



**BOZZA REGOLAMENTO TECNICO
BOCCE INCLUSIVE
maggio 2022**

IL GIOCO DELLA BOCCIA INCLUSIVA

PREMESSA

La struttura dello sport “BOCCIA INCLUSIVA ” è formata da:

- a) Squadre appartenenti ad ASD o Associazioni affiliate all’EISI;
- b) Una Commissione Tecnica formata da una persona per ogni ASD presente in Regione e può essere: un dirigente, un allenatore o giocatore indicati dalla Società stessa;
- c) Arbitri.

Tutti i giocatori, sia agonisti sia amatori, che partecipano ad eventi sportivi organizzati o patrocinati dall’EISI “BOCCIA INCLUSIVA”, si impegnano ad accettare e rispettare il seguente regolamento di gioco.

La Direzione Gara, è l’organo preposto per gestire e disciplinare ogni evento sportivo. Ad essa spettano i seguenti compiti:

- a) Fornire ai giocatori delucidazioni sul regolamento di gioco;
- b) Chiamare le squadre a disputare le partite e registrare il risultato;
- c) Verificare la esatta composizione delle squadre;
- d) prendere decisioni in relazione ad eventuali sanzioni.

IL GIOCO

Per questo nuovo sistema di gioco basato sul design for all (Progettazione per tutti), vengono utilizzati alcuni elementi dei vari regolamenti esistenti nello sport delle Bocce (raffa, volo, petanque, bocce-beach, boccia paralimpica). Ovviamente il nuovo regolamento che scaturisce da questa analisi è ulteriormente semplificato per consentirne lo sviluppo il più fluido possibile e l’accesso al maggior numero di giocatori con caratteristiche anche estremamente diverse tra di loro.

Questa impostazione, discussa e condivisa del Presidente della Confederazione Europea delle Bocce, rappresenta una bozza sulla quale fare una sperimentazione per accertarne, modificarne o cambiarne i contenuti affinché possano esserne migliorati i contenuti per il raggiungimento di una più alta fruibilità da parte del maggior numero di persone che ne vogliono beneficiare.

Il gioco della boccia inclusiva è un gioco di squadra.

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 è formata da 4 giocatori in campo e fino a un massimo di 8 per effettuare i cambi.
- Ogni squadra ha a disposizione otto bocce, quindi due per giocatore ed ogni squadra lancia le proprie otto bocce tentando di andare a punto.

N.B. Pur giocando con sedici bocce, si ritiene non troppo intasato il campo di gioco perché come si potrà notare dal regolamento alcune bocce potrebbero anche uscire dal rettangolo di gioco e saranno eliminate

La squadra che posiziona una o più bocce vicino al pallino si aggiudica i relativi punti.

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 si può colpire qualsiasi bersaglio: il pallino o altre bocce.

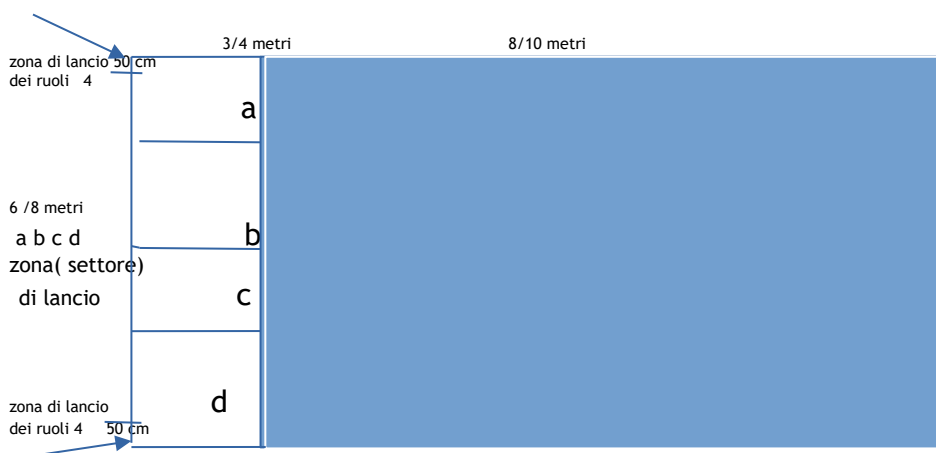
L'arbitro segnerà solamente il pallino affinché possa eventualmente essere riposizionato secondo il regolamento.

REGOLE GENERALI

Art. 1 CAMPO DI GIOCO

Il gioco delle bocce deve essere praticato su terreno piano perfettamente livellato (non nei campi tradizionali per le bocce), gli spazi e la pavimentazione di gioco di una palestra per esempio potrebbero essere i più adatti allo scopo tenendo conto della consistenza delle bocce e che potrebbero essere presenti anche carrozzine e attrezzature particolari per alcuni atleti.

Il campo è largo da 6 ai 8 metri e lungo da 8 a 10 metri quindi la profondità della zona (o settore) di lancio del campo di gioco, potrà essere di varie dimensioni secondo le caratteristiche dei giocatori presenti ma comunque mai inferiore a 3 metri e non superiore a 4 metri.



(bozza del disegno del campo)

Art. 2 GLI ATTREZZI

a) Le bocce ed il pallino devono essere di forma sferica e di materiale adattabile alla superficie.

(Siamo convinti che l'utilizzazione delle bocce e del pallino in dotazione agli atleti della "Boccia Paralimpica" possa rappresentare oggi il meglio possibile per tutti; anche il reperimento delle bocce sarebbe facilitato).

Gli attrezzi ausiliari a disposizione dell'Arbitro, del Commissario di campo e/o del Direttore di gara, che servono per misurare le distanze delle bocce dal pallino, sono quelli tradizionali utilizzati nelle attuali competizioni ufficiali del Paralimpico.

b) I dispositivi di assistenza

Quali le rampe, scivoli puntatori o stecche devono essere approvati da chi effettua il controllo delle attrezzature (Arbitro o Commissario di campo o Direttore di gara) e comunque da chi organizza e dirige la gara. In particolare le rampe, gli scivoli non devono contenere alcun tipo di meccanismo meccanico che possa facilitare la propulsione, l'accelerazione, il rallentamento della boccia o l'orientamento della rampa (come laser, livella, freni, dispositivi di puntamento, mirino, ecc.). Quando la palla è rilasciata o spinta dall'Atleta, non deve incontrare alcun tipo di ostruzione. Non vi è alcuna restrizione riguardo la lunghezza del braccio-puntatore-stecca il puntatore deve essere attaccato direttamente alla testa, alla bocca o al braccio dell'atleta).

L'utilizzo del materiale esistente per la Boccia Paralimpica, già collaudato e testato può agevolare il tutto.

b1) Le carrozzine per la competizione devono essere le più standard possibili.

È possibile utilizzare le carrozzine elettriche. Non vi è alcun limite all'altezza della sedia anche inserendo rialzi sul sedile.

Non vi sono limiti anche per una eventuale pedana sulla quale poter mettere la carrozzina nel caso si volesse utilizzare tutta la lunghezza dello scivolo per inserire alla boccia maggiore velocità.

Art. 3 REGOLAMENTO DEL GIOCO

A) Il gioco è solo a squadre.

B) Ogni squadra è formata al massimo da 8 giocatori (fra i quali viene segnalato il Capitano).

In campo sempre 4 giocatori (uno per ogni ruolo dei quali almeno una persona femmina e un maschio).

C) Ogni incontro tra due squadre si svolge in due tempi di quattro mani ciascuno.

(si intende effettuata una mano quando tutti gli 8 giocatori hanno lanciato le loro bocce: ogni mano quindi si esaurisce al lancio delle 16 bocce. Le bocce saranno due per giocatore).

D) Al termine del primo tempo di gioco, sono obbligatorie le sostituzioni con gli altri giocatori eventualmente presenti (sempre 4 giocatori in campo purché di ruolo e genere opportuni).

E) Vince la squadra che al termine dei 2 tempi ha totalizzato il punteggio maggiore.

In caso di parità verrà effettuata una mano di spareggio nella quale possono entrare 4 giocatori che hanno partecipato indifferentemente alla prima o alla seconda partita.

F) Al termine di ogni tempo di gioco, i giocatori del primo tempo possono prendere parte alla gara in un ruolo diverso dal precedente se consentito dal regolamento.

E) Ogni incontro è previsto un arbitro di gioco (che può essere anche Commissario di campo o Direttore di gara).

ART.4 INIZIO DEL GIOCO

A) Ad inizio gara, il pallino deve essere lanciato da un giocatore di qualsiasi ruolo della squadra che ha vinto il sorteggio e sarà lo stesso giocatore a lanciare, tirare o spingere la prima boccia.

B) Al termine di ogni "mano" il pallino e la prima boccia, vengono giocati da un giocatore di qualsiasi ruolo della squadra che ha PERSO il punto nella mano precedente.

C) Successivamente deve tirare sempre un giocatore della squadra che in quel momento non è "in possesso" del pallino ma solo quando le altre bocce sono ferme. Ogni squadra deciderà autonomamente di volta in volta l'ordine di tiro dei propri giocatori.

D) ogni giocatore deve tirare tutte le proprie bocce.

ART. 5 - GIOCATA A PUNTO

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

A) Durante il lancio della boccia a punto, il giocatore in azione non può oltrepassare la linea della zona di lancio con il piede più avanzato o con le ruote anteriori della carrozzina pena l'annullamento della boccia giocata.

1) La linea di lancio per i giocatori con disabilità di ruolo 1, 2, 3 è quella in prossimità del campo di gioco.

2) La linea di lancio dei giocatori di ruolo 3 senza disabilità è quella esterna distante 3/4 metri dal campo di gioco.

3) La linea di lancio riservata ai ruoli 4 è in quel settore che misura 70 cm in corrispondenza dei due vertici più lontani sulla linea esterna distante 3/4 metri dal campo di gioco.

Il giocatore, dopo aver tirato/lanciato la propria boccia (o tutte due se in successione) deve tornare nel più breve tempo possibile fuori dalla zona (settore) di lancio per lasciare spazio al giocatore successivo pena l'annullamento della boccia giocata.

Anche lo scivolo che viene utilizzato con la sua parte terminale non deve mai superare la linea di lancio in prossimità del campo di gioco

B) La boccia giocata che, urtando contro il pallino lo sposta è comunque valida così come è valido lo spostamento del pallino.

C) Nel caso venisse colpita un'altra boccia (non il pallino) la boccia lanciata viene ritenuta valida e resta comunque valido qualsiasi altro spostamento.

Ogni boccia lanciata o colpita che esce dallo spazio di gioco viene dichiarata fuori gioco quindi non valida.

D) se il pallino colpito esce dal campo di gioco verrà rimesso nella posizione precedente al colpo subito

Art. 6 - GIOCATI DI RAFFA/ VOLO

La giocata di raffa/volo consiste nel colpire qualsiasi boccia o pallino con qualsiasi modalità di tiro/lancio e con o senza l'ausilio del terreno.

Il giocatore che desidera tirare o lanciare al volo deve dichiarare BERSAGLIO per consentire all'arbitro di segnare il pallino nel caso non lo avesse ancora fatto.

La postazione di tiro, deve essere quella corrispondente al proprio ruolo.

Per la giocata di raffa o volo valgono le medesime regole della giocata a punto.

Composizione della squadra

Ogni squadra devono essere presenti 4 ruoli nei quali sono previste almeno due persone con disabilità

ruolo Pivot che può essere 1, 1T, 1D

ruolo 2,

ruolo 3,

ruolo 4.

Classificazione delle funzionalità dei ruoli

(I ruoli vengono caratterizzati in base a particolari funzioni da utilizzare per raggiungere l'obiettivo)

Ruolo PIVOT: persona con disabilità che utilizza le funzionalità in suo possesso.

Può essere:

PIVOT 1 persona in carrozzina non autonoma che utilizza una rampa o uno scivolo, con un Tutor (proprio compagno di squadra) che, spalle girate al pallino, direziona lo spostamento scivolo, sistema il cuneo, appoggia la boccia sullo scivolo su indicazione del giocatore che deve lanciare (la comunicazione dei desiderata potrà essere fatta in qualsiasi modo recepibile dal Tutor). Il giocatore poi farà muovere la boccia con qualsiasi parte del corpo o con l'utilizzo della stecca attaccata alla testa alla bocca o al braccio.

NB: il cuneo potrebbe anche non essere presente in quel caso il giocatore farà posizionare la boccia al Tutor sullo scivolo per poi imprimere una spinta alla boccia stessa per il tiro.

Da quando il giocatore viene posizionato nei pressi dello scivolo il Tutor si stacca dalla carrozzina volge le spalle al campo di gioco e mette una mano sullo scivolo, da quel momento il giocatore ha 20 secondi di tempo per comunicare e per scoccare il tiro.

(In questi 20 secondi il Tutor potrà sistemare lo scivolo, il cuneo e la boccia secondo le desiderata e il giocatore dovrà scoccare il tiro)

Nel caso non fosse presente un giocatore di ruolo PIVOT 1 il lo stesso ruolo di PIVOT può essere preso da:

PIVOT 1T persona con disabilità in carrozzina o in stazione eretta parzialmente autonoma (cioè una persona che ha un uso parziale degli arti superiori per cui ha comunque bisogno del Tutor per esercitare una delle seguenti funzioni:

A) direzionare dello scivolo.

B) posizionare il cuneo (se presente sullo scivolo)

Il Tutor sarà sempre girato di spalle rispetto al campo di gioco e potrà esercitare quindi solo una delle due funzioni:

N.B: Laddove sullo scivolo non fosse presente il cuneo, sarà il giocatore stesso a scegliere se esercitare da solo la funzione B posizionando la boccia sullo scivolo all'altezza desiderata e imprimere il movimento necessario per il tiro.

(In questo caso il Tutor si occuperà solo della funzione A)

In alternativa farà esercitare la funzione B al Tutor per poi comunque imprimere lui stesso il movimento necessario per far partire la boccia.

(In questo altro caso sarà il giocatore stesso ad occuparsi della funzione A).

Sarà comunque sempre il giocatore stesso a scegliere quale aiuto desidera dal Tutor e quale vuole utilizzare da solo.

Da quando il Tutor si posiziona di spalle rispetto al campo di gioco, e appoggia la mano sullo scivolo, il giocatore ha 15 secondi di tempo per scoccare il tiro.

In questi 15 secondi il Tutor potrà:

A) direzionare lo scivolo e fornire al giocatore la boccia per il tiro,

oppure

B) sistemare il cuneo (laddove esiste) o posizionare la boccia secondo le desiderata del giocatore.

PIVOT 1D persona con disabilità in carrozzina o in stazione eretta autonoma rispetto alle funzioni richieste (cioè in grado di Direzionare lo scivolo, posizionare il cuneo, posizionare la boccia sul cuneo stesso (laddove esiste) o scegliere l'altezza dalla quale spingerla senza l'aiuto del Tutor).

(da quando il giocatore posizionato nei pressi dello scivolo tocca lo scivolo per direzionarlo, ha 15 secondi di tempo per scoccare il tiro)

Ruolo 2: persona con qualsiasi tipo di disabilità che possiede l' utilizzo degli arti superiori con i quali riesce a tirare o lanciare la boccia

A) Può essere in stazione eretta, anche con l'ausilio di protesi, si sposta a fatica con una deambulazione lenta e con scarso equilibrio, non possiede la corsa, può anche essere in carrozzina ma completamente autonoma negli spostamenti e nel lancio/tiro.

Per tirare o lanciare la boccia potrà posizionarsi in qualsiasi punto della linea della zona di lancio in prossimità del campo di gioco ma comunque sempre dietro la linea di lancio stessa.

Da quando il giocatore dichiara all'arbitro di aver scelto la posizione, ha 10 secondi di tempo per scoccare il tiro.

Ruolo 3: persona con disabilità autonoma che possiede la stazione eretta e possiede solo l'utilizzo solo degli arti inferiori, se in carrozzina utilizza comunque gli arti inferiori nel gioco. Deve posizionarsi appena oltre la linea di lancio in prossimità del campo di gioco,

da quando posiziona o gli viene posizionata la boccia a terra da un compagno ha 15 secondi di tempo per scoccare il tiro.

Nel caso non fosse presente questa tipologia di persone (cioè giocatori che non possono utilizzare gli arti superiori), il ruolo potrà essere occupato da qualsiasi altra tipologia di giocatore con o senza disabilità che dovrà comunque utilizzare gli arti inferiori per tirare le bocce.

Se fosse un giocatore senza disabilità dovrà tirare da una distanza superiore (posizionandosi in qualsiasi punto oltre linea esterna dei 3/4 metri che delimita la zona di lancio).

Da quando viene posizionata la boccia a terra ha 10 secondi di tempo per scoccare il tiro.

Ruolo 4: persona con o senza disabilità che possiede tutte le grandi prassie: si sposta autonomamente col cammino e di corsa, possiede l'utilizzo degli arti superiori e inferiori con i quali può lanciare o tirare la boccia. Possiede anche la forza e la energia per alzare almeno un braccio e lanciare la boccia dall'alto

Questo ruolo, per tirare o lanciare la boccia, dovrà posizionarsi nel settore di 70 cm segnato in un VERTICE (dx o sx) sulla linea esterna situata a 3/4 metri da quella posta in prossimità del campo di gioco.

Da quando il giocatore entra in un angolo ha 10 secondi di tempo per scoccare il tiro.

Uso dello scivolo

Lo scivolo, all'inizio di ogni mano, viene posizionato al centro di uno dei 4 settori (a,b,c,d) con un sorteggio.

I giocatori di ruolo 1 1T o 1D di entrambe le squadre lo utilizzeranno dalla postazione sorteggiata per quella mano.

TEMPO DI GIOCATA

Ogni squadra possiede una deroga per mano sul tempo di giocata da destinare ad uno dei propri giocatori.

N.B.: I tempi di giocata potrebbero essere anche ridotti o aumentati se ci si accorge che le partite durano troppo tempo, per esempio oltre l'ora.

N.B.2: Valutate le poche e particolari prassie e funzionalità necessarie ai giocatori, tutti i ruoli previsti (fatta eccezione del ruolo PIVOT 1), sono estremamente interscambiabili e possono avere la stessa efficacia come da sperimentazione fatta sul campo.

Essi possono essere interpretati indistintamente e con soddisfazione sia da persone con disabilità sia da persone normodotate.

Le varianti sono:

A) L'interscambiabilità tra i ruoli 3 (che non possiedono menomazioni agli arti) e i ruoli 4;

B) L'interscambiabilità tra i ruoli 1T, 1D e ruoli 2;

Dunque, essendo un gioco nel quale sono sufficienti poche funzionalità (uso degli arti e lievi spostamenti), i due fattori fondamentali sui quali si cercherà di agire per differenziare i ruoli e le relative varianti, saranno:

a) il tempo di giocata

b) lo spazio e la distanza di gioco