



VADEMECUM

DELL'ARBITRO DI RAFFA

Rev. Ottobre 2025

Indice

Istruzioni comportamentali per gli Arbitri di campo	Pag.	1
<i>Prima dell'inizio di ogni partita</i>	"	1
<i>Gare a carattere Nazionale/Regionale/Provinciale</i>	"	1
<i>Esempio di segnatura delle Bocce</i>	"	1
<i>Comportamento da tenere durante la partita</i>	"	2
Istruzioni comportamentali per gli Arbitri di impianto	Pag.	3
<i>Girone eliminatorio</i>	"	3-4
<i>Girone finale</i>	"	5
Istruzioni comportamentali per gli Arbitri Direttori di Gara	Pag.	5
<i>Prima della gara</i>	"	5
<i>Durante il sorteggio</i>	"	5
<i>Durante la gara</i>	"	5-6
<i>Al termine della gara</i>	"	6
<i>Premiazione</i>	"	6
<i>Adempimenti importanti</i>	"	7
<i>Fac simile eventuale denuncia</i>	"	7
Istruzioni comportamentali per gli Arbitri Direttori di Incontro	Pag.	8-9
<i>Presentazione tipo</i>	Pag.	10-11
Manuale uso cartellini	Pag.	12
<i>Infrazioni tecniche</i>	"	12
<i>Infrazioni comportamentali</i>	"	13
Dialettica consigliata per la conduzione di una partita	Pag.	14
Manuale e descrizioni segni convenzionali arbitrali	Pag.	15
<i>Segno convenzionale n.° 1 "Punto Preso"</i>	"	16
<i>Segno convenzionale n.° 2 "Punto Prima"</i>	"	17
<i>Segno convenzionale n.° 3 "Vantaggio"</i>	"	18
<i>Segno convenzionale n.° 4 "Bersaglio"</i>	"	18
<i>Segno convenzionale n.° 5 "Punto Venduto"</i>	"	19
Appendice Manuale Prova scorrevolezza e rimbalzo	Pag.	20-27
Schema sviluppo 2 gironi su 3 corsie	Pag	28

ISTRUZIONI COMPORTAMENTALI PER GLI ARBITRI DI CAMPO

Gli Arbitri, nominati dall'A.I.A.B., devono presentarsi nella sede loro assegnata, con la prescritta divisa in ordine (della propria società se trattasi di "Arbitro di Società"):

- maglietta e/o giubbino con scudetto;
- pantalone;
- orologio con secondi ben visibili;
- cartellini bianco, giallo e rosso;
- scarpe "tipo bocce".

Prima dell'inizio di ogni partita devono:

- accertarsi che l'attrezzo utilizzato per la segnatura dei pezzi (bocce e pallino) e per la misurazione del punto, sia "funzionale" (con misura a 13 cm, a 40 cm e a 50 cm) e che vi sia il materiale necessario per la segnatura dei pezzi;
- controllare che le divise di tutte le formazioni siano regolari.

Gare a carattere Nazionale – Regionale – Provinciale

Terminati i tiri di prova l'Arbitro deve sorteggiare, con una monetina, la formazione che avrà la facoltà di scegliere o di giocare la prima boccia o la testata da cui iniziare. Nel caso che scelga di giocare la prima boccia, l'altra formazione ha il diritto di scegliere la testata.

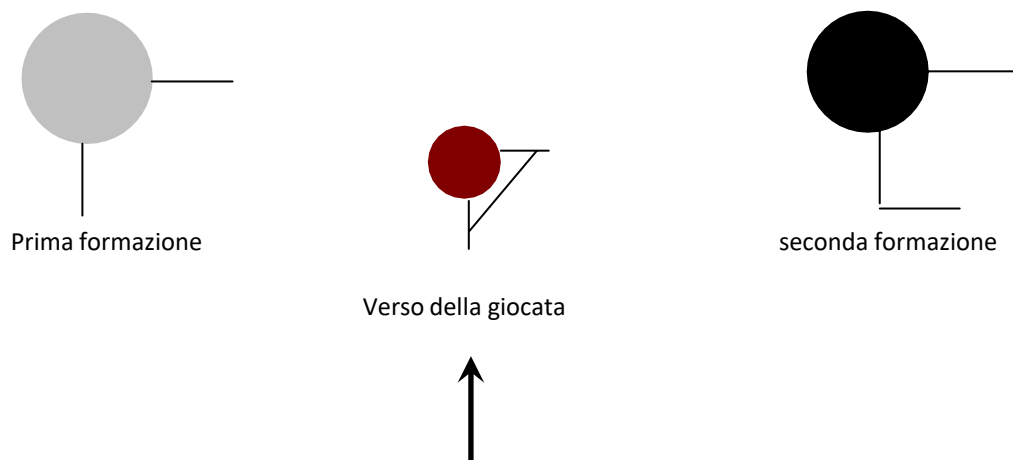
Se la manifestazione riguarda la specialità Coppia o Terna l'Arbitro di campo dovrà farsi indicare, da entrambe le formazioni, il "capitano", il quale sarà il solo autorizzato a dare una risposta ai fini dell'applicazione della regola del vantaggio o a parlare a nome della formazione.

L'arbitro posizionerà il pallino sul punto di inizio della partita, lo segnerà e "inviterà" l'atleta a giocare la propria boccia.

(L'arbitro, rivolto verso i giocatori, indicherà con la mano aperta il pallino dicendo **VIA**).

L'Arbitro, in una posizione di "**non disturbo**", seguirà attentamente tutta la giocata fino a quando la boccia si sarà fermata. Poi la segnerà.

ESEMPIO DI SEGNATURA DELLE BOCCE E DEL PALLINO



DURANTE LA PARTITA

Il lancio di un pezzo da parte di un giocatore dovrà essere autorizzato dall'Arbitro di campo.

TUTTE le bocce in campo dovranno essere segnate.

In caso di TIRO:

una volta che il giocatore ha dichiarato il pezzo, l'Arbitro, dopo essersi accertato che tutti i giocatori in campo (in particolare quelli oltre la linea E-E1 che hanno terminato di giocare le bocce) siano in una posizione di sicurezza, **si sposterà immediatamente verso la linea E- E1 per poter controllare bene se la giocata è valida.**

Dato il VIA guarderà bene nell'ordine:

1. linea B-B1 nella giocata di raffa – C-C' nella giocata di volo (piede più avanzato);
2. linea D-D1 per la battuta della boccia di raffa;
3. sviluppo della giocata.

L'Arbitro deve:

- cancellare le segnature delle bocce e del pallino delle precedenti giocate;
- segnare tutte le bocce nel più breve tempo possibile (specialmente quelle che si trovano a fondo tavola); fare attenzione a non segnarle quando il giocatore si appresta all'azione;
- seguire attentamente tutte le fasi di gioco;
- rispondere sempre in modo discreto e garbato a qualsiasi richiesta dei giocatori;
- dare tutte le spiegazioni ai giocatori ma solo se queste vengono richieste;
- **N.B.** Nel caso in cui il giocatore chiede la distanza di una boccia rispetto ad un altro pezzo è bene non essere troppo precisi (es.: non dirà trentasette centimetri e mezzo, ma dirà **“circa 40 centimetri”**).
- concedere alla formazione che deve giocare non più di 30 secondi per eseguire il tiro (avvertire la formazione ogni 10 secondi).
Anche quando non vi è il “TIMER” presente e attivo annullare una boccia se al termine dei trenta secondi l'atleta della formazione non ha rilasciato la boccia;
- al termine di ogni tornata indicare, con le dita della mano del braccio disteso verso l'alto, il punteggio acquisito e comunicarlo ad alta voce indicando il numero dei punti e la formazione che li ha acquisiti;
- stare sempre rivolti verso chi si appresta all'azione;
- al termine della partita comunicare al Direttore di Gara o all'Arbitro di Impianto la formazione vincente e il relativo punteggio e aggiornare il tabellone con il punteggio finale. Azzerare il tabellone prima dell'inizio della nuova partita o set;
- collaborare con il Direttore di Gara per prendere prontamente decisioni (in caso di incertezze) e senza dare adito a discussioni o disapprovazioni che riducono o condizionano il loro operato;
- ***in qualsiasi posizione l'Arbitro si trovi, al momento che un giocatore dichiara un tiro per una giocata di raffa o di volo, deve muoversi velocemente per portarsi verso la linea dei 14 mt. per controllare la linea di battuta del piede più avanzato e la linea dei 9 mt. (punto di battuta della boccia giocata di raffa). In caso di infrazione CHIAMARE IMMEDIATAMENTE IL VANTAGGIO NON APPENA ESSA VIENE COMPIUTA E PRIMA CHE LA BOCCIA ABBA FATTO GIOCO, A PRESCINDERE DALL'ESITO DELLA GIOCATA, QUINDI MOSTRARE IL CARTELLINO DOVUTO.***

L'Arbitro non deve:

- distrarsi o colloquiare con il pubblico;
- avere rapporti “di parte” con i giocatori;
- usare l'attrezzo per appoggiarsi;
- muoversi quando un giocatore si appresta all'azione;
- restituire le bocce o il pallino con i piedi;
- dare le spalle al giocatore che si appresta all'azione anche quando deve giocare il pallino.

ISTRUZIONI COMPORTAMENTALI PER I DIRETTORI DI GARA E GLI ARBITRI DI IMPIANTO**GIRONE ELIMINATORIO**

Se il girone si gioca:

in un bocciodromo con due corsie:

GIRONE COMPLETO: In caso di girone completo e tutte le formazioni presenti si sorteggerà inizialmente il campo della finale di girone e, sempre mediante sorteggio, si faranno giocare le prime partite di una quartina su una corsia e le prime dell'altra quartina sull'altra corsia. A seguire, si invertiranno i campi per le seconde partite e si farà giocare la finale di girone sul campo precedentemente sorteggiato.

GIRONE INCOMPLETO: In caso di girone incompleto (prima partita vinta da sorteggio o per assenza dell'avversario) si sorteggeranno le corsie su cui far giocare le prime partite e si procederà all'inversione dei campi per le seconde partite. La formazione presente (nella prima partita in cui l'altra è assente) potrà effettuare le due tornate di prova campi sulla corsia dove avrebbe dovuto giocare. La finale di girone sarà quindi disputata sul campo neutro se possibile o, in seconda scelta, sul campo comune, altrimenti la corsia va sorteggiata.

in un bocciodromo con tre corsie: lasciare libera la corsia centrale per la disputa della partita di finale di girone. Per sorteggio assegnare le corsie (1 e 3) alle quartine; fare disputare le seconde partite sulla stessa corsia dove hanno giocato la prima.

In caso di partita vinta o assenza dell'avversario, la formazione presente potrà effettuare le due tornate di prova campi sulla corsia dove avrebbe dovuto giocare (campo 1 o 3). Invertire le corsie di gioco per la disputa della seconda partita. Finale di girone sulla corsia n. 2 (neutra).

in un bocciodromo con tre corsie due gironi: Un girone, per sorteggio, gioca sulle corsie 1/2 oppure 2/3. Fare giocare le seconde partite sulla stessa corsia se il girone è completo. Invertire le corsie di gioco in caso di girone non completo. La finale di girone va giocata sulla corsia neutra.

Una quartina dell'altro girone gioca sulla corsia libera. La seconda partita va giocata su altra corsia, la prima libera. La finale di girone va giocata su corsia neutra oppure su corsia comune. L'altra quartina gioca sulle prime due corsie libere dopo le prime partite effettuate dalle formazioni comprese nel girone primo sorteggiato. La seconda partita va giocata su corsia neutra (dove ha giocato la prima quartina del medesimo girone). La finale di girone va giocata su corsia neutra o su corsia comune. (vedi schema in appendice al presente documento).

in un bocciodromo con quattro corsie due gironi: assegnare le quartine alle corsie per sorteggio (es.: un girone sulle corsie 1-2 un altro girone sulle corsie 3-4). La seconda partita va giocata sulla stessa corsia dove ha giocato la prima partita. **La finale di girone va giocata sulla prima corsia libera neutra.**

In caso di partita vinta o assenza dell'avversario, la formazione presente potrà effettuare le due tornate di prova campi sulla corsia dove avrebbe dovuto giocare. Invertire le corsie di gioco per la disputa della seconda partita. La finale di girone va giocata sulla prima corsia libera neutra.

in un bocciodromo con quattro corsie due gironi con spareggio o con due gironi

finali sullo stesso bocciodromo: assegnare le quartine alle corsie per sorteggio (es.: un girone sulle corsie 1-2 un altro girone sulle corsie 3-4). Invertire le corsie di gioco per la disputa delle seconde partite. Le finali di girone verranno disputate su corsie neutre per sorteggio (corsia 3 o 4 per il girone che ha giocato sulle corsie 1 e 2; corsia 1 o 2 per il girone che ha giocato sulle corsie 3 e 4). La partita di spareggio verrà giocata su corsia comune. Prestare attenzione a che la corsia individuata per la disputa dello spareggio sia un campo dove hanno già giocato entrambe le formazioni.

L'Arbitro deve:

- a) trovarsi negli impianti circa 30 minuti prima dell'inizio della gara;
- b) indossare la divisa prescritta e in ordine;
- c) completare i fogli di girone con nominativi, categoria e numero di tessera dei giocatori (ove non siano già stampati) dopo aver controllato sia gli eventuali fogli di sostituzione che la tessera degli stessi ed aver appurato che quest'ultima sia firmata nel retro, che abbia apposta la fotografia o in mancanza della foto chiedere un documento di identità per l'identificazione o identificarlo per conoscenza personale, che abbia i timbri del Comitato o Delegazione Provinciale e della società; se il nominativo e il numero di cartellino del giocatore sono già stampati direttamente dal WSM nel girone, l'arbitro non deve chiedere la tessera F.I.B. ma, se non è sicuro che il giocatore presente corrisponda al nominativo sul girone, può richiedere per l'identificazione un documento di identità.
- d) controllare le divise dei giocatori escludendo dalla gara quelle formazioni che gareggiano senza la prescritta divisa come da regolamento specifico (prima informare telefonicamente il Direttore di Gara e quindi segnalare la decisione nel referto nel retro del foglio di girone). *Il provvedimento è definitivo.*
- e) **utilizzare**, in caso di particolari necessità e previa autorizzazione del Comitato Tecnico competente, tre corsie per due gironi nel modo seguente: si dividono i due gironi in quattro quartine e, per sorteggio, tre quartine giocheranno la prima partita una per corsia mentre la quarta quartina giocherà nelle prime corsie che si renderanno libere; le seconde partite della quarta quartina si giocheranno su campo neutro; le finali di girone si giocheranno su campo neutro e, dove non è possibile, su campo comune;
- f) **chiamare** in campo le formazioni ad alta voce, assicurandosi che tutti i giocatori presenti abbiano sentito la chiamata ripetendola, se necessario; se dopo la prima chiamata, una o più formazioni non dovessero presentarsi o dovessero risultare incomplete dare loro partita persa e chiamare in campo per eseguire i tiri di prova previsti alla formazione presente. Terminati i tiri di prova della formazione presente o se quest'ultima decidesse di non effettuarli, procedere immediatamente con la chiamata in campo delle altre due formazioni presenti nella quartina di quel girone eliminatorio e ripetere quanto precedentemente illustrato. *(il provvedimento è definitivo).*
Qualora ci sia o sia data una partita vinta la formazione presente potrà effettuare da sola 4 tornate di prova ma solo per la prima partita/turno. Nelle partite/turni successivi effettuerà n. 2 tornate insieme alla formazione con la quale dovrà giocare.
- g) **il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto deve** far assumere le funzioni di Arbitro di campo ai giocatori in attesa di disputare la loro partita;
- h) **il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto** su invito dell'Arbitro di Campo, per una eventuale verifica di un punto richiesta da parte dei giocatori, può intervenire ma solo per controllare o aiutare l'Arbitro durante la misurazione. La decisione definitiva spetta comunque all'Arbitro di Campo.
- i) **il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto deve** muoversi all'interno dell'impianto per rilevare tempestivamente eventuali irregolarità delle formazioni sia nelle divise (**controllo dovuto**) che nel comportamento e curare l'applicazione corretta del Regolamento tecnico di Gioco e del regolamento della manifestazione;
- m) **il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto deve** intervenire, purché presente alla fase di gioco, per risolvere casi dovuti a sviste o a distrazioni dell'Arbitro di campo;
- n) **il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto deve** concedere il vantaggio quando constata che il giocatore in azione, durante il lancio della boccia, oltrepassa la linea di lancio o che la boccia non batta oltre la linea D-D1 nella giocata di raffa;

- o) **il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto**, al termine del suo incarico, qualora siano emerse irregolarità o infrazioni per le quali ha preso dei provvedimenti, deve compilare sollecitamente ed in modo corretto ed esauriente un preciso rapporto inoltrandolo firmato alla Direzione di gara o se direttore a chi di competenza.

GIRONE FINALE

Il Direttore di Gara o l'Arbitro di Impianto deve:

- a) **trovarsi** negli impianti circa 30 minuti prima dell'inizio del girone finale;
- b) **indossare** la divisa prescritta in ordine;
- c) **completare** il foglio del girone finale, con nominativi, categoria, numero di tessera, Società e Delegazione Provinciale di appartenenza dei giocatori vincitori dei gironi eliminatori o delle partite di spareggio;
- d) **controllare** i gironi eliminatori e completarli nel caso che risultassero incompleti (avanzamenti, vincitori di girone, perdenti spareggio). Eventualmente farsi aiutare dai giocatori vincenti il girone stesso;
- e) **dare** istruzioni di massima agli Arbitri di Società o agli Arbitri Federali convocati dall'A.I.A.B. territoriale;
- f) **far** giocare le prime partite di una quartina su di una corsia e le prime dell'altra quartina sull'altra (per sorteggio) o come da istruzioni ricevute dal Direttore di Gara;
- g) **muoversi** all'interno dell'impianto per rilevare tempestivamente eventuali irregolarità ed intervenire, su richiesta del giocatore in azione, per risolvere eventuali errori tecnici o di misurazione;
- h) **consegnare**, al termine delle partite previste, tutto il materiale al Direttore di Gara (gironi eliminatori, girone finale, eventuali fogli di sostituzione, ecc.).

ISTRUZIONI COMPORTAMENTALI PER I DIRETTORI DI GARA

PRIMA DELLA GARA

I Direttori di Gara sono tenuti a:

- effettuare il sorteggio con la procedura informatizzata (WSM) della F.I.B.;
- mettersi in contatto con l'Organismo competente per avere notizie sugli impianti da utilizzare o altre informazioni utili al fine di avviare tutte le procedure;
- rivolgersi per qualsiasi informazione o chiarimento SOLO al proprio responsabile A.I.A.B. e, prima di pubblicare il sorteggio, confrontarsi con lo stesso onde evitare errori, inviare al proprio diretto responsabile (al Coordinatore Regionale per le gare regionali e nazionali Sport per Tutti; al Designatore Nazionale A.I.A.B. o al Responsabile di Specialità per le gare di Alto Livello) l'inquadramento finale prima di effettuare il sorteggio per verifica e approvazione.

DURANTE IL SORTEGGIO

- **Verificare** nella sezione **"gare e regole"** del WSM il numero delle formazioni autorizzate dall'Organo competente;
- **accertarsi** del numero effettivo degli iscritti e, in caso di iscrizioni superiori o inferiori a quello del quadro gara programmato, farsi autorizzare, secondo disposizioni, dall'Organo competente per applicare il quadro gara superiore o inferiore;
- **provvedere** in caso di necessità al **livellamento** previo accordo con l'organismo competente, nel rispetto delle vigenti Disposizioni Tecniche;
- **assegnare** i gironi alle corsie in relazione alle indicazioni date dall'organo territoriale;
- **controllare** tutti i gironi per eventuali posposizioni le quali possono essere fatte esclusivamente se formazioni della stessa società dovessero incontrarsi alla prima partita;
- **predisporre** il girone finale secondo disposizioni (inquadramento fase finale).

DURANTE LA GARA

- Tenere un comportamento attivo e collaborativo nei confronti della Società per la buona riuscita della manifestazione;
- intervenire su eventuali “errori tecnici contestati all’Arbitro” e **su irregolarità commesse dai giocatori e non rilevate dall’Arbitro**;
- rimanere seduto al tavolo solo il tempo necessario per l’espletamento delle attività richieste; appena possibile muoversi in modo attento e vigile ai bordi delle corsie;
- prima dell’inizio della fase finale accertarsi della presenza degli Arbitri di campo designati e stabilire **con una riunione preliminare** il comportamento da tenere durante la conduzione delle partite, risolvendo eventuali dubbi e dando i chiarimenti richiesti;
- presenziare alla premiazione ed assicurarsi che tutti i premi vengano consegnati secondo le disposizioni vigenti e secondo quanto indicato dal manifesto gara; è fatto divieto al Direttore di Gara custodire e consegnare i premi (comprese le buste) in qualsiasi tipo di manifestazione in quanto tale adempimento spetta alla società organizzatrice come pure gli obblighi fiscali inerenti i premi;
- contattare i diretti responsabili A.I.A.B. per qualsiasi controversia per la quale si hanno dubbi.

AL TERMINE DELLA GARA

- Preparare la “scaletta” della premiazione;
- disporre gli atleti (in ordine di classifica e in divisa) vicino al tavolo della premiazione;
- disporre gli arbitri vicino al Direttore di gara.

PREMIAZIONE

Il Direttore di Gara chiama i premiati ma non procede in prima persona ad effettuare la premiazione

(Dopo gli interventi del Presidente della Società e delle Autorità Politiche e Sportive ~~se presenti~~)

Chiamare le formazioni in ordine inverso di classifica (dalla 4^a società classificata fino alla prima) annunciandole nel modo seguente:

“quarta società classificata della Delegazione Provinciale di
rappresentata dagli atleti: nome cognome.....; premia.....”.

Fare premiare, prima della formazione vincitrice, le Autorità presenti, gli Arbitri e il Direttore di Gara (quest’ultimo dovrà essere chiamato da un referente della società).

Adempimenti importanti

Compilare il Referto Gara tramite la procedura informatizzata della F.I.B, o con cartaceo ponendo particolare riguardo alla descrizione che deve essere dettagliata e precisa, per **TUTTI** i fatti accaduti. Segnalare al Giudice Sportivo Nazionale con attenzione e in maniera intransigente, i casi di indisciplina.

FAC SIMILE DENUNCIA:

Al Giudice Sportivo Nazionale
c/o la Federazione Italiana Bocce
Via Vitorchiano, 113-115 - 00189 Roma
(giustizia@pec.federbocce.it)

e, p.c.: alla **Segreteria A.I.A.B.** (aiab.segreteria@federbocce.it)

Oggetto: Ricorso per comportamento scorretto.

L'Arbitro indichi preliminarmente il suo cognome e nome, il ruolo ricoperto, il numero di tessera e la Delegazione Provinciale di appartenenza, nonché il giorno e il luogo dell'accaduto e la Delegazione Provinciale del luogo dove si svolge la gara.

Esponga, quindi, il fatto con parole proprie e precise, senza esprimere giudizi.

Per esempio:

Il sottoscritto Arbitro NAZIONALE/REGIONALE/PROVINCIALE, tessera n., appartenente alla Delegazione Provinciale di, durante la gara del a Carattere NAZIONALE/REGIONALE/PROVINCIALE- FESTIVA/SERALE/PREFESTIVA Specialità TERNA/COPPIA/INDIVIDUALE organizzata dalla Società della Delegazione Provinciale di,

DICHIARA

che il tesserato (giocatore o dirigente o simili) (cognome e nome, numero di cartellino, Circolo e Delegazione Provinciale di appartenenza) mi disturbava dicendomi, mi offendeva dicendomi..... continuava a dirmi , mi minacciava esclamando , continuava ad insultarmi nonostante

Descriva eventuali provvedimenti presi (richiamo, ammonizione, espulsione); indichi altresì i nomi di eventuali testimoni presenti, **per esempio:**. assistevano allo svolgimento dei fatti il Sig.....dirigente (o altro) della Società " " Delegazione Provinciale di oppure il giocatore della Società della Delegazione di e simili;

data,

Firma

.....

Il ricorso va inviato entro e non oltre le ore 24 del secondo giorno feriali seguente il fatto.

ISTRUZIONI COMPORTAMENTALI PER I DIRETTORI DI INCONTRO

Fatte salve le norme contenute nei Regolamenti specifici vigenti

- **Presentarsi** nell'impianto designato con largo anticipo rispetto all'orario fissato per l'incontro;
- **controllare** la corretta disposizione delle panchine e del tavolo riservato al Direttore dell'Incontro e allo staff Arbitrale;
- **verificare** che l'attrezzo di misurazione e i campi di gioco (tavole, segnatura corsie, ecc.) siano a norma;
- **verificare, solo nei Campionati di Serie, il peso e il colore delle bocce. La scorrevolezza dei campi (solo nei Campionati di Serie A/M e A2) e verificare che la temperatura ambiente sia almeno di 15° con il termometro messo a disposizione dalla società ospitante.**
- **chiedere** il foglio di squadra e le tessere F.I.B. di tutti i componenti della squadra (le tessere nei Campionati di Serie non vanno chieste);
- **controllare**, che le tessere abbiano la foto, in caso contrario chiedere il documento di identità, se non si ha conoscenza diretta;
- **verificare** che le tessere siano timbrate dalla Delegazione di appartenenza e dalla Società, che siano firmate dai titolari nel retro e che i numeri delle tessere corrispondano a quelli segnati nel foglio squadra;
- **controllare** che siano state sistemate le corsie di gioco e chiamare in campo per il riscaldamento la squadra di casa 45 minuti prima dell'orario di inizio dell'incontro. Farla uscire dopo 15 minuti (in questa fase non è obbligatorio indossare la divisa sociale);
- **far** risistemare i campi;
- **chiamare** in campo per il riscaldamento la squadra ospite. Farla uscire dopo 15 minuti (in questa fase non è obbligatorio indossare la divisa sociale);

NEI CAMPIONATI DI SERIE A/M; A2 E B:

- **controllare che siano state sistemate le corsie di gioco e chiamare in campo per il riscaldamento la squadra ospite dalle ore 11,00 alle ore 12,15 e in questa fase non è obbligatorio indossare la divisa sociale;**
- **far risistemare i campi;**
- **chiamare in campo per il riscaldamento la squadra ospitante dalle ore 12,15 alle ore 12,45 e in questa fase non è obbligatorio indossare la divisa sociale;**
- **farsi** consegnare dai tecnici delle due squadre i fogli di formazione (specialità terna e individuale);
- **far** risistemare i campi e chiedere alla squadra ospite la corsia sulla quale giocherà la Specialità Terna;
- **disporre** le squadre per la presentazione in ordine come nel foglio di squadra e iniziare la presentazione dalla squadra ospite, poi la squadra di casa, gli Arbitri di campo ed infine il direttore dell'incontro;
- **richiamare** l'attenzione delle squadre al rispetto dei Regolamenti e alle Normative varie;
- **chiamare** a sé i capitani delle due squadre per il sorteggio del pallino o della testata;
- **effettuare** la chiamata in campo delle formazioni di terna e individuale indicando le corsie di gioco e la testata di inizio incontro;
- **dare il via** all'incontro con le due fasi di prova campi.

AL TERMINE DEL PRIMO TURNO:

- **far risistemare i campi;**
- **concedere** 10 minuti di prova ai componenti delle due squadre che non hanno ancora preso parte all'incontro;

PRIMA DELL'INIZIO DEL SECONDO TURNO:

- **far risistemare i campi;**
- **farsi** consegnare dai tecnici delle due squadre i fogli di formazione (specialità coppia);
- **chiamare** a sé i capitani delle due squadre per il sorteggio del pallino o della testata;
- **effettuare** la chiamata in campo delle formazioni di coppia indicando le corsie di gioco e la testata di inizio;

DURANTE L'INCONTRO:

- **intervenire** su eventuali “errori tecnici contestati all'Arbitro” e **su irregolarità commesse dai giocatori e non rilevate dall'Arbitro**;
- **rimanere** seduto al tavolo solo il tempo necessario per l'espletamento delle attività richieste; appena possibile muoversi in modo attento e vigile ai bordi delle corsie.

AL TERMINE dell'incontro inserire il risultato nell'apposita sezione del WSM.

PORTARE SEMPRE CON SE':

- cartellini e monetina (per il sorteggio);
- orologio con secondi ben visibili;
- computer/tablet o, in alternativa, copie dei moduli referto;
- penne/matite e cancelleria varia.

E' CONSIGLIABILE AVERE IN DOTAZIONE PERSONALE:

- metro flessibile;
- bindella/corda metrica o laser;
- compasso “tipo bigliardo”

ESEMPIO DI PRESENTAZIONE DI UN INCONTRO

Dopo aver fatto schierare le due squadre al completo e gli Arbitri si dirà:

“Buongiorno a tutti, siamo qui per l'incontro del Campionato di categoria, tra le società (NOME DELLA SOCIETA' DI CASA – NOME DELLA SOCIETA' OSPITE).

Iniziamo con la presentazione delle formazioni:

la squadra (NOME SQUADRA OSPITE) è composta da:

il dirigente sig. (NOME E COGNOME), Il tecnico sig. (NOME E COGNOME), l'atleta capitano (NOME E COGNOME); gli atleti: (NOME E COGNOME DI CIASCUNO)

la squadra di casa (NOME) è composta da:

il dirigente sig. (NOME E COGNOME), Il tecnico sig. (NOME E COGNOME), l'atleta capitano (NOME E COGNOME); gli atleti: (NOME E COGNOME DI CIASCUNO)”

se sono Arbitri di società diremo:

“arbitri di campo i signori (NOME E COGNOME di ciascuno)”;

se sono Arbitri federali:

“dirigono le partite gli arbitri: (NOME E COGNOME, arbitro prov./reg./naz. della Delegazione Provinciale di, per ciascuno).

Direttore di Incontro (NOME, COGNOME, QUALIFICA e DELEGAZIONE PROVINCIALE).

Vi raccomando il rispetto di tutti i regolamenti.

Se avete dubbi o richieste la terna arbitrale è a vostra disposizione.

I giocatori che non sono impegnati in campo devono stare in panchina durante le partite dell'incontro e si possono allontanare previo assenso del sottoscritto solo per andare in bagno.

Dopo la presentazione chiamare al tavolo riservato al Direttore d'Incontro i capitani delle due squadre per l'effettuazione del sorteggio.

Una volta effettuato il sorteggio si comunica agli arbitri:

“Inizia la formazione (NOME DELLA SOCIETA' che gioca per prima) e si inizia dalla testata (indicare la testata)”.

CHIAMATA IN CAMPO

La specialità di terna si giocherà sulla corsia N° e vedrà la formazione della (NOME SOCIETA' DI CASA); formata da (COGNOME DEI GIOCATORI 1- 2-3, e la formazione della (NOME DELLA SOCIETA' OSPITE) formata da (COGNOME DEI GIOCATORI 1-2-3).

La specialità individuale si giocherà sulla corsia N° e vedrà la formazione della (NOME SOCIETA' DI CASA); formata da (COGNOME DEL GIOCATORE 1), e la formazione della (NOME DELLA SOCIETA' OSPITE) formata da (COGNOME DEL GIOCATORE 1).

Può iniziare l'incontro”.

Prima dell'inizio del secondo turno:

Chiamare al tavolo del Direttore d'incontro i capitani delle due squadre per l'effettuazione del sorteggio.

Una volta effettuato il sorteggio si comunica agli Arbitri:

"Inizia la formazione (NOME DELLA SOCIETA' che gioca per prima) e si inizia dalla testata (indicare la testata).

"Le specialità coppia si giocheranno:

sulla corsia N° la formazione della (NOME DELLA SOCIETA' DI CASA); formata da (COGNOME DEI GIOCATORI 1-2), contro la formazione della (NOME SOCIETA' OSPITE) formata da (COGNOME DEI GIOCATORI 1-2).

sulla corsia N° la formazione della (NOME DELLA SOCIETA' DI CASA); formata da (COGNOME DEI GIOCATORI 1-2), contro la formazione della (NOME SOCIETA' OSPITE) formata da (COGNOME DEI GIOCATORI 1-2).

I capitani vengano da me per il sorteggio".

USO DEI CARTELLINI PER INFRAZIONI TECNICHE (in dotazione solo agli Arbitri Federali)

CARTELLINO BIANCO “TECNICO”

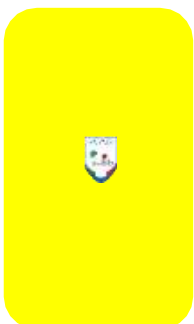


Viene comminato da parte dell'Arbitro o del Direttore di Gara nei confronti del giocatore che per la **prima** volta:

- oltrepassa la linea di lancio B-B1 in accosto o in boccia con il piede più avanzato a contatto con il terreno;
- oltrepassa la linea di lancio C-C1 nel tiro di volo con il piede più avanzato a contatto con il terreno;

inoltre viene comminato al capitano della formazione al secondo richiamo per non aver riposto le bocce negli appositi contenitori.

CARTELLINO GIALLO “TECNICO”



Viene comminato da parte dell'Arbitro o del Direttore di Gara nei confronti del giocatore che per la **seconda** volta:

- oltrepassa la linea di lancio B-B1 in accosto o in boccia con il piede più avanzato a contatto con il terreno;
- oltrepassa la linea di lancio C-C1 nel tiro di volo con il piede più avanzato a contatto con il terreno;

inoltre viene comminato al capitano della formazione al terzo richiamo per non aver riposto le bocce negli appositi contenitori.

CARTELLINO ROSSO “TECNICO”



Viene comminato da parte dell'Arbitro o del Direttore di Gara nei confronti del giocatore che per la **terza** volta:

- oltrepassa la linea di lancio B-B1 in accosto o in boccia con il piede più avanzato a contatto con il terreno;
- oltrepassa la linea di lancio C-C1 nel tiro di volo con il piede più avanzato a contatto con il terreno;

inoltre viene comminato al capitano della formazione al quarto richiamo per non aver riposto le bocce negli appositi contenitori.

I CARTELLINI TECNICI NON SI CUMULANO PERTANTO SI PASSA DAL BIANCO AL GIALLO E DA QUESTO AL ROSSO SOLO PER INFRAZIONI DELLO STESSO TIPO (ESEMPIO: SE UN GIOCATORE SUPERA LA LINEA E GLI VIENE COMMINATO IL CARTELLINO BIANCO E POI NON RIPONE LE BOCCE SULL'APPOSITO CONTENITORE, AL SECONDO RICHIAMO GLI VERRA' COMMINATO UN ALTRO CARTELLINO BIANCO ESSENDO LE DUE INFRAZIONI DIFFERENTI).

I CARTELLINI PER INFRAZIONI TECNICHE SI ANNULLANO AL TERMINE DI OGNI PARTITA O DI OGNI SET NEL CASO DI CAMPIONATI A SQUADRE E NON SI SOMMANO CON I CARTELLINI PER INFRAZIONI DISCIPLINARI. IN CASO DI CARTELLINO ROSSO L'ATLETA VIENE AUTOMATICAMENTE ESTROMESSO DALLA COMPETIZIONE.

L'UTILIZZO DI DETTI CARTELLINI “TECNICI” VA SEMPRE MENZIONATO NEL REFERTO GARA.

USO DEI CARTELLINI PER INFRAZIONI COMPORTAMENTALI (in dotazione solo agli Arbitri Federali)

CARTELLINO GIALLO “DISCIPLINARE”

Viene mostrato **immediatamente** quando l'atleta ha un comportamento scorretto, a livello verbale e/o gestuale e contrario ai principi di lealtà e di etica sportiva. **L'ARBITRO NE FA USO QUANDO IL COMPORTAMENTO DEVE ESSERE PUNITO, MA IL GIOCATORE PUO' RIMANERE IN CAMPO.**

Esempi:

- spostamento o arresto volontario di una boccia;
- cattivo comportamento, gesti e parole deprecabili, atteggiamenti scorretti, turpiloquio;
- in caso di bestemmia a bassa voce udita solo dai giocatori;
- imprecazioni, diffamazioni o qualsiasi altro tipo di comportamento anti sportivo nei confronti di atleti, arbitro o pubblico;
- allontanamento volontario dal campo di gioco o dalla panchina in caso di campionati, senza l'autorizzazione dell'arbitro;
- rifiuto o proteste veementi per una decisione dell'arbitro;
- proteste o contestazioni per un'azione dell'avversario.



CARTELLINO ROSSO “DISCIPLINARE”

Viene mostrato dopo il cartellino giallo **al ripetersi**, nella stessa partita o set, di un comportamento scorretto a livello verbale e/o gestuale (casi segnalati nel cartellino giallo).

ESSO VIENE MOSTRATO DIRETTAMENTE (rosso diretto) QUANDO L'ARBITRO REPUTA CHE IL COMPORTAMENTO DEL GIOCATORE SIA TALMENTE GRAVE CHE LOSTESSO NON POSSA RIMANERE IN CAMPO

Viene applicato immediatamente quando:

- un atleta **aggredisce verbalmente o fisicamente** un altro atleta, un arbitro o un terzo durante la manifestazione;
- il comportamento del giocatore è minaccioso, vessatorio o offensivo in maniera grave nei confronti di qualunque persona presente all'interno dell'impianto.
- In caso di bestemmia plateale e a voce alta udita anche dal pubblico.



I CARTELLINI DISCIPLINARI COMMINATI NON SI ANNULLANO AL TERMINE DI OGNI PARTITA O DI OGNI SET. IN CASO DI CARTELLINO ROSSO L'ATLETA VIENE AUTOMATICAMENTE ESTROMESSO DALLA COMPETIZIONE.

L'UTILIZZO DEI CARTELLINI DISCIPLINARI VA SEMPRE MENZIONATO NEL REFERTO, SPIEGANDO DETTAGLIATTAMENTE LA SITUAZIONE CHE NE HA COMPORTATO L'ASSEGNAZIONE.

DIALETTICA CONSIGLIATA PER LA CONDUZIONE DI UNA PARTITA

Quando si chiama il vantaggio a seguito di uno spostamento:

- se il vantaggio comporta solo il riposizionamento delle bocce e non l'annullamento della boccia giocata, l'arbitro alzerà la mano come previsto e dirà:

“VANTAGGIO CON PEZZO/PEZZI DA RIMETTERE A POSTO”

se il giocatore poi chiede quali pezzi andranno rimessi a posto e dove andranno rimessi, lo indicherà;

- se il vantaggio comporta l'annullamento della boccia giocata, l'arbitro alzerà la mano come previsto dicendo:

“VANTAGGIO CON PEZZO DA ANNULLARE”

Quando si chiama il vantaggio, negli altri casi, l'Arbitro alzerà la mano come previsto dicendo semplicemente: “VANTAGGIO” (p.es.: superamento linea di lancio).

La formazione ha 30” per comunicare all'arbitro l'accettazione o meno del vantaggio; se non decide entro 20” l'arbitro avviserà la stessa dei 10” rimanenti per la decisione; nel caso la decisione non venga comunicata all'arbitro entro i 30” l'arbitro ricostruirà il gioco come se non fosse stato accettato il vantaggio.

N.B. Nel caso in cui il giocatore chiede la distanza di una boccia rispetto ad un altro pezzo è bene non essere troppo precisi (es.: non dirà trentasette centimetri e mezzo, ma dirà **“circa 40 centimetri”**).

A proposito dei 30”

La formazione ha a disposizione 30 secondi per effettuare una giocata. Passati 10 secondi l'arbitro dirà ad alta voce alla formazione interessata e indicando l'orologio: *“20 secondi per giocare”*. Passati altri 10 secondi l'arbitro dirà ad alta voce alla formazione interessata e indicando l'orologio: *“tempo oppure 10 secondi per giocare”*.

Nel caso che la formazione abbia superato i 30 secondi senza effettuare la giocata l'Arbitro di campo annullerà la boccia al giocatore che si appresta all'azione e che abbia in mano la boccia da giocare. Nel caso che nessun giocatore abbia in mano la boccia da giocare, l'Arbitro di Campo si avvicinerà alla pedana di tiro e si rivolgerà al capitano della formazione dicendogli:

“Mi dia una boccia della formazione perché è stato superato il tempo massimo consentito per effettuare la giocata, grazie.”

A proposito delle “tornate di prova”

Nella prima partita/turno di gioco la formazione, alla chiamata in campo, potrà fare **quattro** tornate di prova.

Nel caso di partita vinta (sia per sorteggio che per assenza dell'avversario) la formazione farà le **quattro** tornate da sola sulla corsia dove avrebbe dovuto giocare. **In questo caso invertire le corsie di gioco per la disputa delle seconde partite.**

- I **quattro** tiri di prova potranno essere ripetuti al primo turno di gioco nel caso di gara che preveda diverse giornate di competizioni (serali ma non notturne). In questa circostanza e in caso di partite di spareggio, le formazioni che dovranno spareggiare faranno i **quattro** tiri di prova e, successivamente (quarta partita), ne faranno due. La formazione che dovrà giocare con quella che ha spareggiato ne farà 4: n. 2 da sola e le altre 2 insieme alla formazione che precedentemente aveva vinto la partita di spareggio.

- Effettuare 2 tornate di prova in tutte le altre partite/turni di gioco.



Manuale dei
segni convenzionali
che gli Arbitri di Campo devono utilizzare



SEGNO CONVENZIONALE N° 1 PUNTO “PRESO”



DESCRIZIONE:

**L'ARBITRO, RIVOLTO VERSO I GIOCATORI,
TIENE LA STECCA IN POSIZIONE VERTICALE**

IL BRACCIO CHE REGGE LA STECCA DEVE
ESSERE TESO E ALL'ALTEZZA DELLA SPALLA

NOTA BENE: NEL CASO DI PIU' PUNTI PRESI
SI INDICA CON LE DITA DELLA MANO
LIBERA, PORTATA IN ALTO E BEN VISIBILE, IL
NUMERO DEI PUNTI



SEGNO CONVENZIONALE N°2 PUNTO “PRIMA”

DESCRIZIONE:

**L'ARBITRO, RIVOLTO VERSO I GIOCATORI,
TIENE LA STECCA IN POSIZIONE
ORIZZONTALE.**

IL BRACCIO TESO CHE REGGE LA STECCA DEVE
ESSERE ALL'ALTEZZA DELLA SPALLA.

NOTA BENE: NEL CASO DI PIU' PUNTI
INDICARLI CON LE DITA
DELL'ALTRA MANO POSTA IN ALTO E BEN
VISIBILE





SEGNO CONVENZIONALE N° 3

“VANTAGGIO”

DESCRIZIONE:

L'ARBITRO, RIVOLTO VERSO I GIOCATORI, TIENE UNA MANO APERTA CON IL BRACCIO TESO IN ALTO E LA STECCA RIVOLTA VERSO IL BASSO.

NOTA BENE: DIRE A VOCE ALTA, SECONDO LA REGOLA DA APPLICARE, VANTAGGIO CON PEZZO/I NULLO/I VANTAGGIO CON PEZZO/I A POSTO/I

SEGNO CONVENZIONALE N° 4

“BERSAGLIO”

DESCRIZIONE:

L'ARBITRO, DOPO AVER MISURATO ED AVER VERIFICATO QUANTI PEZZI SONO A BERSAGLIO, DEVE METTERE LA STECCA IN POSIZIONE VERTICALE E FARE DEI MOVIMENTI ROTATORI PER FIGURARE UN CERCHIO INTORNO AI PEZZI A BERSAGLIO





SEGNO CONVENZIONALE N° 5

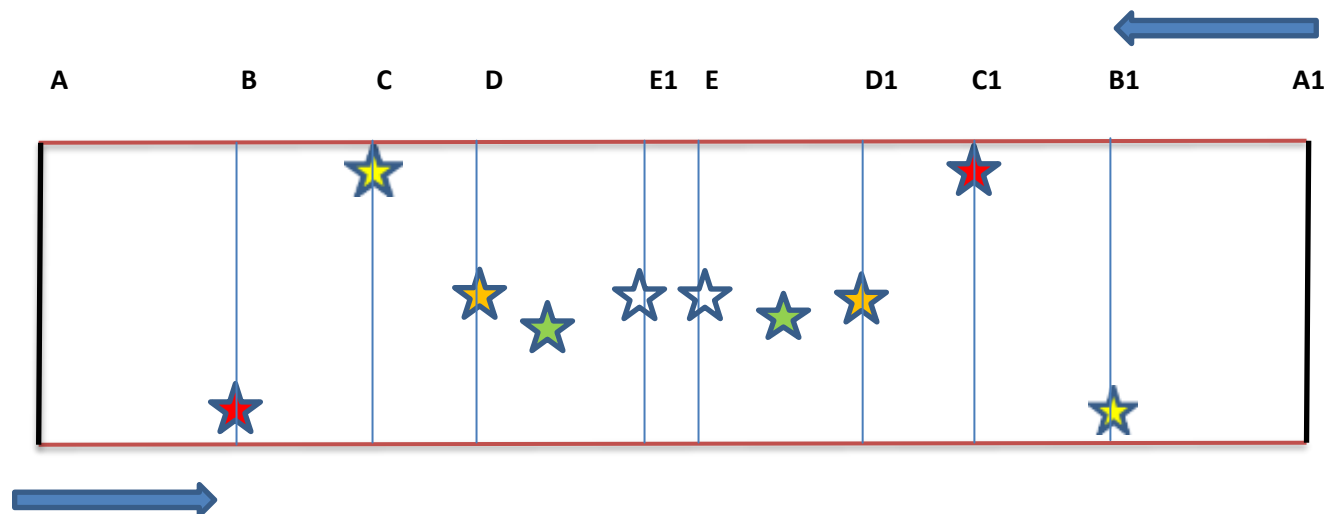
PUNTO “PERSO”

DESCRIZIONE:

SE UNA FORMAZIONE PERDE IL PUNTO PER EFFETTO DI GIOCO, L'ARBITRO DEVE FARE DEI MOVIMENTI ROTATORI CON GLI AVAMBRACCI POSTI ORIZZONTALMENTE DAVANTI AL CORPO.

POI CON LE DITA DI UNA MANO E A VOCE, INDICA IL/I PUNTO/I CEDUTO/I ALL'AVVERSARIO.

Procedura misura di scorrevolezza



Posizionamento strumento (☆) per le varie misurazioni

☆	☆	☆	☆	☆
Rimbalzo	Scorrevolezza tavola lato destro	Scorrevolezza tavola lato sinistro	Scorrevolezza centrale (linea D/D1)	Scorrevolezza centrale (linea E/E1)

CONTROLLARE IL CORRETTO FUNZIONAMENTO DI TUTTE LE PARTI DELLO STRUMENTO COMPRESA LA FOTOCELLULA E SEGNALARE EVENTUALI ANOMALIE NEL REFERTO.

Foto	Azione	Descrizione
	Contenuto	N° 1 Corpo centrale N° 1 Scivolo N° 1 Piedini di appoggio N° 1 Cavo alimentazione N° 1 Raccordo porta bocce con leva di sgancio N° 1 Raccordo N° Bulloni con testa in plastica per fissaggio componenti attrezzo N° Vite con testa in plastica per blocco base con piedini al contenitore

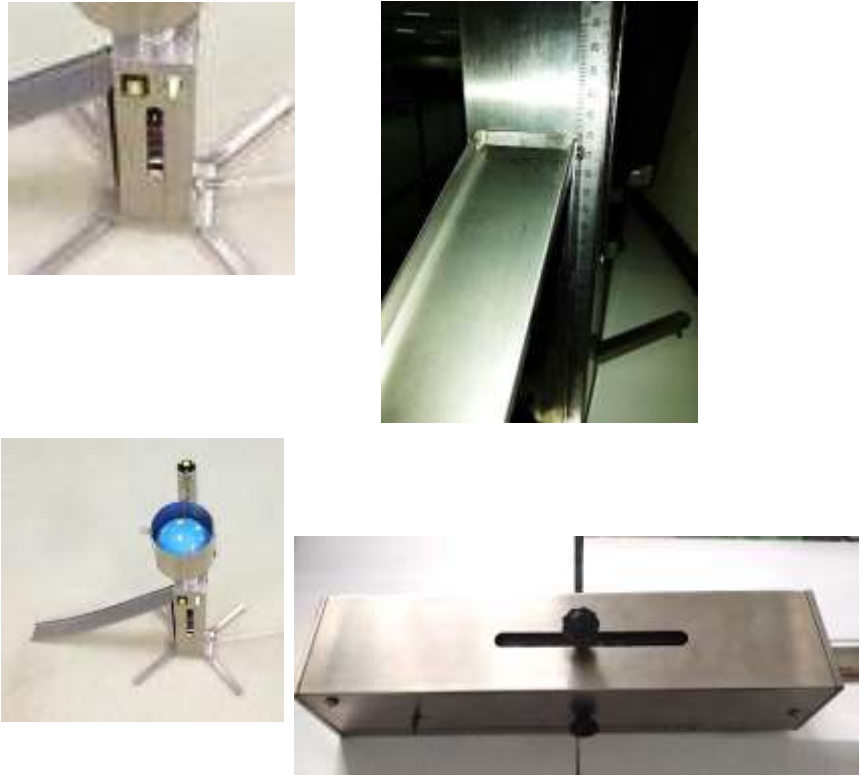
	Fasi di montaggio	1) Montaggio piedini porta attrezzo: Si svita la vite che mantiene i piedini alla valigia, e si posiziona la base con i piedini al corpo centrale dell'attrezzo, facendo attenzione che i due perni che fungono da guida al montaggio della base dei piedini si inseriscano nei fori presenti sulla base dei piedini, una volta che i perni si sono inseriti nei fori, avvitare sopra questi due dei bulloni con testa in plastica. 2) Montaggio scivolo: Si appoggia lo scivolo al corpo centrale dell'attrezzo, in modo da far coincidere la scanalatura con i due fori presenti su di un lato del corpo centrale dell'attrezzo, si fissano senza stringere fino in fondo perché si deve fissare lo scivolo alla giusta altezza che si legge sul corpo centrale che presenta una riga con varie misure, si fissa stringendo i bulloni quando si è sicuri di aver posizionato lo scivolo alla giusta altezza. 3) Regolazione altezza fotocellula: Con l'apposita vite a bullone che fissa la fotocellula dell'attrezzo, si fa scorrere la stessa fino alla giusta altezza e poi si stringe la vite bullone. Si può controllare la misura sulla scala graduata che si trova sul lato del corpo centrale dell'attrezzo. 4) Montaggio tubo porta bocce per rimbalzo: Posizionare ad incastro i due raccordi in modo che la parte che ha il porta bocce sia posizionato in modo che con lo sgancio della boccia questa scorra davanti alla cellula fotoelettrica.
	Livellamento attrezzo	Come si può notare dalle foto, sulla sommità dell'attrezzo è posizionata una bolla di livello che con l'ausilio dei piedini della base che sono delle viti che si regolano in altezza possiamo mettere in equilibrio di bolla.

Foto	Misura e posizionamento in campo	Descrizione della misurazione
	Prova rimbalzo 	Si colloca l'attrezzo di misurazione in prossimità del punto di inizio della partita dopo averlo collegato alla rete elettrica tramite l'apposita presa e il cavo di alimentazione, opportunamente collegato ad una prolunga se la distanza dalla presa elettrica non permette l'allaccio diretto. Si posiziona la cellula fotoelettrica all'altezza di cm. 27,95 dalla superficie del terreno di gioco. Per effettuare tale posizionamento si fa scorrere la fotocellula nel proprio alloggiamento, tramite la leva di scorrimento, fino ad arrivare all'altezza da terra prescritta. La misura va fatta con un metro partendo dal terreno di gioco fino al centro della fotocellula. Si accende tramite il pulsante on/off l'attrezzo, e a questo punto la spia luminosa accanto al pulsante dovrebbe essere accesa, (verificare con il passaggio della mano se la cellula è funzionante, se accesa si spegne, se spenta si accende). <u>Si orienta il porta bocce con la leva di rilascio in maniera che la boccia rilasciata cadendo vada a scorrere davanti alla cellula e si rilascia la leva di sgancio.</u> Se la cellula fotoelettrica, da spenta si accende o da accesa si spegne, durante il passaggio della boccia e il suo rimbalzare, il rimbalzo della boccia sganciata è nel limite fissato e quindi è regolare altrimenti, ossia se si verifica una sequenza di acceso spento acceso e/o spento acceso spento la misurazione rileva un'anomalia del limite di rimbalzo e quindi questo è maggiore della misura fissata e consentita.

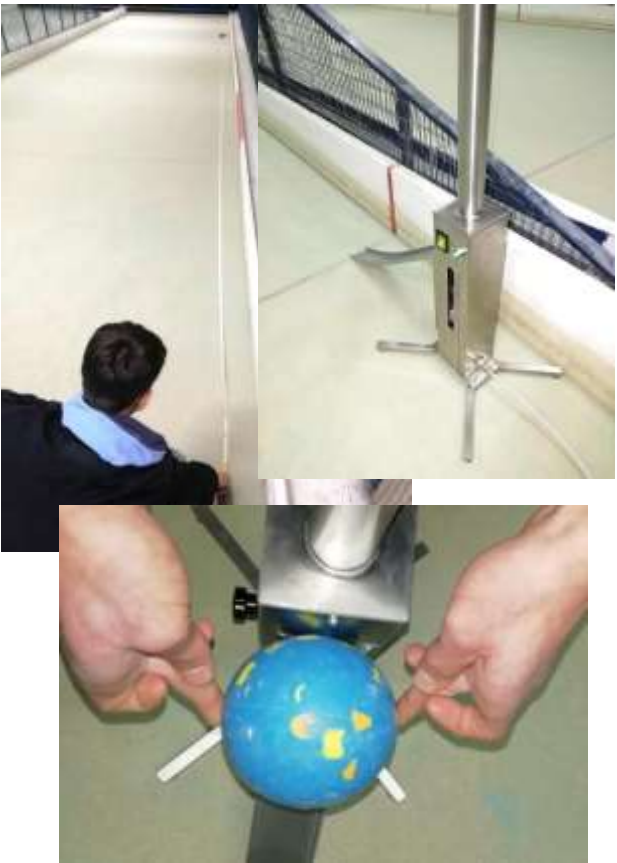
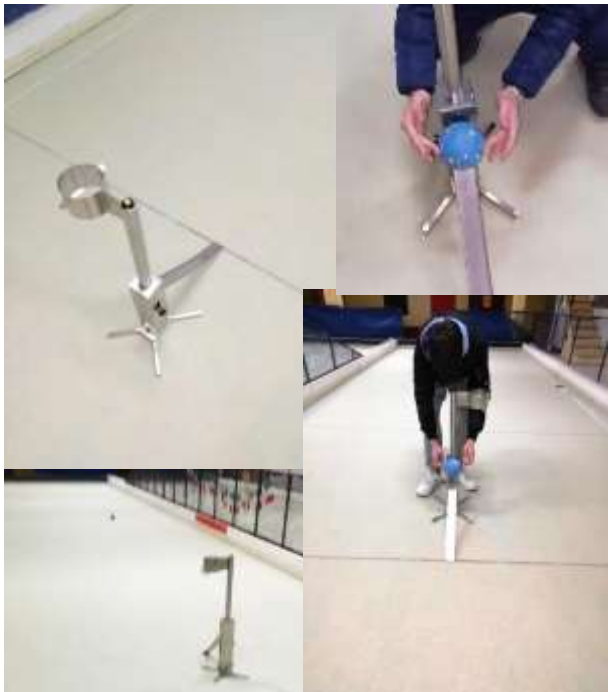
Foto	Misura e posizionamento in campo	Descrizione della misurazione
	Scorrevolezza fianco tavola lato A 	Dopo aver scollegato l'attrezzo dalla corrente, si procede al posizionamento dello stesso sul lato destro (la propria destra) in prossimità della sponda laterale, (i piedini devono urtare la tavola laterale) con lo scivolo in corrispondenza della prima linea (B/B1) in modo da avere un punto di inizio preciso per la misurazione con la fettuccia, si posiziona la boccia campione F.I.B., sullo scivolo e facendola aderire al corpo dell'attrezzo tenendola con entrambe le mani la silascia scorrere liberamente e si segna la posizione di fine corsa. Si esegue la stessa procedura e in relazione a dove si è posizionato l'attrezzo nella prima misurazione sulla propria destra nel primo verso, B/B1, lo si posiziona sulla linea C/C1, in maniera tale da aver misurato in un verso la B/B1 e nell'altro la C/C1. Le misure limite indicate nel regolamento sono di minimo 6,70 metri e massimo metri 11,80, nel caso la misura effettuata rientri in questi limiti la prova è verificata, qualora ciò non si verifichi anche per uno solo di questi limiti, la verifica non è superata. N.B. La misurazione deve essere fatta dalla base dello scivolo in linea retta fino alla boccia.

Foto	Misura e posizionamento in campo	Descrizione della misurazione
	Scorrevolezza fianco tavola lato B 	Dopo aver scollegato l'attrezzo dalla corrente, si procede al posizionamento dello stesso sul lato destro (la propria sinistra) in prossimità della sponda laterale, (i piedini devono urtare la tavola laterale) con lo scivolo in corrispondenza della prima linea (B/B1) in modo da avere un punto di inizio preciso per la misurazione con la fettuccia, si posiziona la boccia campione F.I.B., sullo scivolo e facendola aderire al corpo dell'attrezzo tenendola con entrambe le mani la silascia scorrere liberamente e si segna la posizione di fine corsa. Si esegue la stessa procedura e in relazione a dove si è posizionato l'attrezzo nella prima misurazione sulla propria sinistra nel primo verso B/B1, lo si posiziona sulla linea C/C1, in maniera tale da aver misurato in un verso la B/B1 e nell'altro la linea C/C1. Le misure limite indicate nel regolamento sono di minimo 6,70 metri e massimo metri 11,80, nel caso la misura effettuata rientri in questi limiti la prova è verificata, qualora ciò non si verifichi anche per uno solo di questi limiti, la verifica non è superata. N.B. La misurazione deve essere fatta dalla base dello scivolo in linea retta fino alla boccia.

Foto	Misura e posizionamento in campo	Descrizione della misurazione
	Scorrevolezza centrale Linea D – D1 ★ Scorrevolezza centrale Linea E – E1 ★	Dopo aver scollegato l'attrezzo dalla corrente, si procede al posizionamento dello stesso in un punto qualsiasi della linea D/D1 in un verso, facendo sempre in modo da far coincidere lo scivolo sulla linea, in modo da avere un punto sicuro di inizio della misurazione con la fettuccia. Si posiziona la boccia campione F.I.B., sullo scivolo e facendola aderire al corpo dell'attrezzo tenendola con entrambe le mani la si lascia scorrere liberamente e si segna la posizione di fine corsa. Si esegue la stessa procedura nell'altro verso. Le misure limite indicate nel regolamento sono di minimo 6,70 metri e massimo metri 11,80, nel caso la misura effettuata rientri in questi limiti la prova è verificata, qualora ciò non si verifichi anche per uno solo di questi limiti, la verifica non è superata. Si farà la medesima procedura sulla linee E/E1 N.B. La misurazione deve essere fatta dalla base dello scivolo in linea retta fino alla boccia.

SVILUPPO DI DUE GIRONI SU TRE CORSIE
PER SORTEGGIO: GIRONE A CORSIE N. 2 E 3 - GIRONE B (1^ QUARTINA) CORSIA N. 1

