati Nazionali Agonistici 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 8 donne e/o 4 coppie è prevista l'indizione del Campionato Nazionale Femminile D.I.R. FIB.

Allo stesso modo qualora siano iscritti almeno 4 atleti C21 e/o 3 coppie è prevista l'indizione del Campionato Nazionale C21 D.I.R. FIB.

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.

3) Regole delle Gare livello B – livello C (disciplina promozionale)

a) 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 mosso va rimesso al suo posto (nella posizione antecedente allo spostamento).

b) 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.

c) 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.

d) Spostamento con conseguenze

- 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;
- quando la boccia giocata sposta diverse bocce o il pallino, anche se singolarmente nessuno dei pezzi mossi supera la distanza di **cm. 100** e anche se, misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è inferiore a **cm. 100**, ma la boccia giocata supera la distanza di **cm. 100** dal primo, la boccia giocata rimane comunque valida;
- 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; la boccia giocata rimane comunque valida;

e) Giocata di Raffa

Il giocatore dichiara il tiro alla boccia o al pallino. Durante il lancio della boccia il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di tiro BB-B1B1 con il piede più avanzato e la boccia lanciata deve oltrepassare la linea BB/B1B1 (per il livello C) e la linea CC/C1C1 (per il livello B), pena l'annullamento della boccia giocata.

f) Tecnico

Il tecnico, nelle fasi di gioco, può portare assistenza al proprio atleta in campo senza alcuna limitazione. A partire dal 2022, la figura del Tecnico dovrà rispondere ai requisiti previsti dal regolamento dei quadri tecnici e figure promozionali, pubblicato sul sito federale al seguente link:

g) Livello C

Per il livello C, al fine di favorire l'integrazione di tutti gli atleti DIR, oltre alla partita tradizionale, sono previsti dei "giochi alternativi" articolati come segue:

si svolge un circuito composto dai 3 giochi riportati alle pagine 19-24, che si riferiscono ai gesti tecnici di base della disciplina.

Per ognuno dei 3 giochi che compongono il circuito, ogni atleta prenderà parte a una manche in cui eseguirà 5 lanci.

Per le squadre con 2 o 3 atleti saranno ripetute 3 manche per ognuno dei 3 giochi.

Per le squadre con 4 o 5 o 6 atleti saranno ripetute 2 manche per ognuno dei 3 giochi.

Per le squadre con 7 o più atleti sarà eseguita 1 manche per ognuno dei 3 giochi.

Il tecnico presente all'esecuzione dei giochi avrà cura di riempire la scheda segnapunti, in cui registrerà per ogni giocatore i punteggi ottenuti nell'esecuzione delle manche dei giochi. La scheda si compone di 3 pagine, ognuna riferita a ogni singolo gioco, laddove è previsto un adeguato numero di spazi da riempire a seconda della composizione numerica delle varie squadre.

Ai fini della classifica, per ognuno dei 3 giochi saranno considerati i 15 migliori lanci ottenuti dalla squadra, non più di 3 per lo stesso singolo atleta per ogni manche. La somma dei 45 lanci così considerati, darà il risultato finale di ogni singola squadra. Al termine dell'esecuzione dell'intero circuito composto da 3 giochi sarà pertanto stilata una graduatoria per squadre.

Campionati Provinciali/Regionali Promozionali (Livelli B-C)

I Campionati Regionali e Provinciali Promozionali di bocce sono inseriti nel calendario dagli Organi Periferici della FIB o direttamente dalla FIB centrale.

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

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

Campionati Nazionali Promozionali (Livelli B-C)

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

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

Pertanto, un atleta, per partecipare ai Campionati Nazionali Promozionali, dovrà aver partecipato nella stagione sportiva di riferimento ad una gara inserita nel calendario ufficiale della FIB. 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 BOCCIOFILA D.I.R.**

Determinazione del Livello Promozionale (B – C) / Agonistico (A – C21) 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

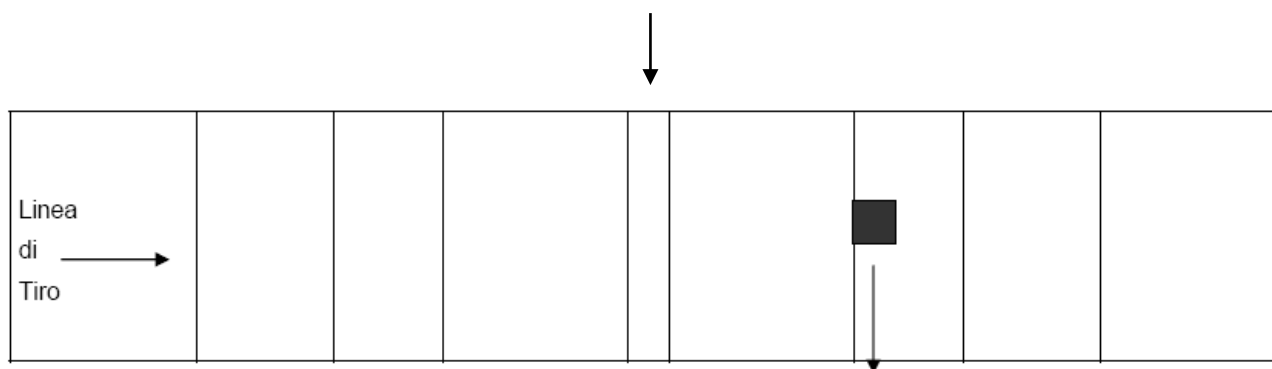
3.

Capacità di coordinazione occhio - 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

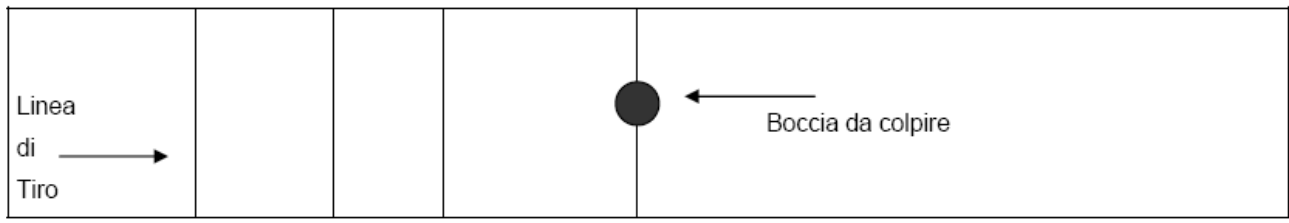
da 3 a 5 centri = 2 punti

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:

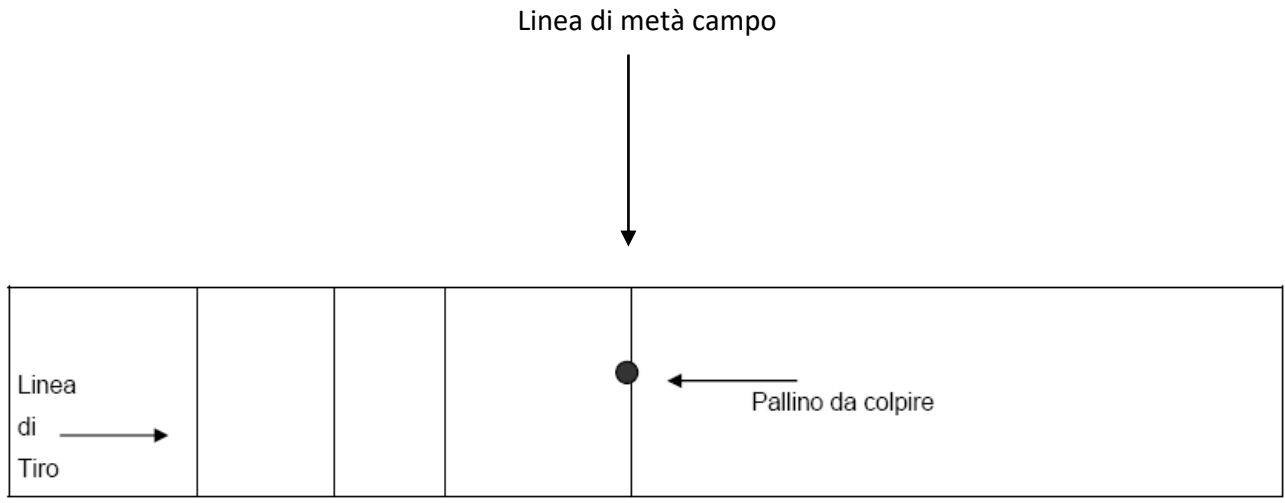
da 0 a 4 centri = 1 punto

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 6 PUNTI = LIVELLO C (PROMOZIONALE)

DA 7 A 12 PUNTI= LIVELLO B (PROMOZIONALE)

da 13 a 18 punti = LIVELLO A (AGONISTICO)

1° Gioco alternativo

"Boccia a punto"

MATERIALE

- Telo bersaglio di tessuto non tessuto
- Bocce
- 2 delimitatori o nastro adesivo
- 1 contenitore per le bocce

DESCRIZIONE DELLA PROVA

Per acquisire punti il giocatore deve toccare o far fermare la boccia dentro il quadrato giallo (1,5 mt x 1,5 mt), il cerchio blu (0,80 mt di diametro) o fare bersaglio con il pallino. Il pallino verrà posizionato al centro del cerchio blu, cioè a 11 metri dalla linea di lancio (in caso si giochi al Bocciodromo con le bocce da Raffa) o a 6 metri in caso si giochi in altri spazi al chiuso.

REGOLE

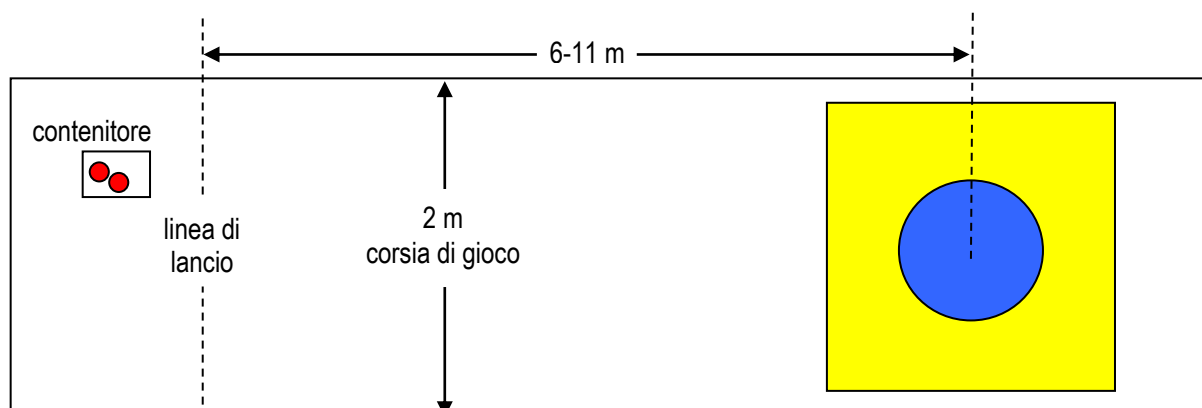
Ciascun giocatore ha a disposizione un numero prestabilito di lanci (5), da effettuarsi senza oltrepassare la linea di lancio contrassegnata da due delimitatori o da una striscia di nastro adesivo. Dopo ogni lancio, la boccia deve essere recuperata e non lasciata sul campo di gioco.

PUNTEGGI

Boccia che tocca o si ferma nel quadrato giallo (con misure di 1,5 mt per ogni lato) 1 punto

Boccia che tocca o si ferma nel cerchio blu (con diametro di 0,80 mt) 2 punti

Boccia bersaglio con il pallino (ovvero ad una distanza massima di 13 cm dal pallino) 4 punti



2° Gioco alternativo

“Lancio nella porta”

MATERIALE

- 2 coni (oppure 2 birilli oppure altre 2 bocce)
- 1 palla/boccia-obiettivo
- Bocce
- 2 delimitatori o nastro adesivo
- 1 contenitore per le bocce

DESCRIZIONE DELLA PROVA

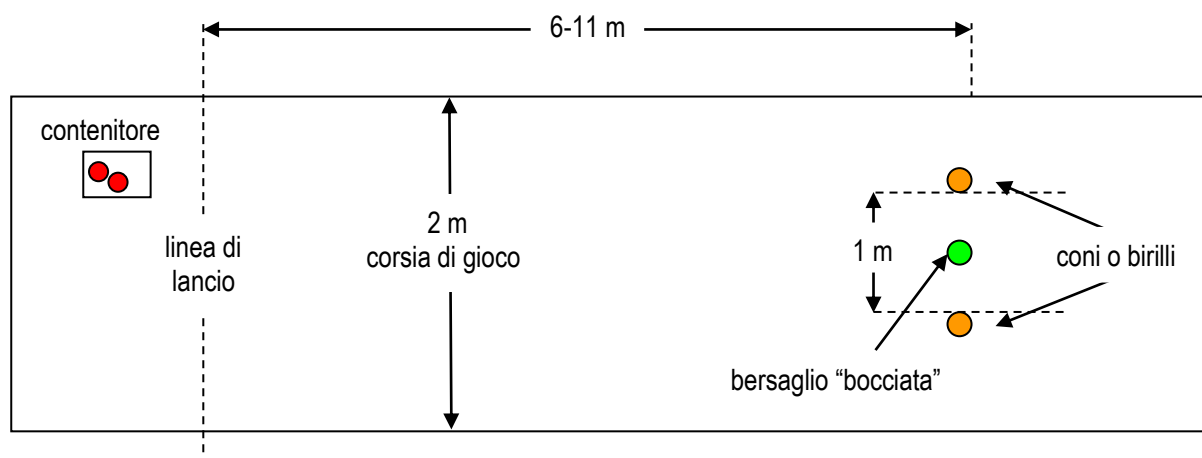
Per realizzare punti si deve tirare la boccia cercando di colpire la boccia-obiettivo posizionata al centro della porta formata da 2 coni o birilli. La porta larga 1 metro va posta a 11 metri dalla linea di lancio (in caso si giochi al Bocciodromo con le bocce da Raffa), a 6 metri in caso si giochi in altri spazi al chiuso.

REGOLE

Ciascun giocatore ha a disposizione un numero prestabilito di lanci (5), da effettuarsi senza oltrepassare la linea di lancio contrassegnata da 2 delimitatori o da striscia di nastro adesivo a terra. Dopo ogni lancio, la boccia deve essere recuperata e non lasciata sul campo di gioco.

PUNTEGGI

- Boccia che entra nella porta senza urtare i birilli e senza colpire la boccia-obiettivo 1 punto
- Boccia che colpisce la boccia-obiettivo 2 punti



3° Gioco alternativo

“Lancio di volo”

MATERIALE

- 1 copertone (o grande scatola di cartone)
- Bocce
- 1 contenitore per le bocce

DESCRIZIONE DELLA PROVA

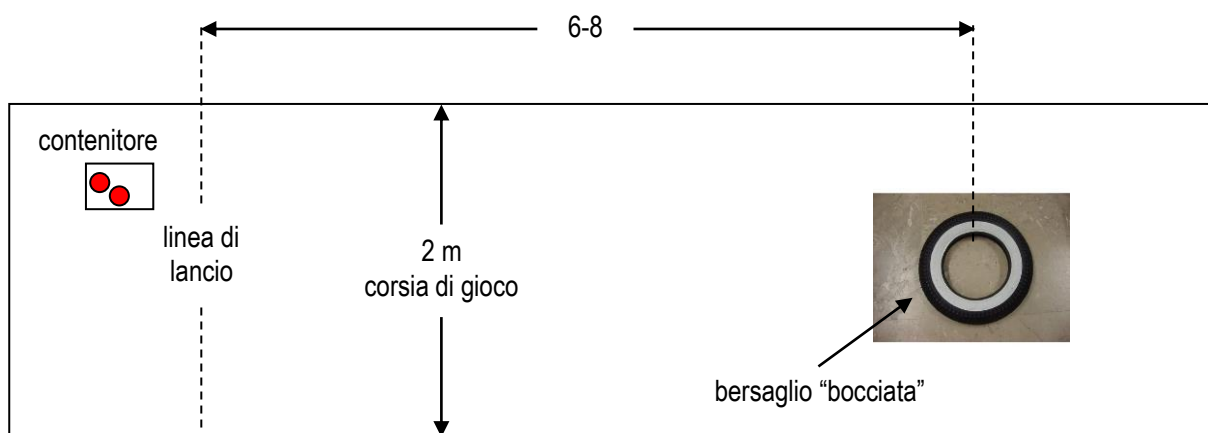
Per acquisire punti si deve lanciare la boccia cercando di farla entrare in un copertone (o grande scatola di cartone) posizionato a 6 metri (in caso si giochi al Bocciodromo con le bocce da Raffa), a 6 metri in caso si giochi in altri spazi al chiuso. Il copertone o la grande scatola di cartone dovranno coprire all'incirca un diametro di 50-60 cm ovvero il copertone/scatola dovrà essere posizionato coprendo all'incirca l'area tra il bordo verde e il bordo bianco dei cerchi del bersaglio di tessuto non tessuto. Il gioco vuole riprodurre l'esercizio della bocciata al volo, pertanto non sono validi i risultati ottenuti tramite precedente rimbalzo della boccia.

REGOLE

Ciascun giocatore ha a disposizione un numero prestabilito di lanci (5), da effettuarsi senza oltrepassare la linea di lancio. Dopo ogni lancio, la boccia deve essere recuperata e non lasciata sul campo di gioco.

PUNTEGGI

Boccia che colpisce il copertone	1 punto
Boccia che entra nel copertone	2 punti



SCHEDA PUNTEGGI

NOME SQUADRA _____

GIOCO 1 - BOCCIA A PUNTO

MANCHE 1 (per tutte le squadre)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

MANCHE 2 (solo per squadre composte da meno di 7 giocatori)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						
4						
5						
6						

MANCHE 3 (solo per squadre composte da 2 o 3 giocatori)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						

GIOCO 2 - LANCIO NELLA PORTA

MANCHE 1 (per tutte le squadre)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

MANCHE 2 (solo per squadre composte da meno di 7 giocatori)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						
4						
5						
6						

MANCHE 3 (solo per squadre composte da 2 o 3 giocatori)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						

GIOCO 3 - LANCIO DI VOLO

MANCHE 1 (per tutte le squadre)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						

MANCHE 2 (solo per squadre composte da meno di 7 giocatori)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						
4						
5						
6						

MANCHE 3 (solo per squadre composte da 2 o 3 giocatori)

n°	nome	lancio 1	lancio 2	lancio 3	lancio 4	lancio 5
1						
2						
3						