



Anno Sportivo 2025

*Regolamento Tecnico di Gioco
Bocce D.I.R.*

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 > 8
Regole delle Gare livello A – livello C21	Pag. 8 > 9
Campionati Provinciali, Regionali, Italiani Agonistici	Pag. 10
Regole delle Gare livello B – livello C	Pag. 10 > 12
Campionati Provinciali, Regionali, Italiani Promozionali	Pag. 12
Terreno di gioco	Pag. 13
Schede di valutazione delle abilità	Pag. 14 > 20
Giochi alternativi	Pag. 21 > 23
Schede punteggio Giochi alternativi	Pag. 24 > 26

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		

* L'atleta con sindrome di down, appartenente alla categoria C21, può essere iscritto nei livelli A, B o C in funzione delle proprie capacità tecniche. Resta inteso che, l'atleta iscritto nei livelli A, B o C dovrà seguire il regolamento previsto.

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.
- Gli atleti ed i tecnici devono indossare in tutte le competizioni federali ufficiali divise che rispettino i criteri riportati nel regolamento delle divise FIB pubblicato sul sito federale.

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 EE e E1E1 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.

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. 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.

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.

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.

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. Qualora l'atleta D.I.R. (livello A-B-C-C21) sia in carrozzina, per la boccia si applica lo stesso regolamento in vigore per gli atleti Sitting.

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 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. 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.

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a cm 40 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. 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. Qualora l'atleta D.I.R. (livello A-B-C-C21) sia in carrozzina, per la boccia si applica lo stesso regolamento in vigore per gli atleti Sitting.

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 E/E1 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.

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.

Qualora una manifestazione preveda la partecipazione di coppie miste (A-B, A-C, etc.), per entrambi i giocatori si applicano le regole della categoria superiore.

i) Attribuzione dei livelli

Per quanto concerne l'attribuzione dei livelli (A, B, C e C21) dovranno essere svolte 2 diverse valutazioni con le schede riportate alle pag. 14-20. Tali schede dovranno essere utilizzate solo per classificare i nuovi atleti e/o per gli atleti di livello B-C. La prima valutazione dovrà essere svolta da

un tecnico societario e l'attribuzione del livello sarà provvisoria. La predetta valutazione dovrà essere fatta ogni anno entro il mese di febbraio e le schede dovranno essere inviate all'indirizzo mail paralimpico@federbocce.it per l'archiviazione. La seconda valutazione invece dovrà essere svolta dalla Commissione Paralimpica FIB, supportata dal C.T. e Vice C.T. di specialità, e l'attribuzione del livello sarà definitiva. Qualora dopo la seconda valutazione la Commissione ritenga che l'atleta esaminato debba essere spostato in un altro livello, tale cambio diventerà operativo dalla manifestazione successiva a quella in cui è stato valutato.

Al termine dell'anno agonistico gli atleti potranno essere rivalutati su richiesta della Commissione Tecnica Federale o delle società di appartenenza. Si precisa, inoltre, che gli atleti appartenenti al livello C21 possono essere inquadrati anche nei livelli A, B e C in base ai criteri sopra riportati.

Qualora l'atleta venga tesserato per la prima volta, per l'attribuzione del livello lo stesso deve comunque essere sottoposto alla doppia classificazione, con le modalità sopra riportate. Pertanto, il primo tesseramento non comporta l'attribuzione del livello più basso (livello C).

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.

Nel caso di gironi a terzina, in caso di parità, si procederà in maniera alternata* con 3 accosti dentro un cerchio con raggio di 70 cm (centro del cerchio è il pallino ed il cerchio è tangente alla riga dei 14 metri) e con 3 tiri al pallino posto ai 14 metri e vince chi accosta più bocce e colpisce più pallini.

Nel caso di gironi con doppia partita, in caso di parità, si procederà in maniera alternata con 3 accosti dentro un cerchio con raggio di 70 cm (centro del cerchio è il pallino posto ai 14 mt) e con 3 tiri al pallino posti ai 14 metri e vince chi accosta più bocce e colpisce più pallini.

*ESEMPIO

- Individuale
 1. n. 3 accosti il primo giocatore sorteggiato
 2. n. 3 accosti il secondo giocatore
 3. n. 3 bocciate il primo giocatore

4. n. 3 bocciate il secondo giocatore
Colui che ha totalizzato meno punti ha perso.
Se si va ad oltranza: 1 accosto a testa ed 1 bocciata a testa. Chi totalizza meno punti ha perso.

- Coppia
 1. n. 3 accosti il giocatore A della prima coppia sorteggiata
 2. n. 3 accosti il giocatore A della seconda coppia
 3. n. 3 bocciate il giocatore B della prima coppia
 4. n. 3 bocciate il giocatore B della seconda coppia

La coppia che ha totalizzato meno punti ha perso.

Se si va ad oltranza: 1 accosto a testa per i giocatori A ed 1 bocciata a testa per i giocatori B.

La coppia che totalizza meno punti ha perso.

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 FIDIR, 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 3° classificato.

q) Punteggio

La partita del singolo e della coppia terminano al raggiungimento di 8 punti per le fasi eliminatorie ad eccezione della finale che termina al raggiungimento dei 10 punti.

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.

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 concesse 2 tornate di prova campi (andata e ritorno) 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 non avrà diritto alla prova campi qualora l'avversario abbia terminato le tornate ed il Direttore di gara decreterà partita persa. 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

Per urto diretto si intende lo spostamento di un pezzo fermo (boccia o pallino) provocato solo ed esclusivamente da una boccia giocata a punto.

La boccia giocata che urtando contro qualsiasi altra o contro il pallino, sposti una o l'altro per un tratto superiore a cm. 70 è nulla e il pezzo mosso va rimesso al suo posto precedente, salvo la regola del vantaggio. Nel caso in cui il pezzo urtato non si sposti per oltre cm. 70 ma la boccia giocata dall'urto con il pezzo prosegua la sua traiettoria per oltre cm. 70, il pezzo urtato verrà rimesso al suo posto originario mentre la boccia giocata in ogni caso resterà nella posizione acquisita, salvo la regola del vantaggio.

b) Urto diretto "a catena"

Per urto diretto "a catena" si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) di cui solo il primo spostamento è provocato dalla boccia giocata a punto. Gli altri spostamenti sono dunque di fatto provocati dall'urto del primo pezzo su altri pezzi.

La boccia giocata che, urtando contro qualsiasi altra boccia, provochi l'urto contro un'altra boccia od il pallino e una o l'altra vengono spostati per un tratto superiore a cm. 70, è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente, salvo la regola del vantaggio.

Nel caso in cui una boccia giocata urtando il pallino ne provochi l'urto contro un'altra boccia, è necessario effettuare le seguenti misurazioni:

- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia urtata (in questo caso minore di cm. 70; se fosse stata superiore la boccia giocata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale, salvo la regola del vantaggio;
- Dalla posizione originaria del pallino direttamente alla posizione finale dello stesso; se fosse superiore ai cm. 70 la boccia giocata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale, salvo la regola del vantaggio; nel caso fosse inferiore si procede con la successiva misurazione;
- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia giocata (in questo caso minore di cm. 70); se fosse stata superiore la boccia giocata rimarrebbe nella posizione assunta e si sarebbero rimessi al posto i pezzi mossi, salvo la regola del vantaggio.

c) Urto diretto non “a catena”

Per urto diretto non “a catena” si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) provocati tutti dalla boccia giocata a punto.

La boccia giocata che sposta uno o più pezzi senza che rientrino nelle due casistiche precedenti e percorra più di cm. 70 dal segno del primo pezzo urtato rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale, salvo la regola del vantaggio.

Le misurazioni da effettuare sono:

1) distanza dello spostamento di ogni singolo pezzo urtato dalla sua posizione originaria.

1.1) se superiore a cm. 70 la boccia giocata è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente e non occorre procedere con ulteriori misurazioni, salvo la regola del vantaggio;

1.2) se inferiore a cm. 70 occorre proseguire con la successiva misurazione;

2) distanza dal primo urto a fine corsa della boccia giocata

2.1) se superiore a cm. 70 la boccia giocata rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale e non occorre procedere con ulteriori misurazioni, salvo la regola del vantaggio;

2.2) se inferiore a cm. 70 non sono occorse infrazioni.

La boccia giocata a punto che, dopo aver causato o subito spostamenti durante la sua corsa, tocca la tavola di fondo è nulla, salvo la regola del vantaggio.

La regola è valida anche per il pallino spinto alla tavola di fondo (corpo unico).

La boccia giocata a punto che si appoggia ad un pezzo (boccia o pallino) fermo contro la tavola di fondo è nulla, salvo la regola del vantaggio.

Con la boccia nulla, tutti i pezzi mossi vanno rimessi nella posizione precedente.

La boccia è valida (salvo altre regole sopra descritte) quando né la boccia giocata né altre bocce urtate hanno toccato la tavola di fondo o fatto corpo unico con altro pezzo spinto o già contro la tavola di fondo. Nel caso che la boccia giocata od altre bocce o il pallino, durante il loro spostamento a seguito di un urto, urtino contro le tavole laterali, per verificare la validità degli spostamenti occorre misurare la distanza dal punto del primo urto al punto di contatto con la tavola e da qui alla circonferenza del pezzo interessato. Quando la boccia urtata, o il pallino, oppure la boccia giocata si ferma contro la tavola laterale, toccandola, la misurazione va fatta dal punto segnato in cui si trovava il pezzo prima dell'urto fino al punto di contatto con le tavole.

d) 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 la regola del vantaggio.

e) Tecnico

Il Tecnico nelle fasi di gioco può portare assistenza in campo al proprio atleta dei livelli A/C21 per un massimo di 3 volte in ogni partita, con la richiesta di time out (1 minuto e 30 secondi per ciascun time out). Il Tecnico deve posizionarsi a bordocampo o fondocampo e può dare qualche suggerimento. Il Tecnico dovrà possedere la qualifica di Assistente Tecnico Paralimpico di Specialità, come previsto dal regolamento dei quadri tecnici e figure promozionali. Qualora il tecnico societario non sia in possesso della suddetta qualifica non potrà portare assistenza in campo al proprio atleta.

Campionati Provinciali/Regionali Agonistici (Livelli A-C21)

Gli Organi Territoriali (Comitati Regionali e Delegati) possono organizzare sul proprio territorio i Campionati Regionali e Provinciali Agonistici, inseriti nel calendario della FIB.

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

I risultati dei campionati provinciali e regionali agonistici dovranno pervenire alla Segreteria Federale entro cinque giorni dall'evento.

Campionati Italiani Agonistici (Livelli A-C21)

La partecipazione ai Campionati Italiani Agonistici di bocce, indetti annualmente dalla Federazione, è in funzione dei quorum assegnati ai Comitati Regionali e si svolgono in fase unica secondo le norme regolamentari sopra riportate.

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

Per urto diretto si intende lo spostamento di un pezzo fermo (boccia o pallino) provocato solo ed esclusivamente da una boccia giocata a punto.

La boccia giocata che urtando contro qualsiasi altra o contro il pallino, sposti una o l'altro per un tratto superiore a cm. 100 è nulla e il pezzo mosso va rimesso al suo posto precedente. Nel caso in cui il pezzo urtato non si sposti per oltre cm. 100 ma la boccia giocata dall'urto con il pezzo prosegua la sua traiettoria per oltre cm. 100, il pezzo urtato verrà rimesso al suo posto originario mentre la boccia giocata in ogni caso resterà nella posizione acquisita.

b) Urto diretto "a catena"

Per urto diretto "a catena" si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) di cui solo il primo spostamento è provocato dalla boccia giocata a punto. Gli altri spostamenti sono dunque di fatto provocati dall'urto del primo pezzo su altri pezzi. La boccia giocata che, urtando contro qualsiasi altra boccia, provochi l'urto contro un'altra boccia od il pallino e una o l'altra vengono spostati per un tratto superiore a cm. 100, è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente.

Nel caso in cui una boccia giocata urtando il pallino ne provochi l'urto contro un'altra boccia, è necessario effettuare le seguenti misurazioni:

- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia urtata (in questo caso minore di cm. 100); se fosse stata superiore la boccia giocata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale;
- Dalla posizione originaria del pallino direttamente alla posizione finale dello stesso; se fosse superiore ai cm. 100 la boccia giocata sarebbe nulla e i pezzi mossi rimessi al loro posto originale; nel caso fosse inferiore si procede con la successiva misurazione;

- Dalla posizione originaria del pallino alla boccia giocata (in questo caso minore di cm. 100); se fosse stata superiore la boccia giocata rimarrebbe nella posizione assunta e si sarebbero rimessi a posto i pezzi mossi.

c) Urto diretto non “a catena”

Per urto diretto non “a catena” si intende lo spostamento di più pezzi fermi (bocce o pallino) provocati tutti dalla boccia giocata a punto.

La boccia giocata che sposta uno o più pezzi senza che rientrino nelle due casistiche precedenti e percorra più di cm. 100 dal segno del primo pezzo urtato rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale.

Le misurazioni da effettuare sono:

1) distanza dello spostamento di ogni singolo pezzo urtato dalla sua posizione originaria

1.1) se superiore a cm. 100 la boccia giocata è nulla e i pezzi smossi vanno rimessi al loro posto precedente e non occorre procedere con ulteriori misurazioni;

1.2) se inferiore a cm. 100 occorre proseguire con la successiva misurazione;

2) distanza dal primo urto a fine corsa della boccia giocata

2.1) se superiore a cm. 100 la boccia giocata rimane nella posizione assunta, ma quanto viene mosso va rimesso nella posizione iniziale e non occorre procedere con ulteriori misurazioni;

2.2) se inferiore a cm. 100 non sono occorse infrazioni.

La boccia giocata a punto che, dopo aver causato o subito spostamenti durante la sua corsa, tocca la tavola di fondo è nulla.

La regola è valida anche per il pallino spinto alla tavola di fondo (corpo unico).

La boccia giocata a punto che si appoggia ad un pezzo (boccia o pallino) fermo contro la tavola di fondo è nulla.

Con la boccia nulla, tutti i pezzi mossi vanno rimessi nella posizione precedente.

La boccia è valida (salvo altre regole sopra descritte) quando né la boccia giocata né altre bocce urtate hanno toccato la tavola di fondo o fatto corpo unico con altro pezzo spinto o già contro la tavola di fondo.

Nel caso che la boccia giocata od altre bocce o il pallino, durante il loro spostamento a seguito di un urto, urtino contro le tavole laterali, per verificare la validità degli spostamenti occorre misurare la distanza dal punto del primo urto al punto di contatto con la tavola e da qui alla circonferenza del pezzo interessato. Quando la boccia urtata, o il pallino, oppure la boccia giocata si ferma contro la tavola laterale, toccandola, la misurazione va fatta dal punto segnato in cui si trovava il pezzo prima dell'urto fino al punto di contatto con le tavole.

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 in campo al proprio atleta dei livelli B/C senza alcuna limitazione, ad eccezione del Tecnico di un atleta di livello B che deve rimanere vicino il suo

atleta per tutta la durata della partita. Il Tecnico dovrà possedere la qualifica di Assistente Tecnico Paralimpico di Specialità, come previsto dal regolamento dei quadri tecnici e figure promozionali.

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 tre 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 tre giochi sarà pertanto stilata una graduatoria per squadre.

Campionati Provinciali/Regionali Promozionali (Livelli B-C)

Gli Organi Territoriali (Comitati Regionali e Delegati) possono organizzare sul proprio territorio i Campionati Regionali e Provinciali Promozionali, inseriti nel calendario della FIB.

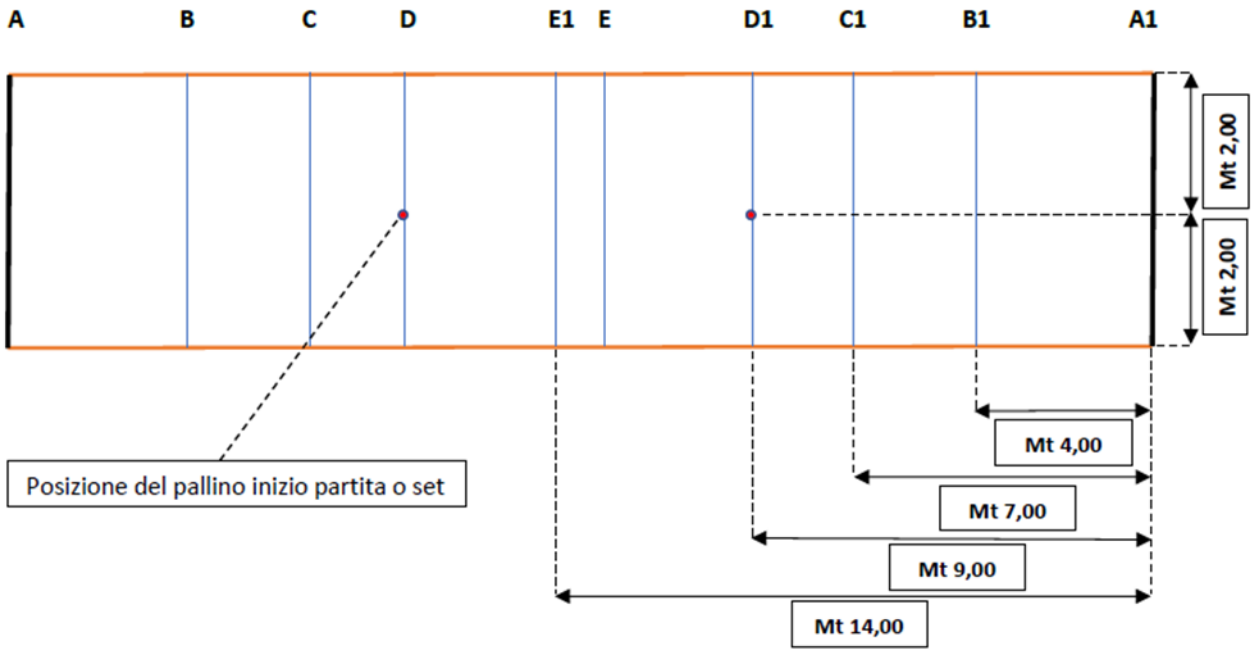
Per le modalità di svolgimento dei medesimi gli Organi Periferici dovranno attenersi scrupolosamente alle norme contenute nel presente Regolamento.

I risultati dei campionati provinciali e regionali promozionali dovranno pervenire alla Segreteria Federale entro cinque giorni dall'evento.

Campionati Italiani Promozionali (Livelli B-C)

La partecipazione ai Campionati Italiani Promozionali di bocce, indetti annualmente dalla Federazione, è in funzione dei quorum assegnati ai Comuni Regionali e si svolgono in fase unica secondo le norme regolamentari sopra riportate. 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.

Terreno di gioco



**SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITÀ
PER LA PRATICA ALL'ATTIVITÀ BOCCIOFILIA 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.

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

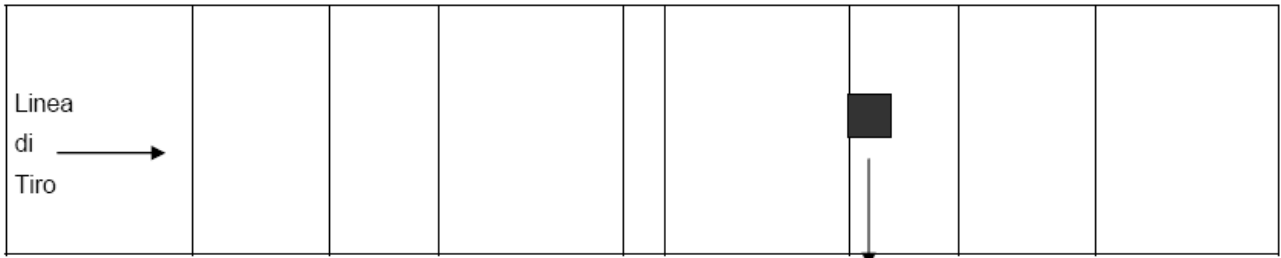
3.

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 1 centri = 0 punti

da 2 a 4 centri = 1 punto

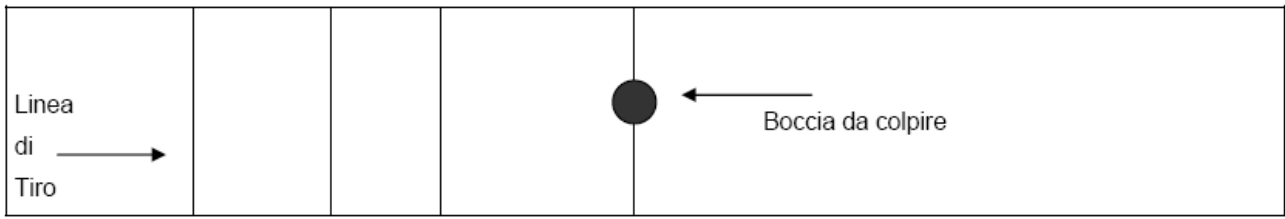
da 5 a 6 centri = 2 punti

da 7 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:

0 centri = 0 punti

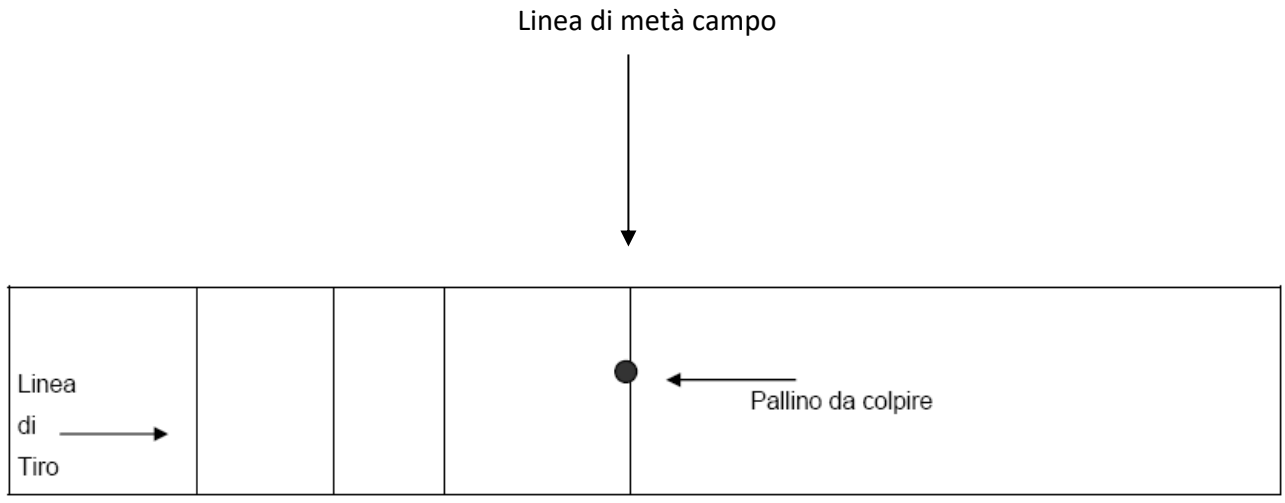
da 1 a 5 centri = 1 punto

da 6 a 11 centri = 2 punti

da 12 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 1 a 5 centri = 1 punto

da 6 a 11 centri = 2 punti

da 12 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 8 PUNTI = LIVELLO C (PROMOZIONALE)

DA 9 A 12 PUNTI= LIVELLO B (PROMOZIONALE)

DA 13 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

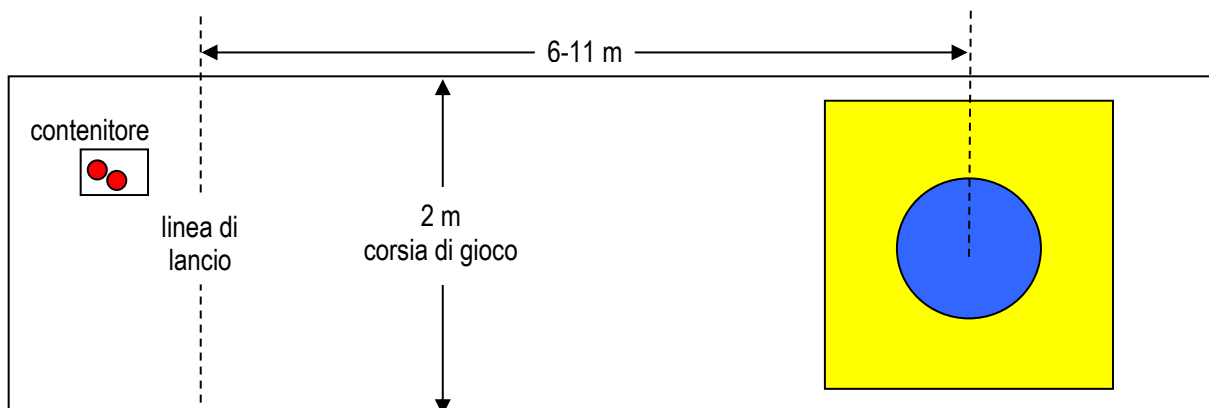
Per acquisire punti il giocatore deve toccare o far fermare la boccia dentro il quadrato giallo (1,5 mt x 1,5 mt), il cerchio blu (0,80 mt di diametro) o fare bersaglio con il pallino. Il pallino verrà posizionato al centro del cerchio blu, cioè a 11 metri dalla linea di lancio (in caso si giochi al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

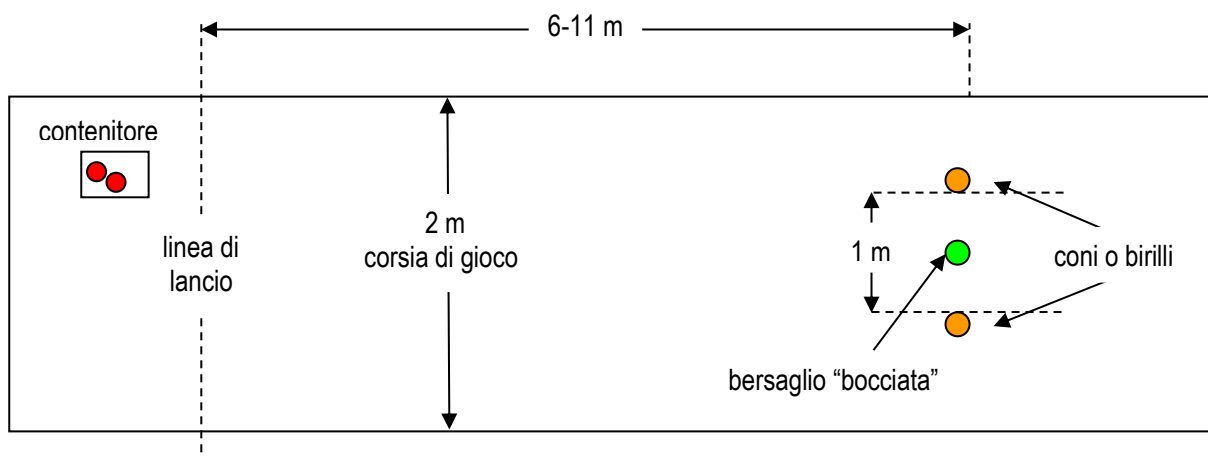
Per realizzare punti si deve tirare la boccia cercando di colpire la boccia-obiettivo posizionata al centro della porta formata da 2 coni o birilli. La porta larga 1 metro va posta a 11 metri dalla linea di lancio (in caso si giochi al Bocciodromo con le bocce da Raffa), a 6 metri in caso si giochi in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

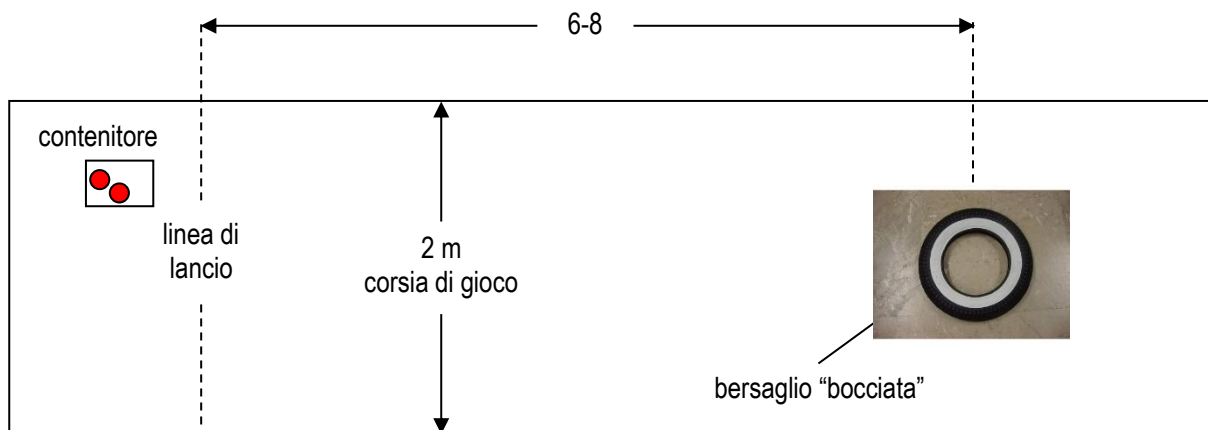
Per acquisire punti si deve lanciare la boccia cercando di farla entrare in un copertone (o grande scatola di cartone) posizionato a 6 metri (in caso si giochi al Bocciodromo con le bocce da Raffa), a 6 metri in caso si giochi in altri spazi al chiuso. Il copertone o la grande scatola di cartone dovranno 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						