



## PREMESSA

### CONTROLLI PREVENTIVI

**Designazione arbitrale A.I.A.B. ricevuta da:**

- Designatore Nazionale A.I.A.B. per manifestazioni a carattere Nazionale
- Coordinatore Regionale A.I.A.B. per manifestazioni a carattere Regionale
- Coordinatore Provinciale A.I.A.B. (ove presente) per manifestazioni a carattere Provinciale

**Nulla Osta rilasciato dall'organo competente:**

- F.I.B. Nazionale per manifestazioni a carattere Nazionale
- F.I.B. Regionale per manifestazioni a carattere Regionale
- F.I.B. Provinciale per manifestazioni a carattere Provinciale

### Manifesto gara

**Inserimento della gara nel WSM** (l'utilizzo del WSM è OBBLIGATORIO per qualsiasi competizione);

**Controllare** sul WSM il giorno della chiusura delle iscrizioni e le caratteristiche della gara (imposta, divisa fino al possibile o fino alla terza partita, etc.);

**Informarsi**, tramite il proprio Coordinatore, del giorno e dell'ora del sorteggio **il quale dovrà essere effettuato cinque giorni prima della gara**. Da tener presente che eventuali livellamenti, cambi di categoria, eventuali autorizzazioni da parte dell'Organo competente della manifestazione, dovranno essere fatti entro le ore 12:00 del martedì antecedente la gara, **ovvero entro le ore 12:00 del quinto giorno antecedente l'evento, salve le eccezioni previste e normate diversamente**.

### INTERLOCUTORI DEL DIRETTORE DI GARA

- Il Responsabile Tecnico/Arbitrale dell'A.I.A.B. o il Responsabile di Specialità per le Manifestazioni di Alto Livello
- Il Responsabile della Tecnica Nazionale per le Gare Nazionali di Alto Livello
- Il Responsabile della Tecnica Regionale per le gare a carattere Nazionale Sport per tutti, gare Regionali e Provinciali
- Il Designatore o il Coordinatore Regionale/Provinciale
- Il Delegato Provinciale
- Il Presidente della Società Organizzatrice

### ISCRIZIONI REGOLARI DEGLI ATLETI

Sono tutte quelle iscrizioni ricevute entro la scadenza indicata sul WSM e per cui è stato effettuato il pagamento verificato direttamente dal sistema.

**Le iscrizioni devono essere SEMPRE TUTTE ACCETTATE fino alla loro chiusura. Non è mai possibile chiuderle anticipatamente.**

### ISCRIZIONI IRREGOLARI DEGLI ATLETI

Sono tutte quelle iscrizioni inserite nel WSM ma che non sono state perfezionate tramite il pagamento della quota prevista. Il sistema non ne terrà conto ai fini del sorteggio.

**A SORTEGGIO EFFETTUATO E PUBBLICATO NON E' POSSIBILE FARE ALCUNA OPERAZIONE O MODIFICA SUL SORTEGGIO STESSO MA SOLO IN CASI ECCEZIONALI O AD ERRORI RISCONTRATI CHE VANNO IN CONTRASTO CON LE DISPOSIZIONI TECNICHE/ARBITRALI. EVENTUALI AUTORIZZAZIONI ALL'ANNULLAMENTO DEL SORTEGGIO O MODIFICHE SULLO STESSO DOVRANNO SEMPRE ESSERE VERIFICATI E AUTORIZZATI DALL'ORGANO COMPETENTE. TALE DISPOSIZIONE VALE SOLO PER LE GARE SENIORES.**



## GIRONI ELIMINATORI DI UNA GARA

possono essere composti da:

**MAX 6 atleti per i gironi a TERZINA** (numero minimo di atleti per girone in fase di sorteggio = 4).

Nella fase eliminatoria dei gironi a terzina, ciascun concorrente giocherà almeno due partite. Non vi sarà quindi l'eliminazione diretta.

**MAX 8 atleti per i gironi TRADIZIONALI (A QUARTINE)** (numero minimo di atleti per girone in fase di sorteggio = 5).

Nella fase eliminatoria dei gironi tradizionali vige il sistema dell'eliminazione diretta.

### GIRONI A TERZINA – 6 FORMAZIONI

**Federazione Italiana Bocce**

Stato:  Data Gara:

Via Vitorchiano, 112118  
00198 Roma  
arbitri@fib.it

1° G.P. Città di Perviceto -  
Tipo Gara:  Specialità:

Gara nazionale ☐ Individuale ☐

Comitato di:  Società Organizzatrice:  Telefono:

BOLOGNA  PERCETANA

Sorteggi per Formazioni N°:  Girone N°:  Categoria:

23  1  UTE

Campi della Società:  Stadio:  Alta via:

BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA - Num Civico (Bologna)  1210219  99 99

In caso di pioggia

Formazione	Società e Comitato	Col.	Cartolina N°
A	BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA	1	1
B	BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA	2	2
C	BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA	3	3
D	BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA	4	4
E	BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA	5	5
F	BOCCIFILA ITALIA NUOVA AUTOSCALA	6	6

eventuali tiri al pallino

Finali 5 12/10/2019 Alle Ore: 14:00 Presso: ASD BOCCIFILA PERCETANA - Num Civico

Comitato di Campo:  Termina Ore:  Direttore di Gara:

### GIRONE A QUARTINE – 8 FORMAZIONI

**Federazione Italiana Bocce**

Stato:  Data Gara:

Via Vitorchiano, 112118  
00198 Roma  
arbitri@fib.it

1° TROFEO IL PICCOLO FORNO -  
Tipo Gara:  Specialità:

Gara regionale ☐ Coppia ☐

Comitato di:  Società Organizzatrice:  Telefono:

PESARO-URBINO  LUCERZIA

Sorteggi per Formazioni N°:  Girone N°:  Categoria:

55  1  A

Campi della Società:  Stadio:  Alta via:

LUCERZIA BOCCIFILA - CIO BOCC. CIRC. KENNEDY 92 Num Civico (Lucerzia)  0510219  20 20

In caso di pioggia

Formazione	Società e Comitato	Col.	Cartolina N°
A	RAND01927 - BOCCIFILA BAR CARDELLI A.S.D. F.n° 54	A	701471
B	RPU000025 - FOSSOMBRONE OKOS BOCC ASD F.n° 46	A	472168
C	RAND00019 - BOCCIFILA SERA DE F.n° 74	A	747137
D	RPU000029 - MAROTTA BOCC. A.S.D. F.n° 17	A	818902
E	RPU000057 - METAURENSE BOCC. ASD F.n° 87	A	414016
F	RPU000092 - S. CRISTOFORO BOCC. ASD F.n° 54	A	831868
G	RPU000049 - LUCERZIA BOCCIFILA F.n° 1	A	479221
H	RPU000095 - COLBORDOLO COM. BOCC. F.n° 32	A	384913

eventuali tiri al pallino

Spiegazione con 3 gironi 5 5 05/10/2019 Alle Ore: 14:00 Presso: LUCERZIA BOCCIFILA (Cartolina)  
Quarta Partita 5 05/10/2019 Alle Ore: 14:30 Presso: LUCERZIA BOCCIFILA - CIO BOCC. CIRC. KENNEDY 92 (Cartolina)  
Finale 5 05/10/2019 Alle Ore: Subito Presso: LUCERZIA BOCCIFILA - CIO BOCC. CIRC. KENNEDY 92 Num Civico

Comitato di Campo:  Termina Ore:  Direttore di Gara:



## LIVELLAMENTO DELLE FORMAZIONI

Con le attuali tabelle montepremi (nei casi in cui sono applicabili), in caso di formazioni eccedenti il quadro gara, è possibile non operare alcun livellamento ma, in accordo con l'organo territoriale competente, le società organizzatrici potranno procedere ad una redistribuzione del montepremi, mantenendo inalterata la quota al vincitore di girone e rivedendo al ribasso gli altri contributi di partecipazione per quanto necessario. Alla società organizzatrice dovrà essere in ogni caso garantito il cosiddetto costo zero.

Nel caso in cui sarà ritenuto necessario ridurre le formazioni iscritte regolarmente alla gara e il Settore Tecnico che ha rilasciato il Nulla Osta non autorizzi l'ampliamento del quadro gara, oppure vi sia la necessità di ridurre il numero di iscrizioni (per motivi economici, di impiantistica carente, ecc.), il Direttore di Gara, unitamente all'Organo Tecnico competente, dovrà operare il livellamento delle formazioni eccedenti.

Il livellamento dovrà essere operato in primo luogo depennando, per ogni singola categoria, il numero di formazioni eccedenti per rendere il numero di formazioni divisibili per 8.

### Esempi:

**a) 26 iscritti in cat. B → 3 gironi = 24 formazioni → effettuerò 2 depennamenti.**

**Il depennamento dovrà iniziare dall'ultima formazione iscritta della Società più rappresentata nella categoria presa in considerazione.**

**b) 6 iscritti in cat. B per la Società «X» - 3 iscritti in cat. B per la Società «Y» - 4 iscritti in cat. B per la Società «Z». Le Società X/Y/Z sono quelle con più iscritti in cat. B e si devono depennare 3 formazioni.**

Nell'esempio indicato, il depennamento inizierà dalle ultime due formazioni iscritte della Società «X», alla quale rimarranno 4 formazioni iscritte. Per effettuare il terzo depennamento si procederà a togliere l'ultima formazione iscritta della Società «Z». Quindi rimarranno: 4 iscritti della Società X, 3 iscritti della Società Y e 3 iscritti della Società Z.

Stabilito il numero delle formazioni da depennare, onde garantire la rappresentatività societaria, si dovranno ridurre, in modo equo, prima quelle delle società con il numero più elevato di formazioni iscritte indipendentemente dalla loro provenienza, salvaguardando le società presenti con un'unica formazione. Fanno eccezione le iscrizioni dei giocatori Under 15, Under 18 che non possono essere depennate.

Il depennamento delle formazioni dalle iscrizioni di ciascuna Società partecipante, secondo i criteri appena illustrati, deve essere effettuato tenendo conto della maggior data di pagamento (ossia l'ultima formazione iscritta in ordine temporale) presente nell'elenco iscrizioni sul WSM della società interessata e, successivamente, se è il caso, il maggior numero progressivo d'iscrizione sempre all'interno dello stesso elenco.

### Esempi:

**Nel caso bisogna eseguire un solo depennamento, se due o più società hanno lo stesso numero "più elevato" di iscrizioni, si sorteggerà la società alla quale escludere la formazione**

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' X 7: →  $7 - 1 = 6$  (per sorteggio tra le società X e Y)

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' Y 7: →  $7 - 0 = 7$

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' Z 3: →  $3 - 0 = 3$



Qualora il numero delle formazioni iscritte di una società, dopo il livellamento, raggiunga la parità con quello di una o più (altre) società, l'eventuale ulteriore depennamento dovrà essere effettuato selezionando formazioni di società diverse dalla prima alla quale ne sono già state eliminate.

#### N. 2 DEPENNAMENTI:

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' X  $9 \rightarrow 9 - 1 = 8 \rightarrow 8 - 0 = 8$

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' Y  $8 \rightarrow 8 - 0 = 8 \rightarrow 8 - 1 = 7$

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' Z  $7 \rightarrow 7 - 0 = 7 \rightarrow 7 - 0 = 7$

**NO**

$$9 - 1 = 8 \rightarrow 8 - 1 = 7$$

$$8 - 0 = 8 \rightarrow 8 - 0 = 8$$

$$7 - 0 = 7 \rightarrow 7 - 0 = 7$$

nè per ordine temporale né per sorteggio

#### N. 4 DEPENNAMENTI:

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' X  $9 \rightarrow 9 - 2 = 7 \rightarrow 7 - 0 = 7 \rightarrow 7 - 1 = 6$

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' Y  $7 \rightarrow 7 - 0 = 7 \rightarrow 7 - 1 = 6 \rightarrow 6 - 0 = 6$

FORMAZIONI ISCRITTE SOCIETA' Z  $4 \rightarrow 4 - 0 = 4 \rightarrow 4 - 0 = 4 \rightarrow 4 - 0 = 4$

L'elenco delle formazioni depennate dovrà essere conservato agli atti dal Direttore di Gara.

Mai operare in modo che le formazioni di una società vengano portate ad un numero inferiore a quello di un'altra società che inizialmente aveva meno formazioni iscritte.

**NOTA:** Se le formazioni di una categoria iscritte regolarmente alla gara sono inferiori a 5, o queste vengono depennate oppure passano alla categoria superiore ove possibile.

Se le formazioni di una categoria iscritte regolarmente alla gara sono 9, si dovrà procedere al livellamento per levarne una.

**QUESTO PERCHE' IL WSM NON PERMETTE DI FARE IL SORTEGGIO SE NEL GIRONE ELIMINATORIO LE FORMAZIONI ISCRITTE SONO MENO DI 5.**



## QUADRO GARA - DEFINIZIONE

- **Per QUADRO GARA** si intende l'insieme complessivo dei gironi eliminatori che compongono una gara, comprendendo tutte le categorie.  
Nel caso in cui una gara preveda delle finali separate, una per ogni categoria, allora il quadro non sarà unico ma ogni categoria avrà il proprio quadro gara.
- **Per «DEFINIZIONE DEL QUADRO GARA»** si intende la decisione dell'Arbitro, in base alle vigenti normative, in merito al quadro gara da prendere in considerazione per la disputa della gara. **Quando il numero delle iscrizioni supera il 75% il quadro gara pari inferiore, si applicherà il quadro gara pari immediatamente superiore, altrimenti spareggi. Previa autorizzazione dell'Organo Tecnico competente la società che organizza la gara può decidere di non fare effettuare gli spareggi anche se non viene superata la soglia del 75% delle formazioni iscritte, assumendosi l'onere di eventuali perdite economiche dovute all'ampliamento del quadro gara. Il Direttore di Gara, prima di effettuare il sorteggio, dovrà inoltrare richiesta al WSM per farsi abilitare a tale eventualità.**

### QUADRO GARA PARI

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

### QUADRO GARA DISPARI

Si intende per **quadro gara dispari** un quadro gara **non pari**

**Per poter arrivare ad un quadro finale pari, dovrà essere effettuata la quadratura dei gironi o con spareggi o con partite vinte.**

*Gli spareggi, per categoria, devono essere disputati subito dopo la finale del girone eliminatorio (possono fare eccezione le gare serali) e su corsia neutra quando possibile.*

**Per definire, quindi, se il quadro gara è pari o dispari, va calcolato il numero di gironi per ogni categoria.**

Esempio: cat. A = 32 iscritti : 8 = 4 gironi di cat. A  
 cat. B = 16 iscritti : 8 = 2 gironi di cat. B  
 cat. C = 16 iscritti : 8 = 2 gironi di cat. C  
 Totale: 64 iscritti : 8 = 8 gironi di finale (QUADRO PARI) } **si procederà con il reinquadramento del girone finale**

3	A
1	A
2	A
4	A
1	B
2	B
1	C
2	C

Esempio: cat. A = 30 iscritti : 8 = 4 gironi di cat. A  
 cat. B = 30 iscritti : 8 = 4 gironi di cat. B  
 cat. C = 53 iscritti : 8 = 7 gironi di cat. C  
 Totale: 113 iscritti : 8 = 15 gironi di finale (QUADRO DISPARI) } **si assegna una partita vinta alla Cat. C**

3	A	3	C
1	A	7	C
2	A	1	C
4	A	5	C
3	B	2	C
1	B	6	C
2	B	4	C
4	B	8X	C



## REINQUADRAMENTO FINALE DELLA GARA

Il quadro finale di una gara varia a seconda del tipo di manifestazione richiesta dalla Società organizzatrice ed autorizzata dall'Organo Tecnico competente secondo la tipologia di gara. Il tipo di gara è indicato nel WSM e nel manifesto gara.

**PRENDIAMO IN ESAME I REINQUADRAMENTI DELLE GARE PIU' COMUNI:**

### GARE DIVISE FINO AL POSSIBILE

Gare in cui i giocatori si incontreranno fino al possibile con **formazioni** della stessa categoria.

### GARE DIVISE FINO ALLA TERZA PARTITA

Gare in cui i giocatori si incontreranno fino alla terza partita con **formazioni** della stessa categoria.

Per creare il quadro finale di una gara vanno utilizzate le tabelle sotto riportate e si dovranno mantenere, nel limite del possibile, gli accoppiamenti naturali previsti in dette tabelle.

Fino a 8 gironi		
1	In alternativa 1	
3		2
7		6
1		4
5		8
2		1
6		5
4		3
8		7

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

da 17 a 32 gironi			
1	2	3	4
9	7	6	20
25	23	22	4
1	15	14	28
17	31	30	12
5	3	2	24
21	19	18	8
13	11	26	16
29	27	10	32

### da 33 a 64 gironi

1	2	3	4	5	6	7	8
17	45	43	39	18	46	44	40
49	13	11	7	50	14	12	8
1	61	59	55	2	62	60	56
33	29	27	23	34	30	28	24
9	5	3	47	10	6	4	48
41	37	35	15	42	38	36	16
57	53	51	31	58	54	52	32
25	21	19	63	26	22	20	64

Esempi per l'utilizzo della seconda colonna (**in alternativa alla prima**) per l'inquadramento fino a 8 gironi di finale in relazione al numero delle formazioni delle categorie iscritte in modo da avere gli accoppiamenti naturali come da tabella e massima distanza:

**Esempio 1) Cat. A n. 3 formazioni** – Cat. B n. 3 formazioni - **Cat. C n. 2 formazioni**

NO		SI	
3	A	3	A
1	A	1	A
2	A	2	A
3	B	2	B
1	B	1	B
2	B	3	B
1	C	1	C
2	C	2	C

**Esempio 2) Cat. A n. 5 formazioni** – Cat. B n. 3 formazioni - **Cat. C n. 5 formazioni** – **Cat. D 3 formazioni**

NO		SI	
3	A	3	C
1	A	1	C
5	A	5	C
2	A	2	C
4	A	4	C
3	B	3	D
1	B	1	D
2	B	2	D



GLI ACCOPPIAMENTI DEGLI SPAREGGI NATURALI SONO QUELLI TRA DUE NUMERI CONTENUTI IN UNA COPPIA O IN UNA QUARTINA DI OGNI COLONNA DEI QUADRI SU INDICATI.

**Se in una gara il numero dei gironi è uguale a quello del quadro pari finale (2-4-8-16-32 etc.) non vanno fatti spareggi né date partite vinte, tanto se la gara è con categorie divise fino alla terza partita, quanto se la gara è con categorie divise fino al possibile.**

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 pari unico**.

Quando gli spareggi da effettuare sono **in numero inferiore** a quelli previsti dalle tabelle ne vanno scelti tanti quanti ne servono tra quelli proposti dal sistema.

*Esempio: se una categoria ha 25 gironi da ridurre a 20, spareggeranno: 5/21 -6/22 -7/23- 8/24 -9/25.*

Quando gli spareggi sono in **numero superiore** a quello previsto dalle tabelle della fase finale **si useranno gli accoppiamenti indicati nel manuale**.

#### A) GARA CON CATEGORIE DIVISE FINO ALLA TERZA PARTITA

In questa tipologia di gara si farà in modo che le categorie rimangano divise fino alla terza partita e, per il reinquadramento finale, si assegneranno alle stesse, ove necessario, spareggi o quarte partite vinte **in modo proporzionale** al numero dei gironi applicando la seguente formula:

$$\frac{\text{N° GIRONI CATEGORIA} \times \text{QUADRO PARI GARA}}{\text{N° DEI GIRONI TOTALI GARA}}$$

Per ottenere i necessari spareggi o le partite vinte necessarie, i decimali maggiori ottenuti dalla proporzione portano il numero all'unità superiore. In caso di decimali uguali si sorteggerà la categoria alla quale assegnarli.

I gironi, dopo gli eventuali spareggi o con l'aggiunta delle rispettive partite vinte, verranno rinumerati progressivamente rispettando l'ordine delle categorie (A-B-C-D oppure D-C-B-A), **ottenuto per sorteggio**, e inseriti nel quadro pari finale. Nel caso in cui nel quadro finale le partite vinte non siano assegnate alle categorie come da proporzione, il **Direttore di Gara** effettuerà una posposizione tra due gironi di una quartina o tra due gironi successivi in modo da ottenere l'assegnazione delle partite vinte previste.

**Nella stessa gara non si possono far fare spareggi e, contemporaneamente, dare partite vinte.**

**Assegnazione del numero delle partite vinte in una gara divisa fino alla 3<sup>a</sup> partita e reinquadramento finale.**

**Esempio** di una gara con un totale di 27 gironi da portare al quadro gara superiore (32 gironi) con n. 5 partite vinte: Cat. A n. 5 gironi; Cat. B n. 8 gironi ; n. Cat. C n. 11; Cat. D n. 3 gironi

Cat. A →  $5 \times 32 : 27 = 5,92 \rightarrow 5 \text{ GIRONI} + 1 = 6 \text{ GIRONI FINALI CON N. 1 PARTITA VINTA}$   
 Cat. B →  $8 \times 32 : 27 = 9,48 \rightarrow 9 \text{ GIRONI} + 1 = 9 \text{ GIRONI FINALI CON N. 1 PARTITA VINTA}$   
 Cat. C →  $11 \times 32 : 27 = 13,03 \rightarrow 13 \text{ GIRONI} + 2 = 13 \text{ GIRONI FINALI CON N. 2 PARTITE VINTE}$   
 Cat. D →  $3 \times 32 : 27 = 3,55 \rightarrow 3 \text{ GIRONI} + 1 = 4 \text{ GIRONI FINALI CON N. 1 PARTITA VINTA}$

Per ottenere i necessari gironi finali (32) i decimali maggiori (**0,92** e **0,55**) hanno portato il numero dei gironi relativi all'unità superiore.

#### a) Ordine delle categorie ottenuto per sorteggio: A-B-C-D

Numero gironi	Numeraz. gironi	Numero gironi	Numeraz. gironi	REINQUADRAMENTO FINALE							
				1		2		3		4	
1	1A	17	2C	9	3B	7	1B	6	X	20	5C
2	2A	18	3C	25	10C	23	8C	22	7C	4	4A
3	3A	19	4C	1	1A	15	X	14	8B	28	X
4	4A	20	5C	17	2C	31	3D	30	2D	12	6B
5	5A	21	6C	5	5A	3	3A	2	2A	24	9C
6	6AX	22	7C	21	6C	19	4C	18	3C	8	2B
7	1B	23	8C	13	7B	11	5B	26	11C	16	1C
8	2B	24	9C	29	1D	27	X	10	4B	32	X
9	3B	25	10C								
10	4B	26	11C								
11	5B	27	12XC								
12	6B	28	13XC								
13	7B	29	1D								
14	8B	30	2D								
15	9BX	31	3D								
16	1C	32	4DX								





## Disposizioni Sorteggi Gare Raffa

Non avendo ottenuto le partite vinte per le categorie come da proporzioni ma Cat. B n. 2 partite vinte; Cat. C n. 2 partite vinte; Cat. D n. 1 partita vinta; Cat. A nessuna partita vinta invece di una, si effettuerà una posposizione tra il girone 6C (per sorteggio con il **2C**) con il numero di inquadramento girone finale 27 (X)

si otterrà: Cat. B n. 1 partita vinta invece di due; Cat. C n. 2 partite vinte; Cat. D n. 1 partita vinta; Cat. A n. 1 partita vinta come da proporzioni.

La posposizione va fatta in modo che, possibilmente:

- 1) tutte le categorie abbiano la partita vinta prevista dalla proporzione;
- 2) tutti i gironi di finale abbiano lo stesso numero di partite vinte (no un girone con due partite vinte e un altro girone con nessuna partita vinta).

Nel caso che nello stesso girone di finale siano interessati più gironi della stessa categoria, quella da posporre si sortegnerà).

### b) Ordine delle categorie ottenute per sorteggio: D-C-B-A

Numero gironi	Numerazione gironi	Numero gironi	Numerazione gironi	REINQUADRAMENTO FINALE							
				1		2		3		4	
1	1D	17	X	9	5C	7	3C	6	2C	20	3B
2	2D	18	1B	25	8B	23	6B	22	5B	4	X
3	3D	19	2B	1	1D	15	11C	14	10C	28	2A
4	X	20	3B	17	X	31	5A	30	4A	12	8C
5	1C	21	4B	5	1C	3	3D	2	2D	24	7B
6	2C	22	5B	21	4B	19	2B	18	1B	8	4C
7	3C	23	6B	13	9C	11	7C	26	X	16	X
8	4C	24	7B	29	3A	27	1A	10	6C	32	X
9	5C	25	8B								
10	6C	26	X								
11	7C	27	1A								
12	8C	28	2A								
13	9C	29	3A								
14	10C	30	4A								
15	11C	31	5A								
16	X	32	X								

Non avendo ottenuto le partite vinte per le categorie come da proporzione ma: Cat. D n. 1 partita vinta; Cat. C n. 1 partita vinta invece di due; Cat. B n. 1 partita vinta; Cat. A nessuna partita vinta invece di una, si opererà una posposizione tra il girone 5 A (per sorteggio con il girone 1 A) e il 16X oppure il 32X e si otterrà: Cat. D n. 1 partita vinta; Cat. C n. 2 partite vinte; Cat. B n. 1 partita vinta; Cat. A n. 1 partita vinta come da proporzioni.

### 1) Assegnazione del numero degli spareggi in una gara divisa fino alla 3<sup>a</sup> partita e reinquadramento finale.

#### Esempio

Gara con un totale di 27 gironi da portare al quadro gara a 16 gironi con n. 11 spareggi:

Cat. A n. 5 gironi; Cat. B n. 8 gironi ; n. Cat. C n. 11; Cat. D n. 3 gironi

Cat. A →  $5 \times 16 : 27 = 2,96$  → 2 GIRONI + 1 = 3 GIRONI FINALI CON N. 2 SPAREGGI

Cat. B →  $8 \times 16 : 27 = 4,74$  → 4 GIRONI + 1 = 5 GIRONI FINALI CON N. 3 SPAREGGI

Cat. C →  $11 \times 16 : 27 = 6,51$  → 6 GIRONI = 6 GIRONI FINALI CON N. 5 SPAREGGI

Cat. D →  $3 \times 16 : 27 = 1,77$  → 1 GIRONI + 1 = 2 GIRONI FINALI CON N. 1 SPAREGGIO

Per ottenere i necessari gironi finali (16) i decimali maggiori (**0,96**, **0,77** e **0,74**) hanno portato il numero dei gironi relativi all'unità superiore.

#### Spareggi:

Cat. B →  $1/5 - 2/6$  (per sorteggio tra  $2/6$  e  $4/8$ ) –  $3/7$  (spareggi naturali)

Cat. D →  $1/3$  (spareggio naturale)

Cat. A →  $1/5 - 2/4$  (spareggi naturali)

Cat. C →  $7/3 - 11/5 - 9/1 - 6/2 - 10/4$  (come da tabella finale dopo aver tolto i gironi 12, 13, 14, 15 e 16)





**Ordine delle categorie ottenute per sorteggio: A-B-C-D**

Numero gironi	Numerazione gironi
1	1/5A
2	2/4A
3	3A
4	1/5B
5	2/6B
6	3/7B
7	4/B
8	8/B
9	1/9C
10	2/6C
11	3/7C
12	4/10C
13	5/11C
14	8C
15	1/3D
16	2D

REINQUADRAMENTO FINALE			
1		2	
7	4/B	6	3/7B
15	1/3D	14	8/C
3	3/A	2	2/4A
11	3/7C	10	2/6C
5	2/6B	4	1/5B
13	5/11C	12	4/10C
9	1/9C	8	8/B
1	1/5A	16	2D

**B) GARA CON CATEGORIE DIVISE FINO AL POSSIBILE**

Se la gara prevede categorie divise fino al possibile il numero dei gironi di ogni categoria va reso uguale ad una potenza di 2 (2-4-8-16-32, ecc.) o ad un multiplo di 4 o a un numero pari.

Naturalmente il metodo proporzionale non può più essere usato e si dovranno attribuire partite vinte (quadro gara deficitario) in modo adeguato all'esigenza di rendere il numero dei gironi di ciascuna categoria uguale ad una potenza di 2 o a un multiplo di 4 o a un numero pari.

L'ordine delle categorie sul quadro gara finale sarà: A-B-C-D. Si numereranno i gironi di ciascuna categoria, compresi i gironi fittizi, e si reinquadreranno nel quadro pari corrispondente a ciascuna categoria.

**Fanno eccezione quelle gare quando il quadro gara finale è già definito dopo la chiusura delle iscrizioni (Es.: CAT. A= 5 GIRONI; CAT. B=7 GIRONI; CAT. C=4 GIRONI PER UN TOTALE DI 16 GIRONI).**

**1) Assegnazione del numero delle partite vinte in una gara con categorie divise fino al possibile e reinquadramento finale.**

**Esempio** di una gara con un totale di 27 gironi da portare al quadro gara superiore (32 gironi) con n. 5 partite vinte: Cat. A n. 5 gironi; Cat. B n. 8 gironi; n. Cat. C n. 11; Cat. D n. 3 gironi

Cat. A → 5 GIRONI + 3 = **8 GIRONI FINALI** CON N. 3 PARTITE VINTE

Cat. B → 8 GIRONI + 0 = **8 GIRONI FINALI** CON N. 0 PARTITE VINTE

Cat. C → 11 GIRONI + 1 = **12 GIRONI FINALI** CON N. 1 PARTITA VINTA

Cat. D → 3 GIRONI + 1 = **4 GIRONI FINALI** CON N. 1 PARTITA VINTA

**Ordine categorie A B C D**

Numeraz. cat A	Numeraz. cat. B	Numeraz. cat.C	Numeraz. cat. D
1-1A	1-1B	1-1C	1-1D
2-2A	2-2B	2-2C	2-2D
3-3A	3-3B	3-3C	3-3D
4-4A	4-4B	4-4C	4-XD
5-5A	5-5B	5-5C	
6-XA	6-6B	6-6C	
7-XA	7-7B	7-7C	
8-XA	8-8B	8-8C	
		9-9C	
		10-10C	
		11-11C	
		12-XC	
		13C	
		14C	
		15C	
		16C	

REINQUADRAMENTO FINALE							
1		2		3		4	
3	3A	3	3B	7	7C	10	10C
7	XA	7	7B	3	3C	4	4C
1	1A	1	1B	11	11C	12	X
5	5A	5	5B	5	5C	8	8C
2	2A	2	2B	9	9C	3	3D
6	XA	6	6B	1	1C	1	1D
4	4A	4	4B	6	6C	2	2D
8	XA	8	8B	2	2C	4	X

Nel reinquadramento dei 12 gironi di Cat. C dalla relativa tabella finale a 16 gironi sono stati tolti i numeri 13, 14, 15, 16. Nelle semifinali si incontreranno i vincenti dei gironi 1/2 e 3/4.



## 2) Assegnazione del numero degli spareggi in una gara con categorie divise fino al possibile e reinquadramento finale.

**Esempio** di una gara con un totale di 27 gironi da portare al quadro gara a 16 gironi con n. 11 spareggi:  
Cat. A n. 5 gironi; Cat. B n. 8 gironi ; n. Cat. C n. 11; Cat. D n. 3 gironi

Cat. A 5 GIRONI 4 GIRONI FINALI CON N. 1 PARTITA DI SPAREGGIO  
Cat. B 8 GIRONI 4 GIRONI FINALI CON N. 4 PARTITE DI SPAREGGIO  
Cat. C 11 GIRONI 6 GIRONI FINALI CON N. 5 PARTITE DI SPAREGGIO  
Cat. D 3 GIRONI 2 GIRONI FINALI CON N. 1 PARTITA DI SPAREGGIO  
(le partite di spareggio sono comunque partite in categoria)

### Spareggi:

Cat. A→ 1/5 (spareggio naturale)  
Cat. B→ 1/5 – 2/6 – 3/7 – 4/8 (spareggi naturali)  
Cat. C→ 1/9 – 2/10 – 3/11 – 4/8 – 5/7 (come da tabella dopo aver tolto i gironi 12, 13, 14, 15 e 16)  
Cat. D→ 1/3 (spareggio naturale)

Ordine categorie **A B C D**

Numerazione gironi e assegnazione spareggi	
1	1/5A
2	2A
3	3A
4	4/A
1	1/5B
2	2/6B
3	3/7B
4	4/8B
1	1/9C
2	2/10C
3	3/11C
4	4/8C
5	5/7C
6	6/C
1	1/3D
2	2

REINQUADRAMENTO FINALE			
1		2	
3	3A	3	3/11C
1	1/5A	1	1/9C
2	2/A	5	5/7C
4	4A	2	2/10C
3	3/7B	6	6/C
1	1/5B	4	4/8C
2	2/6B	1	3/1D
4	4/8B	2	2D

### Determinare il quadro campi

(numero delle corsie necessarie per “assegnare” i gironi eliminatori ai campi messi a disposizione dalla Tecnica Regionale o Territoriale di competenza della gara).

**E' obbligatorio l'impiego minimo di due corsie per ogni girone eliminatorio.**

Potrà essere autorizzato, solo in caso di comprovata impossibilità materiale o per necessità tecniche arbitrali specifiche, l'impiego di un numero inferiore di corsie (massimo un girone per corsia **oppure 2 gironi su tre corsie**). Tale autorizzazione dovrà essere rilasciata dall'Organo Tecnico competente.

**Indicazioni per lo svolgimento di due gironi su tre corsie:**

**un girone, per sorteggio, gioca sulle corsie 1/2 oppure sulle corsie 2/3. Invertire le corsie per la disputa delle seconde partite. La finale di girone va giocata su corsia neutra, se libera, altrimenti su corsia comune.**

**La prima quartina dell'altro girone gioca sulla corsia libera. La seconda partita va giocata su altra corsia libera. La seconda quartina gioca la prima partita sulle prime corsie libere. La seconda partita va giocata su corsia neutra o su corsia comune. La finale di girone va giocata su corsia neutra, se possibile, altrimenti su corsia comune (vedi schema di esempio in appendice).**



### **Assegnazione dei bocciodromi ai gironi**

**Assegnare i bocciodromi ai gironi** in relazione alle indicazioni date dall'organo Tecnico **tenendo presente che:**

- gli spareggi dovranno essere assegnati, ove possibile, ai bocciodromi con 4 corsie oppure a sedi equidistanti dai gironi spareggiati (nel limite del possibile).

### **Effettuare eventuali POSPOSIZIONI.**

Le posposizioni si devono operare in tutte le gare nel caso che alla 1<sup>a</sup> partita si debbano incontrare formazioni appartenenti alla stessa Società. **(Prima della pubblicazione controllare sempre il sorteggio per eventuali posposizioni da effettuare, specialmente quando vi sono pochi gironi eliminatori).**

Si effettuano invertendo tra di loro le posizioni delle due formazioni interne della quartina e solo quando con tale operazione non si venga a riproporre una situazione analoga alla precedente. Es.: 1/5 -3/7 in 1/3 -5/7.

### **POSPOSIZIONI NELLE GARE DI ALTO LIVELLO**

In una gara di Alto Livello avente un quadro dispari, si devono operare i necessari spareggi per portare il numero dei gironi finali a un quadro pari unico (2-4-8-16-32 etc.).

**Il Direttore di Gara deve verificare la correttezza del sorteggio prima della sua pubblicazione.**

Come pure deve verificare se due formazioni di una stessa società, vincendo entrambe il girone eliminatorio, si debbano incontrare nella partita di spareggio. Per evitare ciò, dovrà operare la posposizione di uno dei due giocatori;

es.: **quadro gara con 9 gironi da portare al quadro gara finale a 8 gironi con uno spareggio.**

Se una società iscritta, per sorteggio, ha un giocatore assegnato al girone n. 9 e l'altro al girone n. 1 il Direttore di Gara dovrà fare la posposizione di una delle due formazioni in quanto vincendo entrambi i relativi gironi si incontrerebbero nella partita di spareggio (vincente del girone n. 9 contro il vincente del girone n. 1).

La posposizione dovrà essere fatta in modo da far rimanere inalterata la consecutività delle due formazioni interessate, cioè il giocatore sorteggiato nel girone n. 1 può essere posposto solo nel girone n. 8 oppure il giocatore sorteggiato nel girone n. 9 può essere posposto solo nel girone n. 2.

Il Direttore di Gara deve fare in modo che non si presentino situazioni non consentite.

Quindi **tutto questo nel limite del possibile.**

### **Operare l'inquadramento della fase finale su un quadro pari unico**

Questa operazione va fatta al termine del sorteggio servendosi delle tabelle sopra indicate che si devono utilizzare anche per gli accoppiamenti previsti per gli spareggi.

### **IMPORTANTE !!!**

**NEL CASO CHE IL WSM PROPONGA LA SCELTA DEGLI SPAREGGI, SCEGLIERE SEMPRE GLI ABBINAMENTI TRA GIRONI CON I NUMERI PIU' ALTI (es. tra 1/5 e 3/7 scegliere 3/7).**



## APPENDICE

### ESEMPIO PER UNO SVILUPPO DI DUE GIRONI SU TRE CORSIE

PER SORTEGGIO: GIRONE **A** CORSIE N. 2 E 3 - GIRONE **B** (1<sup>a</sup> QUARTINA) CORSIA N. 1

