



PROGRAMMAZIONE UNIFICATA DELLE COMPETIZIONI DI BOCCIA a.s. 2022/2023

1.1 TEMPISTICHE DI ISCRIZIONE

Una volta ricevuta l'autorizzazione da FIB per la gara che si intende organizzare, la Società organizzatrice dovrà inviare una e-mail a tutte le Società del territorio nella quale avrà cura di illustrare l'evento nei suoi dettagli e di specificare la data in cui verrà inserito sul WSM.

Effettuando l'inserimento della gara nel WSM bisogna specificare il numero massimo degli atleti ammessi per ogni categoria (*valutazione da eseguire precedentemente con AIAB in base allo spazio a disposizione ed ai giorni di gara previsti*).

Le iscrizioni vengono quindi considerate ufficialmente aperte solo quando le gare saranno approvate dalla Federazione e correttamente caricate (quindi visibili) sul WSM.

Non appena la gara sarà disponibile sul WSM AIAB provvederà ad individuare il Delegato Tecnico che si occuperà sin da subito di gestire qualsiasi faccenda legata all'evento (iscrizioni, defezioni, piano gara, etc.) cercando di preservarne in ogni modo la validità e quindi l'attribuzione del punteggio di ranking.

Sarà possibile iscriversi fino alla mezzanotte del 21° giorno precedente alla gara (*esempio: se la competizione si svolge sabato 26 le iscrizioni chiudono alle 23.59 di sabato 5*).

Successivamente il Delegato Tecnico stilerà la lista dei partecipanti ed il piano gara che condividerà quanto prima con le Società coinvolte.

Qualora gli atleti iscritti dovessero superare il numero limite stabilito, verrà automaticamente istituita una lista d'attesa dalla quale attingere in caso di defezione.

1.2 CRITERI DI ASSEGNAZIONE SLOT

Con l'obiettivo di strutturare competizioni eque ed equilibrate, il Delegato Tecnico farà riferimento ai seguenti criteri per stabilire i nominativi degli atleti partecipanti:

1. Garantire la presenza di almeno 3 società partecipanti (per categoria)

2. Garantire alla Società organizzatrice la partecipazione dei propri atleti fino ad un massimo di $\frac{1}{3}$ del totale degli atleti (per ciascuna categoria, arrotondando per difetto → *vedi esempi*). Qualora il numero massimo degli atleti non venisse raggiunto la Società organizzatrice potrebbe riempire con i propri atleti gli slot liberi (→ *vedi esempi*).
3. Sulla base dell'ordine di iscrizione sul WSM (data ed ora) si garantisce ad ogni altra Società iscritta la partecipazione di almeno 1 atleta (rappresentatività), fino al raggiungimento del numero massimo degli atleti previsti per categoria.
Le Società che rimangono fuori restano in lista di attesa. Se a tutte le Società iscritte viene accordata la partecipazione di un atleta e rimangono degli slot liberi si ricomincia il giro di assegnazione slot per quelle Società che hanno iscritto più di un atleta della stessa categoria, sempre considerando l'ordine di iscrizione (escludendo la Società organizzatrice che ha già ricevuto $\frac{1}{3}$ degli slot totali).

Esempio n° 1:

MAX 9 atleti

Società iscritte 9

Società organizzatrice 3 atleti

6 società con 1 atleti

2 società in lista d'attesa

Esempio n° 2:

MAX 9 atleti

Società iscritte 4

Società organizzatrice 3 atleti

3 società con 2 atleti ciascuna

(tutti partecipano)

Esempio n° 3:

MAX 10 atleti

Società iscritte 5

Società organizzatrice 3 atleti (+2 in lista d'attesa)

4 Società con 1 atleta

* Se 2 società di quelle partecipanti avessero un secondo atleta verrebbero assegnati loro i 2 slot liberi

*Se le Società partecipanti avessero un solo atleta iscritto, i 2 slot liberi verrebbero assegnati ai 2 atleti della Società organizzatrice in lista d'attesa

L'ordine di iscrizione degli atleti effettuato dalle Società sul WSM sarà quello seguito dal Delegato Tecnico per assegnare gli slot di partecipazione all'evento.

Per l'anno 2022/2023 qualora le Società delle Isole si iscrivessero ad una gara, verrà agevolata loro la partecipazione di tutti atleti iscritti, compatibilmente al numero di atleti iscritti nelle categorie di interesse.

Sarà il Delegato Tecnico a valutare e prendere in gestione le singole casistiche.



1.3 PIANO GARA

3 ATLETI iscritti:

1 GIRONE unico all'italiana
3 turni di partite

4 ATLETI iscritti:

1 GIRONE unico all'italiana
3 turni di partite

5 ATLETI iscritti:

1 GIRONE unico all'italiana
5 turni di partite

6 ATLETI iscritti:

2 GIRONI da 3 atleti
(Passano i primi 2 di ogni girone)

SEMIFINALI 1° del girone A contro 2° del girone B
 1° del girone B contro 2° del girone A
FINALI 1°- 2° posto 3°- 4° posto
5 turni di partite

7 ATLETI iscritti:

2 GIRONI:
1 girone da 4 atleti
1 girone da 3 atleti
(Passano i primi 2 di ogni girone)

SEMIFINALI 1° del girone A contro 2° del girone B
 1° del girone B contro 2° del girone A
FINALI 1°- 2° posto 3°- 4° posto
5 turni di partite



8 ATLETI iscritti:

2 GIRONI da 4 atleti

(Passano i primi 2 del girone)

SEMIFINALI 1° del girone A contro 2° del girone B

1° del girone B contro 2° del girone A

FINALI 1°- 2° posto 3°- 4° posto

5 turni di partite

9 ATLETI iscritti:

3 GIRONI da 3 atleti

(Passano direttamente alla semifinale il 1° del girone A ed il 1° del girone B.

Il 1° del girone C si scontra con il 2° del girone B, il 2° del girone A si scontra con il 2° del girone C)

PLAYOFF 1) 1° del girone C contro 2° del girone B

2) 2° del girone A contro 2° del girone C

SEMIFINALI 1° del girone A contro vincitore del *playoff 1*

1° del girone B contro vincitore del *playoff 2*

FINALI 1°- 2° posto 3°- 4° posto

6 turni di partite

10 ATLETI iscritti:

3 GIRONI:

1 girone da 4 atleti

2 gironi da 3 atleti

(Passano direttamente alla semifinale il 1° del girone A ed il 1° del girone B.

Il 1° del girone C si scontra con il 2° del girone B, il 2° del girone A si scontra con il 2° del girone C)

PLAYOFF 1) 1° del girone C contro 2° del girone B

2) 2° del girone A contro 2° del girone C

SEMIFINALI 1° del girone A contro vincitore del *playoff 1*

1° del girone B contro vincitore del *playoff 2*

FINALI 1°- 2° posto 3°- 4° posto

6 turni di partite



11 ATLETI iscritti:

3 GIRONI:

2 gironi da 4 atleti

1 girone da 3 atleti

(Passano direttamente alla semifinale il 1° del girone A ed il 1° del girone B.

Il 1° del girone C si scontra con il 2° del girone B, il 2° del girone A si scontra con il 2° del girone C)

PLAYOFF	1) 1° del girone C contro 2° del girone B
	2) 2° del girone A contro 2° del girone C
SEMIFINALI	1° del girone A contro vincitore del <i>playoff 1</i>
	1° del girone B contro vincitore del <i>playoff 2</i>
FINALI	1°- 2° posto 3°- 4° posto
6 turni di partite	

12 ATLETI iscritti:

4 GIRONI da 3 atleti

(Passano i primi 2 di ogni girone)

QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
1° girone A contro 2° girone C = vincitore E	vincitore E contro vincitore F	I vincitori finale 1°/2° posto
1° girone D contro 2° girone B = vincitore F		
1° girone B contro 2° girone D = vincitore G	vincitore G contro vincitore H	I perdenti finale 3°/4° posto
1° girone C contro 2° girone A = vincitore H		

6 turni di partite

13 ATLETI iscritti:

4 GIRONI:

1 girone da 4 atleti

3 gironi da 3 atleti

(Passano i primi due di ogni girone)

QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
1° girone A contro 2° girone C = vincitore E	vincitore E contro vincitore F	I vincitori finale 1°/2° posto
1° girone D contro 2° girone B = vincitore F		
1° girone B contro 2° girone D = vincitore G	vincitore G contro vincitore H	I perdenti finale 3°/4° posto
1° girone C contro 2° girone A = vincitore H		

6 turni di partite



14 ATLETI iscritti:

4 GIRONI:

2 gironi da 4 atleti

2 gironi da 3 atleti

(Passano i primi due di ogni girone)

QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
1° girone A contro 2° girone C = vincitore E	vincitore E contro vincitore F	I vincitori finale 1°/2° posto
1° girone D contro 2° girone B = vincitore F		
1° girone B contro 2° girone D = vincitore G	vincitore G contro vincitore H	I perdenti finale 3°/4° posto
1° girone C contro 2° girone A = vincitore H		

6 turni di partite

15 ATLETI iscritti:

4 GIRONI:

3 gironi da 4 atleti

1 gironi da 3 atleti

(Passano i primi due di ogni girone)

QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
1° girone A contro 2° girone C = vincitore E	vincitore E contro vincitore F	I vincitori finale 1°/2° posto
1° girone D contro 2° girone B = vincitore F		
1° girone B contro 2° girone D = vincitore G	vincitore G contro vincitore H	I perdenti finale 3°/4° posto
1° girone C contro 2° girone A = vincitore H		

6 turni di partite

16 ATLETI iscritti:

4 GIRONI da 4 atleti

(Passano i primi due di ogni girone)

QUARTI DI FINALE	SEMIFINALI	FINALI
1° girone A contro 2° girone C = vincitore E	vincitore E contro vincitore F	I vincitori finale 1°/2° posto
1° girone D contro 2° girone B = vincitore F		
1° girone B contro 2° girone D = vincitore G	vincitore G contro vincitore H	I perdenti finale 3°/4° posto
1° girone C contro 2° girone A = vincitore H		

6 turni di partite



Classifica interna girone

Serve per determinare il passaggio di fase di gara:

- 1) Numero vittorie
- 2) Scontro diretto
- 3) Differenza bocce: bocce a favore meno bocce contro
- 4) Numero bocce a favore (in caso di differenza bocce uguale)

Tempi di gioco per turno

BC1: 60 minuti

BC2: 50 minuti

BC3: 70 minuti

BC4: 50 minuti

BC5: 50 minuti

1.4 ASSEGNAZIONE GIRONI

L'assegnazione ai gironi di gara avverrà per suddivisione a fasce in base al ranking nazionale.

Esempio:

9 atleti partecipanti vengono suddivisi in 3 fasce da 3 atleti

FASCIA X: 1° - 2° - 3° (n°1 girone A – n°2 girone B – n°3 girone C)

FASCIA Y: 4° - 5° - 6° a sorteggio (A – B – C)

FASCIA Z: 7° - 8° - 9° a sorteggio (A – B – C)

Nel caso di atleti senza punteggio di ranking si procede al sorteggio del numero di pettorale PRIMA del sorteggio a fasce.

Nel caso in cui due atleti della stessa categoria si presentassero alla competizione con lo stesso punteggio di ranking, l'atleta più giovane figurerebbe come il più alto in classifica.

Nel caso in cui atleti della stessa Società venissero assegnati allo stesso girone tale partita verrebbe giocata per prima (come da regolamento BisFed).

Nel caso in cui 3 atleti della stessa Società venissero assegnati allo stesso girone verrebbe scambiato l'ultimo sorteggiato con l'ultimo sorteggiato del girone successivo.



Esempio:

GIRONE A (da 3): 3 atleti Superhably

L'ultimo atleta sorteggiato del GIORNE A viene scambiato con l'ultimo atleta sorteggiato del GIRONE B (quindi: $A \rightarrow B$ $B \rightarrow C$ $C \rightarrow A$)

In caso di defezione dell'ultimo momento (il giorno prima o due giorni prima della gara) gli ultimi atleti del ranking dell'evento andrebbero a sostituire gli atleti mancanti.

Esempio: 11 atleti partecipanti

GIRONI A B C

Fascia 1: 101 – 102 – 103

Fascia 2: 106 – 105 – 104

Fascia 3: 108 – 109 – 107

Fascia 4: 111 – 110

Se mancassero il 105 ed il 107 il girone B rimarrebbe invariato (3 atleti invece di 4) mentre il 111 andrebbe al posto del 107. → 3 gironi da 3 anziché due gironi da 4 e uno da 3.

Se in caso di defezione dell'ultimo momento (il giorno prima o due giorni prima della gara) dovesse cambiare il numero dei gironi, il Delegato Tecnico procederebbe ad un nuovo sorteggio (in via telematica con Società partecipanti)

In caso un atleta non si presentasse il giorno della partita perderebbe tutte le partite a tavolino (con il punteggio più alto del suo girone).

1.5 CONTROLLO MATERIALE

Bocce

Come da regolamento le bocce saranno controllate in Camera di Chiamata a seguito del lancio della moneta.

Al fine di garantire un controllo delle bocce nel rispetto dei tempi della Camera di Chiamata, la Federazione provvederà alla distribuzione di extra kit di controllo bocce alle società di riferimento sul territorio. Queste ultime avranno il compito di portare i kit alle competizioni che avranno luogo nei loro territori ed alle quali parteciperanno.



Attrezzatura

Verrà controllata in Camera di Chiamata. Una volta certificata la validità dell'attrezzatura, verrà rilasciato un adesivo FIB/AIAB da attaccare su ogni oggetto preso in esame (carrozzina, rampa in tutte le sue parti, puntatore).

Tale adesivo rimarrà valido per tutto l'anno sportivo 2022/2023, a meno che l'attrezzatura non cambi. Questo significa che un atleta alla sua seconda competizione del 2023 non avrà bisogno di sottoporsi nuovamente al controllo dell'attrezzatura (ad eccezione delle bocce che vengono controllate ad ogni partita) a patto che mostri gli adesivi (in buono stato) applicati a tutto il suo equipaggiamento sportivo.

Come da regolamento ulteriori controlli a sorpresa possono essere effettuati dall'Arbitro / Capo Arbitro in qualsiasi momento dell'evento.

1.6 INVIO RISULTATI COMPETIZIONI

Sarà compito del Delegato Tecnico inviare ad AIAB entro lunedì della settimana successiva all'evento:

- i risultati completi della competizione in ogni sua fase
- la classifica finale della competizione per categoria con tanto di punteggio di ranking acquisito (punteggio partecipazione, punteggio vittorie, punteggio passaggio fase di gara, punteggio classifica finale)

AIAB a sua volta, dopo aver verificato la correttezza dei dati, li invierà alla Federazione ed alla parte tecnica entro il mercoledì ore 12,00.

Ciò permetterà l'aggiornamento del ranking nazionale entro giovedì a mezzogiorno.

1.7 REGOLAMENTO DI RIFERIMENTO

Il Regolamento applicato a tutte le competizioni ufficiali sarà “BISFed International Boccia Rules 2021-2024 – v1.1”, fatta eccezione per i seguenti punti:

- 3.1, 3.2, 3.3
 - Divisione di genere nelle competizioni individuali, a coppie e squadre → non verrà applicata (ma incoraggiata la rappresentanza di entrambi i generi in coppie e squadre)

- Possibilità di avere una sostituzione nelle competizioni a coppie e squadre → è consentita (non obbligatoria) la presenza di un atleta di riserva solo se all'interno della coppia o della squadra è presente un'atleta femmina (atleta "titolare" o di "riserva") e solo se l'atleta sostituto giocherà almeno 2 parziali in ogni partita.

- 4 Controllo attrezzatura → i controlli di tutta l'attrezzatura non verranno effettuati prima dell'inizio della competizione bensì in Camera di Chiamata, allo scopo di garantire un rapido svolgimento della giornata di gara.