



Associazione Italiana Arbitri Bocce

BOCCIA PARALIMPICA

VADEMECUM

PER L'ORGANIZZAZIONE
DEI TORNEI AGONISTICI

TITOLO	pagina
SOMMARIO	2
GLOSSARIO	3
PREMESSA – Attività della Boccia	4
EVENTI SPORTIVI Promozionali	4
Di Avviamento	4
Agonistici	4
Categorie Degli Atleti	5
Tipi di Competizioni	5
STRUTTURA DI UN TORNEO	5-6
SCHEMA DELLE PRINCIPALI AREE	7
RICHIESTA AUTORIZZAZIONE FEDERALE	8
ELENCO MATERIALE TECNICO E COSE NECESSARIE DA FARE	9
FASI DI CUI SI COMPONE UN TORNEO Programmazione	11
Organizzazione Logistica	11
Organizzazione Tecnica	11
Fase Esecutiva	11
Classificazione Atleti	12
Controllo Materiali	12
Prova Campi	12
Riunione Tecnica	12
AUTO VALUTAZIONE DELLE POSSIBILITÀ ORGANIZZATIVE	13-17
TABELLE ACCOPIAMENTI GIRONI ALL'ITALIANA	18

GLOSSARIO

C.O.N.I.	Comitato Olimpico Nazionale Italiano
C.I.P.	Comitato Italiano Paralimpico
FIB	Federazione Italiana Bocce
A.I.A.B.	Associazione Italiana Arbitri Bocce
C.O.L.	Comitato Organizzatore Locale
D.T.	Delegato Tecnico
C.A.	Capo Arbitri
R.T.S.	Responsabile Tecnico Sportivo (del Comitato Organizzatore)
CAMPIONATO	Serie di competizioni in più tempi che determinano un'unica classifica finale
TORNEO	Evento sportivo singolo con propria classifica finale
TETRAPLEGIA	Riduzione della capacità motoria riscontrabile in tutti quattro gli arti anche se con valori diversificati
ASSISTENTE	Persona che coadiuva l'atleta di categoria BC1 o BC4 piede nell'attività sportiva in campo
OPERATORE RAMPA	Persona che con l'atleta di categoria BC3 costituisce l'unità di gioco. E' considerato alla pari dell'atleta.
AREA COMPETIZIONE	Spazio delimitato che comprende i campi in cui si svolgono le singole partite
CAMPO GARA	Singole aree tracciate all'interno dell'area di competizione in cui si svolgono le partite vere e proprie
CLASSIFICAZIONE	Procedura con cui una qualificata Commissione esamina un atleta per determinare la sua classe (categoria) di gioco
VOLONTARI	Persone senza specifiche qualifiche reperite dal Comitato Organizzatore per svolgere mansioni di vario tipo – per alcuni incarichi dovranno essere preventivamente formati
CRONOMETRISTI	Persone individuate tra i volontari che con opportuna preventiva formazione gestiranno il controllo dei tempi nelle varie partite.

PREMESSA

ATTIVITA' DELLA BOCCIA

La BOCCIA è una disciplina sportiva che si presta a molteplici campi di applicazione: ricreativo, ludico, aggregativo, terapeutico ... e, in tali aspetti, è certamente possibile effettuare attività lontana da un'ottica agonistica.

Sarà pertanto necessario, per tali esigenze, adattare l'attività alle finalità del momento svincolandosi da qualsiasi aspetto di regolamento.

In questi casi la conoscenza tecnica dovrà essere messa a disposizione per attuare schemi e attività finalizzati al solo scopo di raggiungere l'obiettivo prefissato.

«**TUTTO E' PERMESSO**»

--- o o O o o ---

Diverso è l'aspetto agonistico della disciplina che si basa su schemi e rituali standardizzati con la finalità di ottimizzare e rendere sempre omogenea l'attività sportiva degli atleti anche in un'ottica di equità e pari opportunità nella competizione.

EVENTI SPORTIVI

Si dividono in tre tipologie:

1 - PROMOZIONALI

Attività svolta sul territorio in ogni utile occasione (Promozioni sportive organizzate da C.O.N.I. e C.I.P., giornate dello sport presso scuole di ogni ordine e grado,) nel corso della quale, atleti già avviati effettuano incontri dimostrativi coinvolgendo nell'attività eventuali potenziali neofiti presenti.

In queste circostanze è necessario dare una corretta immagine dell'attività agonistica con la tracciatura di campi regolari ed il rispetto delle fondamentali regole di gioco da illustrare sommariamente.

2 - DI AVVIAMENTO

Attività sportiva organizzata con atleti neofiti all'interno di società o comunque tra società a livello locale inserendo tutte le varie fasi della competizione in modo semplificato e graduale al fine di fare assimilare le non semplici procedure di una competizione agonistica

3 - AGONISTICI

Finalità sportiva che corona il lavoro svolto da Dirigenti, Tecnici, Atleti, Assistenti, Volontari mirata al raggiungimento di specifici obiettivi e campo di valutazione dell'attività svolta.

Per un evento di Boccia che può essere un Campionato, un Torneo o comunque una competizione ufficiale, vi sono sempre tre componenti fondamentali:

1. **gli atleti**, fulcro della manifestazione, che devono competere con lealtà ed impegno nel massimo rispetto dei regolamenti al fine di ottenere il massimo risultato nella competizione;
2. **il Comitato Organizzatore** (che può differenziarsi in funzione del livello dell'evento) che ha il compito di organizzare tutta la parte tecnico logistica (stadio del gioco – trasporti – alloggi – pasti – allestimenti struttura ecc.) anche in questo caso nel rispetto delle leggi e regolamenti;
3. **il Gruppo arbitrale** deputato a garantire il rispetto delle norme e regolamenti per il corretto svolgimento di tutta l'attività sportiva al fine di assicurare a tutti gli atleti in gara le stesse opportunità.

Altre figure importantissime ma non necessariamente sempre presenti sono:

- Funzionari e medici antidoping;
- Classificatori

Queste specifiche figure possono essere presenti d'iniziativa o su richiesta ed agiscono con proprie procedure in piena e assoluta autonomia. La loro attività è comunque organizzata in accordo con il responsabile arbitrale (Delegato Tecnico) e il Responsabile sportivo del Comitato Organizzatore.

CATEGORIE DEGLI ATLETI

BC1: Tetraplegia origine cerebrale grave con spasticità di grado 3-4 o con grave atetosi. Residuo funzionale minimo in tutti e quattro gli arti e nel tronco. Utilizzano una carrozzina anche elettrica ed è consentito l'aiuto di un assistente.

BC2: Tetraplegia origine cerebrale con spasticità di grado 3- o 3+ con o senza atetosi; sono in grado di utilizzare autonomamente la carrozzina. Non è consentito l'aiuto di un assistente, ma in caso di necessità si può chiedere direttamente all'arbitro.

BC3: si caratterizzano per l'impossibilità di maneggiare, rilasciare o lanciare la palla con le mani e per tanto devono usare degli ausili (RAMPA). È consentito l'aiuto di un Operatore Rampa, che non può rivolgersi al campo e deve solo eseguire gli ordini dell'atleta.

BC4: Il regolamento include in questa classe giocatori tetraplegici non di origine cerebro lesiva con altre gravi disabilità (distrofie, sclerosi multipla, spina bifida,). Non è consentito l'uso di assistenti.

BC5: In questa classe sono inseriti giocatori tetraplegici di origine cerebro lesiva che di altre patologie con caratteristiche simili alle categorie 4 e 5 con livelli di spasticità o carenza di forza riscontrabili ma inferiori alle precedenti classi. La categoria BC5, pur codificata dalla Federazione Internazionale, partecipa solo alle competizioni Nazionali.

TIPI DI COMPETIZIONI

1. gare individuali per tutte le categorie;
2. **gare** a coppie per categorie BC3, BC4 e BC5;
3. gare a squadre per categorie BC1 e BC2 che assieme compongono la formazione in gara.

N.B. Nelle competizioni di carattere Nazionale in Italia per il momento non si applica la divisione di genere nelle competizioni individuali e potrebbero essere stabilite variazioni alle regole internazionali anche nelle coppie e squadre

STRUTTURA DI UN TORNEO

Il torneo (o gara) di BOCCIA, una volta definito, si compone di una serie di fasi successive e ripetute che analizzeremo nella seconda parte di questa formazione.

Per programmare l'organizzazione di un evento sportivo di BOCCIA il Comitato Organizzatore Locale – COL – (Federazione, Comitato, Società, Ente o) deve:

1. Avere una figura tecnica che conosca bene il regolamento della disciplina sportiva in modo da fornire adeguato sostegno in tutte le fasi (Responsabile Tecnico Sportivo del COL).
2. Individuare una struttura (palasport, palestra, padiglione fieristico ...) idonea per ospitare l'evento.
3. Valutare con il R.T.S. la tipologia ed il livello della gara che si intende organizzare.

Nel scegliere la struttura per l'evento, bisogna considerare che le aree sportive devono avere specifiche caratteristiche:

a) Area di competizione o di gara

E' l'area principale in cui si svolge l'attività agonistica vera e propria.

All'interno di questa area sono tracciati i campi di gioco (minimo 4) che hanno lunghezza di mt. 12,50 e larghezza di mt. 6,00 ciascuno. Non c'è una posizione standard dei campi, il Capo Arbitri, con gli Arbitri a sua disposizione, li tratterà secondo lo schema ritenuto più adatto in accordo con il Delegato Tecnico.

Quest'area dovrà essere interamente delimitata con previsione di spazi sia tra i campi che per le attività connesse alla gara.

Si dovrà prevedere la possibilità di ingresso diretto dalla «camera di chiamata» e un'uscita per gli atleti al termine della gara.

b) Camera di chiamata

Area tecnica attigua all'area di gara e con questa direttamente comunicante. L'ampiezza deve essere tale da creare all'interno delle aree specifiche per ogni campo di gioco con spazi sufficienti ad accogliere arbitri, atleti, tecnici e assistenti. Dovrà essere totalmente delimitata con un ingresso autonomo che permetta di effettuare un controllo di chi accede.

c) Campi di riscaldamento

In un area delimitata con un ingresso che consenta il controllo degli accessi, saranno tracciati dei campi di gioco per il riscaldamento degli atleti prima delle gare. Dovranno essere in proporzione di almeno 1 a 2 rispetto i campi di gioco e, pur non dovendo essere necessariamente attigui all'area di gioco, devono comunque essere nelle immediate vicinanze.

d) Area deposito materiali sportivi

Specialmente nelle competizioni programmate in più giorni, si dovrà prevedere un'area specifica in luogo sicuro e controllato, nei pressi delle suddette aree tecniche, ove gli atleti possono depositare il proprio materiale sportivo.

Oltre alle suddette aree strettamente legate alla competizione, sono necessarie:

- Area per il controllo dei materiali

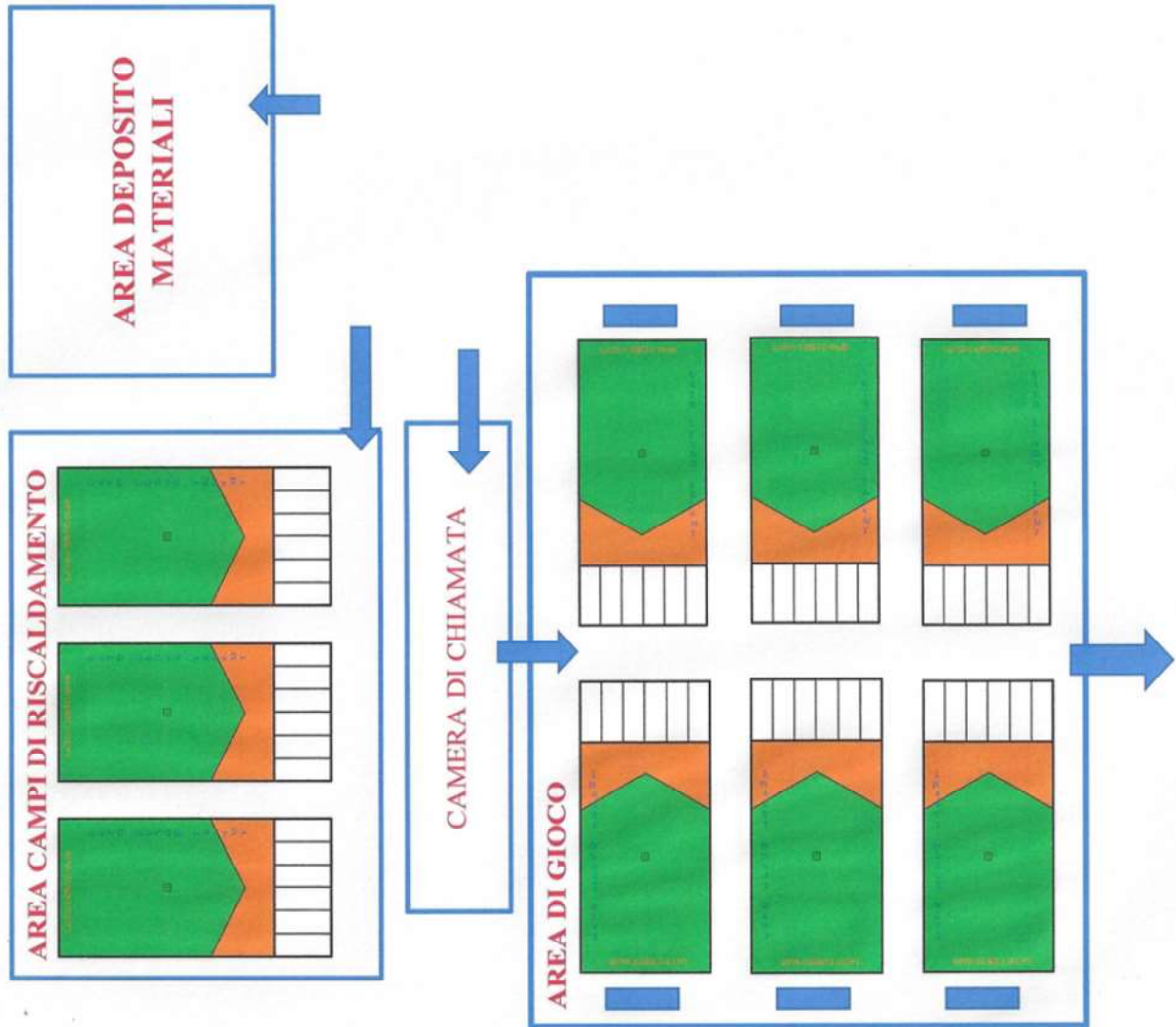
Operazione (**controllo dei materiali**) che di norma si compie il giorno prima della competizione o comunque prima dell'inizio della stessa a tale scopo può per esempio essere utilizzata l'area della camera di chiamata.

- Area per la classificazione degli atleti

Quando la competizione prevede anche la classificazione degli atleti, questa viene svolta il giorno antecedente la gara ed a tale scopo potrà essere messa a disposizione dei Classificatori l'area, con i campi tracciati, destinata poi al riscaldamento degli atleti.

Va comunque prevista una sala medica attrezzata per poter effettuare una visita fisiologica che servirà anche come sala classificatori per tutto il periodo della competizione.

SCHEMA DELLE PRINCIPALI AREE



RICHIESTA AUTORIZZAZIONE

Sulla base di quanto descritto e in funzione delle tempistiche e delle caratteristiche da determinare in funzione anche di quanto descritto nella seconda parte della lezione, si dovrà:

1. determinare la tipologia di evento che si intende realizzare
2. fissare con esattezza il periodo della competizione
3. redigere un programma di massima del torneo
4. valutare con attenzione la reale possibilità di realizzarlo verificando la concomitanza con eventi già in calendario

Raccolto ogni utile elemento si dovrà, nei tempi e nei modi sanciti dai Regolamenti Federali sulle competizioni pubblicati nel sito ufficiale, formulare specifica richiesta sempre tramite il proprio Comitato Regionale.

L'Ufficio Federale competente per il livello richiesto di competizione provvederà, valutati requisiti e caratteristiche, dare l'autorizzazione o suggerire modifiche.

Ottenuta l'autorizzazione si provvederà ad inserire la competizione nel sistema informatico dandone comunicazione all'A.I.A.B. (Associazione Italiana Arbitri Bocce) per la nomina dello staff arbitrale.

Già nella fase organizzativa, se necessario, potrà essere richiesta consulenza ai responsabili dei vari settori F.I.B. (Territoriale – Tecnico – Arbitrale) tramite il proprio Comitato Regionale.

MATERIALI TECNICO E COSE NECESSARIE DA FARE

Aree Tecniche e Logistiche

Determinare le aree tecniche e logistiche in funzione del numero dei partecipanti che vanno allestite con i seguenti materiali:

- 1 area campi gara e camera di chiamata
 - rimozione di tutto ciò che crea ostacolo per liberare l'area di gioco;
 - verificare la pavimentazione che sia idonea alla competizione su tutta la superficie dei campi gara;
 - delimitare l'area di gioco per impedire accessi o passaggi non autorizzati;
 - prevedere l'area della camera di chiamata di dimensioni adeguate;
 - realizzare rampe di accesso per le carrozzine all'area di gioco o in ogni altro luogo di interesse per la competizione qualora vi siano dei gradini
 - nastro di carta adesiva per la tracciatura dei campi. Di norma i rotoli hanno una lunghezza di 50 mt. e per ogni due campi ne servono tre della larghezza di cm. 5/7 e uno della larghezza di cm. 2/3 (è bene averne alcuni rotoli di riserva in quanto durante le competizioni sono frequenti le sostituzioni di parti rovinate);
 - divisorii bassi, da posizionare tra i campi per evitare che le bocce passino tra un campo e l'altro, è sufficiente coprire la distanza che va dall'attaccatura della "V" fino a fine campo;
 - tavolini:
 - 1 per ogni campo di gara dove poggiare attrezzatura;
 - 3 in camera di chiamata (uno all'ingresso e uno ogni due spazi riservati campi per materiale controllo bocce)
 - 2/3 (in funzione dello spazio) per area Delegato Tecnico
 - Sedie: un congruo cronometristi, area Delegato Tecnico, camera chiamata, tecnici a fianco cronometristi, assistenti atleti dietro box;

ELENCO DEL MATERIALE TECNICO NECESSARIO PER UN TORNEO CHE SI SVOLGE SU 4 CAMPI GARA

MATERIALE	Quantità necessaria
NASTRO PER CAMPI (colore che risalti sul pavimento) Largo 5 cm. Stretto 2,5 cm.	Rotoli da 50 mt. 7/8 2/3
BILANCE DIGITALI DI PRECISIONE	3
PESI PER TARATURA BILANCE	1
ROLLER TEST + MISURATORE DIAMETRO	3
OROLOGI DIGITALI	2
TORCE PICCOLE	4
SPESSIMETRI	4
METRI A NASTRO DA 2 MT	5
COMPASSI GRANDI	5
COMPASSI PICCOLI	5
CARTELLINI GIALLI E ROSSI	5
PALETTE ROSSO/BLU	5
SEGNAPUNTI MANUALI	4
FLESSOMETRI DA 5 MT	1
CORDELLA METRICA PER TRACCIARE CAMPI Da 50 mt. Da 20 mt.	1 1
SET BOCCE A DISPOSIZIONE CAPO ARBITRI	2 / 3
BACHECA O AREA AFFISSIONE COMUNICAZIONI UFFICIALI	1
MAGLIETTE O PETTORINE PER VOLONTARI, CRONOMETRISTI ... (se possibile di colori diversi)	In numero sufficiente
COMPUTER CON STAMPANTE	1 / 2
TABELLE CON INDICAZIONE AREE E PERCORSI	Da concordare con Delegato Tecnico
STAMPA INDICAZIONI TECNICHE (numeri per campi e area di chiamata, avvisi,...)	Da concordare con Delegato Tecnico
PETTORALI CON NUMERI GARA	Necessari
PASS (atleti, accompagnatori, tecnici,) al momento non obbligatori	Necessari
SPILE DA BALIA (per fissare pettorali)	Necessari
MATERIALE PER DELIMITARE LE AREE	Necessario
IMPIANTO AMPLIFICAZIONE	1 (sufficiente cassa multimediale con microfono)

FASI DI CUI SI COMPONE UN TORNEO O EVENTO SPORTIVO

PROGRAMMAZIONE

Una Società, un Ente, un Comitato, ipotizza la realizzazione di un evento sportivo e con i propri tecnici di settore ne delinea un programma definendo, in linea di massima, la tipologia della competizione in funzione delle proprie capacità tecniche, strutturali ed economiche.

ORGANIZZAZIONE LOGISTICA

Comprende tutte quelle attività non propriamente legate alla competizione ma che ne determinano l'attuazione:

- reperire idonea struttura,
 - ottenere le necessarie autorizzazioni,
 - reperire o convenzionare trasporti – alloggi – pasti per i partecipanti,
 - reperire tutte le persone necessarie a svolgere le varie attività in particolare
1. volontari in congruo numero per coadiuvare gli atleti negli spostamenti, presidiare le varie aree e collaborare nelle varie attività di carattere logistico. Per reperire volontari possono essere coinvolte nell'organizzazione per esempio *“scuole, associazioni di volontari, protezione civile,”*
 2. Cronometristi (*si consigliano due per ogni campo di gioco per consentirne l'alternanza*) da individuare tra i volontari ed istruire preventivamente sui compiti da eseguire. Il reperimento e la formazione di tale figura è a totale carico del COL. Tra le alternative si segnala la possibilità di rivolgersi alla Associazione Cronometristi Italiani se presente nel territorio, tenendo conto che vanno comunque formati in quanto sino ad oggi la disciplina *“Boccia”* non è mai rientrata nei loro incarichi.
 3. Medico e/o ambulanza di cui si raccomanda caldamente la presenza. Si suggerisce di verificare le norme della Regione in cui si svolge la competizione in quanto le regole differenziano in modo sostanziale.
- reperimento di tutto il materiale per allestimento e gare.
 - organizzare cerimonie di apertura e premiazione o quanto altro non propriamente tecnico.

ORGANIZZAZIONE TECNICA

Dopo aver definito la logistica ed ottenuto le necessarie autorizzazioni, si delinea la parte tecnica ed in questa fase, il Responsabile Sportivo dell'organizzazione dovrà relazionarsi con il Delegato Tecnico responsabile della competizione.

In funzione della durata della competizione e dei campi gara tracciabili si dovranno determinare le categorie e i numeri degli atleti partecipanti.

Con le indicazioni fornite dal Delegato Tecnico si dovranno analizzare ogni aspetto della competizione per il reperimento degli equipaggiamenti tecnici che l'ente organizzatore dovrà fornire.

FASE ESECUTIVA

Una buona programmazione e pianificazione è fondamentale per una perfetta riuscita dell'evento che nella sua fase esecutiva si articola in alcune fasi specifiche delineate nel «piano gare» redatto dal Delegato Tecnico.

Analizziamo la competizione nelle sue fasi esecutive alcune delle quali, specialmente negli eventi di minor livello potrebbero non essere presenti.

CLASSIFICAZIONE DEGLI ATLETI

Come già enunciato gli atleti competono tra loro sulla base di classificazione funzionale che le singole società ipotizzano in via provvisoria al momento dell'avviamento del nuovo atleta.

La classificazione dovrà essere poi determinata alla prima occasione utile da una Commissione di Classificazione che effettuerà un esame medico funzionale assegnando la classifica secondo i parametri dettati dalla Federazione Internazionale.

Quando possibile formare la Commissione, nel piano gare si dovrà prevedere i tempi necessari per le operazioni preliminari prima della competizione vera e propria.

CONTROLLO DEI MATERIALI

I materiali utilizzati dagli atleti in gara, ad eccezione delle bocce, sono soggetti ad un controllo preliminare da parte dello staff arbitrale secondo un programma inserito dal Delegato Tecnico nel piano gare.

Come detto, ad eccezione delle bocce, vengono sottoposti a controllo: carrozzine, rampe e tutti gli ausili all'atleta che devono in ogni caso essere stati approvati dalla Commissione di Classificazione (guanti, spinte aggiuntive, maniglie, comunicatori

PROVA CAMPI

Sempre prima dell'inizio della competizione, si darà agli atleti la possibilità di effettuare una prova dei campi gara. Il Delegato Tecnico, nel piano gare, inserirà una turnazione strutturata in modo tale che ogni atleta possa effettuare delle sezioni di prova su uno o più campi per testarne le caratteristiche di scorrevolezza o eventuali particolarità del fondo.

Classificazione, Controllo Materiali e Prova Campi sono operazioni preliminari alla competizione vera e propria che devono essere ben coordinati dal Delegato Tecnico e riepilogate con specifici programmi inseriti nel piano gare.

Le predette operazioni (controllo materiali e prova campi), specialmente nelle competizioni di minor livello, potrebbero essere ridotte o omesse in funzione di esigenze ostative o specifiche determinazioni della Commissione Paralimpica.

RIUNIONE TECNICA

Dopo la conclusione delle fasi preliminari e dopo che la Commissione di Classificazione ha assegnato le classifiche funzionali per la gara dei nuovi atleti, Il Delegato Tecnico con il Capo Arbitri, il Responsabile Tecnico ed il Responsabile Logistico del Comitato Organizzatore, organizzare la «Riunione Tecnica»

Nel corso della riunione tecnica si provvederà:

- Ad effettuare il sorteggio dei numeri gara per gli atleti non presenti nel ranking;
- Effettuare la distribuzione degli atleti nei gironi secondo le direttive Federali;
- Il Delegato Tecnico spiegherà i criteri scelti per la struttura della gara ed eventuali disposizioni tecniche adattate per la competizione in corso;
- Il Capo Arbitri illustrerà eventuali variazioni di regolamento o adattamenti adottati per specifiche contingenze, spiegando le motivazioni;
- Il Responsabile del Comitato Organizzatore illustrerà eventuali esigenze logistiche.

La riunione tecnica potrebbe essere svolta anche in videoconferenza.

Se non presente la Commissione di Classificazione gli atleti privi di valutazione gareggeranno con la classifica presunta ipotizzata dalle proprie società. In questo caso il Delegato Tecnico potrebbe effettuare i sorteggi anche due o tre giorni prima nel corso di specifica riunione on-line.

AUTOVALUTAZIONE DELLE POSSIBILTA' ORGANIZZATIVE

Al fine di consentire un'auto-valutazione delle possibilità di organizzare un evento agonistico si forniscono alcuni elementi per la valutazione.

Il Comitato Organizzatore Locale dovrà individuare al proprio interno un "Responsabile Tecnico Sportivo" che ben conosca tutti i regolamenti della disciplina e non solo il regolamento di gioco ma anche le eventuali disposizioni emanate dalla Federazione che regolamentano di anno in anno le competizioni in Italia.

Per determinare la caratteristica dell'evento e reperire la struttura idonea alla sua realizzazione si dovrà tenere conto del numero di partecipanti, del tempo a disposizione e del numero di campi da gioco.

Questi fattori interagiscono e creano delle variabili ad esempio:

ESEMPIO 1 = 6 campi, un giorno e mezzo effettivi, 4 categorie

1. Si ha a disposizione una struttura in cui si possono tracciare 6 campi gara
2. Si ipotizza la presenza dei sotto indicati atleti così suddivisi

Categorie	N° Concorrenti	N° Gironi	Gironi da 5	Gironi da 4	Gironi da 3	Partite e gironi	Play off	Semi finali	finali	Totale Partite
Individuali BC1	7	2		1	1	9		2	2	13
Individuali BC2	11	3		2	1	15	2	2	2	21
Individuali BC3	6	2			2	6		2	2	10
Individuali BC4	5	1	1			10				10

(Per la suddivisione degli atleti nei gironi e lo sviluppo della competizione sono state applicate le disposizioni Federali per le competizioni stagione 2022/2023)

3. Il tempo a disposizione è:
 - a. il primo giorno di gare dalle 08,30 alle 20,30
 - b. il secondo giorno di gare dalle 08,30 alle 13,00 (comprese premiazioni)
 (Il giorno antecedente alle gare va considerato il tempo di allestimento e tracciatura dei campi a tal proposito si stima che con tutto il materiale necessario a disposizione il team arbitrale con la collaborazione attiva del COL possa impiegare 3/4 ore per predisporre campi e aree tecniche)
4. Tempi di gioco per turno come da "Programmazione Unificata Delle Competizioni Boccia 2022/2023"
 - BC1: 60 minuti
 - BC2: 50 minuti
 - BC3: 70 minuti
 - BC4: 50 minuti
 - BC5: 50 minuti

Sulla base dei parametri sopra indicati si potrà ipotizzare lo svolgimento della gara

Calendario indicativo delle competizioni

PRIMA GIORNATA

Ora	Fase	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4	Campo 5	Campo 6
09,00	gironi	BC2	BC2	BC2	BC2	BC2	
09,50	gironi	BC3	BC3	BC4			
11,00	gironi	BC2	BC2	BC2	BC2	BC2	
11,50	gironi	BC1	BC1	BC3	BC3		
14,00	gironi	BC2	BC2	BC2	BC2	BC2	
14,50	gironi	BC3	BC3	BC4			
16,00		BC2 Playoff	BC2 Playoff				
16,50		BC3 gironi	BC3 gironi	BC1 gironi	BC1 gironi		
18,00		BC2 semifinali	BC2 semifinali				

SECONDA GIORNATA

Ora	Fase	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4	Campo 5	Campo 6
09,30		BC1 gironi	BC1 gironi	BC4 gironi			
11,00		BC2 3/4 posto	BC2 1/2 posto	BC3 gironi	BC3 gironi		

DALLE ORE 12,30 / 13,00 POTRA' AVER LUOGO LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE

Si noterà che con i numeri ipotizzati si utilizzeranno solo cinque campi gara e che ci sono buoni margini che potrebbero permettere un aumento di concorrenti anche di due unità per categoria. Bisognerà fare attenzione nel superare tali limiti per evitare situazioni di sovraccarico per quei atleti che superano i livelli di gara.

Con tali numeri di partecipanti e con il tempo a disposizione si può valutare (come in questo caso) una breve pausa in orario del pranzo da considerare come possibilità eccezionale e non come obbligo.

ESEMPIO 2 = 4 campi, un giorno effettivo, 3 categorie

1. Si ha a disposizione una struttura in cui si possono tracciare 4 campi gara
2. Si ipotizza la presenza dei sotto indicati atleti così suddivisi:

Categorie	N° Concorrenti	N° Gironi	Gironi da 4	Gironi da 3	Partite gironi	Play off	Semi finali	finali	Totale Partite
Individuali BC1	8	2	2		16		2	2	20
Individuali BC2	9	3		3	9	2	2	2	15
Individuali BC5	4	1	1		8				8

(Per la suddivisione degli atleti nei gironi e lo sviluppo della competizione sono state applicate le disposizioni Federali per le competizioni stagione 2022/2023)

3. Il tempo a disposizione è: 08,30 alle 20,30
È fondamentale che l'allestimento sia completato prima dell'apertura della prima camera di chiamata e nello specifico appare chiaro che si dovrà provvedere a tale incombenza il giorno precedente alla manifestazione.

(Va considerato che il tempo di allestimento e tracciatura dei campi può essere di circa 3 ore se tutto il materiale necessario è messo a disposizione del team arbitrale e con la collaborazione attiva del COL).

4. Tempi di gioco per turno come da "Programmazione Unificata Delle Competizioni Boccia 2022/2023"
 - BC1: 60 minuti
 - BC2: 50 minuti
 - BC3: 70 minuti
 - BC4: 50 minuti
 - BC5: 50 minuti

Sulla base dei parametri sopra indicati si potrà ipotizzare lo svolgimento della gara

Calendario indicativo delle competizioni

(apertura camera di chiamata 20 minuti prima dell'orario di inizio)

Ora	Fase	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4
08,30	gironi	BC2 gir. A	BC2 gir. B	BC2 gir. C	
09,20	gironi	BC1gir. A	BC1gir. A	BC1gir. B	BC1gir. B
10,20	gironi	BC5	BC5	BC2 gir. A	BC2 gir. B
11,10	gironi	BC2 gir. C	BC1 gir. A	BC1 gir. A	
12,10	gironi	BC1 gir. B	BC1 gir. B	BC5	BC5
13,10	gironi	BC2 gir. A	BC2 gir. B	BC2 gir. C	
14,00	gironi	BC1gir. A	BC1gir. A	BC1gir. B	BC1gir. B
15,00	gironi	BC5	BC5	BC2Play-off	BC2Play-off
15,50		BC5gironi	BC5gironi	BC1semifinali	BC1 semifinali
16,50		BC2 semifinali	BC2 semifinali		
17,40	finali	BC1 1/2 posto	BC1 3/4 posto		
18,40	finali	BC2 1/2 posto	BC2 3/4 posto		

DALLE ORE 19,50 / 20,00 POTRA' AVER LUOGO LA CERIMONIADI PREMIAZIONE

Con i numeri ipotizzati utilizzando solo quattro campi gara in un solo giorno si dovrà programmare dei turni di gioco avendo l'accortezza di sfruttare al massimo i campi di gioco garantendo nel contempo di far giocare le partite dello stesso girone in un unico turno di gioco.

In una situazione come quella ipotizzata la variazione del numero di atleti, anche di una sola unità comporterebbe la necessità di rivedere completamente il piano gare.

Si noti, per esempio, la differenza di partite tra le categorie BC1 e BC2, in questo caso un numero minore di atleti (8 BC1) giocando in due gironi da 4 prevedono un numero maggiore di incontri nei gironi (16) contro i (9) della categoria BC2 che vede iscritti 9 atleti (in questo caso si prevedono 3 gironi da 3). Se anche la categoria BC2 avesse 8 atleti iscritti (o il suo numero si riducesse da 9 a 8) si avrebbero due categorie che giocano con due gironi da 4 atleti. La gara sarebbe ancora effettuabile con il seguente

programma...

Categorie	N° Concorrenti	N° Gironi	Gironi da 5	Gironi da 4	Gironi da 3	Partite gironi	Play off	Semi finali	finali	Totale Partite
Individuali BC1	8	2		2		16		2	2	20
Individuali BC2	8	2		2		16		2	2	20
Individuali BC5	4	1		1		8				8

Così sviluppato.....

Ora	Fase	Campo 1	Campo 2	Campo 3	Campo 4
08,30	gironi	BC2 gir. A	BC2 gir. A	BC2 gir. B	BC2 gir. B
09,20	gironi	BC1 gir. A	BC1 gir. A	BC1 gir. B	BC1 gir. B
10,20	gironi	BC5	BC5		
11,10	gironi	BC2 gir. A	BC2 gir. A	BC2 gir. B	BC2 gir. B
12,00	gironi	BC1 gir. A	BC1 gir. A	BC1 gir. B	BC1 gir. B
13,00	gironi	BC5	BC5		
13,50	gironi	BC2 gir. A	BC2 gir. A	BC2 gir. B	BC2 gir. B
14,40	gironi	BC1 gir. A	BC1 gir. A	BC1 gir. B	BC1 gir. B
15,40		BC5	BC5		
16,30		BC2 semifinali	BC2 semifinali	BC1 semifinali	BC1 semifinali
18,15	finali	BC1 1/2 posto	BC1 3/4 posto	BC2 1/2 posto	BC2 3/4 posto

DALLE ORE 19,30 / 19,40 POTRA' AVER LUOGO LA CERIMONIA DI PREMIAZIONE

A conferma di quanto detto in precedenza si noti che pur con un concorrente in meno nella categoria BC2 si avrà un maggior numero di partite complessive ma una migliore distribuzione sia nei campi che per quanto riguarda i tempi.

In entrambi i casi non saranno possibili pause di alcun tipo essendo i tempi tiratissimi.

Quanto sopra descritto è a puro titolo di esempio finalizzato a sottolineare l'importanza di una corretta valutazione nell'impostare fin dall'inizio un evento sportivo di Boccia.

È fondamentale fin dall'inizio ipotizzare il numero di atleti e le categorie da ammettere in funzione dei campi e del tempo a disposizione.

Va inoltre ponderata ancora di più la possibilità di realizzazione quando si ipotizza la realizzazione di un torneo di squadre e coppie in quanto per definire il numero di concorrenti da ammettere sarà determinante più il tempo a disposizione che il numero dei campi. Di fatto se nelle competizioni individuali in una giornata di gare come quelle sopra ipotizzate si riescono agevolmente programmare nove turni di gara, nelle competizioni con squadre e coppie si arriva a sette turni.

Si tenga in considerazione che gli orari indicati nelle tabelle sono gli orari di inizio delle gare e ciò comporta che per iniziare la competizione alle 08,30 sarà necessario aprire la camera di chiamata alle 08,10 senza considerare la possibilità di effettuare l'ora di riscaldamento prevista dal regolamento prima della partita. A tal proposito nella considerazione che a tutti dovranno essere date pari opportunità, qualora per i turni successivi al primo non siano disponibili campi specifici per il riscaldamento, non dovrà essere concessa nemmeno agli atleti del primo turno la possibilità di accedere in via esclusiva nei campi di gioco.

**TABELLE DEGLI ACCOPPIAMENTI PER TORNEI
CON GIRONE ALL'ITALIANA**

Ogni tabella prevede due possibilità nel numero di giocatori nel girone. Il numero corrisponde alla posizione dell'atleta nel girone (1 = primo del girone / 2 = secondo del girone).

Il numero in **grassetto** indica l'atleta variabile della tabella.

L'atleta in abbinamento all'atleta col numero in **grassetto**, qualora questo non sia presente, avrà il turno di riposo (esempio: nella tabella 2 – 5 e 6 giocatori – se il girone è da 5 al primo turno riposa il giocatore 1, al secondo turno riposa il giocatore 4)

Tabella n.1 – giocatori 3 e 4 Tabella n.2-giocatori 5 e 6

1°turno	<u>1-4</u>	<u>2-3</u>	1°turno	<u>1-6</u>	<u>2-5</u>	<u>3-4</u>
2°turno	<u>4-3</u>	<u>1-2</u>	2°turno	6-4	<u>5-3</u>	<u>1-2</u>
3°turno	<u>2-4</u>	<u>3-1</u>	3°turno	<u>2-6</u>	<u>3-1</u>	<u>4-5</u>
			4°turno	<u>6-5</u>	<u>1-4</u>	<u>2-3</u>
			5°turno	<u>3-6</u>	<u>4-2</u>	<u>5-1</u>

Tabella n. 3 – giocatori 7 e 8

1°turno	<u>1-8</u>	<u>2-7</u>	<u>3-6</u>	<u>4-5</u>
2°turno	<u>8-5</u>	<u>6-4</u>	<u>7-3</u>	<u>1-2</u>
3°turno	<u>2-8</u>	<u>3-1</u>	<u>4-7</u>	<u>5-6</u>
4°turno	<u>8-6</u>	<u>7-5</u>	<u>1-4</u>	<u>2-3</u>
5°turno	<u>3-8</u>	<u>4-2</u>	<u>5-1</u>	<u>6-7</u>
6°turno	<u>8-7</u>	<u>1-6</u>	<u>2-5</u>	<u>3-4</u>
7°turno	<u>4-8</u>	<u>5-3</u>	<u>6-2</u>	<u>7-1</u>

Tabella n.4 – giocatori 9 e 10

1°turno	<u>1-10</u>	<u>2-9</u>	<u>3-8</u>	<u>4-7</u>	<u>5-6</u>
2°turno	<u>10-6</u>	<u>7-5</u>	<u>8-4</u>	<u>9-3</u>	<u>1-2</u>
3°turno	<u>2-10</u>	<u>3-1</u>	<u>4-9</u>	<u>5-8</u>	<u>6-7</u>
4°turno	<u>10-7</u>	<u>8-6</u>	<u>9-5</u>	<u>1-4</u>	<u>2-3</u>
5°turno	<u>3-10</u>	<u>4-2</u>	<u>5-1</u>	<u>6-9</u>	<u>7-8</u>
6°turno	<u>10-8</u>	<u>9-7</u>	<u>1-6</u>	<u>2-5</u>	<u>3-4</u>
7°turno	<u>4-10</u>	<u>5-3</u>	<u>6-2</u>	<u>7-1</u>	<u>8-9</u>
8°turno	<u>10-9</u>	<u>1-8</u>	<u>2-7</u>	<u>3-6</u>	<u>4-5</u>
9°turno	<u>5-10</u>	<u>6-4</u>	<u>7-3</u>	<u>8-2</u>	<u>9-1</u>

Tabella n.5 – giocatori 11 e 12

1°turno	<u>1-12</u>	<u>2-11</u>	<u>3-10</u>	<u>4-9</u>	<u>5-8</u>	<u>6-7</u>
2°turno	<u>12-7</u>	<u>8-6</u>	<u>9-5</u>	<u>10-4</u>	<u>11-3</u>	<u>1-2</u>
3°turno	<u>2-12</u>	<u>3-1</u>	<u>4-11</u>	<u>5-10</u>	<u>6-9</u>	<u>7-8</u>
4°turno	<u>12-8</u>	<u>9-7</u>	<u>10-6</u>	<u>11-5</u>	<u>1-4</u>	<u>2-3</u>
5°turno	<u>3-12</u>	<u>4-2</u>	<u>5-1</u>	<u>6-11</u>	<u>7-10</u>	<u>8-9</u>
6°turno	<u>12-9</u>	<u>10-8</u>	<u>11-7</u>	<u>1-6</u>	<u>2-5</u>	<u>3-4</u>
7°turno	<u>4-12</u>	<u>5-3</u>	<u>6-2</u>	<u>7-1</u>	<u>8-11</u>	<u>9-10</u>
8°turno	<u>12-10</u>	<u>11-9</u>	<u>1-8</u>	<u>2-7</u>	<u>3-6</u>	<u>4-5</u>
9°turno	<u>5-12</u>	<u>6-4</u>	<u>7-3</u>	<u>8-2</u>	<u>9-1</u>	<u>10-11</u>
10°turno	<u>12-11</u>	<u>1-10</u>	<u>2-9</u>	<u>3-8</u>	<u>4-7</u>	<u>5-6</u>
11°turno	<u>6-12</u>	<u>7-5</u>	<u>8-4</u>	<u>9-3</u>	<u>10-2</u>	<u>11-1</u>