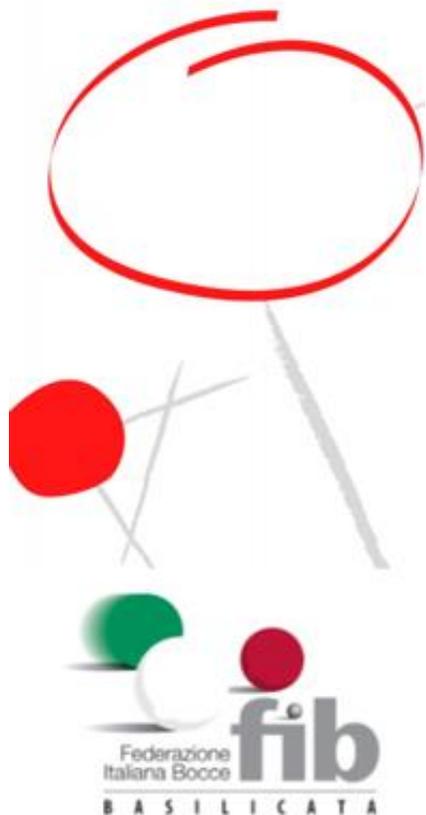


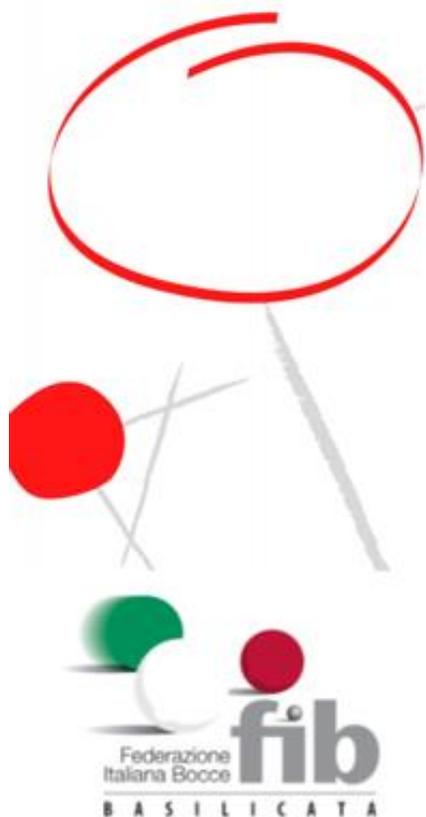
*F.I.B. Federazione Italiana Bocce - C.R. Basilicata
In collaborazione con A.I.A.B. Basilicata*

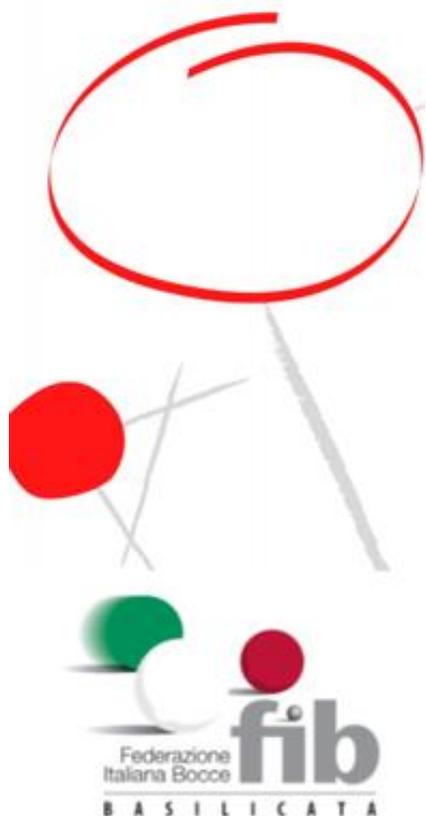
**Norme generali Arbitrali
Elementi di sorteggio
Tabelle dei gironi finali**



Norme Generali Arbitrali e Prontuario Sorteggio Gare

in vigore dal 1° maggio 1995 (manualmente aggiornato con le Disposizioni Tecniche 2021)





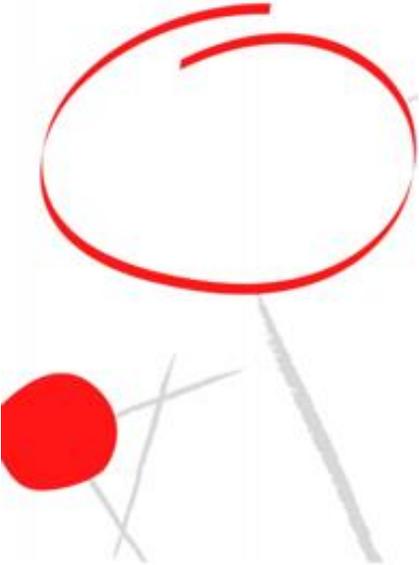
Gli Arbitri hanno il compito di assolvere il mandato di Direttore di Gara nelle competizioni di carattere parificato o inferiore al loro ruolo di appartenenza; sono altresì tenuti a svolgere le mansioni di Assistente di Gara, **(figura eliminata dal 2020 dall'AIAB nelle gare fino 128 formazioni)**

Commissario di Campo

e di Arbitro di Partita

Gli arbitri impegnati a svolgere mansioni di Direttore di Gara, Assistente o Commissario di Campo non possono arbitrare partite.

La Direzione Gara è composta dal Direttore di Gara e dall'assistente. **(dal 2020 dal solo Direttore di Gara nelle gare fino a 128 formazioni).**



Il Direttore di Gara (da ora in avanti indicato con **DdG**) è la massima autorità in campo.

Deve risolvere tutte le controversie che scaturiscono nel corso dello svolgimento della manifestazione sportiva ed ha facoltà di prendere tutte le iniziative necessarie per il buon andamento della stessa.

Al termine di ogni gara dovrà inviare, secondo le modalità previste, il referto gara con classifica finale e segnalare eventuali interventi e irregolarità relative a:

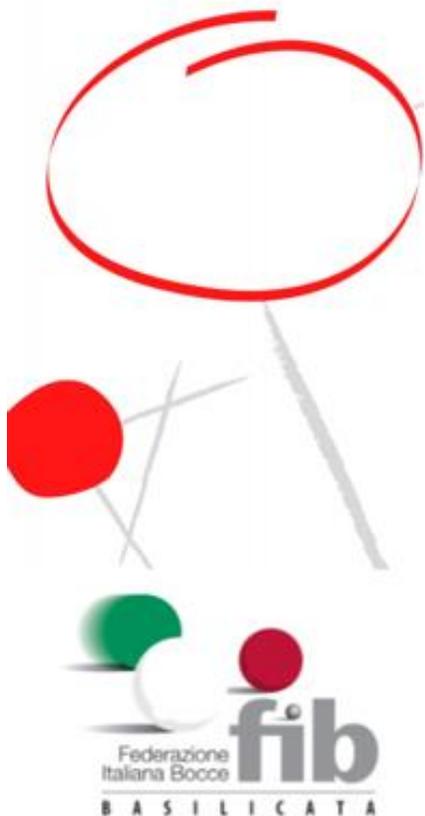
- presenza, sorteggio, assegnazione campi, quote di iscrizione, montepremi, comportamento (spettatori, giocatori ecc...)
- è tenuto a **presiedere i sorteggi**.

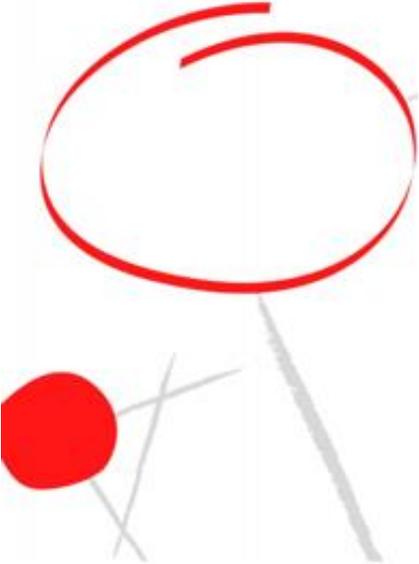


Sorteggio

Tutti i DdG effettueranno nella sede indicata sul manifesto programma gara i sorteggi, attenendosi esclusivamente al prontuario ed alle indicazioni emanate dalla FIB, e servendosi esclusivamente della procedura informatica del wsm

(qualora non diversamente indicato nel manifesto/programma gara, il DdG potrà effettuare le operazioni di sorteggio accedendo al wsm con le proprie credenziali ed effettuando tutte le operazioni anche dal proprio domicilio).





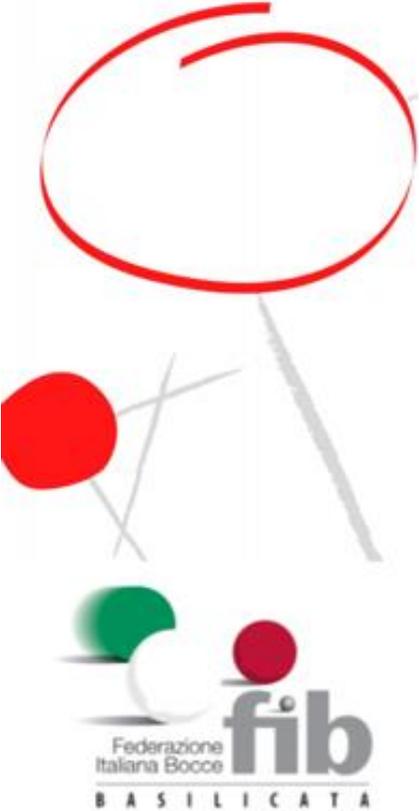
I DdG sono tenuti a denunciare eventuali infrazioni direttamente agli Organi competenti di disciplina, segnalandole, per conoscenza, al Comitato Provinciale FIB (se esistente), se non esistente al Comitato Regionale FIB.

L'arbitro chiamato a dirigere una partita **potrà essere sostituito dal DdG o dal Commissario di Campo solo per casi di forza maggiore.**

L'arbitro, durante la partita, ha il dovere di far rispettare il RTG intervenendo prontamente in caso di infrazioni tecniche o disciplinari di qualsiasi natura.

In caso di comportamento irrispettoso dei giocatori, l'arbitro ricorrerà alle sanzioni disciplinari previste, fino alla esclusione dalla competizione.





Il DdG ed i Commissari di campo **devono intervenire, purché presenti alla fase di gioco, per risolvere casi dovuti a sviste o distrazioni AMMESSE dall'arbitro di partita.** Inoltre nel caso non lo faccia l'arbitro di partita, devono concedere il vantaggio quando constatano che il giocatore in azione durante il lancio della boccia (a punto, di raffa o di volo) **oltrepassa con il piede più avanzato, la prevista linea di lancio.**

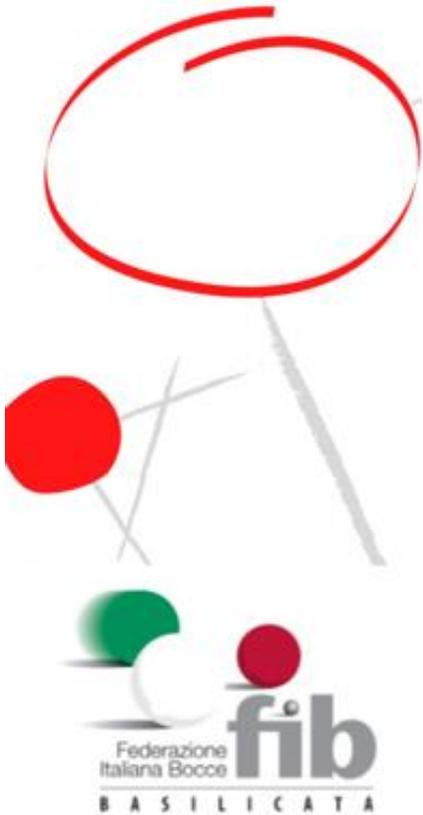
In caso di reclamo tecnico contro l'operato arbitrale, la decisione adottata in ultima istanza dal DdG è **inappellabile.**

Tutti i giocatori in attesa di disputare la partita sono tenuti ad assumere le funzioni di arbitro di partita.

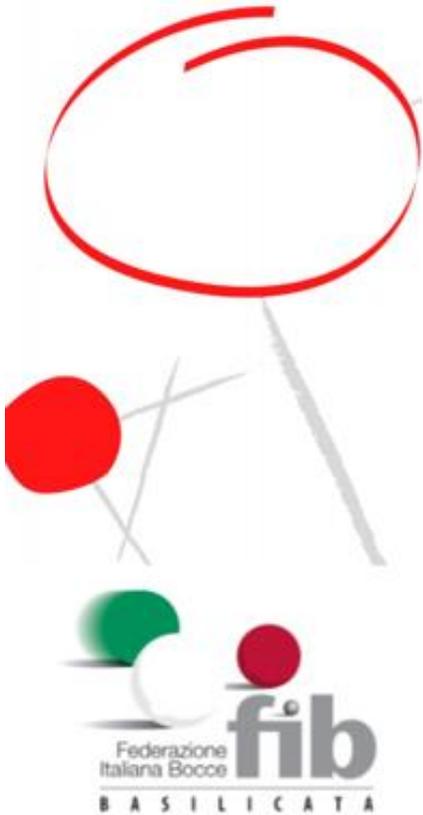
Norme per gli arbitri di partita

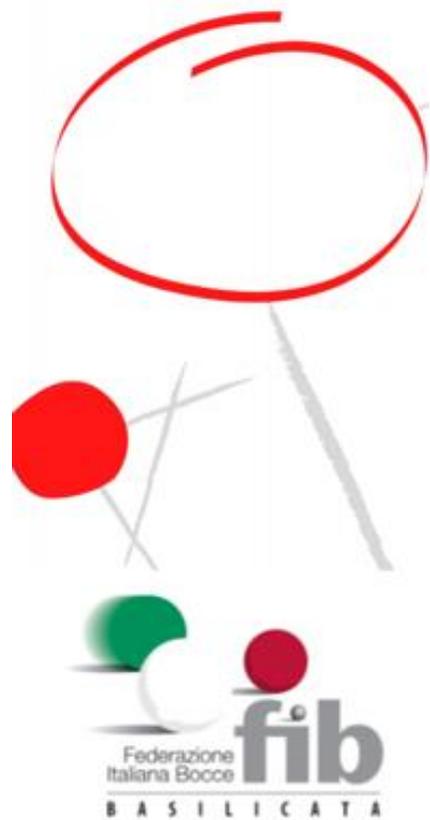
L'arbitro di partita ha il dovere di:

- controllare, prima dell'inizio della partita, le misure, gli attrezzi, le tavole perimetrali;
- possedere i cartellini **bianco** (per il richiamo), **giallo** (per l'ammonizione) e **rosso** (per l'espulsione);
- concedere prima dell'inizio della partita i tiri di prova previsti, che devono essere effettuati contemporaneamente dalle due formazioni;
- farsi sempre indicare, prima dell'inizio della partita di coppia o di terna, il capitano della formazione che sarà il solo autorizzato a dare risposta ai fini dell'applicazione della regola del vantaggio:
- concedere la regola del vantaggio nei casi previsti, attendere la risposta del capitano della formazione ed eseguirla;



- Consentire ad un giocatore che lo richiede di vedere il gioco da vicino;
(per un max di tre volte per ogni partita, o set)
- annullare le bocce nei casi previsti , non permettendo alcun intervento dei giocatori avversari;
- far intervenire, per sviste o distrazioni, il DdG o il Commissario di campo, se presenti alla fase di gioco;
- dichiarare al termine di ogni giocata il punteggio delle formazioni iniziando da quella che tira il pallino; al termine della partita dichiarare la formazione vincente;
- intervenire con prontezza e decisione su ogni controversia di gioco; eventuali contestazioni alla decisione arbitrale saranno risolte dal Commissario di campo ed infine, con decisione inappellabile dal DdG;
- tenere un atteggiamento sempre attento alle fasi di gioco, rispettare le esigenze dei giocatori e dare tutte le delucidazioni necessarie, anche se non richieste, allo scopo di rendere più agevole e spedito il gioco;





- chiedere in caso di dubbio, la rimisurazione del punto da parte del Commissario di campo a cui spetta la decisione definitiva;
- concedere alla formazione che deve giocare non più di 30 secondi per eseguire il tiro;
- essere dotato di tutti gli strumenti necessari per l'espletamento delle sue mansioni.

Prontuario sorteggio gare

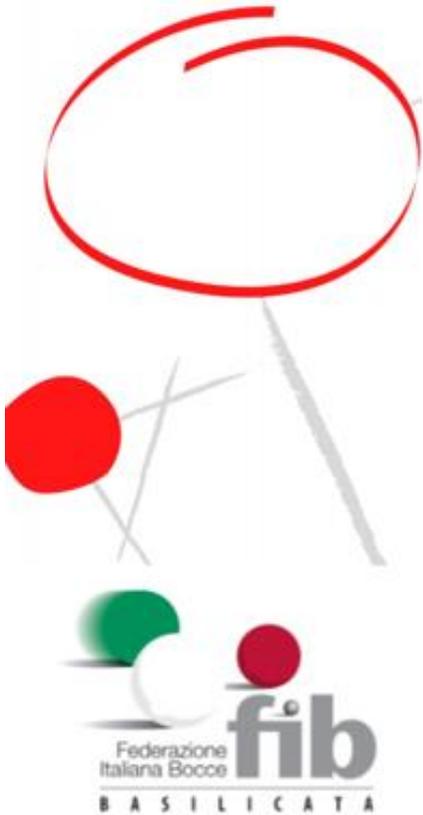
Le tabelle per quadri pari devono essere usate esclusivamente per il reinquadramento dei gironi eliminatori nei gironi finali

Si intende quadro pari quello che ha un numero di gironi uguale a
1-2-4-8-16-32-64-128 ecc...;

per quadro dispari tutti gli altri;

Si evidenzia che nelle gare a quadro dispari si deve operare la quadratura dei gironi con spareggi o con partite vinte. Gli spareggi devono essere disputati subito dopo la finale del girone eliminatorio (possono fare eccezione le gare serali), in campo neutro quando possibile, e per categoria.

A sorteggio effettuato non si possono inserire altre formazioni.



Istruzioni

1- Determinare il numero dei gironi della gara e di ciascuna categoria, così come risultanti dalle iscrizioni nel **WSM** dopo la scadenza del termine per le iscrizioni;

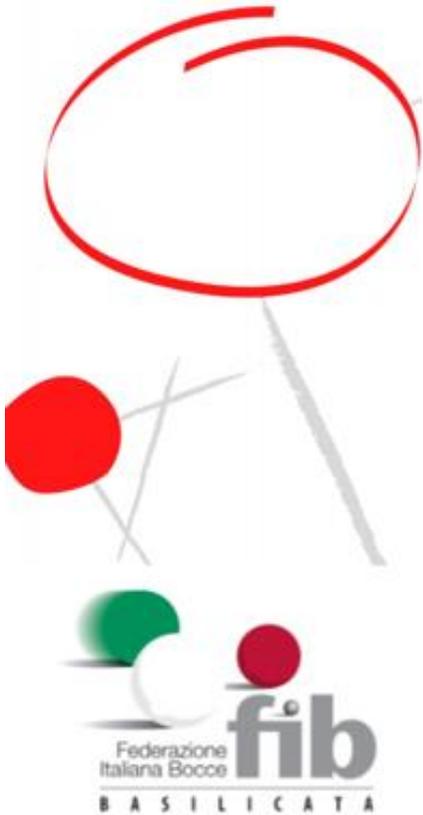
Il numero sarà dato dal rapporto tra il numero delle formazioni iscritte e 8, con l'arrotondamento del decimale all'unità superiore;

Esempio: 40 formazioni

$40 : 8 = 5$ gironi

44 formazioni

$44 : 8 = 5,5 = 6$ gironi

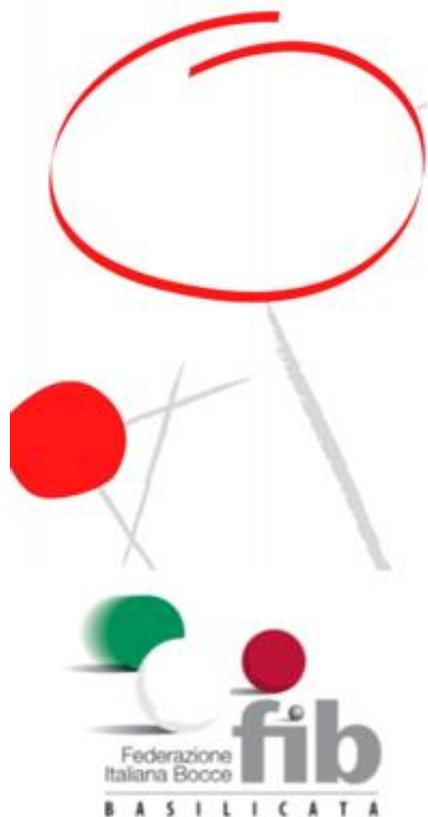


Definizione del quadro Gara.

Il numero totale dei gironi deve essere uguale a 1-2-4-8-16-32-64-128. In tutte le gare se il numero dei gironi supera il 75% del quadro gara inferiore, si applicherà il quadro pari superiore ai fini dell'inquadramento, del concorso di partecipazione e dell'attribuzione dei punti di categoria (promozione/retrocessione)

Esempio: $75\% \text{ di } 128 = 96$ $96 + 128 = 224$

Se le formazioni iscritte fossero in numero superiore a 224 il quadro gara verrà portato a 256 con eventuali partite vinte



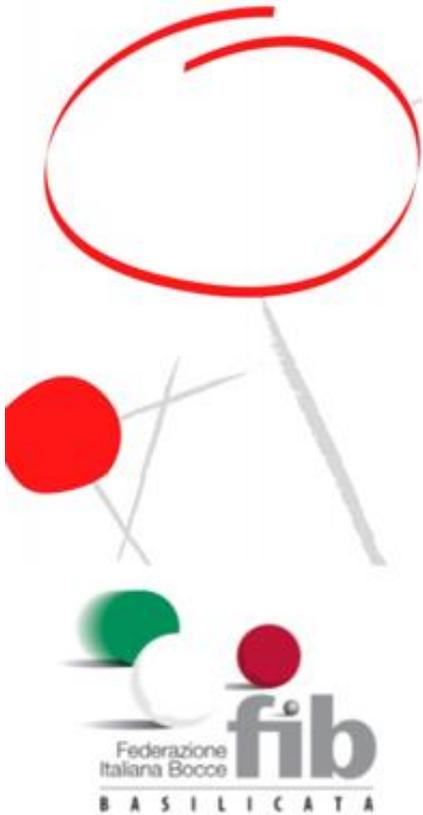
Quadro gara programmato pari o dispari

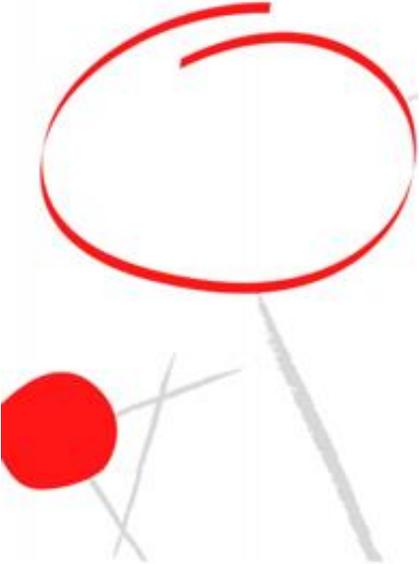
In caso di eccedenza di iscrizioni e nell'impossibilità di ampliare il quadro gara, si dovrà procedere al **livellamento** delle formazioni;

A tale livellamento provvede il DdG, secondo quanto previsto dalle Disposizioni Tecniche.

In caso di iscrizioni deficitarie, si dovrà operare con un numero inferiore di gironi, dando quarte partite vinte, e mantenendo il montepremi del quadro gara programmato.

Nei quadri dispari, dopo i necessari spareggi, che si ottengono con gli abbinamenti previsti nelle tabelle degli accoppiamenti del girone finale, i gironi saranno **reinquadrati su un quadro gara pari unico**





Quando gli spareggi da effettuare sono in numero inferiore a quelli previsti dalle tabelle, ne vanno sorteggiati tanti tra gli abbinamenti con numeri pari ed altrettanti tra quelli con numero dispari.

Esempio:

25 gironi da ridurre a 20;

Spareggi possibili: 1/17 2/18 3/19 4/20 5/21 6/22 7/23 8/24 9/25.

Due spareggi si sorteggeranno tra i pari e due si sorteggeranno tra i dispari ed il quinto sarà sorteggiato tra tutti gli altri abbinamenti rimasti.



Quadro di una gara provinciale o regionale
(festiva o prefestiva)

ATTENZIONE:

E' stata abrogata la «salvaguardia» della categoria.

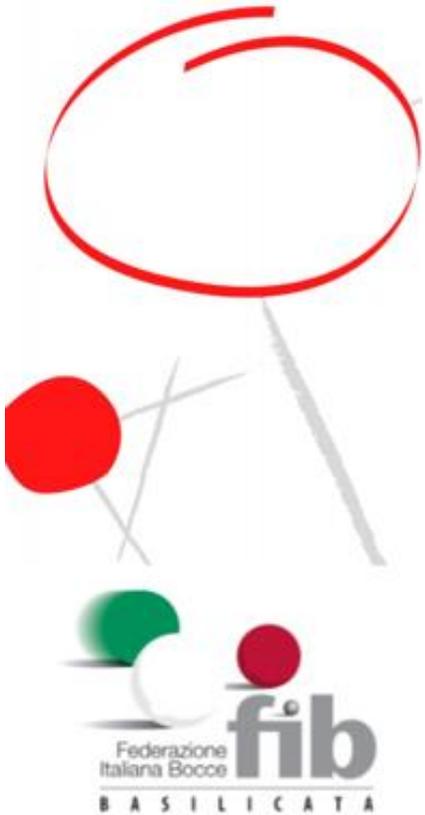
Cat. C nelle provinciali

Cat. B nelle regionali

Pertanto, in ogni gara

il reinquadramento del girone finale sarà sempre

A - B - C - D

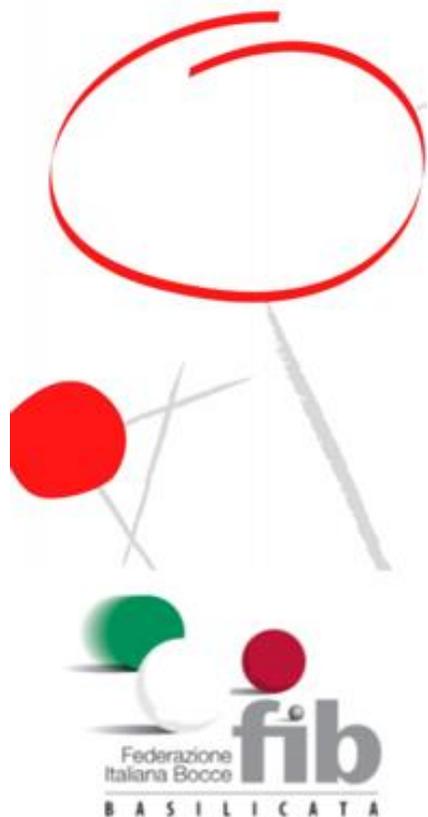


Gare Regionali o Provinciali con categorie divise fino al possibile, 3°, 4° partita

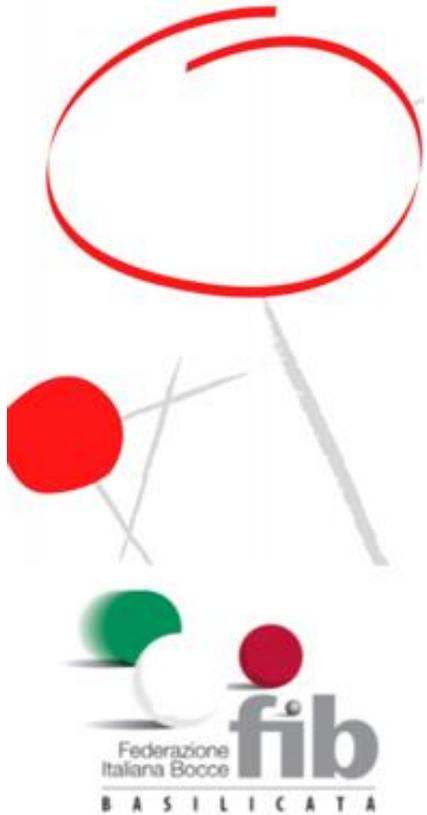
Non esistendo l'obbligo della salvaguardia di alcuna categoria, si farà in modo che queste ultime rimangano divise fino alla partita prevista, assegnando alle stesse, ove necessario, spareggi o quarte partite vinte in modo proporzionale.

Il numero dei gironi di ciascuna categoria si deve rendere multiplo di 2 nel caso di gare divise fino alla 4° partita, multiplo di 4 nel caso di gare divise fino alla 5° partita.

In caso di decimali uguali, si sorteggerà la categoria alla quale assegnarli.



Calcolo per l'assegnazione del numero dei gironi e degli spareggi



N. gironi categoria x quadro pari gara

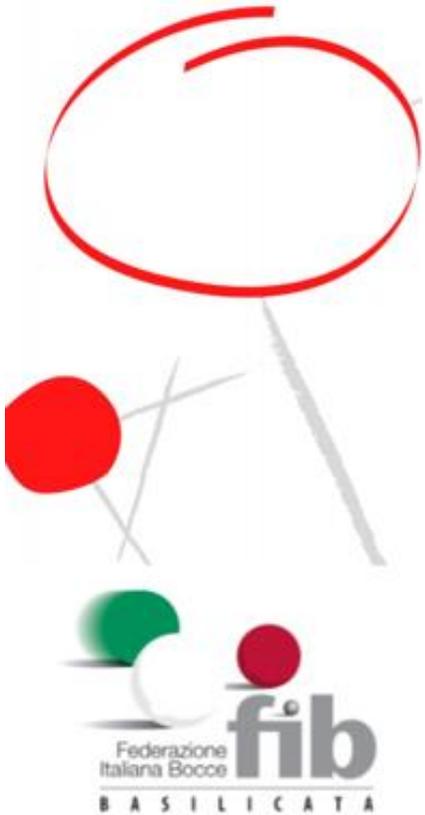
N. gironi totali gara

Impostare il quadro Campi

I campi da utilizzare dovranno essere quelli necessari messi a disposizione dal Comitato Provinciale (e/o Regionale)

Assegnare manualmente nella procedura wsm, **in funzione degli eventuali spareggi programmati**, i gironi ai bocciodromi ed assegnare, dopo averli sorteggiati manualmente, tutti gli altri gironi ai rimanenti bocciodromi disponibili.

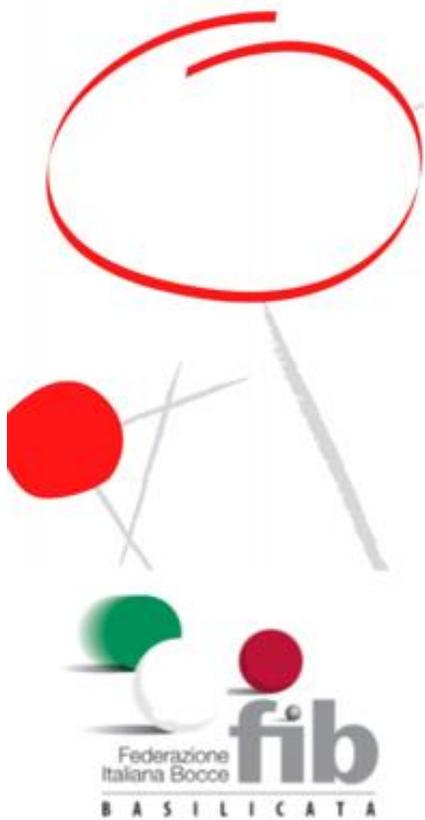
Operare il reinquadramento della fase finale su un quadro unico come da tabelle successive.



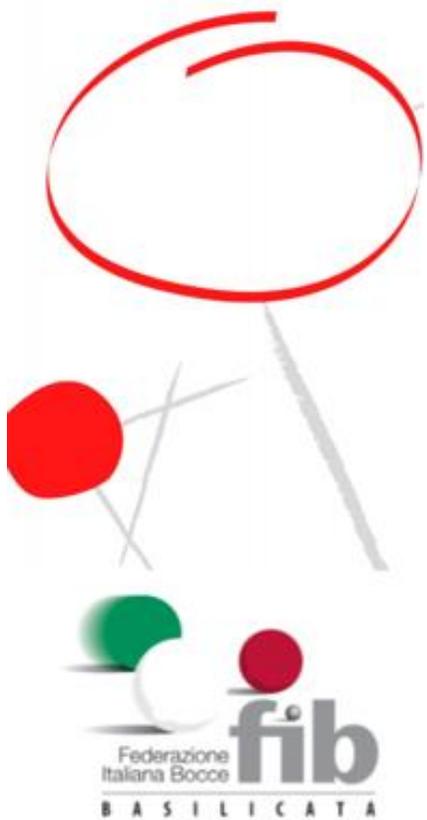
Tablelle per gli accoppiamenti dei gironi nella fase finale

Fino a 8 gironi (in alternativa):

3	2
7	6
1	4
5	8
2	1
6	5
4	3
8	7



Da 9 a 16 gironi



7	6
15	14
3	2
11	10
5	4
13	12
9	8
1	16

Automatizzazione del sorteggio con wsm

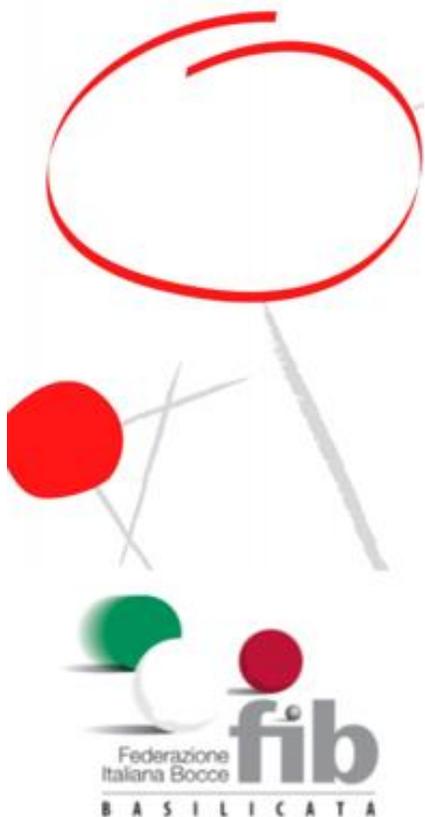
Determinati preliminarmente,

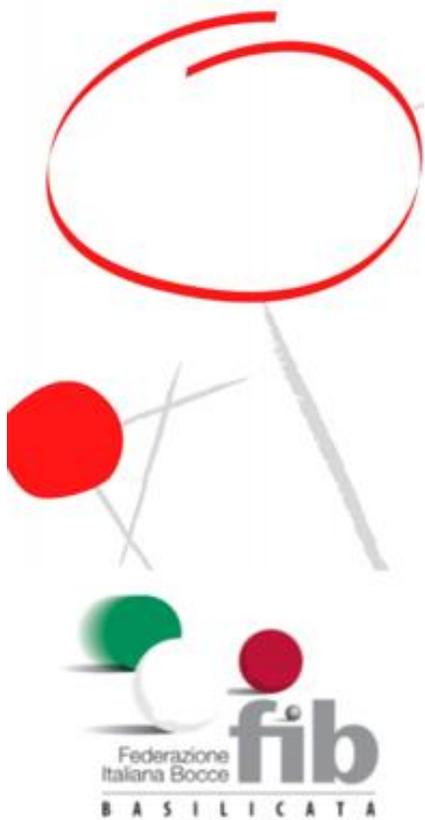
- reinquadramento del girone finale,
- numero di spareggi per categoria (a seconda di come è stata organizzata la gara: fino al possibile, fino alla 3° partita, ecc.),
- abbinamenti gironi/campi,

a tutte le altre operazioni del sorteggio ci viene in aiuto il **wsm** che sorteggerà i nominativi degli iscritti abbinandoli nella corretta posizione dei gironi eliminatori.

A sorteggio avvenuto, il **DdG** provvederà alla pubblicazione.

ATTENZIONE: sono state abrogate le posposizioni, pertanto ciò che esce dal sorteggio informatizzato non è più soggetto ad alcuna variazione.





Grazie per l'attenzione.

*Antonio Agata - Arbitro Nazionale A.I.A.B.
e Responsabile del Gruppo Arbitri Regionale Basilicata*