

# SCUOLA ATTIVA JUNIOR

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT BILIARDO E BOWLING

GIOCHI BOCCETTE CLASSI PRIME











Federazione Italiana Biliardo e Bowling

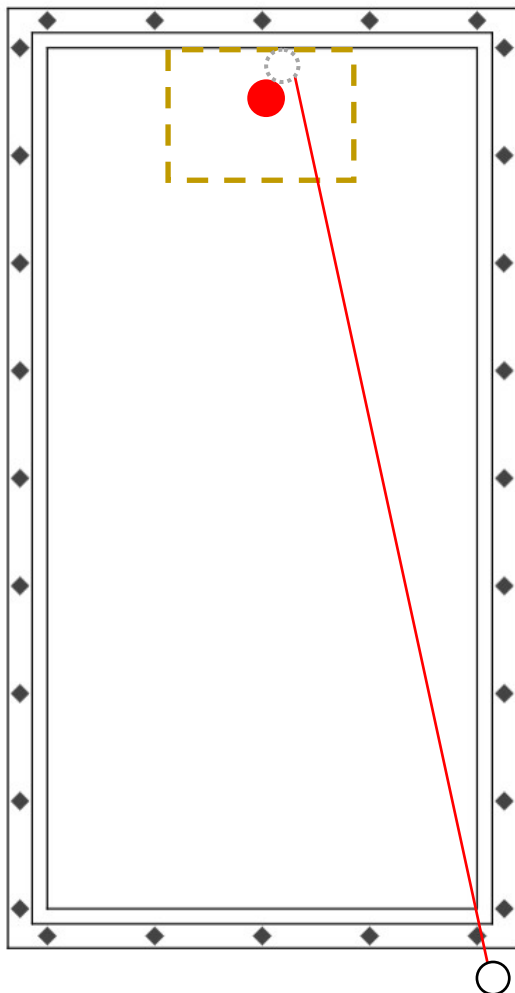
## Esercizi/giochi Scuola Active Junior

### B Esercizi disciplina bocchette

#### Legenda generale

-  Bilia battente
-  Bilia avversaria, bilia da imbucare
-  Pallino
-  Bilia battente durante e al termine del suo percorso
-  Bilia avversaria durante e al termine del suo percorso
-  Zona di raccolta
-  Cancellotto
-  Delimitazione piazza centrale

## B1 A PUNTO SULLA CORTA OPPOSTA



### Regole

Il pallino è collocato come in figura. I quattro atleti della squadra tirano a turno una bocchetta.

Ovviamente possono tirare da qualsiasi posizione dal lato opposto del biliardo rispetto al posizionamento del pallino. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Il pallino, se esce dalla zona di raccolta, viene ricollocato nella posizione di inizio.

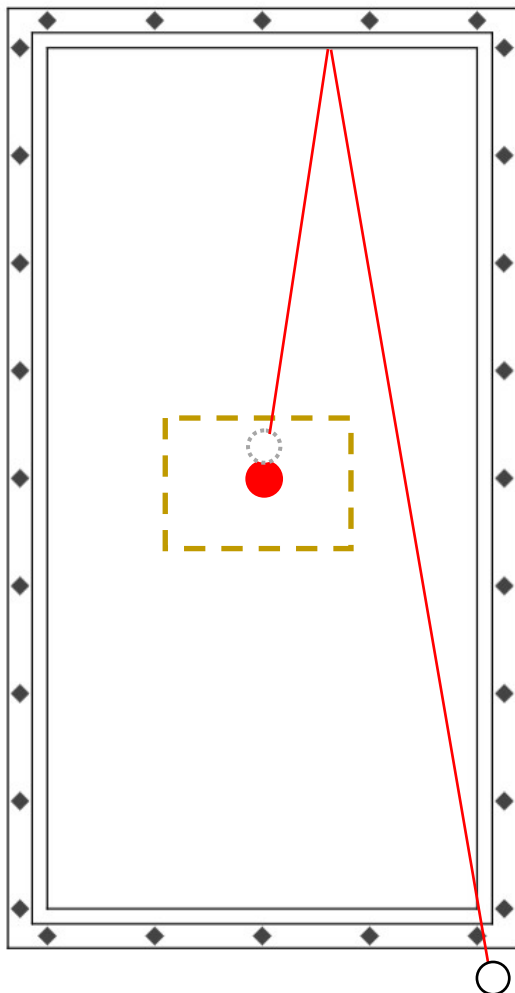
### Punteggio

Per acquisire punti il tiro deve fermarsi nella zona di raccolta.

I punti sono annotati al termine dei 4 tiri: 1 bocchetta in zona di raccolta 2 punti, due bocchette 3 punti, 3 bocchette 5 punti, 4 bocchette 8 punti.

**N.B.** In tutte le prove di bocchette l'atleta è posizionato dietro la sponda corta e con la mano non impegnata nel tiro può toccare il legno anche delle sponde laterali, ma non il panno.

## B2 A PUNTO DI CANDELA



### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bocchetta. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Il pallino, se esce dalla zona di raccolta, viene ricollocato nella posizione di inizio.

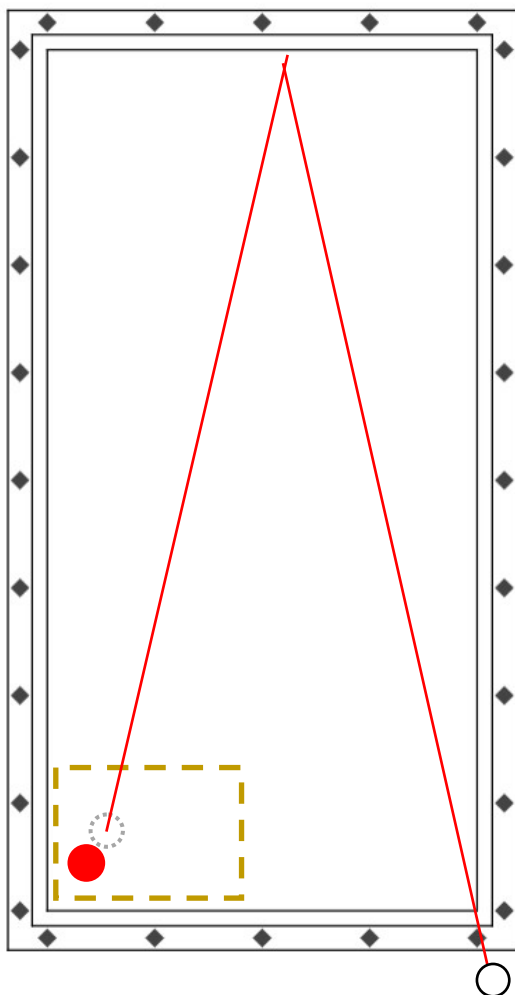
Ogni tiro deve colpire la sponda corta opposta, senza intercettare all'andata le altre bocchette, altrimenti il tiro è considerato nullo, la bilia viene tolta dal tavolo, ma se altre bilie sono state coinvolte nel tiro rimangono dove sono e non sono riposizionate. Il tiro può carambolare anche sulle altre sponde. Non sono ammessi tiri volutamente irregolari.

### Punteggio

Per acquisire punti il tiro deve colpire la sponda lunga opposta e fermarsi nella zona di raccolta.

I punti sono annotati al termine dei 4 tiri: 1 bocchetta in zona di raccolta 2 punti, due bocchette 3 punti, 3 bocchette 5 punti, 4 bocchette 8 punti.

### B3 A PUNTO RITORNANDO SULLA CORTA



#### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bocchetta. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Il pallino, se esce dalla zona di raccolta, viene ricollocato nella posizione di inizio.

Ogni tiro deve colpire la sponda lunga opposta, senza intercettare altre bocchette prima di superare la linea della mezzaria, altrimenti il tiro è considerato nullo, la bilia viene tolta dal tavolo, ma se altre bilie sono state coinvolte nel tiro rimangono dove sono e non sono riposizionate.

Il tiro può carambolare anche sulle altre sponde.

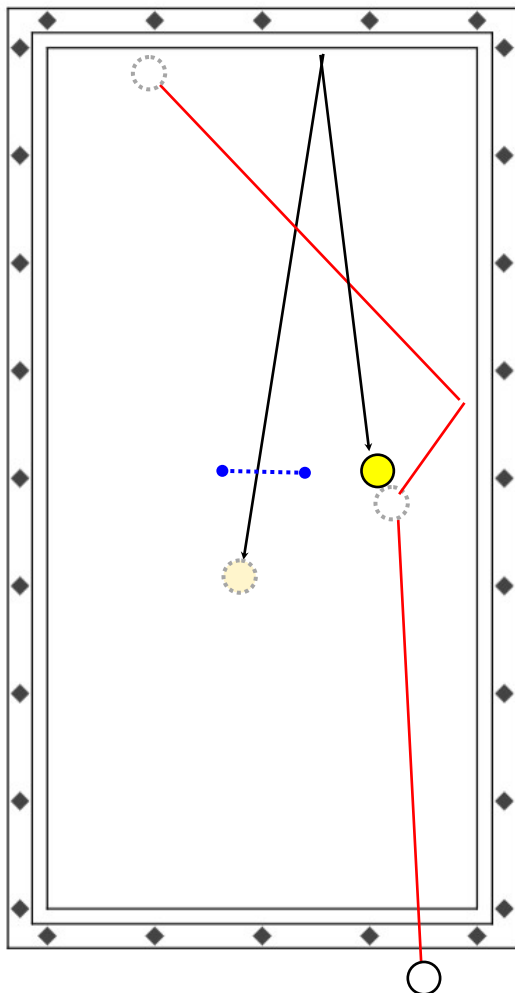
Non sono ammessi tiri volutamente irregolari.

#### Punteggio

Per acquisire punti il tiro deve colpire la sponda lunga opposta e fermarsi nella zona di raccolta.

I punti sono annotati al termine dei 4 tiri: 1 bocchetta in zona di raccolta 2 punti, due bocchette 3 punti, 3 bocchette 5 punti, 4 bocchette 8 punti.

## B4 BOCCIATA



### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno tre bocchette. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo. Scopo dei tiri è quello di colpire la bocchetta avversaria e mandarla attraverso il cancelletto.

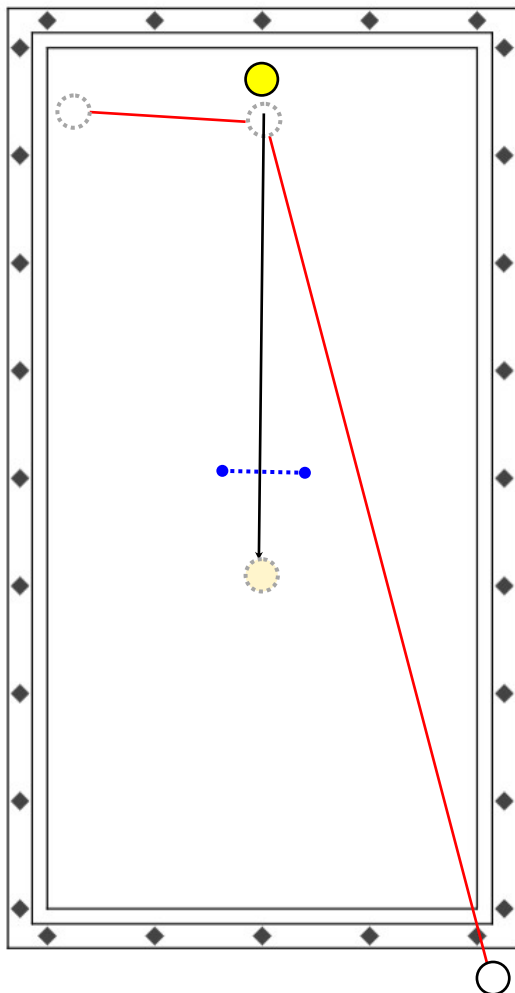
### Punteggio

Punti 1 se la bilia avversaria è colpita.

Punti 3 se la bilia avversaria passa attraverso il cancelletto.

Il punteggio totale si ottiene sommando i punti di tutti i tiri di tutti gli atleti.

## B5 BOCCIATA DI SFACCIO



### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno tre bocchette. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo. Scopo dei tiri è quello di colpire la bocchetta avversaria e mandarla attraverso il cancelletto.

### Punteggio

Punti 1 se la bilia avversaria è colpita.

Punti 3 se la bilia avversaria passa attraverso il cancelletto.

Il punteggio totale si ottiene sommando i punti di tutti i tiri di tutti gli atleti.



---

## **Scuola Attiva Junior – Pomeriggi Sportivi**

### **Parte Seconda**

#### **Introduzione:**

La presente guida è un programma di formazione realizzato per facilitare l'istruttore a condurre il corso di gruppo per allievi in età scolare.

Il programma di formazione è suddiviso in 12 sessioni di biliardo, semplici da seguire. Per ogni sessione è prevista una specifica scheda didattica, utile al raggiungimento degli obiettivi formativi.

Le sessioni sono strutturate in modo da formare progressivamente gli allievi sui fondamentali del biliardo e facilitare il loro inserimento alla pratica sportiva; tuttavia, puoi essere flessibile sulla struttura delle sessioni!

#### **Come utilizzare questa guida:**

Le schede didattiche sono strutturate con specifici esercizi di base, da condurre con quattro allievi sul tavolo da biliardo.

Si consiglia di far eseguire gli esercizi delle schede con un determinato numero di tiri, a seconda delle dimensioni del gruppo. In alternativa si potrà adottare un limite di tempo, anziché un limite di tiri, utilizzando il cronometro.

Prima di iniziare, è opportuno riscaldare brevemente gli allievi sul biliardo e durante le sessioni si invita ad utilizzare, quando necessario, il kit dell'istruttore. Alla fine di ogni sessione si favorisce l'apprendimento degli argomenti trattati con un divertente gioco di squadra a punti. I risultati potranno essere registrati progressivamente in una classifica di campionato.





## SESSIONE N. 1

### "Centro Biglia"

#### Obiettivi Formativi:

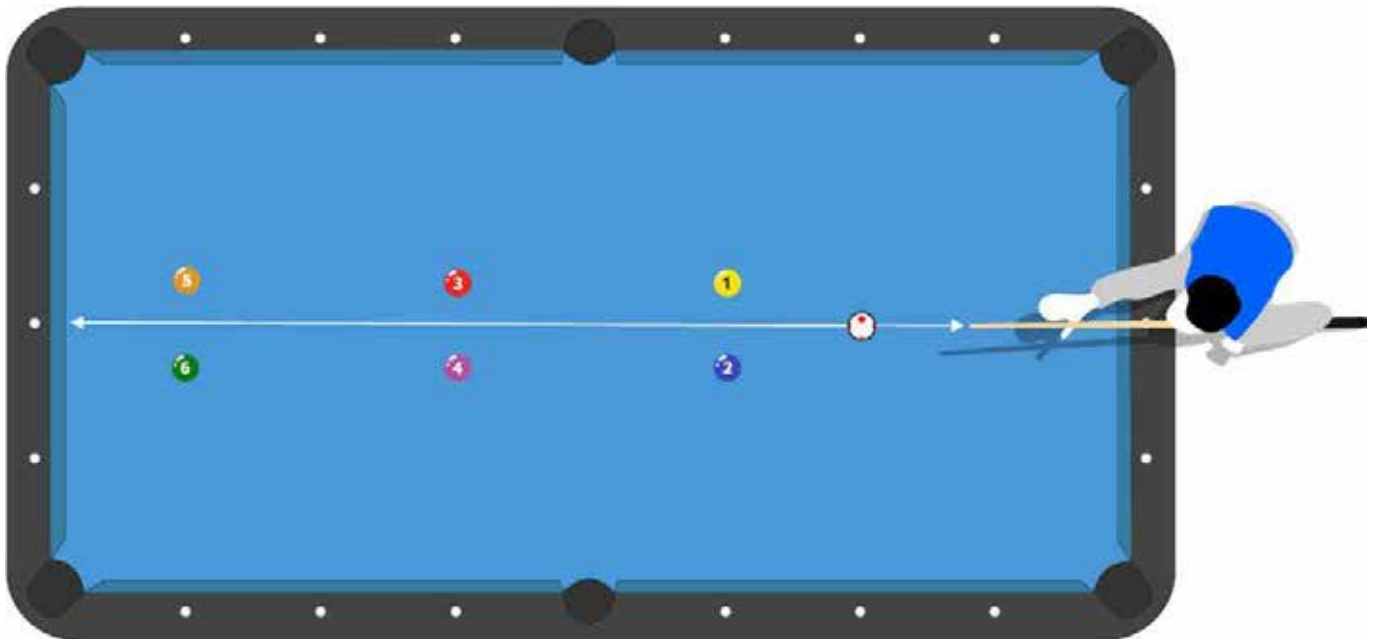
Occhio Dominante e Centro Biglia

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Partenza con la battente all'acchito
- Esegui un tiro senza effetto con forza sufficiente per ritornare in acchito (dopo l'esecuzione l'allievo rimane immobile in posizione di tiro)
- La battente, dopo l'impatto sulla sponda corta, ritorna senza colpire le altre bilie

Mini Torneo: 1 punto per ogni coppia di bilie superata dopo l'impatto sulla sponda corta + 2 punti bonus se la battente ritorna sul tappino della stecca





## SESSIONE N. 2

### "Rimpallo"

#### Obiettivi Formativi:

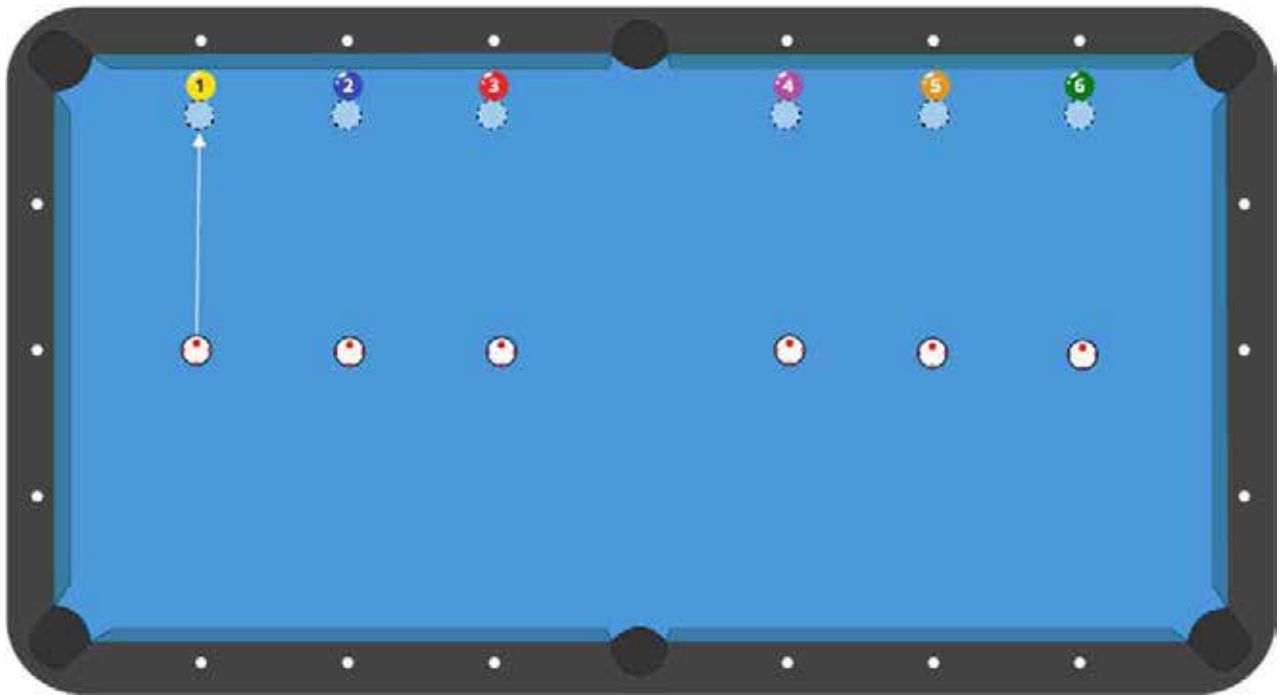
Linea di Mira e Approccio al Tiro

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Indirizza la battente sul centro delle bilie oggetto attaccate a sponda, in modo da far tornare la battente sulla punta della stecca

Mini torneo: 1 punto per ogni battente che torna sulla punta della stecca





## SESSIONE N. 3

### "Ponticelli"

#### **Obiettivi Formativi:**

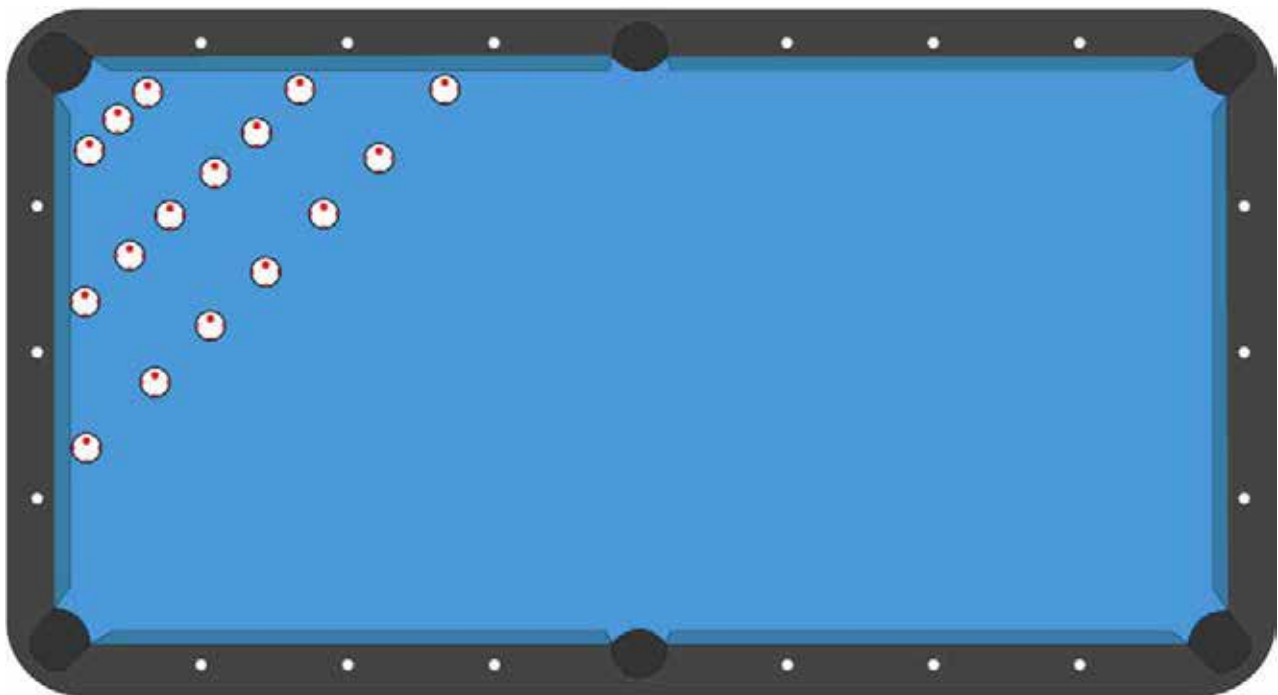
Impugnatura e Mano del Ponte

#### **Scheda Didattica:**

Posiziona le bilie come da immagine:

- Utilizzando i vari ponticelli, colpisci le bilie indirizzandole nella buca d'angolo opposta
- Allenati sull'impugnatura della stecca

Mini torneo: 1 punto per ogni bilia imbucata





## SESSIONE N. 4

### "Tennis Game"

#### Obiettivi Formativi:

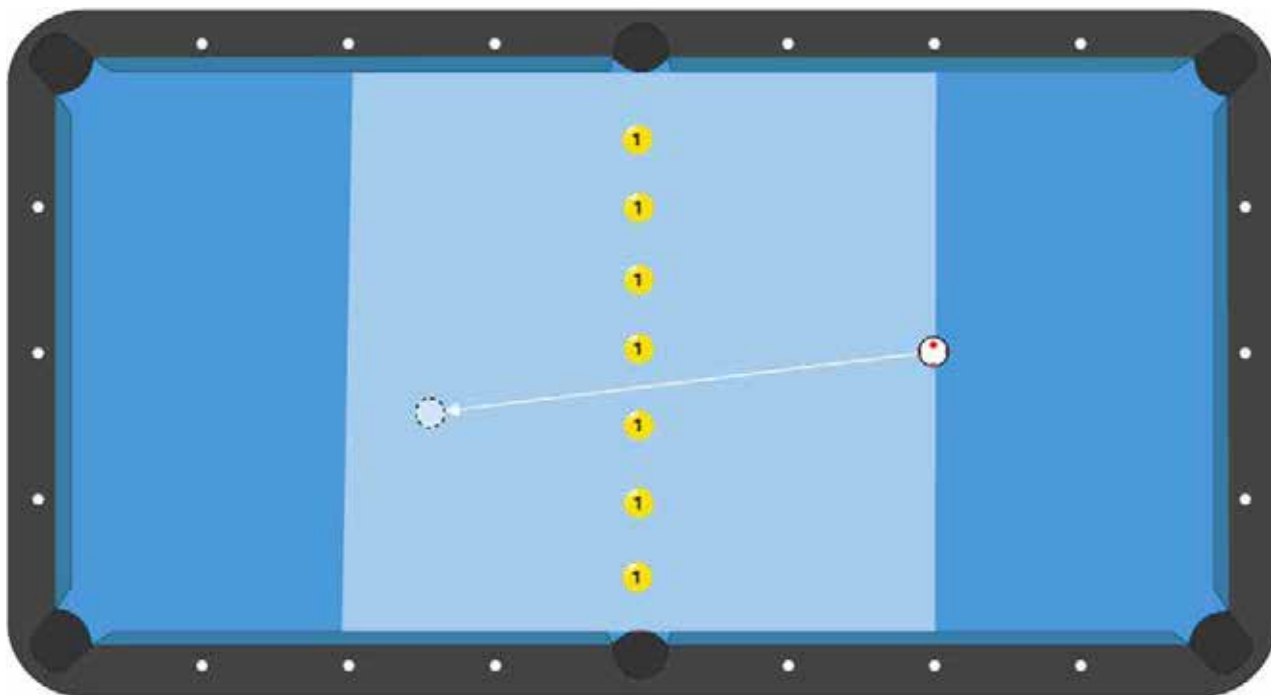
Impostazione e Braccio di Tiro

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Inizia uno dei due giocatori da dietro la linea di acchito
- Passa in mezzo alle bilie e posiziona la battente nel campo dell'avversario (rettangolo chiaro), anche dopo aver colpito una o più sponde

Mini torneo: 1 punto all'avversario per ogni fuori campo o impatto sulla biglia





## SESSIONE N. 5

### "Bilie in Ordine"

#### Obiettivi Formativi:

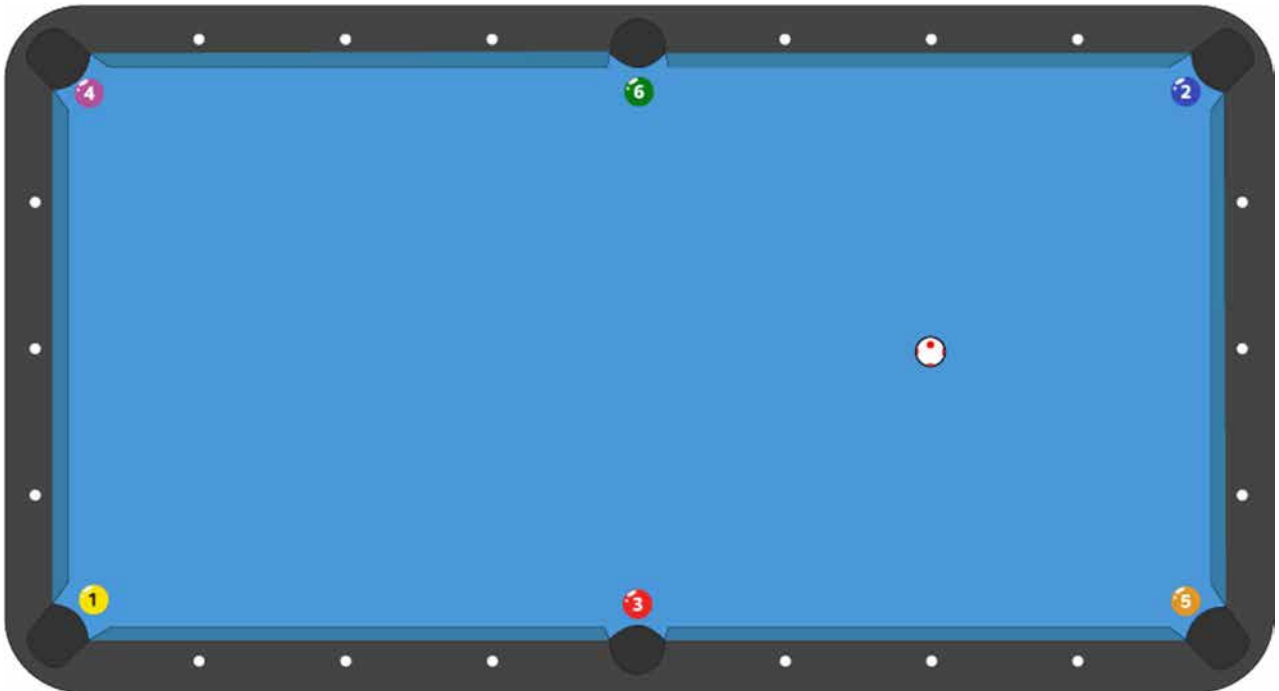
Brandeggio e Colpitura

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie numerate da 1 a 6 come nell'immagine:

- Partenza con palla in mano
- Imbuca le bilie oggetto in ordine numerico

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia oggetto imbucata + 2 punti bonus se si termina la serie





## SESSIONE N. 6

### "Rastrello"

#### Obiettivi Formativi:

Focus Occhi e Rastrello

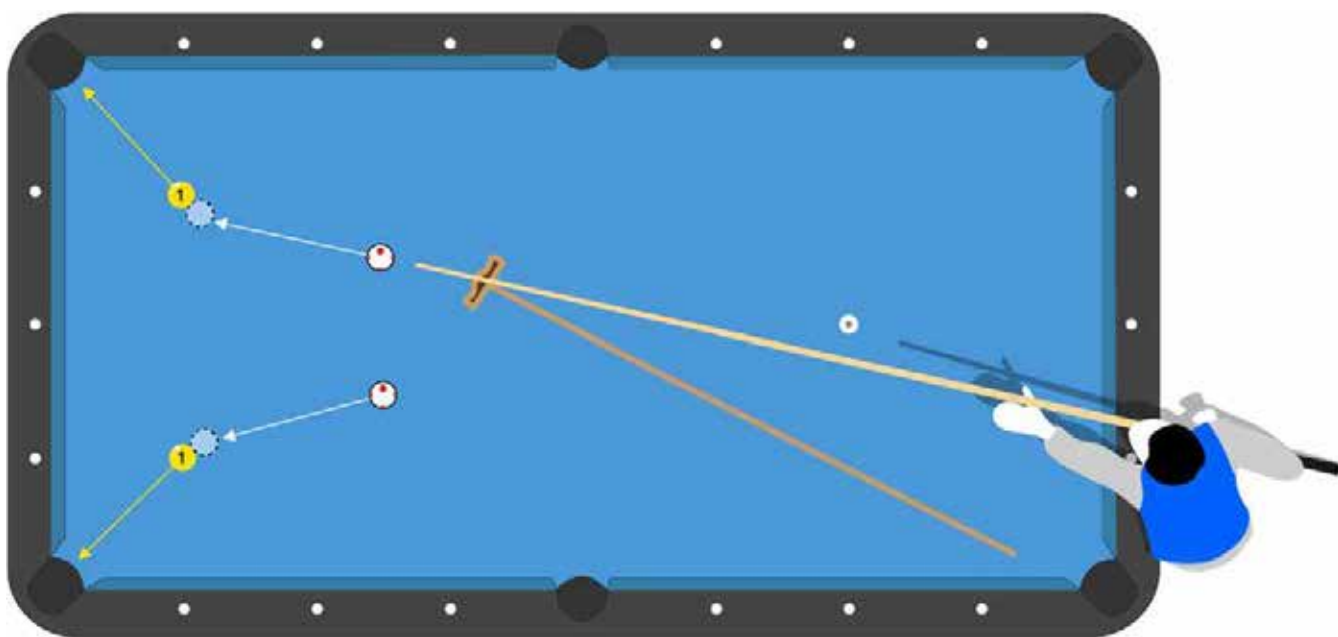
Prima di procedere all'utilizzo del rastrello, per completare l'argomento sui fondamentali, approfondisci il focus degli occhi durante l'intero processo di esecuzione di un tiro.

#### Scheda Didattica:

Posiziona le biglie come da immagine:

- Prima di iniziare l'esercizio, utilizza il rastrello e simula un colpo senza la battente per allenarti ad andare dritto con la punta della stecca
- Utilizza il rastrello e imbucando mirando sul bordo dx e sx della bilia oggetto

Mini torneo: Posiziona la bilia oggetto sul 5-5, poi 10-10 e 15-15 per eseguire 3 tiri nella buca d'angolo di sinistra e 3 tiri nella buca d'angolo di destra.  
1 punto per ogni bilia imbucata + 2 punti bonus se si termina la serie





## SESSIONE N. 7

### "Porzioni di Bilia"

#### Obiettivi Formativi:

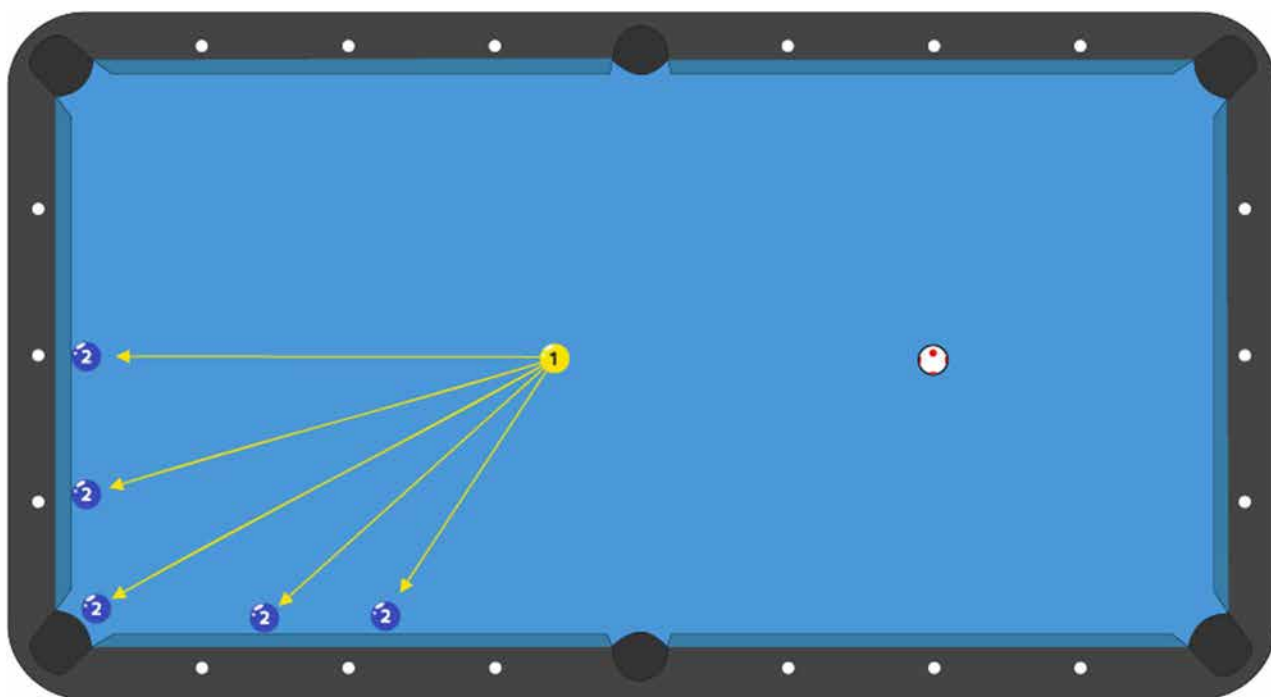
Porzioni di Bilia e Traiettorie Avversaria

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Partenza con battente all'acchito e bilia oggetto  $\frac{1}{2}$  diamante oltre il centro
- Esegui un tiro senza effetto mirando palla piena,  $\frac{3}{4}$  palla,  $\frac{1}{2}$  palla,  $\frac{1}{4}$  palla e la finezza, in entrambi i lati della bilia oggetto
- Colpisci le bilie posizionate sui rispettivi arrivi delle sponde

Mini torneo: 1 punto per ogni bilia colpita + 2 punti bonus se si termina la serie





## SESSIONE N. 8

### "Ghost Ball"

#### Obiettivi Formativi:

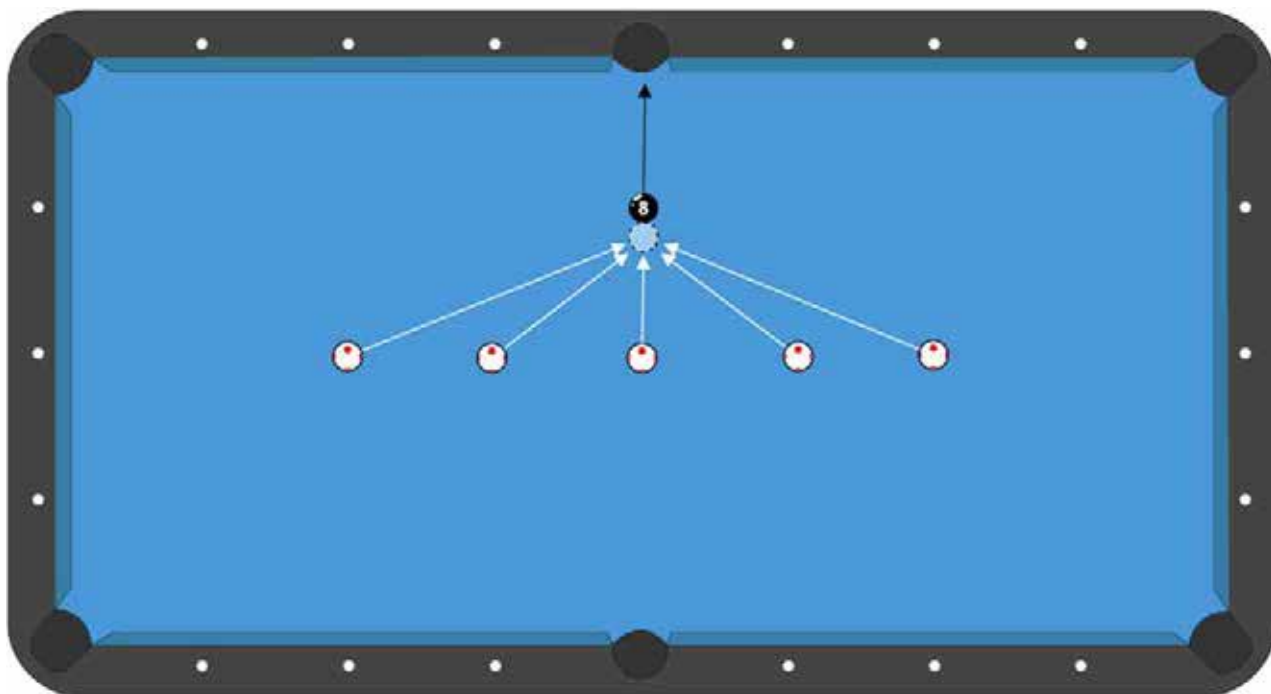
Biglia Fantasma e Tecniche di Mira

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Esegui 5 tiri per indirizzare la bilia oggetto nella buca di centro

Mini torneo: 1 punto per ogni bilia imbucata + 2 punti bonus se si termina la serie







## SESSIONE N. 9

### "Forza e Steccata"

#### Obiettivi Formativi:

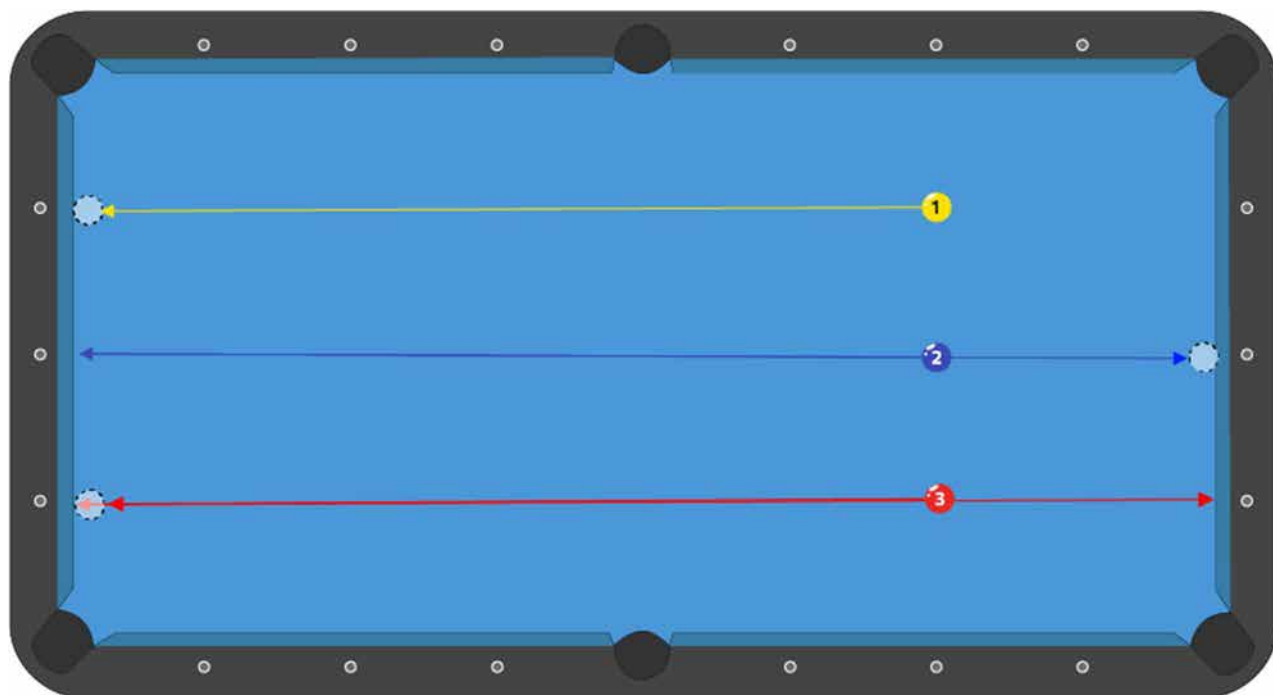
Forza e Steccata

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Esegui 3 tiri con forza tale da impattare rispettivamente una, due e tre sponde, rimanendo sulla linea di mira (la tolleranza ammessa è di una bilia fuori dalla linea di mira)
- Le bilie terminano la corsa vicino le rispettive sponde
- Allenati ad eseguire gli stessi tiri modificando la steccata

Mini torneo: 1 punto per ogni tiro realizzato correttamente + 2 punti bonus se si termina la serie





## SESSIONE N. 10

### "Colpo in Testa e Stop Ball"

#### Obiettivi Formativi:

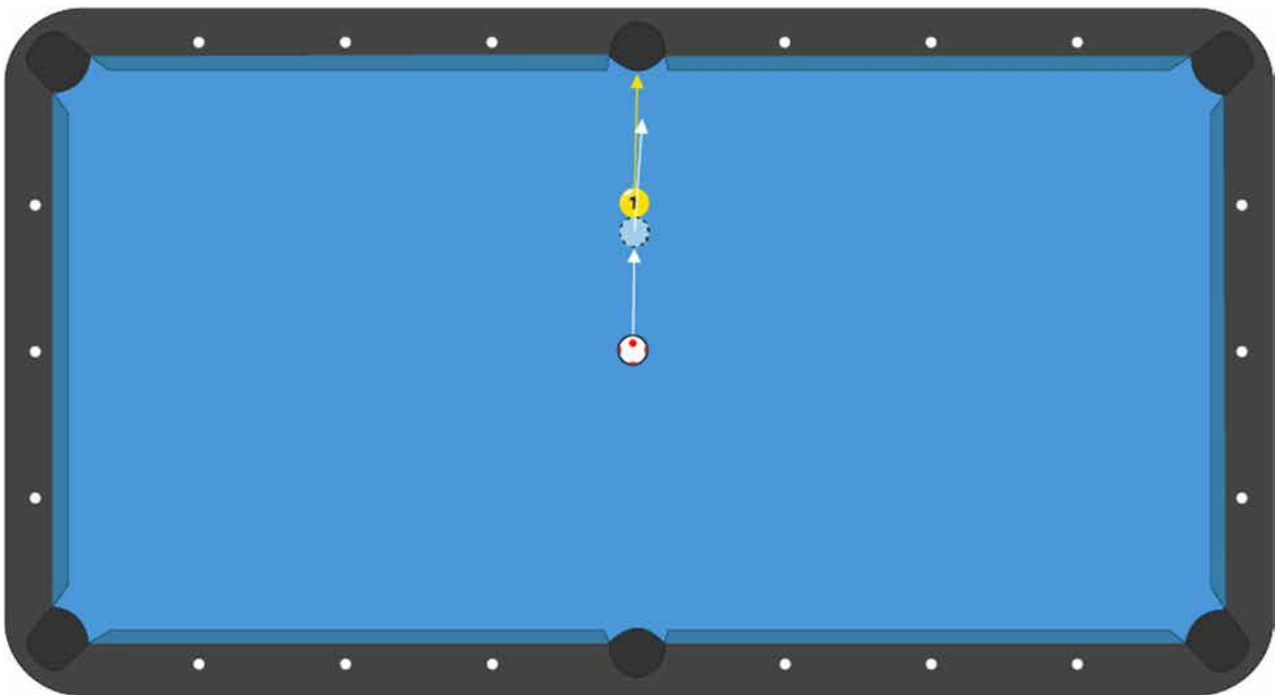
Colpo in Testa e Colpo in Pancia

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Esegui un tiro con colpo in testa
- Ripeti il tiro per 9 volte
- Imbuca la bilia oggetto

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia oggetto imbucata + 1 punto per ogni battente che entra nella stessa buca



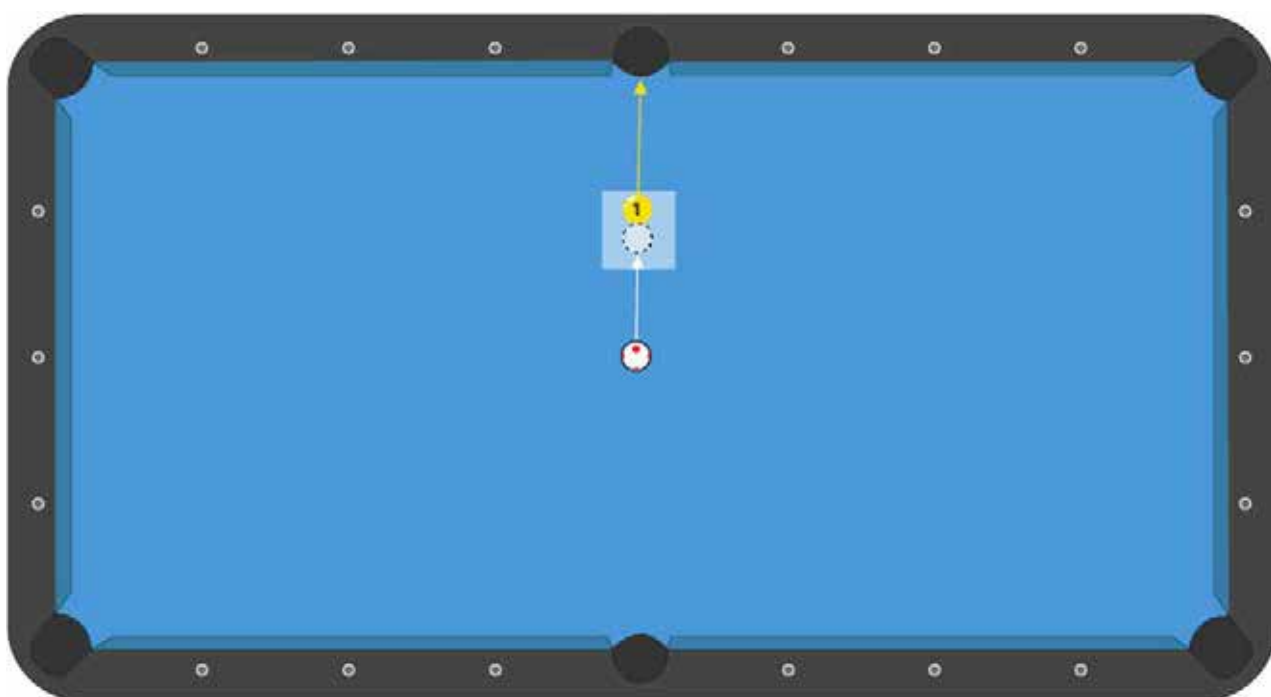


### **Scheda Didattica:**

Posiziona le bilie come da immagine:

- Esegui un tiro con colpo in pancia
- Ripeti il tiro per 9 volte
- Imbuca la biglia oggetto e ferma sul posto la battente (tolleranza di mezza bilia in ogni direzione)

Mini torneo: 1 punto per ogni bilia oggetto imbucata + 1 punto per ogni battente che rimane ferma sul posto





## SESSIONE N. 11

### "Colpo Sotto e Cue Ball Control"

#### Obiettivi Formativi:

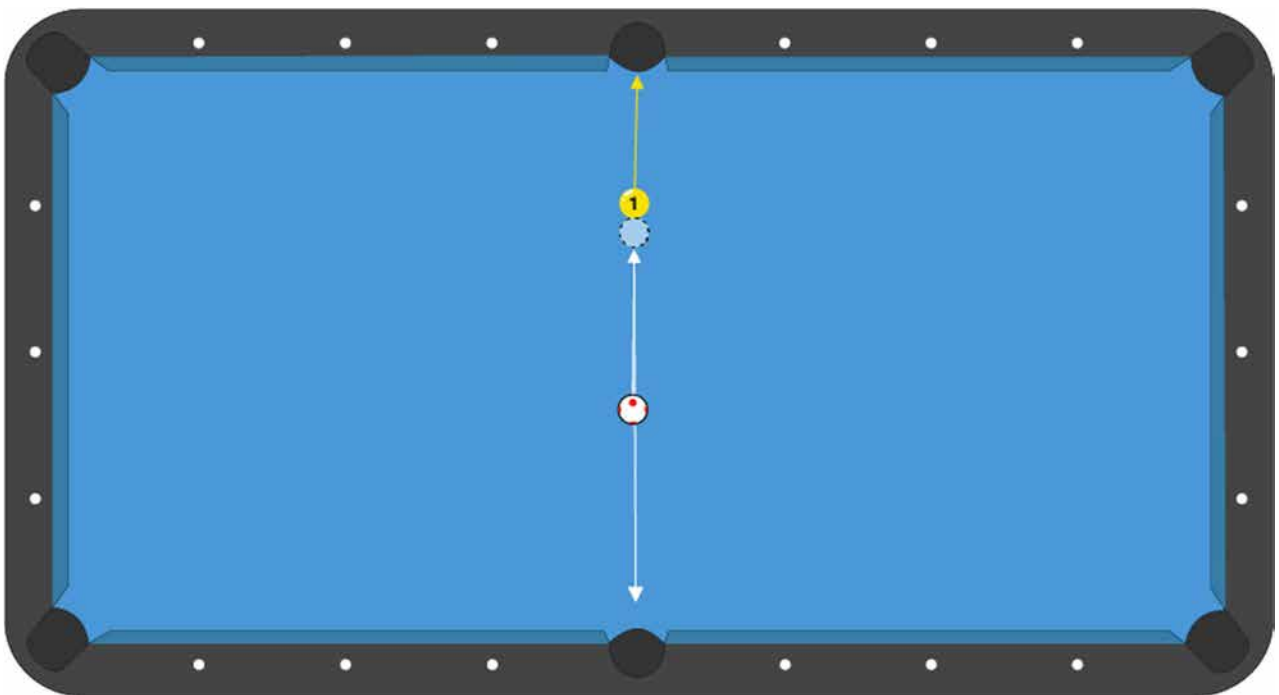
Colpo Sotto e Traiettorie Battente

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie come da immagine:

- Esegui un tiro con colpo sotto
- Ripeti il tiro per 9 volte
- Imbuca la bilia oggetto

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia oggetto imbucata + 1 punto per ogni battente che entra nella buca opposta



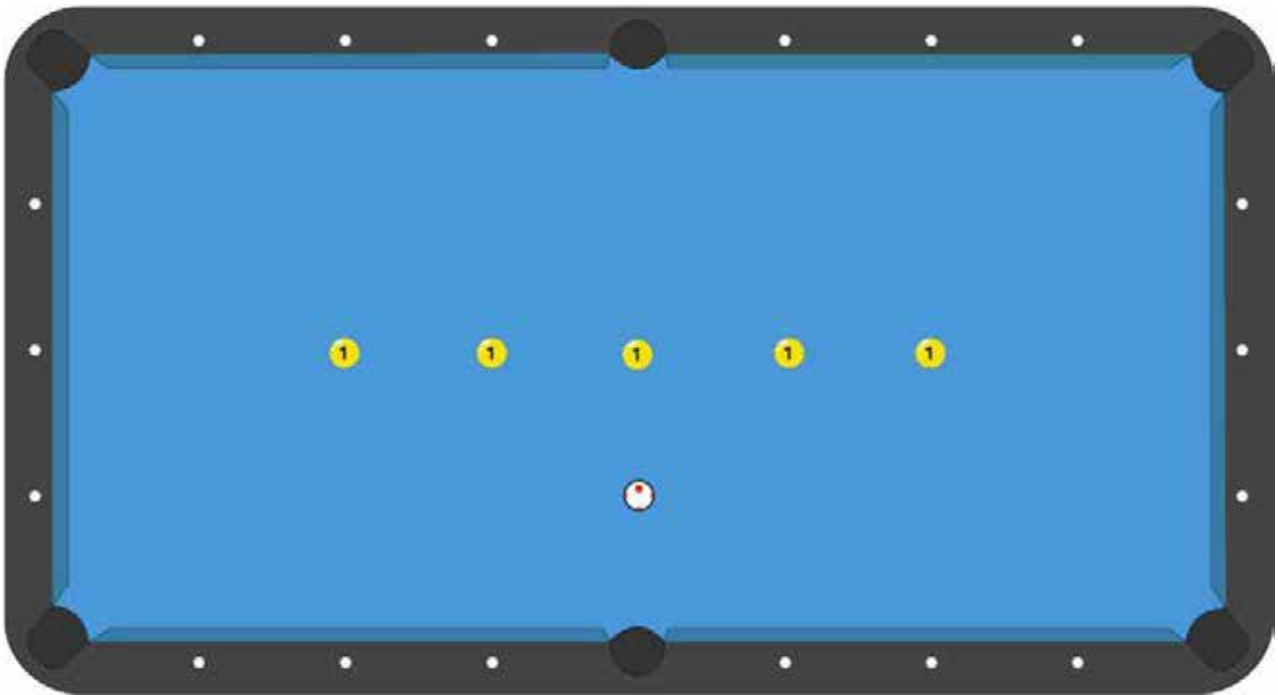


### **Scheda Didattica:**

Posiziona le bilie come da immagine:

- Partenza con palla in mano
- Imbuca le biglie in ordine casuale
- Allenati sul posizionamento della battente

Mini torneo: 1 punto per ogni bilia imbucata + 2 punti bonus se si termina la serie





## SESSIONE N. 12

### "Effetti"

#### Obiettivi Formativi:

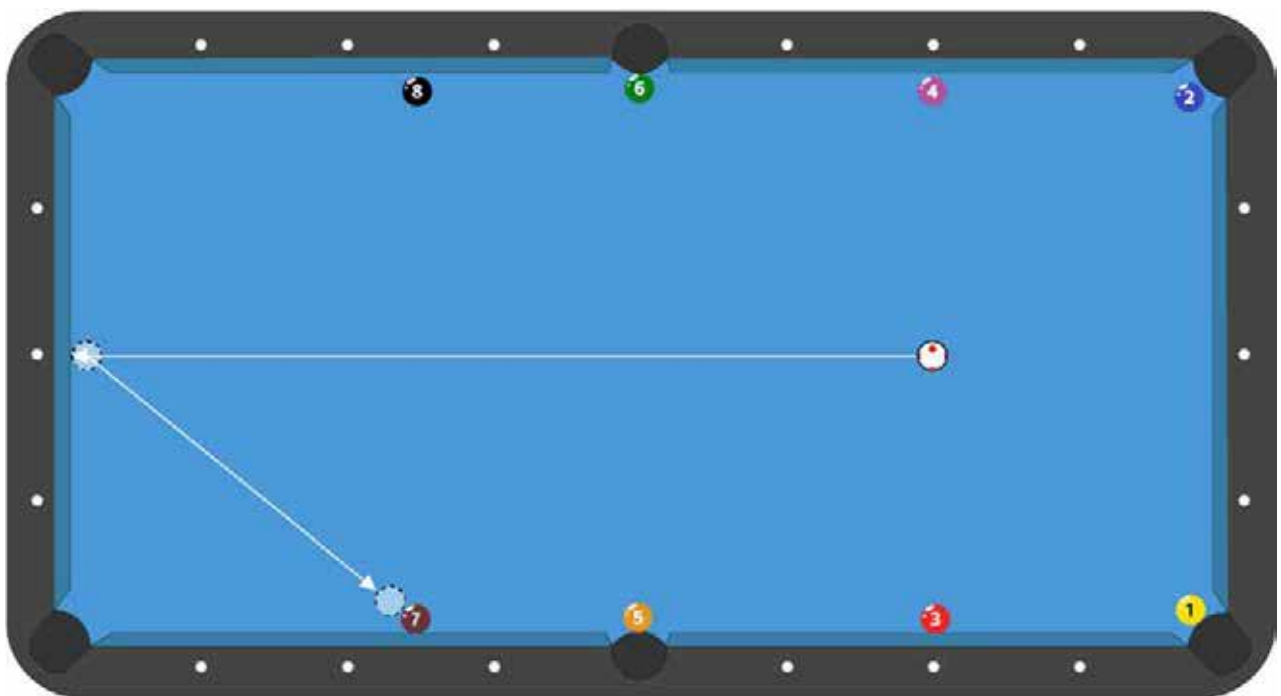
Effetto e Scarto

#### Scheda Didattica:

Posiziona le bilie numerate come da immagine:

- Partenza con battente all'acchito
- Esegui 8 tiri con l'effetto, indirizzando la battente sul diamante centrale della sponda corta, e colpisci le bilie numerate (i tiri possono anche essere chiamati, in ordine casuale, dall'istruttore o dichiarati dall'atleta)
- Allenati ad eseguire gli stessi tiri variando anche la forza e la steccata, per capire come interviene lo scarto in funzione delle diverse variabili

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia colpita + 2 punti bonus se si termina la serie



# SCUOLA ATTIVA JUNIOR

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT BILIARDO E BOWLING

GIOCHI DI STECCA



Federazione Italiana Biliardo e Bowling

## Esercizi/giochi Scuola Attiva Junior

S Esercizi disciplina stecca

### Legenda generale



Bilia battente



Bilia avversaria, bilia da imbucare



Pallino



Bilia battente durante e al termine del suo percorso



Bilia avversaria durante e al termine del suo percorso



Zona di raccolta



Cancelletto



Delimitazione piazza centrale



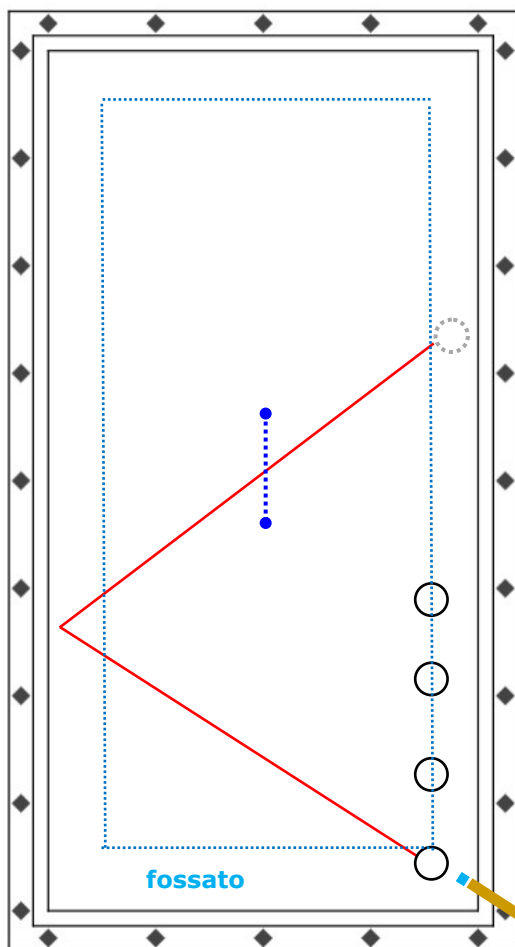
Delimitazione interna del fossato



*Stecca*



## S1 TRAVERSINO



### Regole

Le quattro bilie sono posizionate come in figura.

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bilia. Ogni tiro deve colpire la sponda lunga opposta, altrimenti il tiro è considerato nullo. Dopo il tiro la bilia viene tolta dal tavolo.

### Punteggio

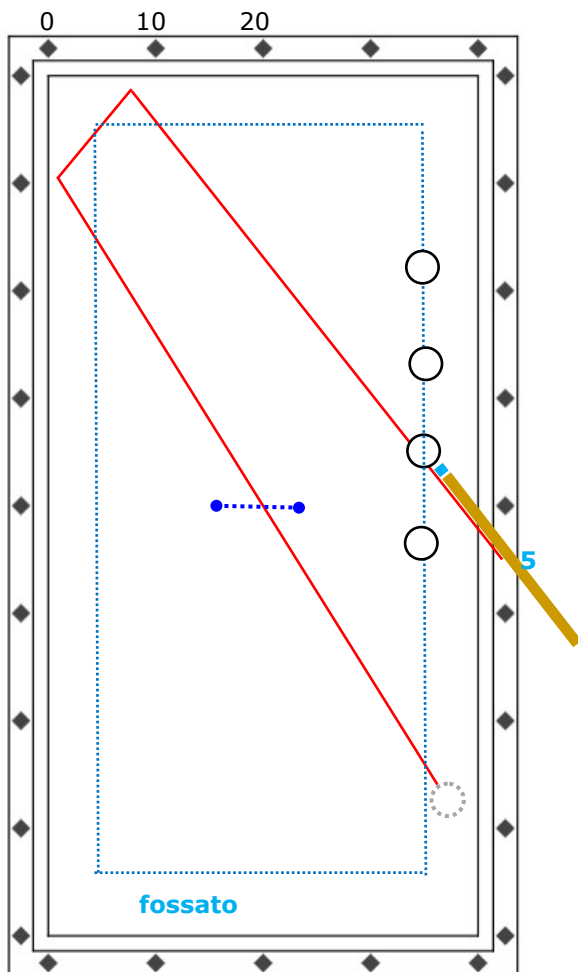
Per acquisire punti il tiro deve colpire la sponda lunga opposta passare per il cancelletto e, possibilmente, fermarsi nel fossato.

Punti 1 per ogni bilia che attraversa il cancelletto.

Punti 2 se dopo aver attraversato il cancelletto si ferma nel fossato.

**N.B.** Eventuali biglie che chiudono il passaggio per il cancelletto possono essere tolte prima del tiro successivo.

## S2 ANGOLO (Due Sponde corta-lunga)



### Regole

Le quattro bilie sono posizionate come in figura.

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bilia. Ogni tiro deve seguire la traiettoria corta-lunga come in figura, altrimenti il tiro è considerato nullo. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo.

### Punteggio

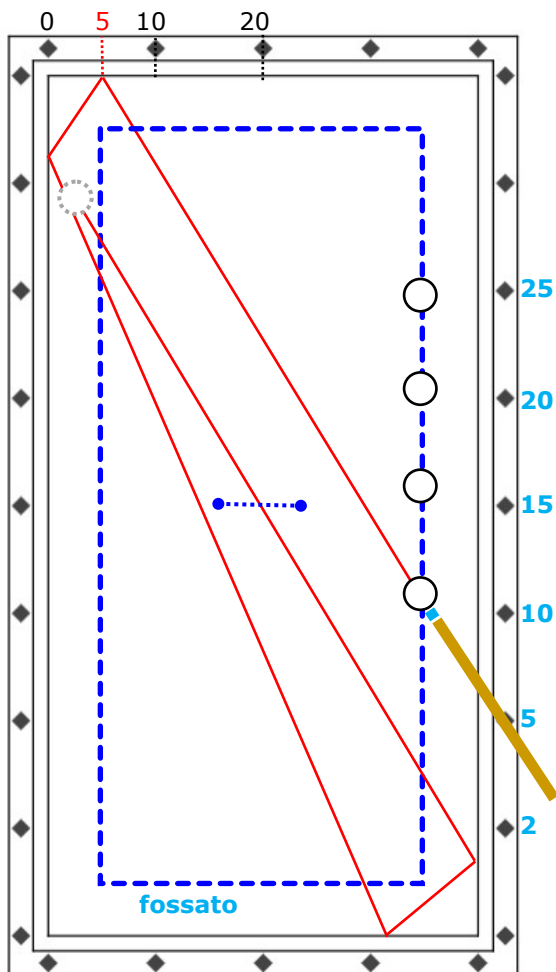
Per acquisire punti il tiro deve seguire la traiettoria stabilita (corta-lunga), passare per il cancelletto e, possibilmente, fermarsi nel fossato.

Punti 1 per ogni bilia che attraversa il cancelletto.

Punti 2 se dopo aver attraversato il cancelletto si ferma nel fossato.

**N.B.** Eventuali biglie che chiudono il passaggio per il cancelletto possono essere tolte prima del tiro successivo.

### S3 QUATTRO SPONDE



#### Regole

Le quattro bilie sono posizionate come in figura.

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bilia. Ogni tiro deve seguire la traiettoria corta-lunga -corta-lunga, altrimenti il tiro è considerato nullo. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo.

#### Punteggio

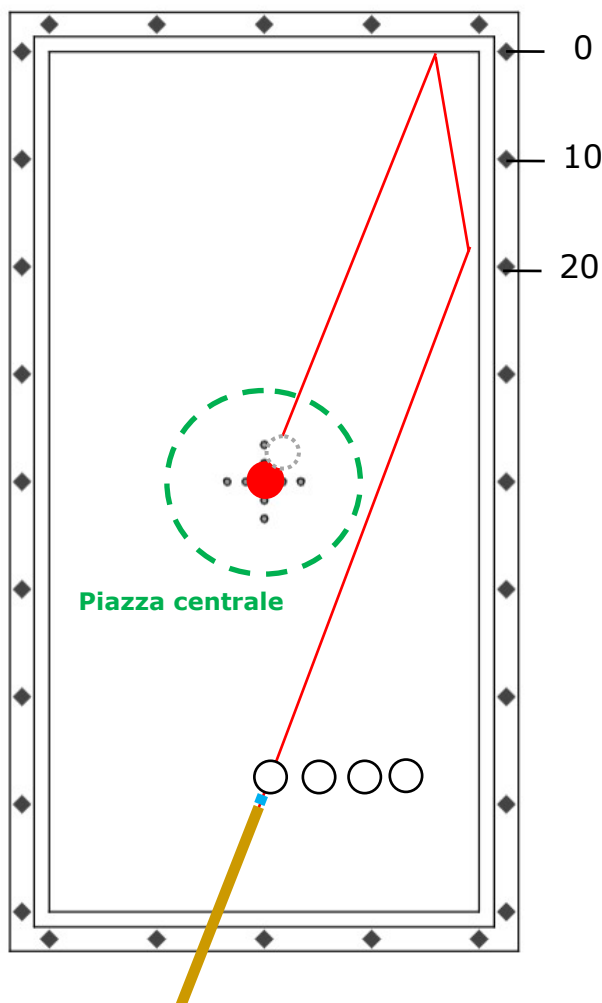
Per acquisire punti il tiro deve seguire la traiettoria stabilita (corta-lunga -corta-lunga), passare per il cancelletto dopo la quarta sponda e, possibilmente, fermarsi nel fossato.

Punti 1 per ogni bilia che attraversa il cancelletto dopo la quarta sponda.

Punti 2 se dopo aver attraversato il cancelletto si ferma nel fossato.

**N.B.** Eventuali biglie che ingombrano la traiettoria possono essere tolte prima del tiro successivo.

## S4 STRISCIO



### Regole

Le quattro bilie sono posizionate come in figura.

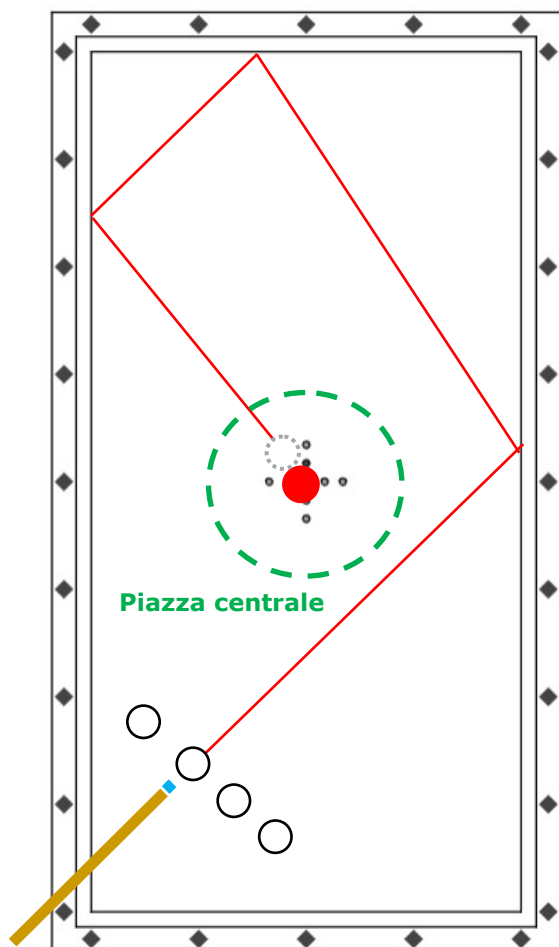
I quattro atleti della squadra tirano a turno una bilia. Ogni tiro deve seguire la traiettoria lunga-corta come in figura, altrimenti il tiro è considerato nullo. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo e il pallino è ricollocato al centro.

### Punteggio

Dopo ogni tiro si annotano due punti se la bilia colpisce il pallino e un punto soltanto se la bilia, pur non colpendo il pallino, rimane sulla piazza centrale.

**N.B.** Se una bilia ingombra la traiettoria può essere tolta prima del tiro successivo.

## S5 TRE SPONDE



### Regole

Le quattro bilie sono posizionate come in figura.

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bilia. Ogni tiro deve seguire la traiettoria lunga-corta-lunga come in figura, altrimenti il tiro è considerato nullo e si passa al concorrente successivo. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo e il pallino viene riposizionato al centro.

### Punteggio

Dopo ogni tiro si annotano due punti se la bilia colpisce il pallino e un punto se, pur non colpendo il pallino, la bilia si ferma sulla piazza centrale.

**N.B.** Se una biglia ingombra la traiettoria può essere tolta prima del tiro successivo.

[illegible]

# MINI TORNEO



1	

2	

3	

4	

5	

6	

7	

8	

QF	

QF	

QF	

QF	

SF	

SF	

F	



## Progetto Scuola Active Junior - Settimane di Sport *per le scuole secondarie di primo e secondo grado*

### Motivazioni del progetto

Il biliardo non è “un semplice gioco”, è uno sport, e come tale porta con sé aspetti di preparazione atletica, tecnica, tattica e psicologia.

Chi pratica questo sport sviluppa **capacità tecniche** e capacità coordinative, ma deve sviluppare anche **capacità tattiche** (problem solving, decision making) e **capacità psicologiche** (gestione della tensione, capacità di rilassamento, concentrazione, focalizzazione e orientamento all’obiettivo, riconoscimento e gestione delle emozioni, riconoscimento dei propri limiti, riconoscimento e superamento delle convinzioni limitanti, creatività, pensiero laterale, gestione dei conflitti). Molte delle competenze appena elencate sono competenze trasversali, utili cioè a molte aree della vita di ognuno di noi e rimandano ad alcune **competenze Civiche e Sociali richiamate dall’UE**.

Le attività proposte stimolano i ragazzi in una **cornice di dinamiche di gruppo** che completa le potenzialità educative di questo sport, richiedendo un orientamento al rispetto delle regole, capacità di collaborazione e attenzione ai bisogni degli altri.

Per ultimo, ma non meno importante, vogliamo inquadrare il biliardo come “gioco scientifico”, trattandosi di una specialità che si presta ad innumerevoli studi di **geometria e fisica**.

### Destinatari

Il progetto è rivolto agli allievi delle scuole secondarie di primo grado di tutta Italia.

### Obiettivi formativi

- ✓ Supportare i giovani coinvolti, nell’orientamento ad uno stile di vita sano
- ✓ Contribuire alla costruzione di gruppi classe collaborativi, inclusivi e in grado di prendersi cura dei reciproci bisogni
- ✓ Contribuire a sviluppare importanti soft skill (problem solving, lavorare in team, pianificare e perseguire obiettivi, organizzare il tempo e l’apprendimento, abilità comunicative, creatività, consapevolezza e gestione delle emozioni)
- ✓ Favorire l’acquisizione di competenze tecniche di supporto alle discipline curriculari (es. matematica, fisica), mostrandone il lato applicativo e divertente con metodologie innovative
- ✓ Contribuire allo sviluppo di capacità fisiche: condizionali e coordinative

### Metodologia

Il percorso formativo rivolto ai giovani offre una occasione di apprendimento non formale. Sarà gestita da un Istruttore federale in collaborazione con il docente della classe.

**Tutte Le attività sono tutte pensate in forma di gioco.**

Le competenze di ambito geometrico, aritmetico e fisico saranno acquisite dai ragazzi, anche inconsapevolmente, attraverso la pratica delle esercitazioni e del gioco del biliardo sportivo. Durante le lezioni si alterneranno brevi momenti di spiegazione del gioco alla sperimentazione pratica sui biliardi. Il biliardo è un rettangolo costruito da 2 quadrati e questo offre una serie interminabile di applicazioni geometriche che affascina e coinvolge, permettendo all’istruttore ed ai docenti di mantenere alta la l’attenzione e la partecipazione attiva dei ragazzi.





I ragazzi saranno divisi in squadre di quattro e ogni squadra si alternerà al tavolo per effettuare una manche di un gioco a punti. In questo modo tutti avranno modo di alternarsi al tavolo senza tempi di attesa lunghi; l'istruttore potrà seguirli con sufficiente cura. Questi esercizi, in una **cornice di dinamiche di gruppo**, completano le potenzialità educative di questo sport, richiedendo un orientamento al rispetto delle regole, capacità di collaborazione e attenzione ai bisogni degli altri

Con i ragazzi di classe prima i giochi riguarderanno la specialità di bocchette.

Con i ragazzi di classe seconda i giochi riguarderanno la specialità bocchette, ma nella seconda ora ci sarà spazio per giochi utili ad impostare l'uso della stecca.

Con i ragazzi di classe terza i giochi riguarderanno le specialità con l'uso della stecca. Dopo un gioco per l'impostazione dell'uso dell'attrezzo stecca si procederà con giochi ad imbucare.

I vari giochi saranno scelti dall'istruttore che, visto il livello della classe, li proporrà secondo difficoltà crescente scegliendoli tra quelli negli allegati fascicoli.

## MATERIALI

La scuola metterà a disposizione uno spazio adeguato e la federazione provvederà all'allestimento con il biliardo e la collocazione temporanea del materiale tecnico (stecche, bilie per i vari giochi, gessetti, birilli) e didattico.

Alla scuola sarà lasciata una copia di:

1. "Manuale illustrato Biliardo & Scuola - Biliardo Internazionale" a cura di Giorgio Pizzolato - FISBB
  2. "Biliardo & Scuola - Biliardo Internazionale e disciplina Bocchette" a cura di Secondo Giunchedi – FISBB
- Allineatore Multifunzione

*Milano, 17/11/2025*

*FISBB*

*Il coordinatore Nazionale Formazione e Scuola*

*Giorgio Pizzolato*



## SCUOLA ATTIVA JUNIOR – KIT TECNICO DIDATTICO

Composizione del kit di attrezzatura sportiva, idoneo e adatto allo svolgimento dell'attività, da fornire e lasciare in dotazione alle scuole. Il kit sarà lasciato in dotazione esclusivamente alle scuole che aderiscono anche ai “Pomeriggi Sportivi”.

Alla scuola sarà inviato un kit tecnico-didattico che sarà lasciato a disposizione, composto da:

- “Manuale illustrato Biliardo & Scuola - Biliardo Internazionale” a cura di Giorgio Pizzolato - FISBB
- “Biliardo & Scuola - Biliardo Internazionale e disciplina Boccette” a cura di Secondo Giunchedi
- PDF Con gli esercizi e i giochi proposti.
- Allineatore Multifunzione
- Allineatore di mira con bilia fantasma e punto bilia
- Misuratore di scorrevolezza.
- Fasce a braccio di vari colori da utilizzare nei giochi di squadra.

La scuola metterà a disposizione uno spazio adeguato e la federazione provvederà all’allestimento con il biliardo e il materiale tecnico (stecche, bilie per i vari giochi, gessetti, birilli, rastrello). **Il biliardo con tutti gli accessori resterà a disposizione della scuola per un intero anno.**

Milano, 17/11/2025

Il coordinatore Nazionale Formazione e Scuola FISBB  
*Giorgio Pizzolato*



# SCUOLA ATTIVA JUNIOR

FEDERAZIONE ITALIANA SPORT BILIARDO E BOWLING

GIOCHI BOCCETTE CLASSI PRIME











Federazione Italiana Biliardo e Bowling

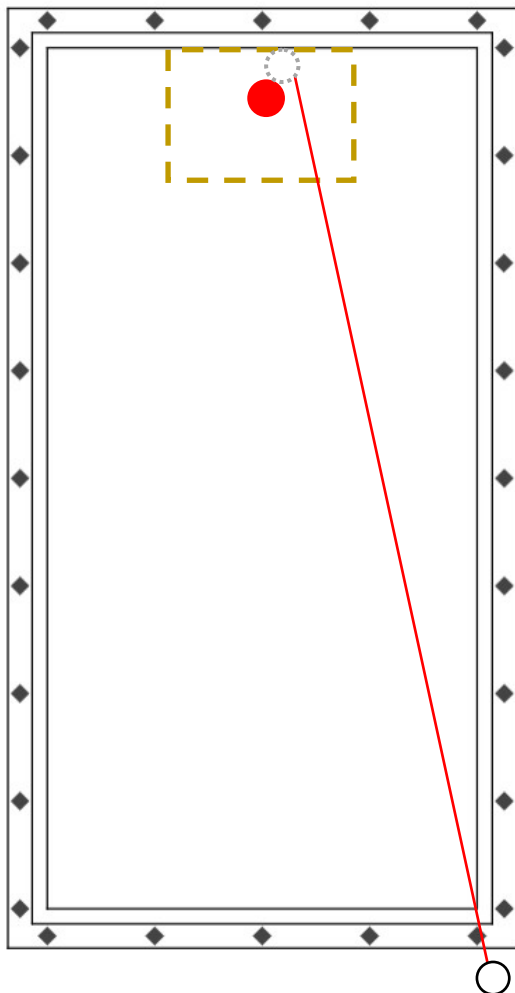
## Esercizi/giochi Scuola Active Junior

### B Esercizi disciplina bocchette

#### Legenda generale

-  Bilia battente
-  Bilia avversaria, bilia da imbucare
-  Pallino
-  Bilia battente durante e al termine del suo percorso
-  Bilia avversaria durante e al termine del suo percorso
-  Zona di raccolta
-  Cancellotto
-  Delimitazione piazza centrale

## B1 A PUNTO SULLA CORTA OPPOSTA



### Regole

Il pallino è collocato come in figura. I quattro atleti della squadra tirano a turno una bocchetta.

Ovviamente possono tirare da qualsiasi posizione dal lato opposto del biliardo rispetto al posizionamento del pallino. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Il pallino, se esce dalla zona di raccolta, viene ricollocato nella posizione di inizio.

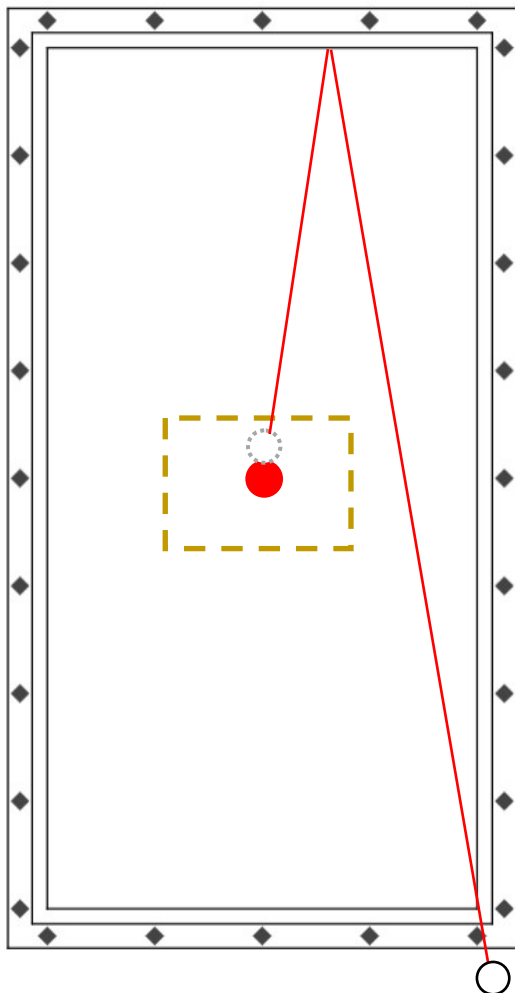
### Punteggio

Per acquisire punti il tiro deve fermarsi nella zona di raccolta.

I punti sono annotati al termine dei 4 tiri: 1 bocchetta in zona di raccolta 2 punti, due bocchette 3 punti, 3 bocchette 5 punti, 4 bocchette 8 punti.

**N.B.** In tutte le prove di bocchette l'atleta è posizionato dietro la sponda corta e con la mano non impegnata nel tiro può toccare il legno anche delle sponde laterali, ma non il panno.

## B2 A PUNTO DI CANDELA



### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bocchetta. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Il pallino, se esce dalla zona di raccolta, viene ricollocato nella posizione di inizio.

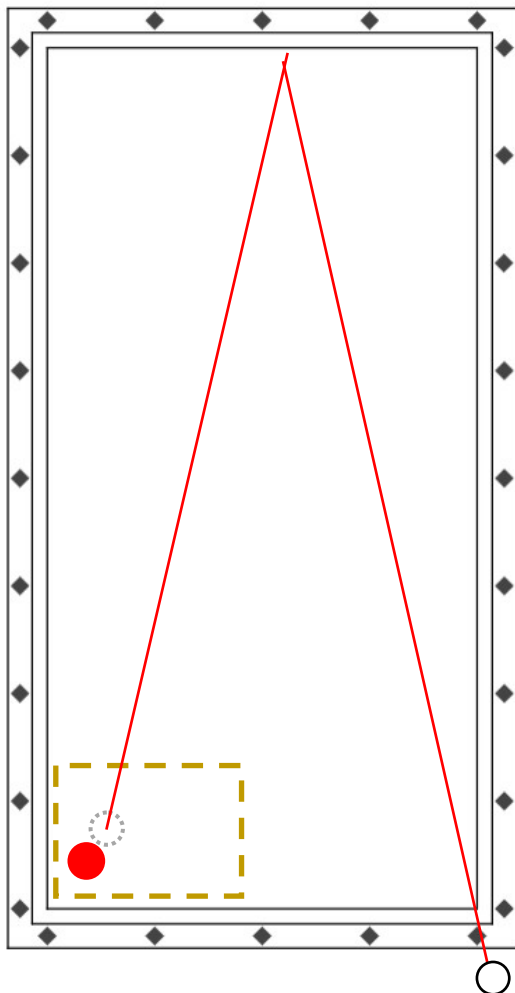
Ogni tiro deve colpire la sponda corta opposta, senza intercettare all'andata le altre bocchette, altrimenti il tiro è considerato nullo, la bilia viene tolta dal tavolo, ma se altre bilie sono state coinvolte nel tiro rimangono dove sono e non sono riposizionate. Il tiro può carambolare anche sulle altre sponde. Non sono ammessi tiri volutamente irregolari.

### Punteggio

Per acquisire punti il tiro deve colpire la sponda lunga opposta e fermarsi nella zona di raccolta.

I punti sono annotati al termine dei 4 tiri: 1 bocchetta in zona di raccolta 2 punti, due bocchette 3 punti, 3 bocchette 5 punti, 4 bocchette 8 punti.

### B3 A PUNTO RITORNANDO SULLA CORTA



#### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno una bocchetta. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Dopo ogni tiro la bilia rimane sul tavolo. Il pallino, se esce dalla zona di raccolta, viene ricollocato nella posizione di inizio.

Ogni tiro deve colpire la sponda lunga opposta, senza intercettare altre bocchette prima di superare la linea della mezzaria, altrimenti il tiro è considerato nullo, la bilia viene tolta dal tavolo, ma se altre bilie sono state coinvolte nel tiro rimangono dove sono e non sono riposizionate.

Il tiro può carambolare anche sulle altre sponde.

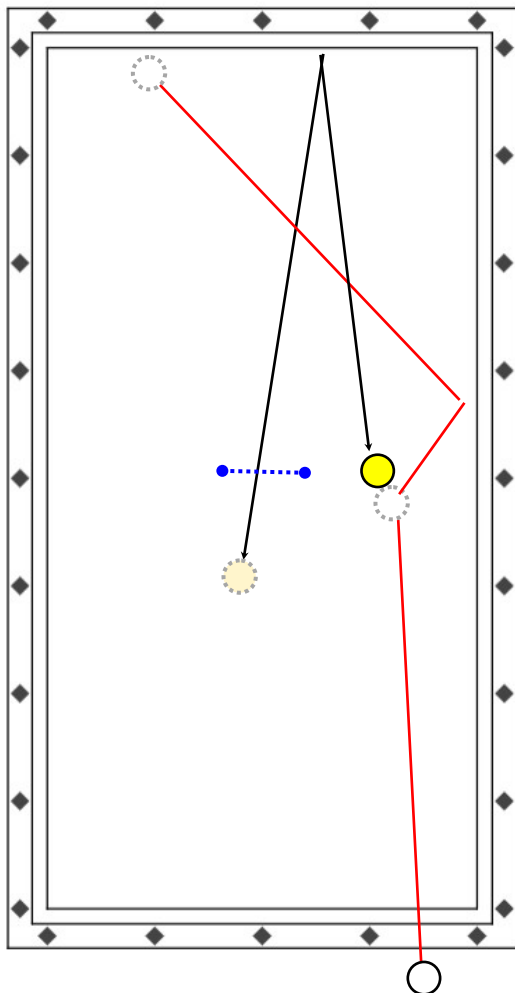
Non sono ammessi tiri volutamente irregolari.

#### Punteggio

Per acquisire punti il tiro deve colpire la sponda lunga opposta e fermarsi nella zona di raccolta.

I punti sono annotati al termine dei 4 tiri: 1 bocchetta in zona di raccolta 2 punti, due bocchette 3 punti, 3 bocchette 5 punti, 4 bocchette 8 punti.

## B4 BOCCIATA



### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno tre bocchette. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo. Scopo dei tiri è quello di colpire la bocchetta avversaria e mandarla attraverso il cancelletto.

### Punteggio

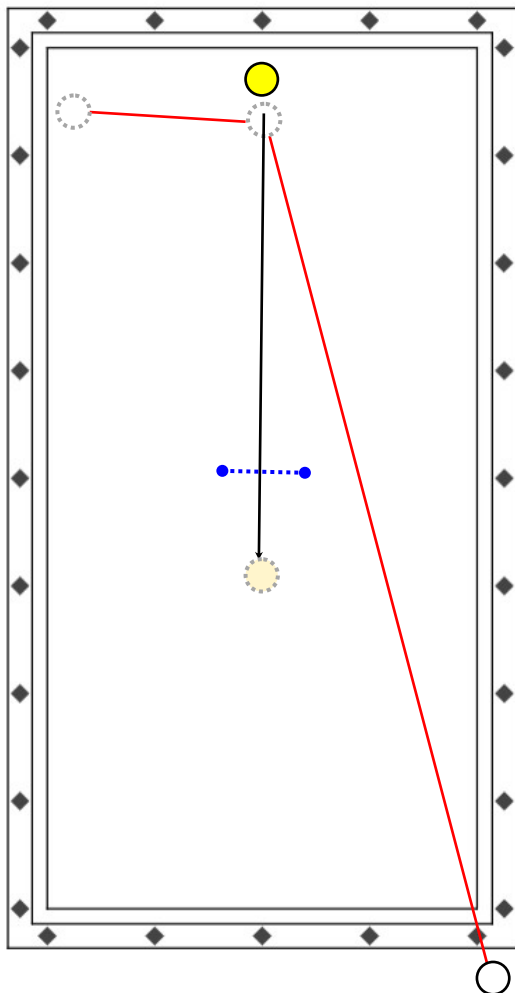
Punti 1 se la bilia avversaria è colpita.

Punti 3 se la bilia avversaria passa attraverso il cancelletto.

Il punteggio totale si ottiene sommando i punti di tutti i tiri di tutti gli atleti.



## B5 BOCCIATA DI SFACCIO



### Regole

I quattro atleti della squadra tirano a turno tre bocchette. Dopo ogni tiro la bilia è rimossa dal tavolo. Scopo dei tiri è quello di colpire la bocchetta avversaria e mandarla attraverso il cancelletto.

### Punteggio

Punti 1 se la bilia avversaria è colpita.

Punti 3 se la bilia avversaria passa attraverso il cancelletto.

Il punteggio totale si ottiene sommando i punti di tutti i tiri di tutti gli atleti.

## SCUOLA Attiva Junior Settimane sportive

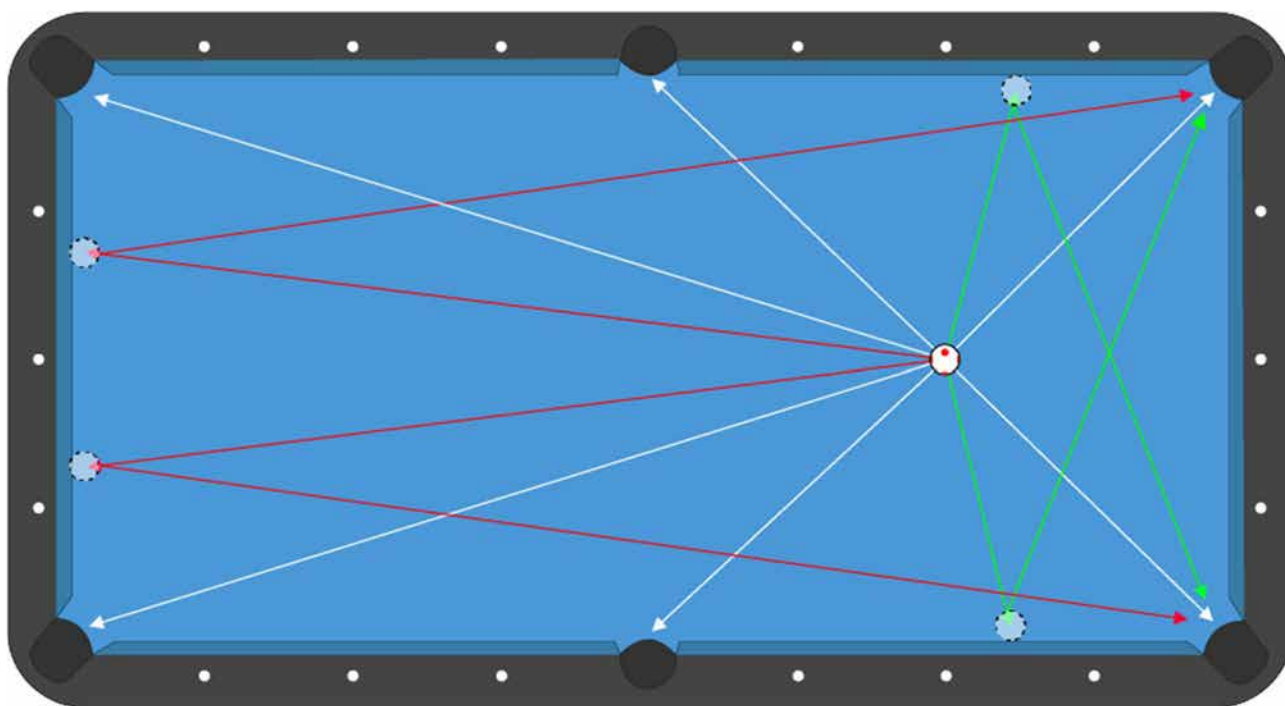
Le seguenti attività ludiche sono state realizzate per introdurre, in occasione di un open day o come primo avviamento, un gruppo di giovani allievi allo sport del biliardo. È importante creare un clima di leggerezza tra gli allievi, spirito di gruppo e divertirsi insieme a loro.

### Minigolf Pool

Posiziona la battente sull'acchito:

- Esegui 10 tiri indirizzando la battente in buca come da immagine (6 tiri diretti e 4 di sponda)

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia imbucata con un tiro diretto e 2 punti con un tiro di sponda

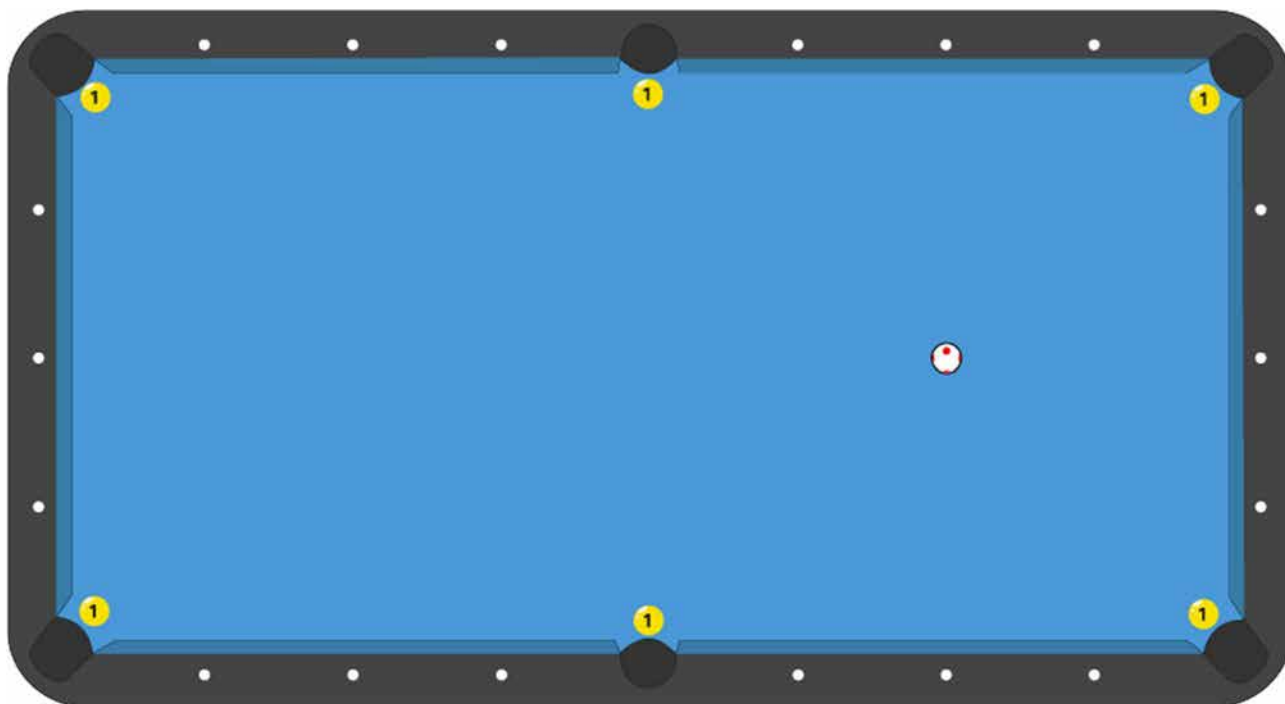


## Tiri Liberi

Posiziona 6 bilie come da immagine:

- Partenza con palla in mano
- Imbuca le bilie in ordine casuale
- La serie termina al primo errore

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia imbucata, 2 punti bonus se si termina la serie



## Mini Game

Posiziona le bilie come da immagine:

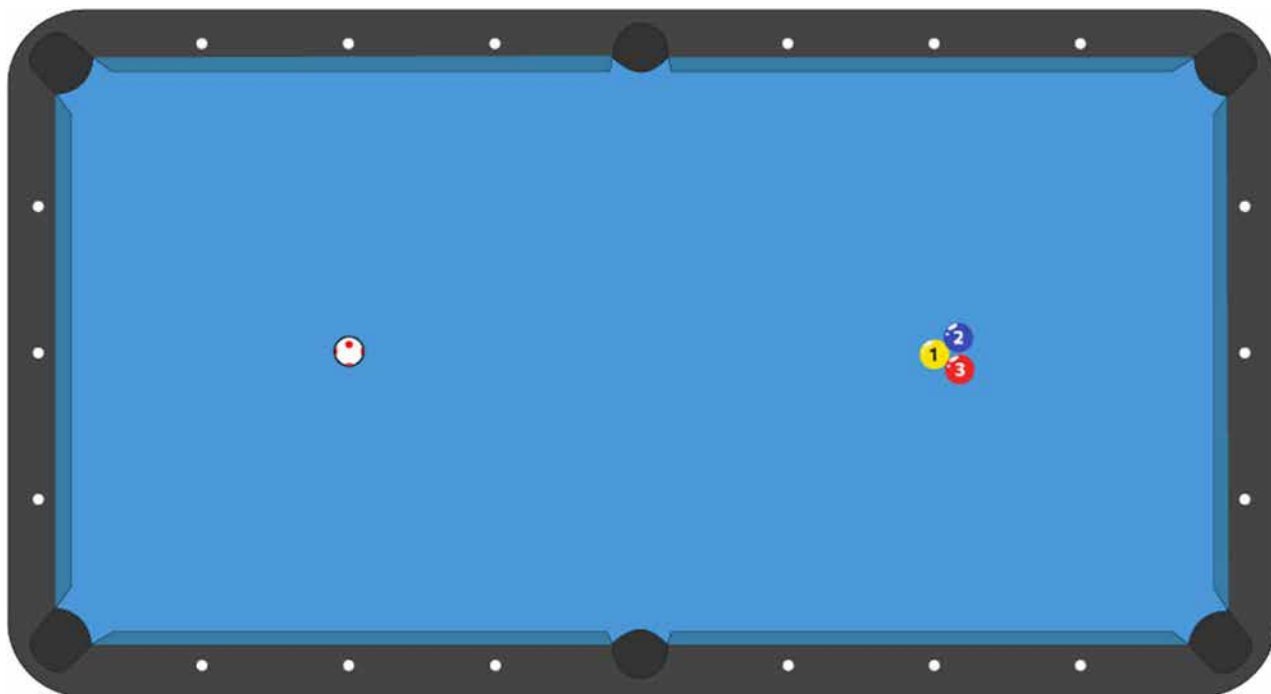
- Esegui una spaccata e prosegui con o senza imbucata

Imbucata le tre bilie in ordine casuale o in sequenza numerica

- La serie termina al primo errore

Mini Torneo: 1 punto per ogni bilia oggetto imbucata, 2 punti bonus se si termina la serie in ordine casuale e 3 punti bonus se si termina la serie in sequenza

numerica (bilie 1, 2 e 3)



## Progetto Scuola Active Junior - Settimane di Sport per le scuole secondarie di primo e secondo grado

### Motivazioni del progetto

Il biliardo non è “un semplice gioco”, è uno sport, e come tale porta con sé aspetti di preparazione atletica, tecnica, tattica e psicologia.

Chi pratica questo sport sviluppa **capacità tecniche** e capacità coordinative, ma deve sviluppare anche **capacità tattiche** (problem solving, decision making) e **capacità psicologiche** (gestione della tensione, capacità di rilassamento, concentrazione, focalizzazione e orientamento all’obiettivo, riconoscimento e gestione delle emozioni, riconoscimento dei propri limiti, riconoscimento e superamento delle convinzioni limitanti, creatività, pensiero laterale, gestione dei conflitti). Molte delle competenze appena elencate sono competenze trasversali, utili cioè a molte aree della vita di ognuno di noi e rimandano ad alcune **competenze Civiche e Sociali richiamate dall’UE**.

Le attività proposte stimolano i ragazzi in una **cornice di dinamiche di gruppo** che completa le potenzialità educative di questo sport, richiedendo un orientamento al rispetto delle regole, capacità di collaborazione e attenzione ai bisogni degli altri.

Per ultimo, ma non meno importante, vogliamo inquadrare il biliardo come “gioco scientifico”, trattandosi di una specialità che si presta ad innumerevoli studi di **geometria e fisica**.

### Destinatari

Il progetto è rivolto agli allievi delle scuole secondarie di primo grado di tutta Italia.

### Obiettivi formativi

- ✓ Supportare i giovani coinvolti, nell’orientamento ad uno stile di vita sano
- ✓ Contribuire alla costruzione di gruppi classe collaborativi, inclusivi e in grado di prendersi cura dei reciproci bisogni
- ✓ Contribuire a sviluppare importanti soft skill (problem solving, lavorare in team, pianificare e perseguire obiettivi, organizzare il tempo e l’apprendimento, abilità comunicative, creatività, consapevolezza e gestione delle emozioni)
- ✓ Favorire l’acquisizione di competenze tecniche di supporto alle discipline curriculari (es. matematica, fisica), mostrandone il lato applicativo e divertente con metodologie innovative
- ✓ Contribuire allo sviluppo di capacità fisiche: condizionali e coordinative

### Metodologia

Il percorso formativo rivolto ai giovani offre una occasione di apprendimento non formale. Sarà gestita da un Istruttore federale in collaborazione con il docente della classe.

**Tutte Le attività sono tutte pensate in forma di gioco.**

Le competenze di ambito geometrico, aritmetico e fisico saranno acquisite dai ragazzi, anche inconsapevolmente, attraverso la pratica delle esercitazioni e del gioco del biliardo sportivo. Durante le lezioni si alterneranno brevi momenti di spiegazione del gioco alla sperimentazione pratica sui biliardi. Il biliardo è un rettangolo costruito da 2 quadrati e questo offre una serie interminabile di applicazioni geometriche che affascina e coinvolge, permettendo all’istruttore ed ai docenti di mantenere alta la l’attenzione e la partecipazione attiva dei ragazzi.

I ragazzi saranno divisi in squadre di quattro e ogni squadra si alternerà al tavolo per effettuare una manche di un gioco a punti. In questo modo tutti avranno modo di alternarsi al tavolo senza tempi di attesa lunghi;

l'istruttore potrà seguirli con sufficiente cura. Questi esercizi, in una **cornice di dinamiche di gruppo**, completano le potenzialità educative di questo sport, richiedendo un orientamento al rispetto delle regole, capacità di collaborazione e attenzione ai bisogni degli altri.

Il programma didattico è diviso in tre parti:

- 1) Boccette. Il programma può essere realizzato in una o due sessioni. Le schede allegate prevedono 5 giochi tre per il tiro di avvicinamento al pallino e due per la bocciatura.
- 2) Pool. Il programma di formazione è suddiviso in 12 sessioni di biliardo, semplici da seguire. Per ogni sessione è prevista una specifica scheda didattica, utile al raggiungimento degli obiettivi formativi. Le sessioni sono strutturate in modo da formare progressivamente gli allievi sui fondamentali del biliardo e, perché no, facilitare il loro inserimento alla pratica sportiva
- 3) Tornei. Nella terza parte del programma si possono affrontare con la guida dell'istruttore le prime partite e veri e propri tornei, di boccette e di pool con regole semplificate.

Sarà compito dell'istruttore adeguare i tempi del programma e fare le opportune variazioni a seconda delle caratteristiche del gruppo. Per esempio se il gruppo è prevalentemente formato da ragazzi di classe prima sarà opportuno ampliare e integrare la prima parte riguardante i giochi della specialità di boccette e ridurre, semplificando, la parte dedicata ai giochi con la stecca.

#### MATERIALI

Alla scuola sarà inviato un kit tecnico-didattico che sarà lasciato a disposizione della scuola, composto da:

- “Manuale illustrato Biliardo & Scuola - Biliardo Internazionale” a cura di Giorgio Pizzolato - FISBB
- “Biliardo & Scuola - Biliardo Internazionale e disciplina Boccette” a cura di Secondo Giunchedi – FISBB Allineatore Multifunzione
- PDF Con gli esercizi e i giochi proposti.
- Allineatore di mira con bilia fantasma e punto bilia
- Misuratore di scorrevolezza del panno.
- Fasce a braccio di vari colori da utilizzare nei giochi di squadra.

La scuola metterà a disposizione uno spazio adeguato e la federazione provvederà all'allestimento con il biliardo e il materiale tecnico (stecche, bilie per i vari giochi, gessetti, birilli, rastrello). Il biliardo con tutti gli accessori resterà a disposizione della scuola per un intero anno.

*Milano, 17/11/2025*

*FISBB*

*Il coordinatore Nazionale Formazione e Scuola*

*Giorgio Pizzolato*