



Regolamento Bocce



Regolamento Bocce, versione ottobre 2018

Special Olympics
Switzerland





Indice

1 Disposizioni generali	3
1.1 Diritto di partecipazione	3
1.2 Atleti con handicap sensoriale	4
1.3 Limitazioni	4
2 Discipline	4
3 Regole delle competizioni.....	5
3.1 Campo ed equipaggiamento.....	5
3.1.1 Il campo	5
3.1.2 L'equipaggiamento	5
3.2 Regolamento di competizione.....	5
3.2.1 Il gioco.....	5
3.2.2 Designazione dei giocatori.....	7
3.2.3 Sostituzioni	7
3.2.4 Timeouts, interruzioni di gioco e controllo del punteggio.....	8
3.2.5 Ufficiali.....	10
3.2.6 Altre circostanze	11
3.2.7 Comportamento del giocatore	11
3.3 Definizione dei termini di gioco.....	11
3.3.1 Boccia valida o nulla	11
3.3.2 Boccia e pallino.....	12
3.3.3 Altri termini.....	12
3.3.4 Nullo.....	12
3.4 Low Ability Level.....	12
4 Advancement.....	12
5 Divisioning	13
5.1 Filosofia.....	13
5.2 Il Divisioning nelle bocce	13
5.3 Criteri di suddivisione	13
5.4 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo.....	14
5.5 Responsabilità del coach.....	14
6 Unified Sport	15
7 Regolamento e applicazione	15



1 Disposizioni generali

Special Olympics è la maggiore organizzazione sportiva al mondo per persone con disabilità mentale¹. La visione di Special Olympics Switzerland (SOSWI) si basa sulla valorizzazione, l'uguaglianza e l'accettazione delle persone con disabilità mentale.

Special Olympics si impegna ad offrire discipline con diversi gradi di difficoltà, nel rispetto delle differenze di potenziale degli atleti.

Per Special Olympics lo sport si basa su due principi fondamentali che la distinguono nettamente da altre organizzazioni sportive:

- Advancement – avanzamento individuale a livello tecnico e delle gare²
- Divisioning – suddivisione degli atleti in gruppi di livello omogenei³

Il presupposto generale di Special Olympics è rappresentato dal cosiddetto "Article 1" di SOI. Il documento è presente all'indirizzo: <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Nel medesimo sito sono consultabili anche documenti concernenti aspetti quali "Sport Rules" e "Coaching Guides".

Le norme base che regolano la disciplina delle bocce, sono costituite dal regolamento della Confederazione Mondiale degli Sport di Boccia (CMSB). I regolamenti possono essere visualizzati in <http://www.cmsboules.com/fr/index.cfm>

Il regolamento delle bocce di SOSWI si basa sulle "Special Olympics Sports Rules for Bocce" di SOI, che si trovano sul sito internet di SOI (vedi sopra).

In caso di divergenze o conflitti con le regole ufficiali della CMSB, si applicano i regolamenti di SOSWI e SOI.

Queste regole sono valide in tutte le competizioni di Boccia di SOSWI. Per eventi internazionali, si applicano le norme dei rispettivi paesi o quelle di Special Olympics International (SOI).

Per ragioni di semplicità e comprensibilità, nel regolamento si utilizzerà sempre la forma maschile. Quando si parlerà di atleti, quindi, si intenderanno sempre anche le atlete.

1.1 Diritto di partecipazione

Alle gare di Special Olympics possono partecipare:

- persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
- ragazzi a partire da 8 anni

Le gare di SOSWI sono aperte a tutti gli sportivi. Questo significa che non è necessario essere membri di un'associazione o far parte di un'istituzione, una scuola di pedagogia curativa o altri enti.

¹ Con questa definizione si intendono persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.

² Vedi capitolo 4.

³ Vedi capitolo 5.



Per gli atleti con un deficit sensoriale sono in vigore le seguenti disposizioni, cf. capitolo 1.2.

1.2 Atleti con handicap sensoriale

Gli atleti con handicap sensoriale hanno il diritto di partecipare alle competizioni di Special Olympics. Nel caso in cui la persona, durante le gare, necessiti di un tipo di sostegno sotto forma di accompagnamento da parte di una guida oppure di un aiuto materiale, deve innanzitutto ottenere un'autorizzazione da parte di SOSWI. L'autorizzazione viene concessa dallo Sports Coordinator della disciplina sportiva in questione e vale per tutte le manifestazioni simili.

Lo Sports Coordinator informa gli Sports Officials dell'avvenuta decisione; in occasione delle varie manifestazioni questi ultimi si occuperanno di informare della decisione gli altri partecipanti e i rispettivi coach.

L'autorizzazione può essere revocata in qualsiasi momento da una delle due parti, vale a dire dallo Sports Coordinator o dall'atleta. In questo caso sarà necessaria una nuova valutazione della situazione.

1.3 Limitazioni

Una percentuale minoritaria (circa 1.5 %) delle persone affette dalla sindrome di Down presentano un'instabilità tra le vertebre cervicali C1 e C2. Tale instabilità, anche denominata instabilità atlanto-assiale (AAI), può causare infortuni se la colonna vertebrale cervicale è sottoposta a estensioni o flessioni eccessive.

Gli atleti con la sindrome di Down che presentano un'AAI devono sottoporsi ad un controllo medico adeguato che permetta di escludere il rischio di una compressione eccessiva della colonna vertebrale all'altezza della cervicale.

SOI ha pubblicato delle nuove regole nel 2015 che definiscono le condizioni di partecipazione alle competizioni di Special Olympics. In linea di massima gli atleti con la sindrome di Down e un'instabilità atlanto-assiale non possono di conseguenza partecipare alle competizioni di Special Olympics, a meno che un'ulteriore analisi effettuata da un neurologo dopo la prima diagnosi fatta dal medico informi l'atleta come anche i genitori o il tutore sulle possibili conseguenze. L'atleta così come i genitori o il tutore devono confermare per iscritto di essere a conoscenza di tutto ciò e danno il loro consenso alla partecipazione con una firma.

Gli atleti che hanno già fatto un esame radiografico e non hanno un'AAI, non devono fare ulteriori analisi. Gli atleti con la sindrome di Down che partecipano per la prima volta a una competizione di SOSWI a partire dal 01.01.2016 devono sottoporsi ai controlli descritti al paragrafo precedente.

Informazioni più approfondite su questo tema sono presenti nell' "Article 1" (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Per quanto riguarda la disciplina delle bocce, non si prevedono restrizioni particolari in questo ambito.

2 Discipline

A seguire vengono indicate le discipline che possono essere praticate e offerte nelle gare ufficiali di SOSWI. La panoramica non pretende di essere esaustiva e vincolante. Gli organizzatori hanno la facoltà di offrire altre discipline ufficiali contemplate da SOI.



Discipline ufficiali:

1. Singolo (un giocatore per team)
2. Doppio (due giocatori per team)
3. Competizione a squadre (quattro giocatori per team)
4. Unificato Doppio (due giocatori per team)
5. Unificato Squadre (quattro giocatori per team)

3 Regole delle competizioni

3.1 Campo ed equipaggiamento

3.1.1 IL CAMPO

Il campo è un rettangolo di 3.66 metri di larghezza per 18.29 metri di lunghezza

La superficie può essere composta da polvere di pietra, erba o superficie artificiale, purché non vi sia alcun ostacolo permanente o temporaneo sul campo che potrebbe interferire con la traiettoria della boccia in qualsiasi direzione. Questi ostacoli non includono variazioni di grado, consistenza o terreno.

I bordi del campo corrispondono ai lati e alle pareti terminali del campo da gioco, e possono essere composti da qualsiasi tipo di materiale, purché rigido.

Le pareti terminali devono essere spesse almeno 304 millimetri e devono essere composte di materiale rigido come legno o plexiglas. Le pareti laterali devono essere alte al minimo come la boccia. Le pareti laterali o terminali possono essere utilizzati durante il gioco per colpi di rimbalzo.

Delle linee di 50 mm di larghezza devono essere marcate in tutti i terreni da gioco come segue:

1. Linea di fallo di puntamento o di tiro a 3.05 metri dalle pareti di fondo.
2. Linea di metà campo a 9.15 metri.
3. Le linee dei 3.05 metri e quella dei 9.15 metri devono essere marcate in modo permanente da parte a parte.

3.1.2 L'EQUIPAGGIAMENTO

Le Bocce sono in materiale sintetico, di uguali dimensioni. Le dimensioni ufficiali delle bocce da torneo possono essere da 107 a 110 millimetri di diametro. Il colore delle bocce è irrilevante purché le quattro bocce di una squadra siano chiaramente e visibilmente distinte dalle quattro bocce della squadra avversaria.

Il diametro del pallino è di 3 o 4 cm. e deve essere di un colore visibilmente distinto da quello delle sfere di entrambe le squadre.

Un dispositivo di misurazione può essere di qualsiasi tipo, purché abbia la capacità di misurare accuratamente la distanza tra due oggetti e sia accettato dagli arbitri.

Per effettuare il divisioning si consiglia l'uso di un doppio metro graduato in millimetri.

3.2 Regolamento di competizione

3.2.1 IL GIOCO

Attrezzatura – La partita è giocata con otto bocce e un obiettivo chiamato pallino. Ci sono quattro bocce per ogni squadra, e sono generalmente di due colori differenti per poter distinguere le bocce di una



squadra da quelle della squadra avversaria. Le bocce possono anche essere marcate con tratti diversi per evidenziare a quale dei giocatori esse appartengono.

Pallino e colore – Con un lancio di moneta, l'arbitro determinerà quale squadra ha diritto al pallino. In assenza di un arbitro, saranno i due capitani delle squadre che eseguiranno il lancio della moneta. Il lancio della moneta deve avvenire sul campo.

Regola dei tre tentativi - Il team che possiede il pallino ha tre tentativi per lanciarlo tra la linea dei 9.15 metri e quella all'estremità opposta del campo. Se questi tre tentativi non hanno successo, la squadra avversaria ha una possibilità per lanciare il pallino. Se anche questo tentativo non riesce, l'arbitro posiziona il pallino al centro del campo, sulla linea centrale. Tuttavia, in nessun caso, la squadra designata perde il diritto di lanciare la prima boccia.

Sequenza di gioco – Il pallino è lanciato da un membro della squadra che ha vinto il lancio della moneta. Il giocatore che ha eseguito il lancio del pallino deve anche lanciare la prima boccia. In seguito la squadra avversaria gioca le sue bocce finché non ha ottenuto il punto o fino a quando esaurisce le quattro bocce. La regola "della boccia più vicina" governa la sequenza delle bocce giocate. La squadra che ha la boccia più vicina al pallino si chiama "in", mentre l'altra è definita "out". Ogni volta che una squadra ottiene un "in", si fa da parte per permettere alla squadra "out" di poter tirare.

Punto iniziale – La squadra che possiede il vantaggio del pallino stabilisce il punto iniziale.

Esempio: la squadra A lancia il pallino e gioca la prima boccia. La squadra B colpisce la boccia della squadra A e la manda fuori posizione. La boccia più vicina al pallino determina chi tira quella successiva.

Lancio della boccia - Una squadra ha la possibilità di far rotolare, lanciare o rimbalzare la boccia a suo piacimento, purché questa non vada fuori dai limiti o il giocatore non violi le linee del nullo. Il giocatore ha anche la possibilità di colpire qualsiasi boccia in gioco nel tentativo di ottenere un punto o diminuire il punteggio della squadra opposta. Un giocatore può afferrare la boccia mettendo la sua mano sopra o sotto la boccia, purché questa venga rilasciata regolarmente. Un lancio regolare è effettuato con la boccia sotto l'altezza della vita.

Lo Sport Official ha la facoltà di consentire alcune modifiche / interpretazioni delle norme tecniche vigenti in presenza di una specifica disabilità fisica. Tale deroga deve essere chiesta dall'atleta prima dell'inizio del torneo. Inoltre essa non deve assolutamente avvantaggiare l'atleta sugli avversari.

Numero di bocce giocate da un giocatore:

- | | | |
|-------------|-------------------------|--------------------------------|
| 1. Singolo: | 1 giocatore per squadra | Il giocatore gioca 4 bocce. |
| 2. Coppie: | 2 giocatori per squadra | Ogni giocatore gioca 2 bocce. |
| 3. Squadra: | 4 giocatori per squadra | Ogni giocatore gioca 1 boccia. |

Coaching:

- 1) Non possono essere dati consigli ai giocatori né da parte dei commissari tecnici né dei coaches, né degli accompagnatori, dopo che i giocatori hanno terminato le mani di prova.
- 2) Se l'arbitro determina che un coach/partner/spettatore ha violato questa regola, l'arbitro deve segnalarlo al direttore di gara (sport official). Le sanzioni possono includere: un richiamo verbale, ammonimento del coach o partner per comportamento antisportivo, o la squalifica dell'atleta.

Punteggio - Alla fine di ogni mano di gioco (quando entrambe le squadre hanno esaurito tutte le bocce), il punteggio è determinato come segue: i punti sono assegnati alla squadra le cui bocce sono più vicine al pallino rispetto a quelle della squadra avversaria. Questo può essere determinato dalla visione o tramite misurazione. Un giocatore può chiedere una misura (presa dal centro della boccia al centro del pallino). Alla fine di una mano l'arbitro annuncia i punti vincenti e il colore delle bocce per i giocatori al di fuori del campo, prima che le bocce e il pallino siano rimossi. L'arbitro deve rivolgersi ai giocatori per



ottenere l'accordo. I giocatori hanno il diritto di richiedere una misurazione se non sono d'accordo con la decisione dell'arbitro. Quando i giocatori o le squadre concordano con il numero di punti assegnati, l'arbitro rimuove le bocce per poter avviare la mano successiva. La squadra vincitrice della mano precedente ha il vantaggio di tirare il pallino. L'arbitro è responsabile della validità dei punti segnalati sul tabellone. Al capitano spetta il compito di verificare l'esattezza del punteggio in ogni momento.

Nel caso in cui due bocce di squadre opposte sono equidistanti dal pallino, la squadra che ha tirato per ultima continua a lanciare fino a quando l'equilibrio viene rotto.

Esempio: la squadra A detiene il punto. La squadra B lancia la boccia verso il pallino e l'arbitro determina che entrambe sono alla stessa distanza dal pallino. La squadra B deve continuare a lanciare fino a quando non si piazza più vicino e conquista il punto. Se la squadra A riesce nell'intento di colpire la boccia della squadra B che tiene il punto, si ristabilisce la situazione di pareggio. Ma a questo punto spetta alla squadra A di continuare a lanciare.

Se al termine della mano le due bocce più vicine al pallino appartengono ad entrambe le squadre e sono equidistanti dal pallino, non saranno assegnati punti. Il pallino ritorna alla squadra che lo ha lanciato ed il gioco riprende dalla parte del campo da cui è stata giocata l'ultima mano.

Punteggio vincente:

- | | | |
|------------|---|------------|
| • Squadra: | 4 giocatori (una boccia per giocatore) | = 16 punti |
| • Coppia: | 2 giocatori (due bocce per giocatore) | = 12 punti |
| • Singolo: | 1 giocatore (quattro bocce per giocatore) | = 12 punti |

I punteggi elencati valgono per i tornei più importanti. Tuttavia possono essere accettate delle variazioni.

A discrezione del Direttore di Gara (Sport Official) e in base al tipo di torneo, le partite possono essere giocate fino al raggiungimento del punteggio vincente o per una durata di tempo prefissata.

Scorecard – È responsabilità di ogni capitano firmare la scorecard dopo ogni partita. Le firme indicano la correttezza del punteggio finale. Nel caso in cui un capitano volesse depositare un protesto, egli non deve firmare la scorecard, se non è d'accordo con il punteggio finale o la sua validità.

3.2.2 DESIGNAZIONE DEI GIOCATORI

Capitano - In qualsiasi squadra, il capitano deve essere designato e reso noto agli arbitri prima dell'inizio della partita. Il capitano non può essere modificato durante il corso di una partita, ma può essere modificato nel corso di un torneo. Gli arbitri devono essere informati del cambiamento prima di ogni partita.

Rotazione dei giocatori - I giocatori di ogni squadra possono scegliere di giocare le loro bocce secondo la rotazione scelta, a condizione che chi lancia il pallino, lanci anche la prima boccia. La rotazione può variare da una mano all'altra, tuttavia, nessun giocatore può giocare più bocce di quelle che gli sono state assegnate.

Forfait – Le squadre con un numero di giocatori presenti inferiore a quelli iscritti perde la partita.

3.2.3 SOSTITUZIONI

Notifica ufficiale - Agli arbitri deve essere notificata ogni sostituzione prima di una partita. Il non rispetto di tale regola implicherà la perdita della partita.

Sostituzione dei giocatori:



1. Sostituzione di giocatori - solo un sostituto per squadra e per partita può essere autorizzato. Il sostituto può prendere il posto di qualsiasi giocatore della squadra e può sostituire solo un giocatore durante ogni partita.
2. Limiti - Una volta che un giocatore si è registrato per sostituire un membro di una squadra durante il torneo, egli non potrà sostituire altri giocatori di nessun'altra squadra durante il torneo. I sostituti devono avere un punteggio di Divisioning uguale o inferiore alla persona che stanno sostituendo.

Sostituzioni durante il gioco - Solo in caso di emergenze mediche o di altre emergenze reali i giocatori possono essere sostituiti durante lo svolgimento di una partita. Altri tipi di sostituzioni di emergenza vanno effettuati solo alla fine di una mano. Se ciò non è possibile, la mano è considerata nulla. Tuttavia, una volta effettuata la sostituzione, il sostituto deve completare la partita.

3.2.4 TIMEOUTS, INTERRUZIONI DI GIOCO E CONTROLLO DEL PUNTEGGIO

Timeout – L'arbitro può concedere un timeout quando le circostanze gli sembrano valide. Il timeout è limitato a dieci minuti o meno, come prestabilito dal Direttore di gara.

Ritardo intenzionale di gioco - Se, a giudizio dell'arbitro o del direttore di gara, il gioco è volutamente ritardato senza una ragione sufficientemente valida, egli deve dare un avvertimento. Se il gioco non riprende immediatamente, la squadra in ritardo perde la partita.

Ritardi causati da fattori esterni o imprevisti - In tali situazioni di ritardo, la decisione del direttore di gara è decisiva.

Controllo del punteggio - Un giocatore per ogni squadra può procedere al controllo, lungo la parte esterna del campo, prima di lanciare la sua boccia. Il giocatore deve rimanere al di fuori del terreno di gioco durante il controllo del punteggio.

Esecuzione delle sanzioni:

1. Determinazione - Subito dopo la determinazione da parte dell'arbitro di un errore commesso, egli lo notifica ai capitani delle due squadre informandoli della pena imposta. La squadra che ha subito l'errore ha la facoltà di rifiutare qualsiasi sanzione inflitta dall'arbitro ed accettare il lancio della boccia e continuare a giocare. La sentenza dell'arbitro è definitiva, salvo per alcune situazioni disposte qui di seguito.
2. Condizioni non contemplate - Per le condizioni non espressamente previste dal presente regolamento, le decisioni prese del direttore di gara saranno quelle decisive e definitive.
3. Protesto - Qualsiasi protesto per una decisione dell'arbitro o una decisione del direttore di gara deve essere inoltrato allo sport Official di Special Olympics entro 15 minuti dal termine della partita.
4. Protesta e forfait - Se una squadra perde una partita poiché non era presente o in conseguenza di violazioni qui descritte, nessuna protesta ufficiale sarà considerata valida.

Errori specifici:

1. Errori di linea – Sia durante la fase di presa di mira che nel lancio, il piede del giocatore, (o qualsiasi apparecchio utilizzato da un atleta come una sedia a rotelle, stampelle, canna, ecc) , non può superare la linea di delimitazione del lancio, fintanto che la essa tocchi qualsiasi parte del campo da gioco. L'arbitro che osserva un errore deve segnalarlo. La sanzione prevede che la boccia è dichiarata nulla. Se è possibile, l'arbitro cercherà di fermare la boccia appena lanciata prima che questa raggiunga il pallino e le altre bocce in gioco, rimuovendola dal campo e dichiarandola nulla. Se invece quest'ultima modifica la posizione delle bocce in gioco e del pallino, questi vengono spostati dall'arbitro nella posizione originale e il gioco può continuare.



2. Se il giocatore di una squadra gioca più bocce rispetto al numero assegnatogli, la boccia in questione è dichiarata nulla e l'arbitro procede a toglierla dal gioco, come descritto al punto precedente.
Questa condizione esiste per esempio quando un giocatore in una coppia gioca tre bocce invece di due o di un giocatore di una squadra che gioca due bocce invece di una. Nel caso di una coppia, il giocatore rimasto avrà solo una boccia per giocare. Nel caso di una squadra, i rimanenti giocatori che non hanno giocato nessuna boccia devono decidere chi fra loro gioca le bocce rimaste.
3. Movimento scorretto di una boccia che appartiene alla propria squadra - Se un giocatore muove uno o più delle sue bocce, esse vengono rimosse dal campo e considerate nulle, ed il gioco continua.
4. Movimento scorretto di una boccia di un avversario - Se, una volta che le otto bocce sono state lanciate, un giocatore sposta una o più bocce del suo avversario, ad ognuna di esse viene assegnato un punto. Se un giocatore muove una o più bocce dell'avversario e ci sono ancora delle bocce da giocare, l'arbitro mette le bocce il più vicino possibile alla loro posizione originale ed il gioco può continuare.
5. Movimento scorretto di un giocatore del pallino - Se il pallino viene spostato da un giocatore, alla squadra avversaria è assegnato un numero di punti pari al numero di bocce presenti ed in gioco sul campo, più dei punti in base al numero di bocce che devono ancora essere giocate. Se la squadra che ha subito l'infrazione non possiede né bocce in gioco né ne deve ancora lanciare, la mano è dichiarata nulla dall'arbitro e se ne inizia una nuova.

Movimento accidentale o prematuro di bocce o pallino da parte di un arbitro:

1. Movimento accidentale di una boccia o del pallino durante il gioco (quando altre bocce sono ancora da giocare) - Se un arbitro, sia nel corso della misurazione o in altre situazioni, muove una boccia in gioco o il pallino, la mano è considerata nulla e si deve rigiocare.
2. Movimento accidentale o prematuro di una boccia o pallino, da parte di un arbitro, dopo che tutte le bocce sono state giocate. Se il punteggio era evidente all'arbitro, essi vengono assegnati. Nel caso di punti incerti, essi non sono assegnati, la mano è considerata nulla e deve essere rigiocata.

Interferenza di una boccia in movimento:

- 1) Con la propria squadra - Quando un giocatore interferisce con una boccia della sua squadra in movimento, l'arbitro, deve dichiararla nulla. Se è possibile, l'arbitro cercherà di fermare la boccia appena lanciata prima che questa raggiunga il pallino e le altre bocce in gioco, rimuovendola dal campo e dichiarandola nulla. Se invece quest'ultima modifica la posizione delle bocce in gioco e del pallino, questi vengono spostati dall'arbitro nella posizione originale e il gioco può continuare.
- 2) Con un giocatore della squadra avversaria - Se un giocatore interferisce con la boccia in movimento di un avversario, la squadra che ha subito l'errore ha una delle seguenti opzioni:
 - a) Rigiocare la boccia.
 - b) Dichiarare mano nulla.
 - c) Considerare valido se a suo vantaggio e continuare a giocare.
- 3) Senza interruzione di posizione - Se uno spettatore, animale o oggetto interferisce con una boccia in movimento e se questa non tocca un'altra boccia già in gioco, essa deve essere rigiocata dello stesso giocatore.
- 4) Con la rottura di posizione - Se uno spettatore, animale o oggetto interferisce con una boccia in movimento e questa tocca un'altra boccia già in gioco la mano è dichiarata nulla.
- 5) Altre interruzioni di gioco - Qualsiasi azione che interferisce con la posizione del pallino o delle bocce di ogni squadra più vicina al pallino causa l'annullamento della mano. Durante le



competizioni, se vengono spostate delle bocce, che non siano il pallino o le due bocce più vicine a quest'ultimo, queste possono essere riposizionate dall'arbitro. Tale azione può essere il risultato di una boccia nulla che irrompe da un altro campo, da corpi estranei, da spettatori o animali che entrano sul campo cambiando la posizione delle bocce in gioco.

Lancio di una boccia di un colore sbagliato:

- 1) Sostituibile - Se un giocatore lancia una boccia di colore sbagliato, essa non può essere fermata da un altro giocatore o dall'arbitro. La boccia deve prima essere lasciata fermare ed in seguito sostituita con quella giusta dall'arbitro.
- 2) Non sostituibile - Se un giocatore lancia una boccia di colore sbagliato che non può essere sostituita senza disturbare un'altra boccia già in gioco la mano è dichiarata nulla e deve essere rigiocata.

La rotazione sbagliata di gioco:

- 1) Punto iniziale - Se una squadra lancia in modo errato il pallino e la sua prima boccia, l'arbitro restituisce entrambi. L'arbitro chiede quindi ad un giocatore della squadra avversaria di lanciare il pallino.
- 2) Sequenza di gioco errata – Se un giocatore gioca la sua boccia quando la sua squadra è "in" e l'altra squadra ha le bocce "out", la boccia in questione dovrebbe, se possibile, essere fermata dall'arbitro prima che raggiunga le bocce in gioco, essere dichiarata una boccia nulla e venir rimossa dal campo. Se l'arbitro non può fermare la boccia prima che raggiunga quelle in gioco, deve posizionare le bocce ed il pallino nella posizione originale in cui si trovavano prima del lancio.

3.2.5 UFFICIALI

Obiezioni:

1. Obiezioni ufficiali - Ogni squadra ha il diritto di opporsi a un arbitro designato prima dell'inizio di una partita. Questa obiezione è valutata dal direttore di gara.
2. Gli arbitri partecipanti – Non è consentito a nessun membro di una squadra, o suo sostituto registrato, di poter contribuire all'arbitraggio di un gioco che la sua squadra sta svolgendo.

Gli arbitri sostitutivi:

- 1) Durante una partita – Le sostituzioni degli arbitri possono verificarsi durante una partita solo con il permesso del Direttore di gara e dei due capitani delle squadre in gioco.
- 2) Gli arbitri supplementari – Gli arbitri supplementari possono essere assegnati a qualsiasi partita nel corso del gioco, l'autorizzazione prevista deve essere concessa dal direttore di gara.
- 3) Le richieste di squadra - Gli arbitri possono essere cambiati durante il corso di una partita, se entrambe le squadre presentano una motivazione valida al direttore di gara.
- 4) Uniforme da arbitro - Gli arbitri devono essere chiaramente distinguibili dai giocatori.

Codice etico degli arbitri - Un arbitro deve:

- 1) Avere una conoscenza approfondita del regolamento. Essere equo e imparziale nelle sue decisioni, esprimendole senza prestare attenzione al punteggio.
- 2) Essere fermo, cortese e cordiale, socievole e tranquillo, ma sempre attento allo svolgersi del gioco.
- 3) Essere preparato, sia fisicamente che mentalmente, per amministrare il gioco.
- 4) Non dare informazioni che potrebbero far beneficiare o lasciare vantaggio ad una squadra piuttosto che ad un'altra.



3.2.6 ALTRE CIRCOSTANZE

Rottura di una boccia - Se nel corso di una mano una boccia o il pallino dovessero rompersi, la mano è considerata nulla. La sostituzione di una boccia o del pallino è di competenza del Direttore di gara.

Riordino del campo:

- 1) Prima di giocare - Tutti i campi devono essere curati e messi in ordine, secondo il volere del direttore di gara, prima dell'inizio di ogni partita.
- 2) Riordino del campo durante il gioco – I campi da gioco non possono essere risistemati nel corso del gioco. Ostacoli o oggetti quali pietre, cocci, ecc, possono essere rimossi durante il corso di una partita .
- 3) Condizioni di campo insolite - Se a giudizio del direttore di gara, le condizioni del campo sono tali da rendere il gioco impraticabile, esso può essere interrotto e ripreso in un altro campo o in un altro momento.

Spostamento di una boccia o del pallino - Nessun giocatore può giocare la sua boccia fino a quando il pallino o un'altra boccia non sono arrivati nella loro posizione di completo riposo.

Aiuti meccanici - Se a causa di una condizione medica o fisica di un atleta, quest'ultimo richiede l'uso di un aiuto meccanico per individuare la posizione del pallino, esso può essere concesso per l'evento in questione, previo consenso del direttore responsabile di gara.

3.2.7 COMPORTEMENTO DEL GIOCATORE

Quando possibile, un giocatore dovrebbe muoversi fuori dal campo quando un avversario è in procinto di giocare.

Comportamento antisportivo - I giocatori devono agire sportivamente in ogni momento. Qualsiasi atto considerato poco sportivo, come insulti, gesti, azioni o parole che possono generare cattiva volontà, possono portare alla squalifica.

Abbigliamento:

1. Abbigliamento adeguato - I giocatori devono vestire in modo adeguato, utilizzando le divise ufficiali della società che rappresentano.
2. Calzature - I giocatori non sono autorizzati ad indossare scarpe che possono danneggiare la superficie del terreno. Si raccomanda che tutti i giocatori indossino delle scarpe chiuse.
3. Abbigliamento non consono - I giocatori che indossano abiti discutibili, offensivi o che sono vestiti in modo inadeguato, possono non essere ammessi alla partecipazione del torneo.

3.3 Definizione dei termini di gioco

3.3.1 BOCCIA VALIDA O NULLA

Una boccia valida è ogni boccia in gioco che è stata giocata.

Una boccia nulla è ogni boccia che è stata annullata. Una boccia può essere annullata se:

- 1) è il risultato di una sanzione
- 2) esce dal campo
- 3) è entrata in contatto con una persona o un oggetto che è fuori dal campo da gioco
- 4) colpisce la parte superiore dei bordi del campo
- 5) colpisce il rivestimento sopra il campo o eventuali suoi supporti
- 6) è il risultato di un nullo di piede
- 7) è il risultato di un movimento scorretto di una sfera della stessa squadra che ha lanciato
- 8) è il risultato di un'interferenza con una boccia in movimento dalla propria squadra



3.3.2 BOCCIA E PALLINO

Il Pallino è la più piccola sfera in gioco.

La boccia è la più grande sfera in gioco.

3.3.3 ALTRI TERMINI

Il termine “lanciare o colpire” è noto anche come “tirare”. “Lanciare” è l'azione di far rotolare una boccia che viene lanciata con una velocità sufficiente per cui avrebbe colpito il tabellone se avesse mancato il bersaglio. Nel tiro di rimbalzo ci si riferisce invece ad una giocata con una boccia fuori sia dai bordi laterali che dal bordo posteriore del campo.

L'accosto è l'azione di far rotolare una boccia con lo scopo di avere un punto avvicinandola il più possibile al pallino.

La mano è il periodo di gioco in cui le bocce vengono giocate da un lato del campo all'altro e dove vengono assegnati dei punti.

3.3.4 NULLO

Il nullo è un'infrazione al regolamento e per cui è prevista una sanzione.

3.4 Low Ability Level

Secondo il principio di special Olympics, le discipline Low Ability Level (LAL) sono riservate ad atleti con livelli di abilità inferiori. Normalmente, chi è iscritto a una disciplina LAL, non può partecipare alla stessa gara in nessun'altra categoria né disputare lo sport multidisciplinare o la staffetta.

Gli atleti con limitazioni meno marcate dovrebbero essere motivati a iscriversi ad altre discipline (vedi capitolo 4 Advancement). Per questo motivo, SOI definisce prestazioni massime raggiungibili nelle discipline LAL. Queste rappresentano un parametro di riferimento per determinare chi può partecipare alle discipline LAL.

Per lo sport delle bocce non sono previste apposite categorie LAL, in quanto questa disciplina non presuppone capacità tecniche particolari.

Inoltre, giocatori con livelli di abilità inferiori che necessitano di strumenti di sostegno per la deambulazione, hanno la possibilità di praticare questo sport ed utilizzare tali mezzi.

4 Advancement

Gli allenatori sono responsabili della preparazione di un allenamento adatto alle capacità degli atleti e di una scelta consona delle discipline. In tutto questo si deve puntare a un avanzamento individuale da incentivare adeguatamente. Un altro obiettivo è quello di favorire il più possibile l'autonomia degli atleti.

Di regola gli atleti devono prima partecipare a gare locali e regionali, poi a quelle nazionali e infine eventualmente a quelle internazionali. L'allenamento costituisce la base del successo dell'atleta: è nell'allenamento, infatti, che può dimostrare se possiede le capacità necessarie per partecipare alle gare del livello previsto.

Di regola la partecipazione a eventi internazionali è subordinata a una selezione di responsabilità della Commissione Sport di SOSWI. Di regola tutti gli atleti possono partecipare agli eventi internazionali. Le prestazioni non rappresentano un fattore limitante o restrittivo. La commissione determina le linee guida di partecipazione e i criteri di selezione e li pubblica quindi sul sito Internet di SOSWI:

www.specialolympics.ch.



5 Divisioning

5.1 Filosofia

Quello del Divisioning è un principio che differenzia sostanzialmente Special Olympics da tutte le altre organizzazioni sportive. La filosofia e la concezione di Special Olympics consentono agli atleti di qualsiasi livello di disputare gare equilibrate e avvincenti. Non ci sono qualificazioni e gare eliminatorie, ma esclusivamente gironi preliminari e gare in diversi gruppi di livello. Questo significa che gli atleti si trovano a competere in gruppi di livello omogenei, vale a dire solo con atleti con capacità simili. La composizione di tali gruppi di livello, il cosiddetto Divisioning, avviene di norma sulla base della prestazione conseguita nel luogo di gara, di volta in volta verificata all'inizio della stessa. Se, per motivi di tempo, a un evento si rinuncia a una manche preliminare (ad esempio alle gare di un giorno), il Divisioning viene effettuato in base alle prestazioni precedenti.

I vincitori e i piazzamenti sono determinati per ciascun gruppo di livello.

5.2 Il Divisioning nelle bocce

Il Direttore di gara ha la responsabilità di formare delle categorie e più eque possibili. A tal proposito ha la facoltà di adottare il procedimento seguente, contemplato dal regolamento di SOI:

- 1) Ogni atleta gioca tre partite modificate, chiamate "sets". L'atleta dovrebbe alternarsi ad ogni estremità del campo e giocare le rispettive bocce assegnategli, senza sorpassare la linea del nullo durante il lancio.
- 2) Per ognuno dei 3 sets l'arbitro posiziona il pallino nel punto segnato (al centro) delle linee di:
 - 9.15 metri
 - 12.20 metri
 - 15,24 metri
- 3) Il giocatore gioca quattro bocce per ogni distanza.
- 4) Per ogni distanza l'arbitro misura le due bocce più vicine e registra la loro distanza in centimetri.
- 5) Durante il processo di Divisioning, se il pallino viene spostato dal suo posto sulla linea, esso deve essere riposizionato sul punto originale, prima della prossima giocata e prima di effettuare le misurazioni.
- 6) Le misure saranno prese dal centro della boccia al centro del pallino, per un totale di sei misurazioni, la cui somma costituisce il punteggio dell'atleta del Divisioning.
- 7) Per il torneo in Coppia e a Squadre, il punteggio Divisioning è costituito dalla somma dei punteggi dei singoli atleti.

5.3 Criteri di suddivisione

All'interno delle singole discipline, la suddivisione degli atleti avviene per categorie sulla base dei seguenti criteri:

1. **Prestazioni**
In base alle prestazioni indicate all'iscrizione o in base ai risultati dei gironi preliminari.
2. **Sesso**
Normalmente gli atleti vengono suddivisi per sesso. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione per sesso.
3. **Età**
Se il numero di squadre e atleti è sufficiente, è possibile utilizzare le categorie d'età ufficiali: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 e oltre**. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione in categorie d'età.



I gruppi di livello omogenei devono comprendere un minimo di 3 e un massimo di 8 atleti. Di norma, la differenza di prestazioni all'interno del gruppo non deve superare il 15%. Lo Sport Official⁴ ha comunque la facoltà di applicare in maniera flessibile i criteri di suddivisione se ciò consente di formare categorie più eque. A seconda della quota di partecipanti, dell'organizzazione della gara e in un'ottica di creazione di gruppi omogenei, è possibile rinunciare a singoli criteri, in particolare ai criteri numero 2 (sesso) e 3 (età). Eventuali decisioni in merito sono prese dallo Sport Official.

5.4 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo

Agli atleti è richiesto di migliorare progressivamente nella propria attività. Sono auspicabili miglioramenti delle prestazioni tra girone preliminare (o la prestazione indicata all'iscrizione) e gara finale.

Gli atleti sono tuttavia tenuti a realizzare la migliore prestazione possibile già nel girone preliminare. Solo in questo modo è possibile inserirli nella giusta categoria. Il miglioramento della prestazione è sì auspicabile, ma non può superare i seguenti valori:

- 15% in tutte le discipline di Bocce
- 20% in tutte le discipline Low Ability Level

Se la prestazione eccede tali limiti, è in contrasto con il miglioramento sportivo normalmente conseguibile: ciò significa che l'atleta è stato inserito in una categoria inadeguata. Se oltrepassa la tolleranza massima di prestazione, l'atleta viene squalificato (Maximum Effort Rule).

La responsabilità spetta all'atleta e al suo allenatore. È loro dovere, infatti, produrre prestazioni realistiche sia in fase d'iscrizione che nel girone preliminare.

Nello sport delle bocce il principio del Maximum Effort è regolato dal processo del Divisioning, in quanto non è possibile utilizzare uno strumento misurabile preciso per definire il Maximum Effort. Ciononostante, lo Sport Official designato da Special Olympics ha la facoltà di sanzionare sportivi e coaches che in occasione del Divisioning non forniscono una prestazione consona al proprio livello di gioco. Eventuali sanzioni e/o squalifiche decretate a seguito di un'infrazione del principio del Maximum Effort sono definitive e si applicano per l'intero torneo.

I materiali quali abbigliamento o attrezzature sportive, così come i mezzi ausiliari o gli accompagnatori per atleti con disabilità sensoriali, dovranno essere utilizzati nella stessa misura nell'ambito del divisioning e della gara finale, in modo tale che la competizione abbia luogo alle medesime condizioni (vedere articolo 1, SOI).

5.5 Responsabilità del coach

Se, in base alla valutazione dell'allenatore, un atleta è stato inserito in una categoria troppo bassa, è responsabilità dell'allenatore comunicare l'errore alla giuria. La segnalazione va effettuata tramite il "Performance Improvement Form", reperibile presso l'ufficio di gara.

Se l'apposito modulo non fosse disponibile, l'allenatore deve comunicare immediatamente l'errore allo Sport Official (responsabile di gara) durante la notifica della suddivisione in categorie.

⁴ Lo Sport Official è il direttore tecnico di un evento, vedi <http://specialolympics.ch/it/funktionen/>.



6 Unified Sport

Per diverse discipline, Special Olympics offre delle proposte competitive di "Unified Sport". L'idea è quella di costituire squadre miste di atleti con e senza disabilità mentali. Idealmente gli sportivi con e senza disabilità dovrebbero avere capacità simili ed essere della stessa età.

Nella disciplina specifica delle Bocce, vale quanto segue:

- E' data facoltà a special Olympics Switzerland o all'organizzatore la facoltà di inserire una competizione di bocce unificata nel programma della manifestazione.
- Nella disciplina a coppie, la squadra è composta da un atleta e un partner.
- Nella disciplina a squadre, la squadra è composta da due atleti e due partner.
- La rotazione dei giocatori durante la partita è libera

7 Regolamento e applicazione

La responsabilità del regolamento spetta al Technical Coordinator delle Bocce⁵, d'intesa con lo Sport Director di Special Olympics Switzerland.

L'applicazione del regolamento a una manifestazione è di competenza del relativo Sport Official (direttore tecnico).

In caso di necessità, SOSWI adeguerà il regolamento a modifiche delle condizioni e prenderà opportuni provvedimenti a seguito di eventuali cambiamenti.

Esiste la possibilità di presentare proposte di modifica delle regole. Tali istanze devono essere inviate per e-mail al seguente indirizzo: sport@specialolympics.ch.

⁵ Il Technical Coordinator è il responsabile di una disciplina sportiva, vedi <http://specialolympics.ch/it/funktionen/>.