



***Anno Sportivo 2025***

***Bocce Paralimpiche Sitting/Standing:  
Integrazione al RTG Raffa***

## Sommario

<b>Premesse</b> .....	2
<b>Norme generali</b> .....	3
<b>Integrazioni categoria SITTING</b> .....	4
Giocata di Raffa (Raffata).....	4
Giocata di Volo .....	4
<b>In caso di parità (solo per categoria SITTING)</b> .....	6
Tiri al Pallino – Partite (andata e ritorno) a gironi o terzine .....	6

## Premesse

Il presente documento è stato redatto allo scopo di integrare/derogare, attraverso apposite normative specifiche, il regolamento tecnico di gioco della specialità Raffa vigente, al fine di consentirne la pratica agli atleti disabili della categoria Sitting.

Per tutto quanto non espressamente previsto dal presente Regolamento si applicano, pertanto, le disposizioni normative riportate nel Regolamento Tecnico di Gioco Raffa – 01/2022 e successive integrazioni e/o modifiche.

Per quanto attiene gli atleti STANDING, l'attività sportiva è regolata integralmente dalle disposizioni normative riportate nel Regolamento Tecnico di Gioco Raffa – 01/2022 e successive integrazioni e/o modifiche.

Le integrazioni di seguito riportate saranno dunque valide per tutte le manifestazioni FIB di della specialità Sitting di qualsiasi tipo e livello (Nazionali, Regionali e Provinciali).

## Norme generali

1. Lo sport delle Bocce Paralimpiche, SITTING/STANDING, specialità Raffa, è praticato da atleti:
  - a) in regola con il tesseramento paralimpico FIB per l'anno sportivo 2025;
  - b) che sono stati sottoposti a visita della Commissione Medica federale, a seguito della quale sono stati dichiarati eleggibili per l'attività delle bocce paralimpiche e gli è stata assegnata la classificazione funzionale di appartenenza. Senza questo riconoscimento l'atleta non potrà svolgere nessuna attività federale ufficiale, ad eccezione dei casi esplicitati di seguito;
  - c) che sono in possesso di una classificazione funzionale rilasciata per lo svolgimento di altre attività sportive paralimpiche. Tuttavia, tali atleti gareggeranno "sub iudice", in attesa di essere sottoposti, alla prima occasione utile, a visita di classificazione da parte della Commissione Medica federale.
2. Durante l'anno sportivo, gli atleti sprovvisti di classificazione funzionale, potranno gareggiare "sub iudice", previa richiesta ed invio a [paralimpico@federbocce.it](mailto:paralimpico@federbocce.it) del certificato medico attestante la propria disabilità, ma dovranno sottoporsi a visita medica entro e non oltre 60 giorni dall'evento per il quale sono stati autorizzati.
3. Tutti gli atleti (Sitting/Standing) devono essere in possesso della classificazione funzionale prevista prima dello svolgimento dei Campionati Italiani.
4. Ogni atleta, alla chiamata in campo da parte del Direttore di gara, dovrà presentarsi presso i campi di gioco entro cinque minuti dalla chiamata, per consentire all'arbitro di partita di verificare la presenza di tutti i partecipanti.  
L'atleta ritardatario verrà atteso dall'arbitro di partita per un massimo di cinque minuti, dopo i quali verrà data partita vinta all'atleta avversario presente in campo.
5. Il Direttore di gara o l'arbitro di partita possono consentire la sospensione di una partita per esigenze personali o tecniche.  
L'atleta può chiedere all'arbitro la sospensione della partita per risolvere una problematica di tipo fisico, per un massimo di 10 minuti, dopo i quali verrà data partita vinta all'atleta avversario presente in campo.
6. Su autorizzazione dell'arbitro, è consentita la visione del gioco per un massimo di tre volte nel corso della partita. Per ogni visione del gioco l'atleta ha a disposizione massimo due minuti dal momento dell'autorizzazione al lancio della boccia.
7. Le gare nazionali ed interregionali (Sitting e Standing) dovranno svolgersi con 2 modalità, in funzione del numero delle formazioni iscritte:
  - Gare con gironi con doppia partita ed incontri ad eliminazione diretta (16/24/32 formazioni): nella prima partita si svolgeranno 2 set agli 8 punti con eventuale spareggio al pallino (unica misura 14 metri); dalla seconda partita in poi le partite saranno ad eliminazione diretta ai 10 punti.
  - Gare con gironi a terzina (12/18/24 formazioni): nella terzina si disputeranno incontri ai 10 punti con eventuale spareggio al pallino (unica misura 14 metri); terminata la terzina le partite saranno ad eliminazione diretta ai 10 punti; in caso nella terzina manchi una formazione, le 2 rimaste disputeranno 2 partite ai 10 punti con eventuale spareggio ai pallini in caso di parità.  
Qualora in una o più terzine siano presenti due atleti della stessa società, quest'ultimi dovranno disputare la prima partita tra di loro a prescindere da qualsiasi sia la posizione degli atleti nella terzina. Infine, in tutte le gare, a prescindere dalla modalità con cui viene disputata la fase eliminatoria, le semifinali e la finale saranno disputate ai 10 punti.
8. In occasione dei Campionati Italiani, nelle terzine composte da atleti qualificati attraverso il Ranking Nazionale, nel caso in cui 2 o più atleti della stessa società dovessero essere inquadrati nella stessa terzina, non verranno fatte posposizioni.

## Integrazioni categoria SITTING

9. In caso di bocce o pallino a bersaglio (“due pezzi “, a meno di 13 cm), è possibile colpire qualsiasi pezzo facente parte del bersaglio a prescindere dalla dichiarazione.
10. Non è consentito in nessuna fase di gioco “attiva”, ossia durante l’effettuazione di un qualsivoglia tiro (accosto, bocciata), poggiare i piedi sul terreno.  
La verifica della regolarità della posizione delle ruote anteriori della carrozzina del giocatore in azione spetta soltanto all’arbitro di campo e al Direttore di gara.
11. Durante il lancio del pallino e delle bocce il giocatore non può toccare la linea B-B1 con le ruote anteriori della carrozzina. Il lancio è nullo quando le ruote toccano la linea B-B1.  
Tale linea può essere toccata e oltrepassata soltanto dopo aver rilasciato la propria boccia.
12. Ogni giocatore durante la partita ha a disposizione 1 minuto di tempo per lanciare la propria boccia o il pallino. Qualora il giocatore non lanci la propria boccia entro il tempo limite, la boccia sarà nulla.
13. Ogni giocatore può lasciare le proprie bocce sul terreno di gioco, senza l’obbligo di riporle negli appositi contenitori.
14. Ogni giocatore che ha terminato le proprie bocce può posizionarsi sia nella zona in cui si sviluppa il gioco che nell’area di lancio, senza recare disturbo all’avversario.

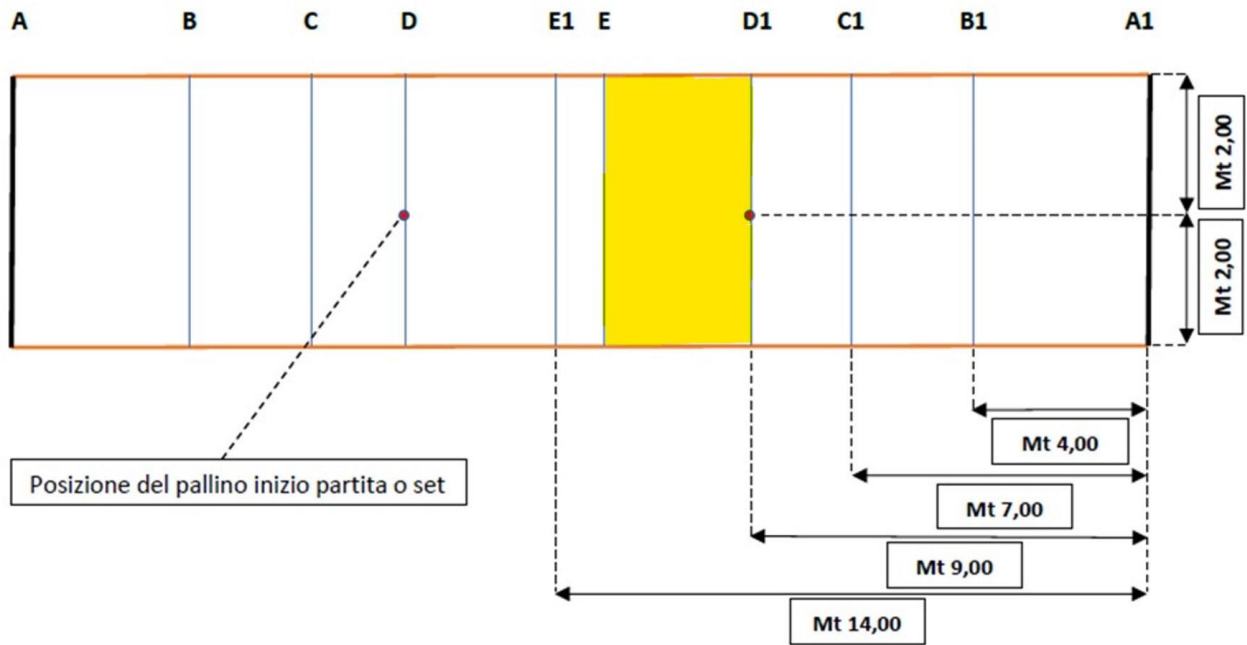
## Giocata di Raffa (Raffata)

15. Nella giocata/tiro di raffa la boccia, per essere valida, deve essere lanciata entro il limite della linea B-B’ (mt. 4) e deve battere in terra oltre la linea B-B’ (mt. 4).
  - a. La boccia che batte su detta linea o prima di essa, sarà annullata salvo regola del vantaggio.

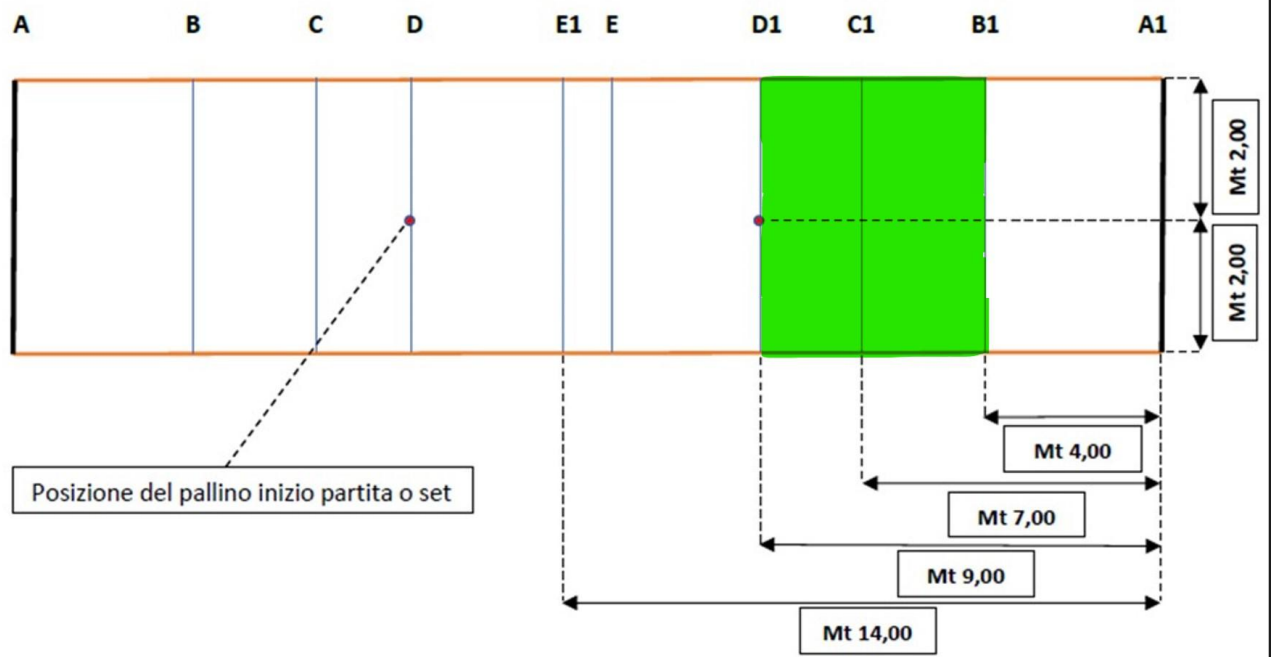
## Giocata di Volo

16. Ricordando che 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 dichiarati all’Arbitro di partita. Data la dichiarazione del tiro, l’atleta dovrà attendere che l’Arbitro di partita tracci un arco di cm 40 davanti al pezzo dichiarato e dia l’autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e i pezzi eventualmente mossi devono essere rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio.
17. A questo punto, verranno individuate tre zone del campo: zona A, zona B e zona C, come riportato nelle figure di seguito. In funzione della posizione della boccia dichiarata in una delle tre zone, l’atleta potrà posizionarsi entro una determinata linea. Qualora la boccia dichiarata sia nella zona A (gialla), compresa tra le linee E-D1, l’atleta potrà posizionarsi entro la linea D. Qualora la boccia dichiarata sia nella zona B (verde), compresa tra le linee D1-B1, l’atleta potrà posizionarsi entro la linea E1. Qualora la boccia dichiarata sia nella zona C (celeste), compresa tra le linee B1-A1, l’atleta potrà posizionarsi entro la linea D1.

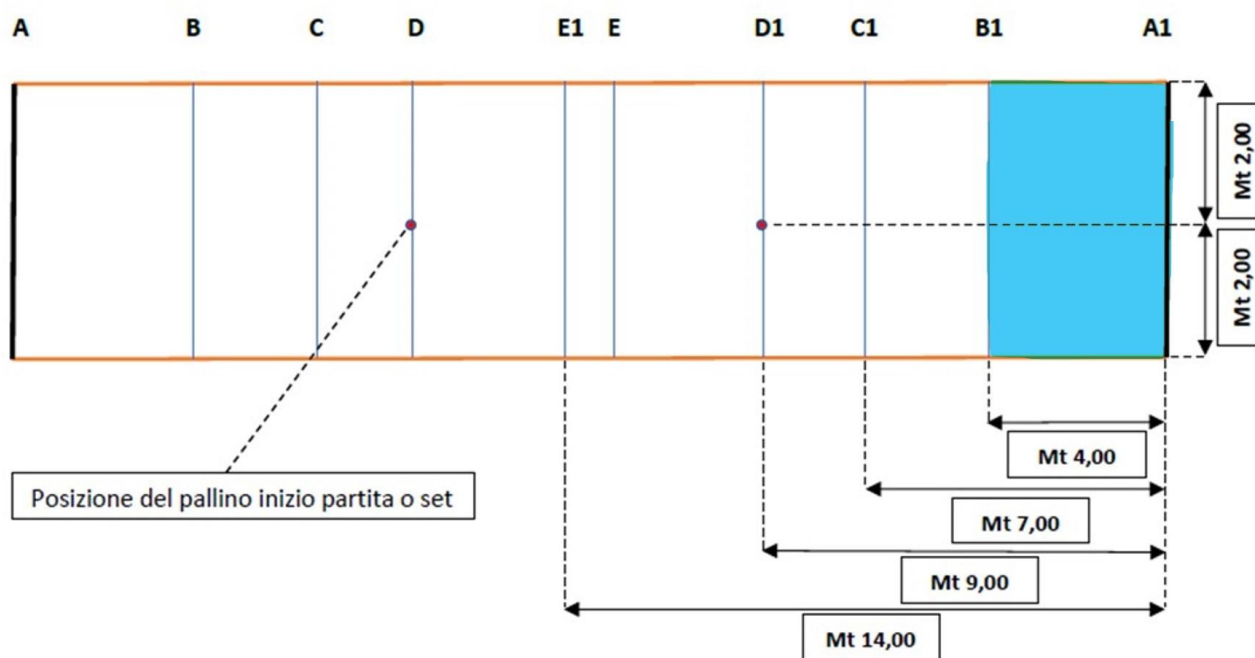
**ZONA A**



**ZONA B**



## ZONA C



18. Nella giocata di volo, si possono colpire tutti i pezzi posti ad una distanza entro i 40 cm. dal pezzo dichiarato dall'atleta purché quest'ultimo si muova dalla sua posizione iniziale; in caso contrario quanto mosso deve essere rimesso al suo posto, salvo la regola del vantaggio. Qualora la boccia che, pur battendo entro l'arco di cm. 40 dal pezzo dichiarato, colpisca un pezzo del bersaglio posto entro i cm. 40 dalla battuta ed il pezzo dichiarato non venga mosso, è nulla e quanto mosso deve essere rimesso al suo posto salvo la regola del vantaggio. Nel caso in cui il pezzo dichiarato venga mosso prima dall'asse di fondo, lo stesso deve essere rimesso al suo posto;
19. La boccia lanciata che colpisce direttamente l'asse di fondo senza colpire niente è nulla senza regola del vantaggio anche se tornando indietro vada ad urtare bocce o pallino.

## In caso di parità (solo per categoria SITTING)

### Tiri al Pallino – Partite (andata e ritorno) a gironi o terzine

20. Negli incontri ad eliminazione diretta con doppio incontro /set (le cui partite vanno ai punti 8) o nei gironi a terzine (le cui partite vanno ai punti 10), passa il turno l'atleta che vince più partite/set. In caso di parità di partite/set vinte/i si deve procedere ai tiri al pallino per determinare l'atleta vincitore dell'incontro o del girone a terzina.
- Il Direttore dell'incontro, dopo avere effettuato il sorteggio per determinare il giocatore che inizierà la sequenza dei tiri al pallino, andrà a posizionare il pallino ad una distanza di metri 14,00 fissa per tutta la sequenza dei tiri. Ogni giocatore, dovrà effettuare nove tiri, con un'alternanza di tre tiri consecutivi a turno. Persistendo la parità, si procede ad oltranza con tiro singolo al pallino posto a metri 14,00. Passa il turno, l'atleta che, a parità di tiri effettuati, ha colpito più pallini.