ENTE ITALIANO SPORT INCLUSIVI

REGOLAMENTO TECNICO
BOCCIA INCLUSIVA

Maggio 2024

revisione n 4

IL GIOCO DELLA BOCCIA INCLUSIVA

PREMESSA

Lo sport della “BOCCIA INCLUSIVA” è un gioco di squadra al quale partecipano:

Squadre appartenenti ad ASD o Associazioni affiliate all’EISI;

a) A livello territoriale è governata da:
una Commissione Tecnica formata da una persona per ogni ASD (che può essere espressa un dirigente, un allenatore o giocatore indicati dalla Società stessa);

b) A livello Regionale è governata da
una Commissione Tecnica formata da un rappresentante per ogni territorio designato dalle ASD del territorio

Tutti i giocatori, sia agonisti sia amatori, (settore promozione) 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 DI 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) verificare che gli strumenti utilizzati siano idonei alla disputa della gara
e) Prendere decisioni in relazione ad eventuali sanzioni.
f) presentare un segnapunti per ogni gara.
La Direzione gara può essere formata da:
un rappresentante della Commissione Tecnica (Commissario)
un componente dell’organizzazione di quell’evento (Direttore di gara)
un arbitro
un segnapunti

COMMISSIONE TECNICA: è formata da tre persone indicate dall’EISI nelle quali deve essere presente almeno un Formatore .
DIRETTORE DI GARA : un componente dell’organizzazione dell’evento tesserato EISI
ARBITRO: tesserato EISI
NB. La DIREZIONE DI GARA può anche essere formata anche da uno solo dei suddetti componenti e si occupa di presentare un segnapunti per ogni gara.

IL GIOCO

Per questo nuovo sistema di gioco basato sul design for all (Progettazione per tutti), vengono utilizzati anche 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 regolamentare è aperta per consentire anche eventuali modifiche o cambiamenti di contenuti affinché si possa sempre migliorare per il raggiungimento di una più alta fruibilità da parte di persone che ne vogliano beneficiare (for all).
Lo scopo del gioco della boccia inclusiva è quello di fare punti posizionando le proprie bocce il più vicino possibile al pallino rispetto a quelle dell'avversario.
- Ogni squadra è formata da 4 giocatori in campo e fino a un massimo di 8 per poter effettuare i cambi.
- Ogni squadra ha a disposizione otto bocce, quindi due per giocatore.
- Ciascuna squadra lancia le proprie otto bocce tentando di andare a conquistare punti.

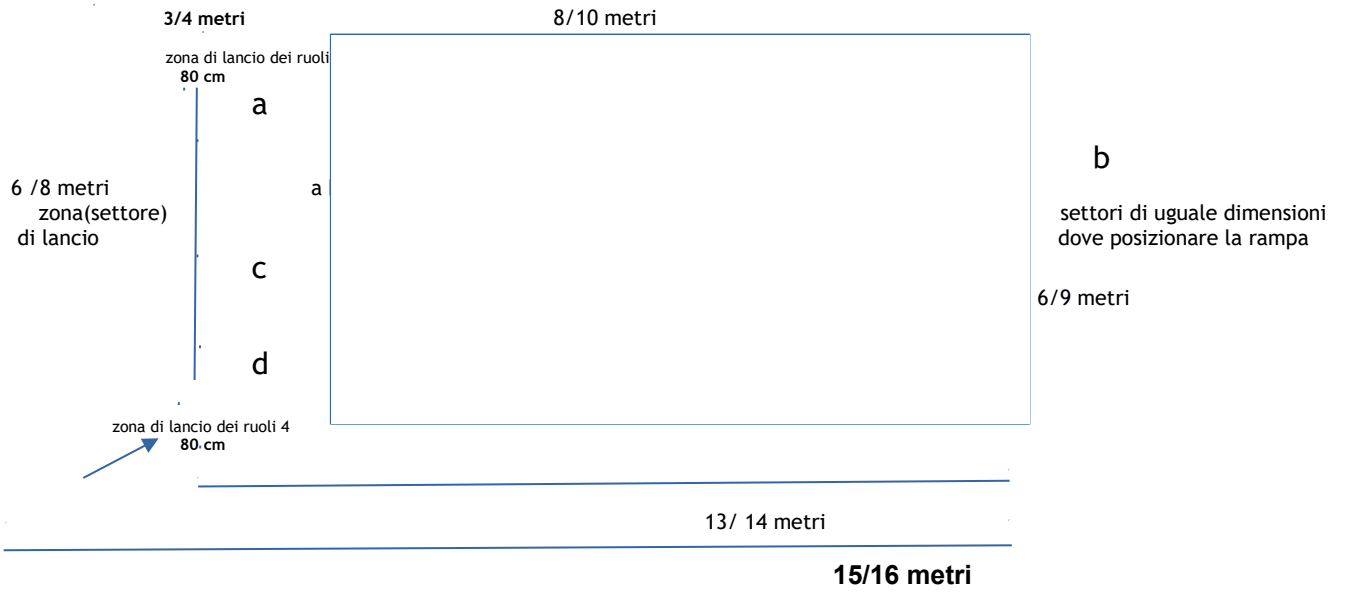
La squadra che posiziona una o più bocce vicino al pallino si aggiudica i relativi punti.

Il gioco della boccia inclusiva consiste:
a) nell'accosto a punto (avvicinare il più possibile la propria boccia al pallino).
b) nella giocata di raffa e di volo con cui 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 di gioco è largo da 6 ai 9 metri e lungo da 8 a 10 metri
La profondità della zona (o settore) di lancio che sta alle spalle 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.
Tutti i giocatori staranno al di fuori e quindi oltre la zona (o settore) di lancio e vi entreranno solo per il loro turno di gioco.
Quindi le dimensioni dello spazio totale necessario per il gioco potrebbe variare:
larghezza: 6/9 metri
lunghezza: 15/16 metri

DISEGNO DELLO SPAZIO DI GIOCO



Le dimensioni del campo di gioco possono essere anche adattate in relazione agli spazi disponibili.

I giocatori si sistemano fuori dalla zona (o settore) di lancio e vi entrano solo durante il loro turno di gioco

Al di fuori della zona (o settore) di lancio verranno sistemati due contenitori per le bocce (uno per squadra)
Ogni giocatore, nel suo turno di gioco, attingerà dal contenitore scegliendo una o due bocce per volta. La boccia o le due bocce, possono anche essere consegnate da un compagno nel caso in cui un giocatore non sia in grado di andarsele a prendere da solo.

Art. 2 GLI ATTREZZI

a) Le bocce ed il pallino devono essere di forma sferica e di materiale adattabile alla superficie.
(l'utilizzazione delle bocce e del pallino in dotazione agli atleti della "Boccia Paralimpica" rappresenta oggi il meglio utilizzabile per tutti; anche il reperimento delle bocce è facilitato).
NB: ogni kit di bocce paralimpiche è costituito da 6 sfere di cui 2 di dura consistenza, due di media consistenza e 2 morbide.
Nella BOCCIA INCLUSIVA ogni squadra utilizza un set di 8 bocce scelte di qualsiasi consistenza se portate direttamente dalla squadra. Se fornite dall'Organizzazione i giocatori si dovranno adattare alle bocce loro consegnate



Le bocce da gara sono formate da un Kit di 8 bocce blu e un kit di 8 bocce rosse.
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 delle bocce tradizionali o del Paralimpico.

b) I dispositivi di assistenza
Quali le rampe, scivoli puntatori o stecche devono essere approvati e considerati idonei 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, al braccio o a qualsiasi parte del corpo dell'atleta).
L'utilizzo del materiale esistente per la Boccia Paralimpica, già collaudato e testato è di agevole utilizzo. Ma si ritiene valida qualsiasi rampa costruita anche in proprio che rispetti le caratteristiche descritte.
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 imprimere 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.
In campo sempre 4 giocatori (uno per ogni ruolo dei quali almeno una persona femmina e un maschio fra i quali viene segnalato il capitano.
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 non sostituiti possono prendere parte alla gara in un ruolo diverso dal precedente come consentito dal regolamento.
G) Ogni incontro è previsto un arbitro di gioco (che può essere anche Commissario di campo o Direttore di gara).

ART. 4 INIZIO DEL GIOCO

Ogni squadra deve portare con se un kit di 8 bocce di colore rosso e un kit di 8 bocce di colore blu.
Nel caso una squadra fosse sprovvista del kit necessario, le 8 bocce e il pallino bianco verranno fornite dall'organizzazione assegnando il colore tramite sorteggio.(8 a scelta tra le 10/12 messe a disposizione dall'organizzazione)

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 (tramite il proprio Capitano)
D) ogni giocatore deve tirare tutte la proprie bocce.
E) Nel corso di ogni mano la squadra può usufruire di un "BONUS" che dà la possibilità di far ritirare immediatamente una boccia ad un proprio giocatore DI RUOLO 1 O RUOLO 2. Sarà il Capitano a decidere il momento in cui usufruirne.
F) Al termine del primo tempo le due squadre (nel caso utilizzino entrambe il kit messo a disposizione dell'organizzazione), si scambieranno il kit di bocce utilizzato in quel tempo. Nell'eventuale terzo tempo le bocce da utilizzare verranno assegnate a sorteggio.

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 toccare la linea della zona di lancio con il piede più avanzato (se in stazione eretta) 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 80 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/rampa che vengono utilizzati, non devono mai superare la linea di lancio in prossimità del campo di gioco con la loro parte terminale
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. vengono però ritenute eliminate le bocce che superano per intero le linee che delimitano il campo di gioco.

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

Art. 6 - GIOCATA 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 potrebbe 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 utilizza la rampa/scivolo può essere 1, 1T, 1D
ruolo 2,
ruolo 3,3A
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 la rampa/scivolo e le funzionalità in suo possesso.
Può essere:
PIVOT 1 (contrassegnato col numero 1/10) persona in carrozzina non autonoma che utilizza una rampa o uno scivolo, con un Tutor (proprio compagno di squadra) il quale, portate nei pressi della zona di tiro la o le bocce, spalle girate al pallino:
A) sistema il cuneo (se esistente),all'altezza desiderata dal giocatore,
B) direziona lo spostamento dello scivolo/rampa sui desiderata del giocatore
C) appoggia la boccia sul cuneo sempre su indicazione del giocatore .
Il giocatore poi farà muovere la boccia con l'utilizzo di un puntatore o stecca attaccati alla testa alla bocca o al braccio o a qualsiasi altra parte del corpo. (la comunicazione dei desiderata potrà essere fatta in qualsiasi modo recepibile dal Tutor).
NB: il cuneo potrebbe anche non essere presente in quel caso:
A) il giocatore farà posizionare la boccia al Tutor sullo scivolo/rampa
B) il Tutor simulerà il cuneo appoggiando la boccia sul palmo della mano all'altezza desiderata dal giocatore
C) sarà quindi il giocatore ad 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 appoggia 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 il cuneo, lo scivolo 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 (contrassegnato col numero 1T/11) persona con disabilità in carrozzina o in stazione eretta parzialmente autonoma (cioè una persona che ha un uso parziale degli arti superiori ma ha comunque bisogno del Tutor il quale, portate la o le bocce nei pressi della rampa/scivolo dovrà esercitare una delle seguenti funzioni:
A) posizionare il cuneo (se presente sullo scivolo) o la boccia sullo scivolo/rampa
B) direzionare lo scivolo/rampa
Il Tutor , accompagna il giocatore nella sua postazione, poi si gira di spalle rispetto al campo di gioco e potrà esercitare quindi solo una delle due funzioni:
N.B: Laddove il giocatore dichiari (anche tramite il Tutor) di esercitare da solo la funzione **A**, il Tutor eserciterà la funzione **B**
Laddove il giocatore dichiari (anche tramite il Tutor) di esercitare da solo la funzione **B**, il Tutor eserciterà la funzione **A** seguendo sempre le indicazioni del giocatore stesso.
Sarà comunque sempre il giocatore stesso ad imprimere il movimento alla boccia.

Da quando il Tutor si posiziona di spalle rispetto al campo di gioco, e appoggia una mano sullo scivolo, i due giocatori hanno 20 secondi di tempo per esercitare le rispettive funzioni scoccare il tiro.

PIVOT 1D (contrassegnato col numero 1D/12/13) persona con disabilità in carrozzina o in stazione eretta autonoma rispetto alle funzioni richieste (cioè in grado posizionare il cuneo e di Direzionare lo scivolo, 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: (contrassegnato col numero 2/20,21) persona con disabilità che possiede l' utilizzo di uno solo o di entrambi gli arti superiori con i quali riesce ad esercitare la funzione richiesta : tirare o lanciare la boccia
Caratteristiche:
A) Può essere in stazione eretta, si muove autonomamente anche con l'ausilio di protesi, si sposta a fatica con una deambulazione lenta e difficoltosa e con scarso equilibrio, non possiede la corsa.
B) Può anche essere in carrozzina ma completamente autonoma negli spostamenti e nel lancio/tiro.
C) Se il giocatore fosse un non vedente **(contrassegnato col numero 22/23/24),** potrà scegliere le modalità di ricezione del segnale (che verrà esercitata dal Tutor) circa la posizione del pallino. Il giocatore stesso ha anche la possibilità, sempre accompagnato dal Tutor, di stimare le distanze contando i passi che lo separano dal pallino al quale desidera accostare, oppure da una boccia se volesse colpire bersaglio.
Per tirare o lanciare la boccia potrà posizionarsi con l'aiuto del Tutor, in qualsiasi punto lungo 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 (alzando un braccio), ha 15 secondi di tempo per scoccare il tiro.
Ruolo 3: (contrassegnato col numero 3/31) persona con disabilità autonoma che possiede la stazione eretta e possiede solo l'utilizzo solo degli arti inferiori, se in carrozzina dovrà comunque utilizzare gli arti inferiori per tirare le bocce dalla linea di tiro. . 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 eventualmente spostarsi lungo la linea di tiro e 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.
3A) (indosserà la casacca numero 3A/32/33) giocatore con o senza disabilità che 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: (potrà indossare la casacca numero 4, 40,41,42,43 ecc...) 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 a scelta in uno dei due settori di **80 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 nel settore ha 10 secondi di tempo per scoccare il tiro.

Uso dello scivolo/rampa

Lo scivolo/rampa, all'inizio della prima mano, viene posizionato con la parte inferiore di uscita della boccia al centro del settore A ,all'inizio della seconda al centro del settore B, nella terza al centro del settore C e nella quarta al centro del settore D
I giocatori di ruolo 1 1T o 1D di entrambe le squadre lo utilizzeranno dalla postazione prevista per quella mano.
Lo **scivolo/rampa** potrà essere unico per tutte due le squadre (se messo a disposizione dall'Organizzazione dell'evento). Una volta utilizzato,il giocatore può spostarne il direzionamento per non dare vantaggi agli avversari.
Nel caso ci fosse uno scivolo per ogni squadra, per non creare sovrapposizioni, verrà tolto dal proprio settore solo quando si dovrà posizionare l'altro scivolo per il tiro dell'avversario di ruolo 1,1T, 1D. Lo **scivolo/rampa** dovrà essere tolto e riposizionato sempre dal capitano. Il tutto deve essere validato dal giudice di gara.



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 normotipiche.
Le varianti sono:
A) L'interscambiabilità tra i ruoli 3A 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 cerca di agire per differenziare i ruoli e le relative varianti, saranno:
a) il tempo di giocata
b) lo spazio e la distanza di gioco

REFERTO DI GARA

Gara N°..... Data ..... Luogo .....

Arbitro Sig. ..... Segnapunti Sig. .....

SQUADRA A* ..... SQUADRA B .....

Capitano ..... Capitano .....

	SQUADRA A		SQUADRA B		
I^ Frazione	Mano	Punti	Mano	Punti	I^ Frazione
	Prima		Prima		
	Seconda		Seconda		
	Terza		Terza		
	Quarta		Quarta		
	Totale Punti I^ frazione		Totale Punti I^ frazione		

Cambio Bocce, Ruoli e Posizione Scivolo

II^ Frazione	Mano	Punti	Mano	Punti	II^ Frazione
	Prima		Prima		
	Seconda		Seconda		
	Terza		Terza		
	Quarta		Quarta		
	Totale Punti II^ frazione		Totale Punti II^ frazione		
Totale complessivo (I^+II^ frazione)					

Eventuale mano supplementare

Mano	Punti	Mano	Punti
Punti mano supplementare		Punti mano supplementare	
Squadra A: Totale complessivo (I^+II^ frazione + mano supplementare)		Squadra B: Totale complessivo(I^+II^ frazione + mano supplementare)	

SQUADRA VINCENTE .....

Firma capitano squadra A	Firma capitano squadra B
.....	.....

COMPITI DEL SEGNAPUNTI

1. Deve compilare la prima parte del referto.
2. Deve registrare negli appositi spazi i punti di ogni mano che l'arbitro gli comunica.
3. Deve modificare il punteggio sul segnapunti.
4. Deve comunicare all'arbitro il totale dei punti per ogni squadra alla fine della prima frazione.
5. Deve comunicare all'arbitro complessivo dei punti della prima e della seconda frazione.
6. Controlla il tempo della sospensione chiesta dal capitano (un minuto).

COMPITI DEL CAPITANO
(Responsabile della squadra)

1. Deve partecipare al sorteggio iniziale ed eventuale al successivo (mano supplementare).
2. Deve assegnare i ruoli ai giocatori della propria squadra.
3. Deve designare il giocatore della propria squadra che effettua il tiro.
4. E' colui che assegna il "bonus" ad un proprio giocatore.
5. E' l'unico interlocutore con l'arbitro.
6. Chiede la sospensione temporanea della mano per un minuto per verificare la situazione di gioco.
7. Decide i cambi di giocatori e di ruoli tra la prima e la seconda frazione.
8. Può accompagnare i giocatori della propria squadra alla linea di tiro e consegnare loro le bocce.
9. Alla fine della partita deve firmare il referto.

COMPITI DELL'ARBITRO

1. Effettua il sorteggio per designare la squadra che inizierà la prima frazione con le bocce rosse e che sarà quindi la prima a lanciare il pallino. Effettua lo stesso sorteggio anche per l'eventuale mano supplementare.
2. Quando le squadre sono posizionate correttamente dà il via alla partita.
3. Verifica che il pallino lanciato sia in gioco (deve superare interamente la linea dei 3 metri.
4. Verifica che il giocatore che si presenta al tiro non abbia già utilizzato le due bocce a sua disposizione.
5. Verifica che la posizione del giocatore che deve effettuare il tiro sia corretta (non deve pestare le righe ed il giocatore n. 4 deve essere all'interno degli stalli designati).
6. Giudica se è stato effettuato un lancio difettoso oppure se la boccia è caduta accidentalmente di mano al giocatore (in questo caso può far ripetere il tiro).
7. Dà il via alla mano successiva indicando la squadra che deve effettuare il tiro attraverso un ausilio tecnico visivo (paletta che dovrà avere le due facce di colore diverso e precisamente una blu e una rossa come le bocce in uso dalle due squadre). Mostrerà quindi la faccia del colore delle bocce della squadra che deve tirare.
8. Segna la posizione del pallino quando questo è vicino alle linee di fondo o laterali. Se per le conseguenze di una situazione di gioco il pallino dovesse uscire, questo dovrà essere rimesso nella posizione precedente al tiro.
9. Dichiara "Boccia Fuori" se la boccia è uscita completamente oltre le linee laterali o di fondo e la depone negli appositi contenitori posti in una zona morta.
10. Alla fine di ogni mano comunica alle squadre e al segnapunti il punteggio realizzato ed anche il punteggio complessivo raggiunto.
11. Ordina la raccolta delle bocce alla fine di ogni mano.
12. Alla fine della prima frazione comunica alle squadre il totale dei punti acquisito (punteggio che gli è stato comunicato dal segnapunti).
13. Alla fine della partita dichiara la squadra vincente e fa firmare il referto ai capitani.