



CIP
Comitato Italiano
Paralimpico



Dipartimento 9

Disabilità Intellettiva e Relazionale

Bocce

**Norme di attuazione e
Regolamento tecnico
dell'attività Promozionale e
dell'attività Agonistica DIR**

Premessa

Il presente regolamento tecnico è basato sulle regole di gioco adottate dalla Federazione Italiana Bocce ed adattate alle esigenze degli atleti appartenenti all'area Disabilità Intellettiva e Relazionale (D.I.R.) del Comitato Italiano Paralimpico. Per quanto non previsto dal presente regolamento si rimanda pertanto al regolamento ufficiale F.B.I.

Requisiti generali per partecipare alle competizioni

Per essere ammesso a partecipare alle competizioni dell'Area Disabilità Intellettiva e Relazionale un atleta deve essere regolarmente tesserato e osservare e rispettare le regole ufficiali emanate dal CIP.

Possono partecipare alle competizioni solo gli atleti che:

- hanno un ritardo mentale riconosciuto da un Ente competente;
- hanno difficoltà cognitive determinate da misure standard;
- hanno significativi problemi di apprendimento e di linguaggio dovuti a difficoltà cognitive che richiedono o hanno richiesto un'istruzione speciale.

Possono partecipare anche atleti con disabilità multipla, se è loro riconosciuto anche un ritardo mentale.

I limiti di età per la partecipazione alle competizioni di bocce DIR sono fissati in 8 anni sia per le competizioni a carattere Promozionale sia le competizioni a carattere Agonistico, come stabilito dall'Articolo 10, *Parte 1a*, del "Regolamento Sanitario e delle Classificazioni".

L'età deve essere compiuta all'inizio della stagione sportiva **di riferimento (1 Ottobre)**.

Al fine di garantire una appropriata tutela sanitaria, gli atleti per partecipare alle competizioni DIR dovranno, secondo quanto stabilito dal vigente "Regolamento Sanitario e delle Classificazioni" del CIP a cui si rinvia integralmente (Parte1, articolo 3 e seguenti), essere in possesso di:

Ambito promozionale (DIRp):

- Certificato di stato di Buona Salute (art. 2, D.M. 28/02/1983) previsto per l'attività sportiva non agonistica con validità annuale;
- Elettrocardiogramma a riposo con validità annuale da effettuarsi all'inizio della stagione sportiva;

- Per i soli atleti con sindrome di Down, un esame radiografico dinamico del rachide cervicale per verificare eventuale instabilità atlanto assiale, effettuato almeno una volta,

Ambito agonistico (DIRa):

- certificato di idoneità all'attività sportiva agonistica (art.5 D.M. 4/3/1993) con validità annuale;
- Per i soli atleti con sindrome di Down, un esame radiografico dinamico del rachide cervicale per verificare eventuale instabilità atlanto assiale, effettuato almeno una volta.

Requisiti tecnico-sportivi di partecipazione

Per partecipare a tutte le attività DIR, promozionali e/o agonistiche, organizzate sia a livello nazionale che a livello periferico, non è previsto nella stagione sportiva di riferimento il raggiungimento di alcun standard di qualificazione. Le attività saranno dunque aperte a tutti indipendentemente dalla gravità della disabilità o del livello di abilità acquisito.

All'inizio di ogni stagione sportiva, l'atleta dovrà scegliere obbligatoriamente se competere, nella disciplina del tennis tavolo quale atleta "agonista" (DIRa) oppure "non agonista" (DIRp).

Tale scelta caratterizzerà la sua partecipazione agli eventi ufficiali in programma, territoriali e nazionali, per tutta la durata della stagione sportiva. A tal fine, farà fede l'allocatione dell'atleta nella prima gara ufficiale cui parteciperà nella stagione sportiva.

Ogni società deve provvedere a regolare il tesseramento degli atleti, dei tecnici e dei dirigenti secondo le modalità, i costi ed i tempi previsti dal Comitato Italiano Paralimpico.

Regolamento Tecnico di disciplina

Gli atleti per partecipare ad una manifestazione dovranno attenersi scrupolosamente alle norme previste dal presente regolamento tecnico ed organizzativo approvato dagli organi deliberanti del Dipartimento.

Tale regolamento è pubblicato sul sito del CIP all'indirizzo www.comitatoparalimpico.it/dir.

Ogni società deve inoltre accertarsi che i propri tecnici siano a conoscenza di tutti i contenuti del presente regolamento.

Le competizioni di bocce DIR

Le competizioni di bocce degli atleti DIR, individuali e a squadre, si distinguono in:

Competizioni a carattere promozionale:

- Specialità Raffa individuale (SRIP) > uno contro uno, con 4 bocce per giocatore;
- Specialità Raffa coppie (SRCP) > due contro due, con 2 bocce per giocatore.

Competizioni a carattere agonistico:

- Specialità Raffa individuale (SRIA) > uno contro uno, con 4 bocce per giocatore;
- Specialità Raffa coppie (SRCA) > due contro due, con 2 bocce per giocatore.

Categorie

Nelle specialità promozionali sono inseriti quegli atleti che non hanno la capacità di ottemperare completamente al regolamento F.B.I. adattato C.I.P. o non sono ancora ritenuti tecnicamente idonei a partecipare alle gare di livello agonistico.

Nelle specialità agonistiche sono inseriti quegli atleti che hanno la capacità di ottemperare completamente al regolamento F.B.I. adattato C.I.P.

La categoria di età è UNICA.

Le specialità sia promozionali che agonistiche non prevedono suddivisione degli atleti per sesso. Qualora però siano iscritte almeno 10 donne a livello promozionale o a livello agonistico è prevista l'indizione del Campionato Femminile per quel Livello.

Le Società Sportive, prendendo in considerazione quanto sopra descritto, e valutando oggettivamente il grado di preparazione dei propri atleti, provvederanno autonomamente all'iscrizione degli stessi in una specifica categoria (promozionale o agonistica).

Comunque, lo Staff Tecnico che presiede l'evento ha la facoltà di decretare il passaggio dal Livello **Promozionale** al Livello **Agonistico** e viceversa, sulla base delle effettive abilità dimostrate dell'atleta in gara o dei risultati pervenuti alla Segreteria del Dipartimento da parte degli Organi Periferici.

Campionati Provinciali e Regionali

I Campionati Regionali e Provinciali di bocce sono indetti dagli Organi Periferici del CIP. Per le modalità di svolgimento dei medesimi gli Organi Periferici dovranno attenersi scrupolosamente alle norme contenute nel presente Regolamento.

In ogni campionato dovrà essere nominato un responsabile tecnico che assolverà i compiti che lo staff tecnico nazionale assicura durante i campionati italiani.

I risultati dei campionati regionali e provinciali dovranno pervenire alla Segreteria di Dipartimento entro 7 giorni dall'evento.

La coppia e il singolo vincitori nel Livello Promozionale dei Campionati Regionali o Provinciali della corrente stagione sportiva, in occasione dei Campionati Italiani della stagione sportiva in corso saranno inseriti nel Livello Agonistica.

I Campionati Italiani

La partecipazione alle gare dei Campionati Italiani Promozione (DIRp) e dei Campionati Italiani Assoluti (DIRa) per la stagione sportiva **di riferimento**, è subordinata alla partecipazione ad una gara svolta **in ambito territoriale**, in manifestazioni inserite nel calendario regionale e provinciale ufficiale della stagione sportiva in corso e si svolgono in fase unica..

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.

Il Campionato Italiano viene indetto per le seguenti gare:

- Specialità Raffa individuale promozionale (SRIP) ;
- Specialità Raffa coppie promozionale (SRCP) ;
- Specialità Raffa individuale agonistica(SRIA) ;
- Specialità Raffa coppie agonistica (SRCA) ;
- Inoltre per gli atleti agonisti, esclusivamente in occasione dei Campionati Italiani, è prevista la formazione di un ulteriore **categoria**, denominata "**Elite**", nella quale saranno inseriti gli atleti Finalisti (1° e 2° classificato), sia individuali che di coppia, dei

Campionati Regionali o Provinciali DIR, della stagione sportiva in corso, i Finalisti dei Campionati Italiani DIR dell'anno ed i finalisti della Categoria Elite dei Campionati Italiani della stagione sportiva precedente.

Si precisa che, qualora i finalisti (singolo e coppia) dei Campionati Italiani della stagione sportiva precedente risultino finalisti del rispettivo Campionato Regionale della stagione sportiva corrente, acquisiranno il passaggio nella categoria Elite le coppie/singoli che seguono in classifica (*solo i terzi classificati*).

Premiazioni

In tutte le gare ufficiali (Campionati Provinciali/Regionali/Italiani), per ogni categoria è prevista una premiazione assoluta per ogni gara, con assegnazione della medaglia d'oro, d'argento e di bronzo per i primi tre classificati. Inoltre sarà consegnato un ricordo di partecipazione (diploma, medaglia) agli atleti iscritti alla manifestazione a prescindere dal numero di gare a cui partecipano.

Ai Campionati Italiani DIR la medaglia ricordo, possibilmente con il logo della manifestazione, per tutti gli Atleti partecipanti sarà offerta dalle Società Sportive o Aree Periferiche CIP assegnatarie dell'organizzazione dei Campionati.

Reclamo

Il reclamo deve essere presentato per iscritto congiuntamente al versamento *della tassa all'uopo prevista dal CIP*, da effettuarsi in contanti, al Responsabile Organizzativo della manifestazione entro 30 minuti dalla pubblicazione dei risultati ufficiali. Qualora il reclamo sia accolto la tassa verrà restituita, se respinto la tassa verrà accreditata al CIP ad opera del Responsabile Organizzativo della manifestazione al termine della stessa.

REGOLAMENTO TECNICO

REGOLE COMUNI A TUTTE LE CATEGORIE

Art. 1 – CAMPO DI GIOCO

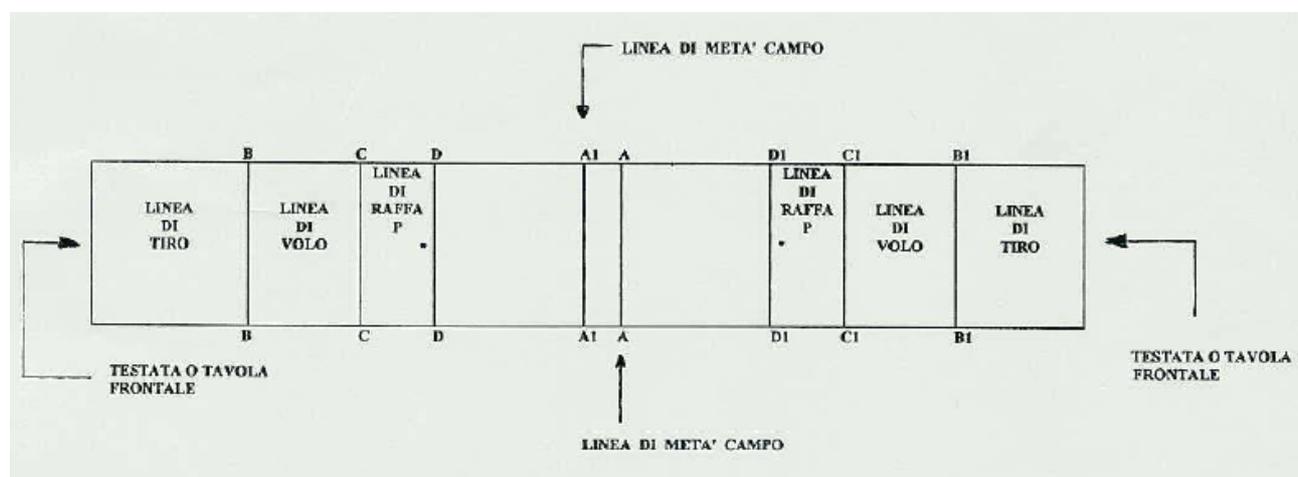
Il gioco delle bocce dev'essere praticato su terreno piano perfettamente livellato, diviso in corsie regolari delimitate da tavole perimetrali di legno, o di altro materiale non metallico, con altezza uniforme di cm. 25, e con tolleranza in eccesso od in difetto di cm. 10.

La lunghezza delle corsie di gioco può variare da mt. 28 a mt. 22; la larghezza da mt. 5.00 a mt. 3.00.

Le testate delle corsie devono essere costituite da tavole, possibilmente di gomma sintetica, non oscillanti eccessivamente al fine di evitare il ritorno accentuato delle bocce.

Le corsie di gioco sono contrassegnate da diverse linee, ognuna delle quali ha una specifica funzione.

Premesso che dette linee vanno collocate differientemente sul campo di gioco in rapporto alla sua larghezza, una corsia ideale di gioco (mt. 27) è contraddistinta dalle seguenti linee:



BB – B1B1 LIMITE MASSIMO LANCIÒ BOCCIATA RAFFA E LANCIÒ BOCCIA A PUNTO
LIMITE MASSIMO PALLINO VALIDO LANCIATO ALL'INIZIO DI OGNI GARA
CC – C1C1 LIMITE MASSIMO LANCIÒ BOCCIATA VOLO
DD – D1D1 LINEA DI BOCCIATA DI RAFFA
AA – A1A1 LINEA DI META' CAMPO 14mt
P PALLINO VALIDO NELL'OLTREPASSARE LE LINEE DI META' CAMPO A1A1 – AA

Art. 2 - BOCCE E PALLINO

Le bocce ed il pallino devono essere di forma sferica e di materiale sintetico.

Il diametro della boccia può variare da cm. 10.4 a cm.11.1; è ammessa una tolleranza di 3/10 di millimetro in meno sulla misura (cm. 10.37), in più sulla misura massima (cm. 11.14).

Il peso delle bocce può variare da gr. 860 a gr. 980; è ammessa una tolleranza di gr. 10 in meno sul peso minimo (gr. 850), in più sul peso massimo (gr. 990).

Il diametro del pallino è di cm. 4 con tolleranza in più ed in meno di mm. 3 ed il peso di 50 gr. con tolleranza di 5 gr. in più o in meno.

Art. 3 - DURATA E PUNTEGGIO

La partita del Singolo ha la durata di 20' (minuti), oppure termina al raggiungimento di 12 punti; la partita della Coppia ha la durata di 30' (minuti), oppure termina al raggiungimento di 12 punti.

In casi particolari è facoltà dello Staff Tecnico Nazionale del Dipartimento n.9 modificare la durata del tempo di gioco delle partite e/o modificare il punteggio da raggiungere rispetto a quanto previsto.

Art. 4 - I GIRONI

I gironi saranno composti da un minimo di 3 coppie/singoli ad un massimo di 8 coppie/singoli.

Art. 5 - FORMAZIONI

Le partite di gara a coppie non possono avere inizio se una delle due formazioni od entrambe sono incomplete. Le formazioni incomplete devono essere escluse dalla gara.

Art. 6 - LINEA DI LANCIÒ

Il lancio deve essere eseguito senza oltrepassare con il piede la linea di tiro BB-B'B' (fig.art.1). La boccia in questo caso non è valida, salvo regola del vantaggio.

Art. 7 - I GIUDICI DI GARA: l'Arbitro – il Giudice di gara – il Direttore di Gara

All'**Arbitro** compete la direzione della singola partita; al **Giudice di gara** (almeno uno per

ogni categoria) il controllo generale della regolarità formale e sostanziale di una partita prestabilita; al **Direttore di gara (tecnico nazionale DIR)** la direzione della intera manifestazione, nonché l'adozione di provvedimenti insindacabili in merito ad episodi non rientranti nella sfera di competenza dell'Arbitro e del Commissario di campo.

E' facoltà del Giudice di gara o del Direttore di gara, in caso di omissione da parte del primo, intervenire d'autorità in qualunque fase della partita, assumendo le debite decisioni, qualora l'Arbitro dell'incontro difetti nell'applicazione del presente regolamento o di qualunque altra disposizione in vigore.

I tre Giudici di gara anzidetti debbono operare in rapporto di stretta collaborazione, ancorché spetti al Direttore di gara emettere giudizio inappellabile in caso di disaccordo tra l'Arbitro ed il Giudice di gara

Art. 8 – TABELLONI GARE

I tabelloni delle gare, preparati dopo il sorteggio, verranno compilati dal Direttore di gara 24 ore prima dell'inizio delle partite ed esposti agli interessati prima dell'inizio delle gare stesse. Gli atleti iscritti o i loro allenatori sono obbligati a controllare i tabelloni esposti per verificare l'orario delle gare a cui sono interessati ed il relativo numero di tavolo.

Salvo diverse disposizioni gli atleti devono attenersi scrupolosamente a quanto scritto sui tabelloni esposti.

Non sono previste, per nessun motivo, iscrizioni e sostituzioni sul campo di gara.

Qualora per motivi organizzativi il giudice di gara decidesse di anticipare o posticipare le gare, questi lo comunicherà in tempo utile e gli incontri verranno annunciati "per chiamata".

Ogni giocatore dovrà presentarsi al campo di gioco cinque minuti prima dell'inizio della gara. Sono concessi 3 minuti di riscaldamento prima dell'inizio della gara stessa.

In attesa dell'avversario il giocatore può scaldarsi con il suo allenatore, compagno di squadra o altra persona scelta.

L'atleta ritardatario avrà diritto al riscaldamento per tanti minuti quanti ne mancano all'inizio della gara stessa.

Ogni controversia riguardante tenuta di gioco, eventuali scorrettezze o regolamento di gioco, dovrà essere tempestivamente segnalata all'Arbitro designato che sarà l'unico interlocutore per tali problemi.

Art. 9 – LANCIO DEL PALLINO

Per il lancio del pallino si può decidere se fare la conta, oppure il lancio di una boccia il più

vicino al pallino. La squadra che si aggiudica il lancio del pallino, ha la possibilità di effettuare tre lanci.

Al termine dei tre lanci risultati nulli, subentrerà al lancio la squadra avversaria. Se i lanci di tutte e due le coppie/singoli saranno da ritenersi nulli, provvederà l'arbitro che darà la possibilità alla prima coppia/singolo di accostare la prima boccia all'acchitto del pallino. (punto P art. 1): Il pallino è valido quando passa la metà campo AA e A'A' e non oltrepassa la linea di tiro B'B' e la linea di tiro BB.

Art. 10 – VALIDITA' BOCCIA E PALLINO

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

- 1) con la sua proiezione invade o non oltrepassa la linea A di metà campo (mt. 14);
- 2) con la sua proiezione invade o oltrepassa la linea B/B1 frontale (mt. 24);
- 3) tocca le tavole laterali o si ferma ad una distanza uguale od inferiore a cm. 13 dalle stesse;
- 4) ricorrano altri casi particolari.

Le bocce che urtano le tavole prima di fare gioco sono nulle, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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

Il gioco di fatto si verifica quando la boccia, giocata a punto, si è fermata ed è stata segnata: oppure quando la boccia giocata di ruffa o di volo ha colpito il pezzo dichiarato o ha superato quest'ultimo senza colpire nulla.

Le bocce o il pallino che vengano spostati soltanto dal movimento delle tavole, senza essere urtati da alcun pezzo in movimento, devono essere rimessi al loro posto primitivo.

Se però le bocce o il pallino, durante questo spostamento, vengono urtati da pezzi validi in movimento, restano validi nella posizione acquisita. Il pallino non è valido, e, pertanto, la giocata in corso dev'essere ripetuta nella medesima testata da cui è stata iniziata, quando per effetto di gioco valido esce dalla corsia di gioco e quando ricorrano altri casi particolari.

Quando l'ultima boccia a disposizione della formazione che tira provoca l'uscita regolare del pallino, la formazione avversaria acquisisce tanti punti quante sono le sue bocce ancora da giocare.

Le bocce ed il pallino sono sempre validi, in qualunque punto interno della corsia di gioco si trovino, purché detta posizione sia determinata dall'effetto di gioco.

Art. 11 - GIOCATA A PUNTO

La giocata a punto, od accosto, consiste nell'avvicinare la propria boccia al pallino.

Durante il lancio della boccia a punto, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea

B/B1 (mt. 4) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Il giocatore può oltrepassare la linea B/B1 (mt. 4) unicamente dopo aver lanciato la boccia, senza uscire però con il piede più avanzato dalla linea D/D1 (mt. 9), pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

La boccia giocata a punto che non superi la linea D/D1 (mt. 9) è nulla.

Art. 12 - SPOSTAMENTO BOCCE

Gli spostamenti delle bocce o del pallino devono essere misurati con l'attrezzo impiegato nella partita o con gli attrezzi ausiliari a disposizione dell'Arbitro, del Commissario di campo e del Direttore di gara.

Art. 13 - REGOLA DEL VANTAGGIO

Nell'accosto a punto, nella boccia di raffa e di volo, è discrezione della parte avversaria considerare, o meno, validi tutti i tiri irregolari.

Art. 14 - RECLAMI

Eventuali reclami dovranno essere presentati al Direttore di gara per iscritto entro 24 ore dal termine della manifestazione insieme al deposito cauzionale previsto dagli Organi Competenti CIP da restituire in caso di accoglimento del ricorso.

Art. 15 – ARBITRI

Prima di ogni Campionato gli arbitri ed i giudici vanno informati ed aggiornati sulle norme del Regolamento da attuare nel corso della manifestazione.

Art. 16 - DISPOSIZIONI GENERALI

Per tutto quanto non contemplato dal presente regolamento varranno le disposizioni contenute nello specifico regolamento tecnico F.B.I.

REGOLE DELLE GARE UFFICIALI PROMOZIONALI

Art. 1 - GIOCO

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

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

Art. 2 - TECNICO

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

Art.3 - BOCCIA NON VALIDA

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

Art. 4 - REGOLA BOCCIATA DI RAFFA

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

Art. 5 - REGOLA BOCCIATA A VOLO

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

Art. 6 - VALIDITA' DELLA BOCCIATA

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

Art. 7 - INCONVENIENTI DI GIOCO

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

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

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

Art. 8 – PASSAGGIO DI LIVELLO

Le coppie/singoli finalisti dei Campionati italiani DIR-p del livello Promozionale passano automaticamente l'anno successivo al livello Agonistico.

REGOLE DELLE GARE UFFICIALI AGONISTICHE

Art. 1 - IL GIOCO

Il gioco delle bocce consiste:

- a) nell'accosto a punto (avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino).
- b) nella giocata di raffa e di volo (colpire con la propria boccia un'altra boccia o il pallino preventivamente indicati). Affinché i tiri di raffa e di volo siano validi, il giocatore deve dichiarare quale tipo di tiro intenda effettuare e quale pezzo intenda colpire.

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 (art. 3).

Art. 2 - 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 smosso va rimesso al suo posto (nella posizione antecedente allo spostamento), salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 3 - 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, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 4 - 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.

Art. 5 - SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE

- a) 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;
- b) quando la boccia giocata sposta diverse bocce o il pallino, anche se singolarmente

nessuno dei pezzi mossi supera la distanza di **cm.100** ed anche se misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è inferiore a cm. 140, ma la boccia giocata supera la distanza di **cm.100** dal primo la boccia giocata rimane comunque valida;

c) 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, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3); la boccia giocata rimane comunque valida;

d) 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.

Art. 6 - GIOCATA DI RAFFA

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

Affinché la giocata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare all'Arbitro entro la linea B/B1 (pedana), il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc.) 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 (art. 3).

Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B/B1 con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio.

La boccia lanciata che non colpisce alcuna boccia o pallino, oppure la boccia che colpisce irregolarmente, è nulla e quanto eventualmente spostato va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 7 - 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 B/B1 (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 cerchio di cm. 100 davanti al pezzo dichiarato nonché deve attendere che l'Arbitro dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Durante il lancio, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio C/C1 con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a cm. 100 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 a cm. 100, 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 smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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 (art. 3).

Art. 8 – AUTORIZZAZIONE ARBITRO PER TIRO RAFFA E VOLO

L'Arbitro deve indicare sempre, prima di autorizzare il tiro di raffa o di volo del giocatore, quali sono i pezzi posti a cm. 13 o meno, cioè a bersaglio, dal pezzo dichiarato.

Se il giocatore dichiara una giocata di raffa o di volo, non consentita dal presente regolamento tecnico, l'Arbitro deve perentoriamente intervenire impedendo detta giocata.

Art. 9 - TECNICO

Il tecnico, nelle fasi di gioco, deve restare fuori dal campo di gara, portando assistenza al suo atleta esclusivamente in modo verbale ed in tempi brevissimi per evitare di ridurre il tempo di gioco previsto

Art. 10 – PASSAGGIO DI LIVELLO

Le coppie/singoli finalisti dei Campionati italiani della stagione sportiva precedente, gli atleti, sia individuali che di coppia, Finalisti (1° e 2° classificato) del Livello Agonistico dei Campionati Regionali o Provinciali della corrente stagione sportiva, in occasione dei

Campionati Italiani della stagione sportiva in corso saranno inseriti nel Livello Elite.

REGOLE DELLE GARE UFFICIALI DI LIVELLO ELITE

Art. 1 PARTECIPANTI

In occasione dei Campionati Italiani della stagione sportiva in corso, sono ammessi a partecipare nel Livello Elite, le coppie/singoli del Livello Agonistico finalisti del Campionato Italiano della stagione sportiva precedente e dei Campionati Regionali o Provinciali della stagione sportiva in corso ed i finalisti della Categoria Elite dei Campionati Italiani della stagione sportiva precedente.

Una coppia composta da un'atleta di Livello Elite ed un'atleta di Livello Agonistico, sarà comunque inserita nel Livello Elite.

Art. 2 – LANCIO DEL PALLINO

Per il lancio del pallino si può decidere se fare la conta, oppure il lancio di una boccia il più vicino al pallino. La squadra che si aggiudica il lancio del pallino, ha la possibilità di effettuare un lancio solamente.

Il pallino è valido quando passa la metà campo AA e A'A' e non oltrepassa la linea di tiro B'B' e la linea di tiro BB.

Art. 3 - URTO DIRETTO

La boccia giocata che, urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti per un tratto superiore a cm. 70, è nulla e quanto smosso va rimesso al suo posto (nella posizione antecedente allo spostamento), salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 4 - 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, 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 (art. 3).

Art. 5 - SPOSTAMENTO SENZA CONSEGUENZE

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

Art. 6 - SPOSTAMENTO CON CONSEGUENZE

a) nel caso che una boccia urtando contro qualsiasi altra boccia o contro il pallino, li sposti ognuno per un tratto inferiore a cm. 70, ma misurando in linea retta dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano si determini una distanza superiore a cm. 70, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, anche se la boccia giocata non supera la distanza di cm. 70 dal primo urto; la boccia giocata rimane comunque valida;

b) quando la boccia giocata sposta diverse bocce o il pallino, anche se singolarmente nessuno dei pezzi mossi supera la distanza di cm. 70 ed anche se misurando in linea retta la distanza dal punto del primo urto al pezzo spostato più lontano è inferiore a cm. 70, ma la boccia giocata supera la distanza di cm. 70 dal primo urto la boccia giocata rimane comunque valida;

c) quando la boccia giocata, dopo aver urtato diverse bocce o il pallino, supera la distanza di cm. 70 dal primo urto e singolarmente nessuno dei pezzi smossi supera la distanza di cm. 70, ma misurando in linea retta, risulti che la distanza del punto del primo urto al pezzo spostato più lontano sia superiore a cm. 70, quanto smosso va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3); la boccia giocata rimane comunque valida;

d) 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.

Art. 7 - GIOCATI DI RAFFA

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

Affinché la giocata di raffa sia valida, il giocatore deve dichiarare all'Arbitro entro la linea B/B1 (pedana), il pezzo che intende colpire (pallino, boccia del punto, boccia del secondo punto, ecc.) 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 (art. 3).

Durante il lancio della boccia, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio B/B1 (vedi fig. art 1) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata, salvo regola del vantaggio.

La boccia lanciata che non colpisce alcuna boccia o pallino, oppure la boccia che colpisce irregolarmente, è nulla e quanto eventualmente spostato va rimesso al suo posto primitivo, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Art. 8 - GIOCATI 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 B/B1 (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 cerchio di **cm. 70** davanti al pezzo dichiarato nonché deve attendere che l'Arbitro dia l'autorizzazione al tiro, altrimenti la boccia giocata è nulla e quanto eventualmente smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Durante il lancio, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea di lancio C/C1 (vedi fig. art. 1) con il piede più avanzato, pena l'annullamento della boccia giocata e salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

Tutti i pezzi posti ad una distanza uguale od inferiore a **cm. 70** 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 a **cm. 70**, 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 smosso deve essere rimesso al suo posto, salvo applicazione della regola del vantaggio (art. 3).

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 (art. 3).

Art. 9 - TECNICO

Il tecnico, nelle fasi di gioco, deve restare fuori dal campo di gara, portando assistenza al suo atleta esclusivamente in modo verbale ed in tempi brevissimi per evitare di ridurre il tempo di gioco previsto.

.....

SCHEDA DI VALUTAZIONE DELLE ABILITÀ
PER LA PRATICA ALL'ATTIVITÀ BOCCIOFILA D.I.R.
Determinazione del Livello Promozionale / Agonistico

SOCIETÀ: _____

ATLETA: _____

TECNICO COMPILATORE: _____

LIVELLO: _____

DATA DELLA COMPILAZIONE: _____

LUOGO DELLA COMPILAZIONE: _____

**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 punti

- 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

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.

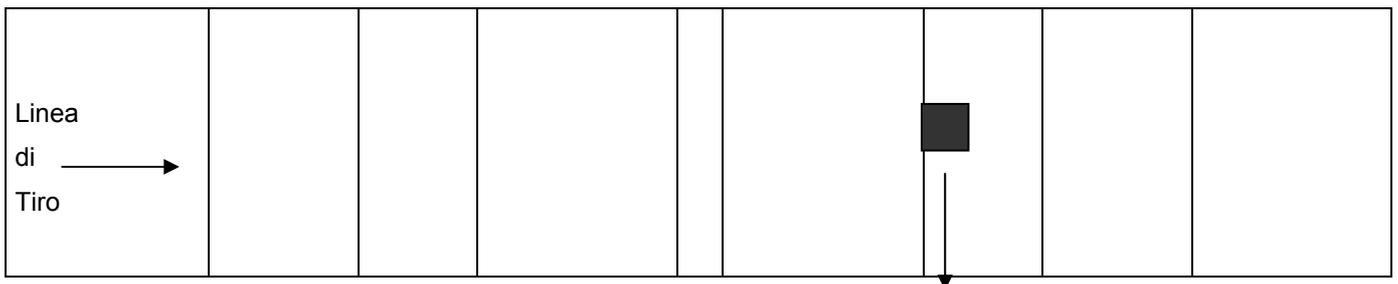
3 punti

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.

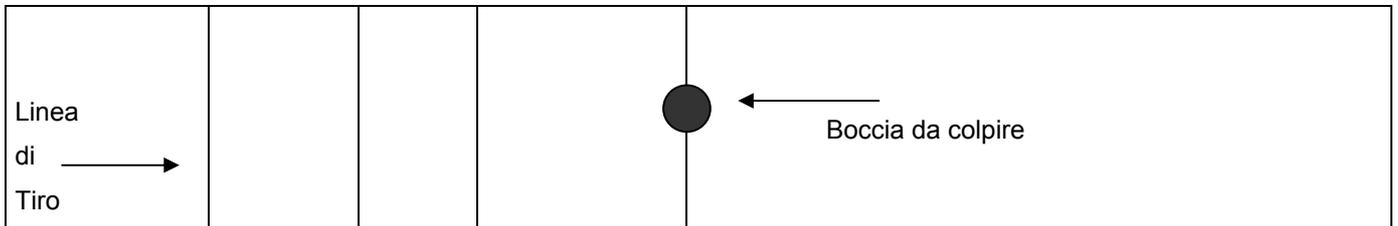
Punteggio:

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



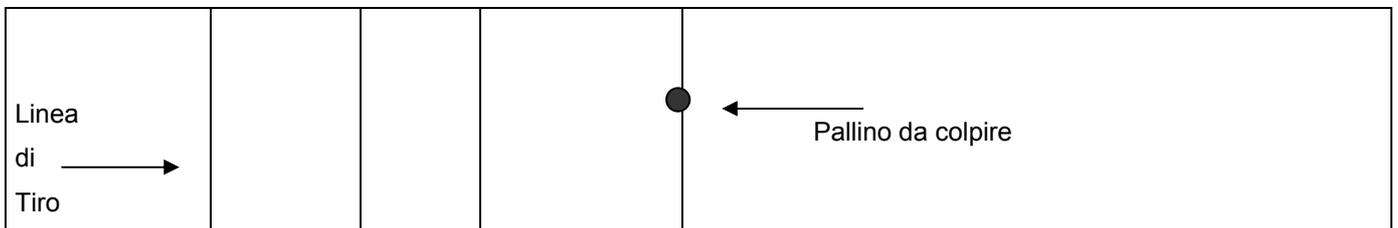
L'atleta, dalla linea di tiro, dovrà colpire la boccia come indicato in figura, disponendo di 16 tiri.

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

Linea di metà campo



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:

REGISTRAZIONE PUNTEGGIO TOTALE

- CAPACITA' di APPLICAZIONE e di CONCENTRAZIONE:

punti

- CAPACITA' COGNITIVE relative al GIOCO delle BOCCE
(risposte A + B)

punti

- CAPACITA' di COORDINAZIONE OCULO – MANUALE
(risposte test n° 1 + 2 + 3)

punti

PUNTEGGIO TOTALE

DETERMINAZIONE DEI LIVELLI:

DA 0 A 10 PUNTI

= LIVELLO PROMOZIONALE

da 11 a 18 punti

= LIVELLO AGONISTICO

VADEMECUM SUI REQUISITI MINIMI RICHIESTI PER L'ORGANIZZAZIONE DEI CAMPIONATI ITALIANI DIR

IMPIANTO GARA

- ⇒ Disponibilità dell'impianto dal giorno precedente la data di inizio dei Campionati per permettere agli atleti un minimo di ambientamento
- ⇒ Un campo omologato FIB con un numero di piste (consigliate 6/8 piste) adeguato al numero dei partecipanti
- ⇒ Un ulteriore impianto nelle vicinanze qualora il numero degli iscritti non permetta il regolare svolgimento della manifestazione
- ⇒ Impianto illuminazione
- ⇒ Adeguate zone d'ombra e di riposo con tavoli, gazebo e ombrelloni
- ⇒ Podio / Zona pre-podio ombreggiata e con panche o sedie o per l'attesa degli atleti
- ⇒ Delimitazione delle zone accessibili ai tecnici e genitori
- ⇒ Servizi igienici e spogliatoi adeguati al numero degli atleti e degli accompagnatori
- ⇒ Punto ristoro a disposizione delle società sportive
- ⇒ Locali idonei e ben attrezzati per eventuali riunioni tecniche
- ⇒ Locale per Centro Calcoli e Segreteria COL
- ⇒ Ampio Parcheggio

ATTREZZATURA e SERVIZI

- ⇒ Impianto amplificazione efficiente (radiomicrofono) e con speaker esperto in materia
- ⇒ Cronometri per arbitri
- ⇒ Bocce a disposizione per le società che partecipano senza bocce proprie
- ⇒ Tabelloni segna punti
- ⇒ Acqua per gli atleti durante le gare

GIURIE

- ⇒ Giudici e Arbitri in numero adeguato ed istruiti a dovere riguardo ai regolamenti ufficiali di gara DIR
- 1 arbitro per corsia
1 giudice di gara per il livello Promozionale, Agonistico ed Elite

PERSONALE MEDICO e PARAMEDICO

- ⇒ Ambulanza con Medico a bordo per l'intera durata della Manifestazione
- ⇒ Personale Paramedico di Assistenza in numero adeguato ai partecipanti

VOLONTARI

- ⇒ Personale per Segreteria Calcoli / Segreteria Organizzativa (Accredito partecipanti, Trasporti, Assistenza Società Sportive, Premiazioni ecc.)
- ⇒ Personale addetto per afflusso e deflusso atleti al campo di gara

SEGRETERIA (preferibilmente presso l'impianto gara)

- ⇒ Locale Centro Calcoli con computer, stampante, collegamento internet con modem o rete, fotocopiatrice
- ⇒ Locale Segreteria COL per informazioni partecipanti

ALBERGHI

- ⇒ Alberghi possibilmente nelle vicinanze del campo di gara
- ⇒ Centro informazioni per accreditamento delle società dal primo giorno fino al termine della manifestazione
- ⇒ Locali idonei e ben attrezzati per le riunioni tecniche previste

TRASPORTI

- ⇒ Trasporti gratuiti da e per Aeroporto/Stazione Ferroviaria nei giorni di arrivo e partenza per le società che ne facciano preventiva richiesta
- ⇒ Trasporti gratuiti da e per Impianto di Gara/Sito Cerimonia Apertura/Eventi Collaterali per le società che ne facciano preventiva richiesta

PREMIAZIONI

- ⇒ Podio
- ⇒ Zona pre-podio ombreggiata e con panche o sedie per l'attesa degli atleti
- ⇒ Vassoi per medaglie
- ⇒ Personale Cerimoniale (Medaglie, Coppe, Targhe ecc.)
- ⇒ Speaker

CERIMONIE e EVENTI COLLATERALI

- ⇒ Cerimonia di Apertura e Chiusura che non prenda troppo tempo alla parte agonistica dell'evento
- ⇒ Eventi collaterali entro orari che diano il giusto recupero fisico agli atleti