



# ***VADEMECUM***

## ***DELL'ARBITRO DI PETANQUE***

## Sommario

<b>RUOLO DELL'ARBITRO</b> .....	3
<b>Norme generali</b> .....	3
<b>Prima della Competizione</b> .....	3
<b>Durante la Competizione</b> .....	3
<b>L'Arbitro deve:</b> .....	3
<b>Dopo la Competizione</b> .....	4
<b>COMMENTI FINALI</b> .....	4
<b>FAC SIMILE DENUNCIA:</b> .....	5
<b>Istruzioni utilizzo del WSM durante la giornata di campionato di società</b> .....	6
<b>DELUCIDAZIONI SUL REGOLAMENTO DI GIOCO</b> .....	7
<b>CASISTICA</b> .....	8
<b>TIME OUT</b> .....	8
<b>Delucidazioni sull'articolo 6</b> .....	9
<b>MISURA A PIOMBO</b> .....	10
<b>SVOLGIMENTO COMPETIZIONI</b> .....	11

## RUOLO DELL'ARBITRO

### Norme generali

1. L'Arbitro nelle sue funzioni rappresenta la Federazione Italiana Bocce e deve fare in modo che siano rispettati gli Statuti Federali ed i Regolamenti.
2. Deve conoscere perfettamente il Regolamento di Gioco, possedere autorità e diplomazia inerenti le proprie funzioni.
3. Deve evitare di discutere con i Giocatori.
4. Deve presentarsi in campo con la tenuta sportiva in dotazione.
5. Deve possedere tutti gli strumenti necessari (metro, decametro, compasso, i 3 cartoncini, ecc.).

### Prima della Competizione

1. L'Arbitro deve arrivare nella Società almeno mezz'ora prima dell'inizio della Competizione.
2. Si consiglia di controllare che i terreni di gioco siano regolari e, se necessario, avvertire tutti i giocatori delle variazioni del programma di gara.
3. La competizione deve iniziare nei tempi prefissati.
4. L'Arbitro può richiedere in ogni momento la licenza ai Giocatori.

### Durante la Competizione

1. L'Arbitro effettua i sorteggi in conformità ai Regolamenti della FIB.
2. L'Arbitro NON DEVE IN ALCUN CASO prendersi carico di denaro, anche se chiuso in buste, in quanto è compito dell'Organizzazione provvedere alla distribuzione dei premi.
3. La Società deve provvedere a fornire un suo Tesserato per aiutare l'Arbitro per tutta la competizione, se vi sono dei problemi, Egli deve segnalarlo sull'apposito referto arbitrale.
4. L'Arbitro deve rimanere, nel limite del possibile, sui terreni di gioco per controllare che la competizione segua le regole di gioco e per evitare attriti tra i giocatori.
5. L'Arbitro non deve mai "guardare" la partita e non deve mai posizionarsi tra i giocatori, potrebbe intralciare i loro movimenti.
6. L'Arbitro deve sempre muoversi sui terreni di gioco, facendo attenzione a non danneggiare i contendenti, deve controllare in particolare la zona attorno al cerchio di lancio, deve controllare i tempi e non consentirne il superamento, sanzionando l'atleta in fallo.
7. L'Arbitro non è unicamente un addetto alle misurazioni, ma deve controllare il buon andamento del gioco, rispondere alle richieste dei giocatori, sanzionare gli eventuali falli di gioco.
8. Egli è il solo Giudice responsabile sul terreno di gioco e deve agire senza esitazione.

### L'Arbitro deve:

1. controllare le divise dei giocatori;
2. far rispettare il regolamento di gioco;
3. mai lasciare che un incidente di gioco prenda delle maggiori proporzioni, deve intervenire subito;
4. sanzionare e poi allontanarsi al fine di evitare "parole" inutili e controproducenti;

5. se chiamato per una misurazione, l'Arbitro procede dopo aver allontanato i giocatori ad almeno 2 metri di distanza;
6. sanzionare il giocatore che si allontana dal terreno di gioco senza la Sua autorizzazione.
7. Il rispetto delle regole di gioco prevedono:
  - a) cartellino GIALLO (tecnico o disciplinare)
  - b) b) cartellino ARANCIONE (annullamento di 1 boccia)
  - c) c) cartellino ROSSO (esclusione tecnica temporanea dalla partita in corso)
  - d) d) cartellino ROSSO (sanzione disciplinare con esclusione definitiva della squadra e relativa Denuncia al Giudice sportivo di competenza del/dei giocatori in difetto).
8. In Caso di maltempo, solo l'Arbitro può decidere eventuali sospensioni e/o spostamenti e/o annullamento definitivo della Gara.

#### Dopo la Competizione

9. Compilazione del Referto Arbitrale con la consegna secondo le direttive FIB. È buona norma provvedere ad archiviarne una copia;
10. La Denuncia al Giudice Sportivo di Competenza è a cura esclusiva dell'Arbitro;

#### COMMENTI FINALI

L'Arbitro deve sentirsi investito dell'importanza:

1. del ruolo
2. della responsabilità
3. dell'autorità
4. deve partecipare sempre alle varie riunioni
5. deve capire pienamente che le Sue decisioni sono decisive sul comportamento dei vari tesserati
6. non deve mai dimenticare che l'interesse del gioco, della partita, è subordinato alla trasparenza del suo comportamento, all'autorità nell'arbitrare che sono parte essenziale per creare l'ambiente sereno che deve regnare sempre nella competizione

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 feriale seguente il fatto.**

## Istruzioni utilizzo del WSM durante la giornata di campionato di società

1. Entrare con la vostra password nell'area riservata, si aprirà una schermata, andate su **GESTIONALE SPORTIVO** e poi su **CAMPIONATI**.
2. Troverete l'incontro designato.
3. Prima cosa da fare dovete andare su **PREVISTA**, cliccare di fianco sulla **V** e si aprirà una tendina e cliccate su **DISPUTATA** e poi **SALVA**.
4. Cliccare su medaglietta colore **ORO** e si apriranno 7 caselle  
squadra casa VINTE ... PARI ... PERSE ... PUNTI FATTI ... SUBITI ... RISULTATO ... - ...  
dove andrete a inserire **SUBITO** e **AGGIORNARE** al termine di ogni turno i risultati (parziali e finali) e poi **SALVA** e RICORDARSI **SALVA**.
5. **LIBRICINO** cliccando sopra si aprirà l'incontro designato e tra un turno e l'altro, o al termine dell'incontro andrete a compilare.
6. Il rapporto **CARTACEO** (foto sul gruppo stampa PETANQUE Nazionale) o fatto per EMAIL va inviato **IMMEDIATAMENTE** agli indirizzi preposti. Come pure al termine foto o email delle distinte dei giocatori.
7. Il rapporto **CARTACEO** va inviato per EMAIL anche al responsabile AIAB, inserendo nelle osservazioni le stesse cose che andrete a descrivere nel rapporto sul WSM. Quello che inviate per foto sul gruppo o per Email a la stampa (Paolo Cotrone paoloctr@libero.it) **non ha bisogno delle osservazioni**.
8. Ricordarsi che ogni "PASSAGGIO"
  - a. la spunta delle rose;
  - b. inserimento formazioni dei tre turni;
  - c. punteggio partite e classifica;
  - d. informazioni generali;
  - e. ora inizio e fine;
  - f. segnalazionivanno "**SALVATE**".
9. **ESPORTAZIONE**. Cliccare su stampa referto, si aprirà, controllare che sia tutto **OK**, chiudere, e per l'ultima cosa **FRECCIA VERDE** "PUBBLICA".
10. Se volete ESPORTARE in PDF cliccare sopra si aprirà, e scarica.

Per ogni informazione o difficoltà contattare Bruno Costamagna cell.3382299292

## DELUCIDAZIONI SUL REGOLAMENTO DI GIOCO



1. Nessun articolo del regolamento consente di sanzionare un fallo con un cartellino arancione collettivo. Al contrario, l'articolo 35 afferma chiaramente che questa natura collettiva non può che riguardare il cartellino giallo. Tuttavia, a tutti i giocatori della squadra colpevole viene inflitto un cartellino giallo per superamento del tempo limite. Se uno di questi giocatori ha già un cartellino giallo, sarà soggetto alla rimozione di una boccia per il turno in corso o per il turno successivo se non ha più bocce da giocare. Quindi niente cartellino arancione, e ancor meno cartellino rosso collettivo! Il comma 1) dell'articolo 35 precisa inoltre che, ad eccezione del cartellino giallo collettivo per superamento del tempo concesso per giocare, una successiva perdita di tempo prevede il cartellino, arancione e/o rosso, sarà personale e non più di squadra.
2. Per la sanzione della marcatura di cerchi, bocce e pallini, l'inadempimento non è direttamente passibile delle sanzioni previste dall'articolo 35. Ciò non è specificato nei testi corrispondenti. Per quanto riguarda il cerchio, dopo un avvertimento verbale dell'Arbitro, si sanziona il giocatore inadempiente con un cartellino giallo. Inoltre, i regolamenti stessi ammettono che è possibile giocare senza aver marcato boccia e/o pallino, come previsto negli articoli 15 e 20, si specifica che non saranno ammessi reclami per boccia e/o pallino non marcati, il che dimostra chiaramente che è possibile. Ciò emerge chiaramente anche dalle possibilità offerte in caso boccia e/o pallino colpito e/o spostato poiché si specifica chiaramente che alcune sono applicabili solo se gli oggetti sono stati marcati senza aggiungere che chi non lo ha fatto deve essere sanzionato. Ciò significa che la mancata marcatura della boccia e/o del pallino o di un cerchio non è direttamente punibile con la presentazione di un cartellino. La colpa eventualmente sanzionabile non può quindi che essere l'inosservanza delle ripetute istruzioni impartite direttamente dall'arbitro e, ancora, in conformità alle indicazioni

date durante i nostri stages su come applicare i nostri Regolamenti, ricordando che l'arbitro è soprattutto un insegnante - istruttore e non solo un sanzionatore; deve adattare il suo comportamento e alcune delle sue decisioni a seconda dei destinatari e alle circostanze.

3. Parimenti, la distinzione tra cartellini gialli comportamentali e cartellini gialli regolamentari si fonda sul nulla ed è addirittura contraria ai testi della FIPJP, tanto più che porterebbe a conseguenze diverse a seconda dei casi. In particolare, nessuna disposizione consente che un cartellino possa durare per l'intera competizione nei confronti dello stesso giocatore. Tale decisione deve essere azzerata al termine della partita poiché non trova altra giustificazione nei nostri testi L'unica sanzione di questo tipo è l'esclusione da un'intera competizione per un giocatore con un tasso di alcol nel sangue superiore alla tolleranza di 0,50 g/litro di sangue, o per comportamento violento. ESEMPI ESPLICATIVI
  - a. durante i Campionati di Società la squadra verrà esclusa dal Turno di gara con denuncia al GIUDICE SPORTIVO del giocatore sanzionato, mentre gli altri componenti saranno riammessi al Turno successivo;
  - b. durante le Manifestazioni sportive (Gare) la squadra in difetto verrà espulsa dal terreno gioco, senza possibilità di rientro, ed i/il giocatore sanzionato verrà denunciato al Giudice Sportivo.
  - c. In Italia il cartellino giallo ed il successivo cartellino rosso hanno una validità per tutta la competizione nei confronti di chi usa impropriamente il cellulare e fuma in campo (compreso l'uso della sigaretta elettronica).
4. Varie:
  - a. È sorta una polemica sul significato dell'avverbio "immediatamente" contenuto nell'ultimo comma dell'articolo 7, ritenendo che l'arbitro debba obbligare la squadra interessata a posizionarlo immediatamente, il che è contrario a quanto scritto due commi sopra dove si legge che questa squadra "potrà a sua volta arretrare preventivamente il cerchio nelle condizioni previste al paragrafo precedente se un primo arretramento da parte della squadra avversaria non consente un lancio alla massima distanza".  
**In attesa che questa formulazione venga rivista o cancellata, viene concesso un tempo definito di 30 secondi per il posizionamento del pallino.**
5. Claudio Mamino, membro della Commissione, ha voluto che si ricordasse che gli Arbitri Internazionali devono indossare la loro maglia distintiva durante tutte le competizioni nei loro Paesi o all'estero.

## CASISTICA

### TIME OUT

È concesso un solo time out per prova e non potrà iniziare negli ultimi dieci minuti di gioco.

1. se l'ultima boccia giocata si arresta sul terreno di gioco oppure esce dallo stesso e mancano 10 minuti al termine del tempo regolamentare, il TIME OUT viene effettuato;
2. stesso caso ma se i giocatori decidono di misurare uno o più punti, il TIME OUT NON verrà effettuato in quanto mancheranno meno dei 10 minuti previsti;

3. ci si comporta allo stesso modo se viene richiesto l'intervento dell'Arbitro.

### Delucidazioni sull'articolo 6

L'ultima boccia giocata si ferma sul terreno di gioco oppure ne esce e subito dopo suona la sirena che annuncia il termine della partita, si avranno i seguenti casi:

1. se una delle squadre ha raggiunto il punteggio previsto, si termina la partita;
2. se non si è raggiunto il punteggio previsto, si effettuerà una giocata normale e se non si raggiunge ancora il punteggio previsto si avranno altre 2 giocate + una eventuale, in caso di pareggio, senza annulli del pallino.
3. Nei vari Campionati di Serie e di Categoria viene preso in considerazione anche il risultato di parità, dopo le 2 giocate supplementari.
4. se l'ultima boccia giocata è ferma e suona la sirena, in caso di misurazioni dopo il suono della stessa, il gioco riprenderà con una giocata regolamentare ed eventuali 2 GIOCATE SUPPLEMENTARI.

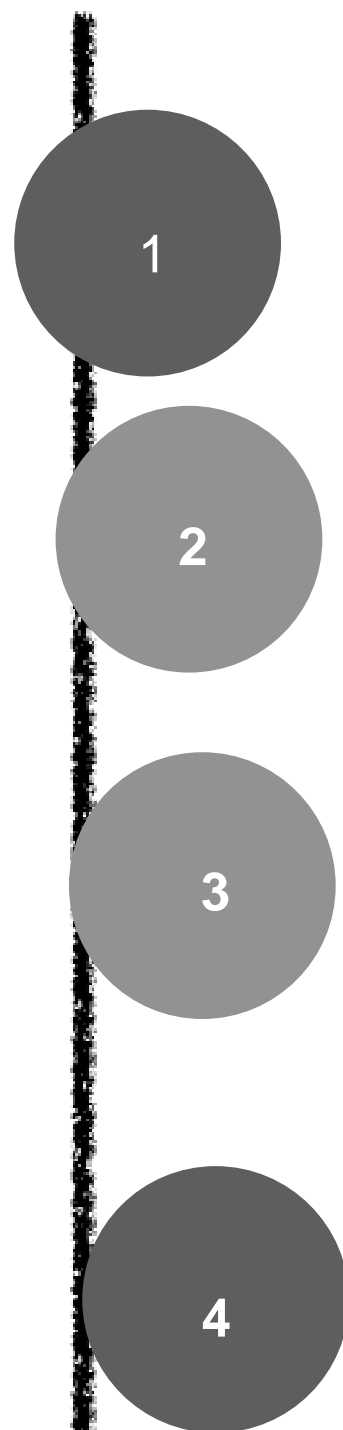
MISURA A PIOMBO

**boccia regolare ... boccia irregolare**

**Le BOCCE 1, 2 e 3 sono considerate REGOLARI in quanto "coprono" parte del cordino di delimitazione del terreno di gioco**

**La BOCCIA 4 è considerata IRREGOLARE in quanto completamente all'esterno del cordino.**

**Stessa regola si applica per il pallino**



## SVOLGIMENTO COMPETIZIONI

<b>COMPETIZIONI con Sistema POULE</b>					
<b>NUMERO FORMAZIONI</b>	<b>NUMERO TOT. di POULES</b>	<b>POULES da 4</b>	<b>POULES da 3</b>	<b>FORMAZIONI QUALIFICATE</b>	<b>PARTITE di SPAREGGIO</b>
6	2	-	2	4	No
7	2	1	1	4	No
8	2	2	-	4	No
9	3	-	3	6	2
10	3	1	2	6	2
11	3	2	1	6	2
12	4	-	4	8	No
13	4	1	3	8	No
14	4	2	2	8	No
15	4	3	1	8	No
16	4	4	-	8	No
17	5	2	3	10	2
18	5	3	2	10	2
19	5	4	1	10	2
20	5	5	-	10	2
21	6	3	3	12	4
22	6	4	2	12	4
23	6	5	1	12	4
24	8	-	8	16	No
25	8	1	7	16	No
26	8	2	6	16	No
27	8	3	5	16	No
28	8	4	4	16	No
29	8	5	3	16	No
30	8	6	2	16	No
31	8	7	1	16	No
32	8	8	-	16	No
33	9	6	3	18	2
34	9	7	2	18	2
35	9	8	1	18	2
36	9	9	-	18	2
37	10	7	3	20	4
38	10	8	2	20	4
39	10	9	1	20	4
40	10	10	-	20	4

A.I.A.B. – VADEMECUM DELL'ARBITRO DI PETANQUE

<b>41</b>	<i>11</i>	8	3	22	6
<b>42</b>	<i>11</i>	9	2	22	6
<b>43</b>	<i>11</i>	10	1	22	6
<b>44</b>	<i>11</i>	11	-	22	6
<b>45</b>	<i>12</i>	9	3	24	8
<b>46</b>	<i>12</i>	10	2	24	8
<b>47</b>	<i>12</i>	11	1	24	8
<b>48</b>	<i>16</i>	-	16	24	No
<b>49</b>	<i>16</i>	1	15	32	No
<b>50</b>	<i>16</i>	2	14	32	No
<b>51</b>	<i>16</i>	3	13	32	No
<b>52</b>	<i>16</i>	4	12	32	No
<b>53</b>	<i>16</i>	5	11	32	No
<b>54</b>	<i>16</i>	6	10	32	No
<b>55</b>	<i>16</i>	7	9	32	No
<b>56</b>	<i>16</i>	8	8	32	No
<b>57</b>	<i>16</i>	9	7	32	No
<b>58</b>	<i>16</i>	10	6	32	No
<b>59</b>	<i>16</i>	11	5	32	No
<b>60</b>	<i>16</i>	12	4	32	No
<b>61</b>	<i>16</i>	13	3	32	No
<b>62</b>	<i>16</i>	14	2	32	No
<b>63</b>	<i>16</i>	15	1	32	No
<b>64</b>	<i>16</i>	16	-	32	No
<b>65</b>	<i>17</i>	14	3	34	2
<b>66</b>	<i>17</i>	15	2	34	2
<b>67</b>	<i>17</i>	16	1	34	2
<b>68</b>	<i>17</i>	17	-	34	2
<b>69</b>	<i>18</i>	15	3	36	4
<b>70</b>	<i>18</i>	16	2	36	4
<b>71</b>	<i>18</i>	17	1	36	4
<b>72</b>	<i>18</i>	18	-	36	4
<b>73</b>	<i>19</i>	16	3	38	6
<b>74</b>	<i>19</i>	17	2	38	6
<b>75</b>	<i>19</i>	18	1	38	6
<b>76</b>	<i>19</i>	19	-	38	6
<b>77</b>	<i>20</i>	17	3	40	8
<b>78</b>	<i>20</i>	18	2	40	8
<b>79</b>	<i>20</i>	19	1	40	8
<b>80</b>	<i>20</i>	20	-	40	8

A.I.A.B. – VADEMECUM DELL'ARBITRO DI PETANQUE

<b>81</b>	21	18	3	42	10
<b>82</b>	21	19	2	42	10
<b>83</b>	21	20	1	42	10
<b>84</b>	21	21	-	42	10
<b>85</b>	22	19	3	44	12
<b>86</b>	22	20	2	44	12
<b>87</b>	22	21	1	44	12
<b>88</b>	22	22	-	44	12
<b>89</b>	23	20	3	46	14
<b>90</b>	23	21	2	46	14
<b>91</b>	23	22	1	46	14
<b>92</b>	23	23	-	46	14
<b>93</b>	24	21	3	48	16
<b>94</b>	24	22	2	48	16
<b>95</b>	24	23	1	48	16
<b>96</b>	32	-	32	64	No
<b>97</b>	32	1	31	64	No
<b>98</b>	32	2	30	64	No
<b>99</b>	32	3	29	64	No
<b>100</b>	32	4	28	64	No
<b>101</b>	32	5	27	64	No
<b>102</b>	32	6	26	64	No
<b>103</b>	32	7	25	64	No
<b>104</b>	32	8	24	64	No
<b>105</b>	32	9	23	64	No
<b>106</b>	32	10	22	64	No
<b>107</b>	32	11	21	64	No
<b>108</b>	32	12	20	64	No
<b>109</b>	32	13	19	64	No
<b>110</b>	32	14	18	64	No
<b>111</b>	32	15	17	64	No
<b>112</b>	32	16	16	64	No
<b>113</b>	32	17	15	64	No
<b>114</b>	32	18	14	64	No
<b>115</b>	32	19	13	64	No
<b>116</b>	32	20	12	64	No
<b>117</b>	32	21	11	64	No
<b>118</b>	32	22	10	64	No
<b>119</b>	32	23	9	64	No
<b>120</b>	32	24	8	64	No

**A.I.A.B. – VADEMECUM DELL'ARBITRO DI PETANQUE**

<b>121</b>	32	25	7	64	No
<b>122</b>	32	26	6	64	No
<b>123</b>	32	27	5	64	No
<b>124</b>	32	28	4	64	No
<b>125</b>	32	29	3	64	No
<b>126</b>	32	30	2	64	No
<b>127</b>	32	31	1	64	No
<b>128</b>	32	32	-	64	No



---

**Poule 1**

			Vincitori Poule

---

**Poule 2**

			Vincitori Poule

---

**Poule 3**

			Vincitori Poule

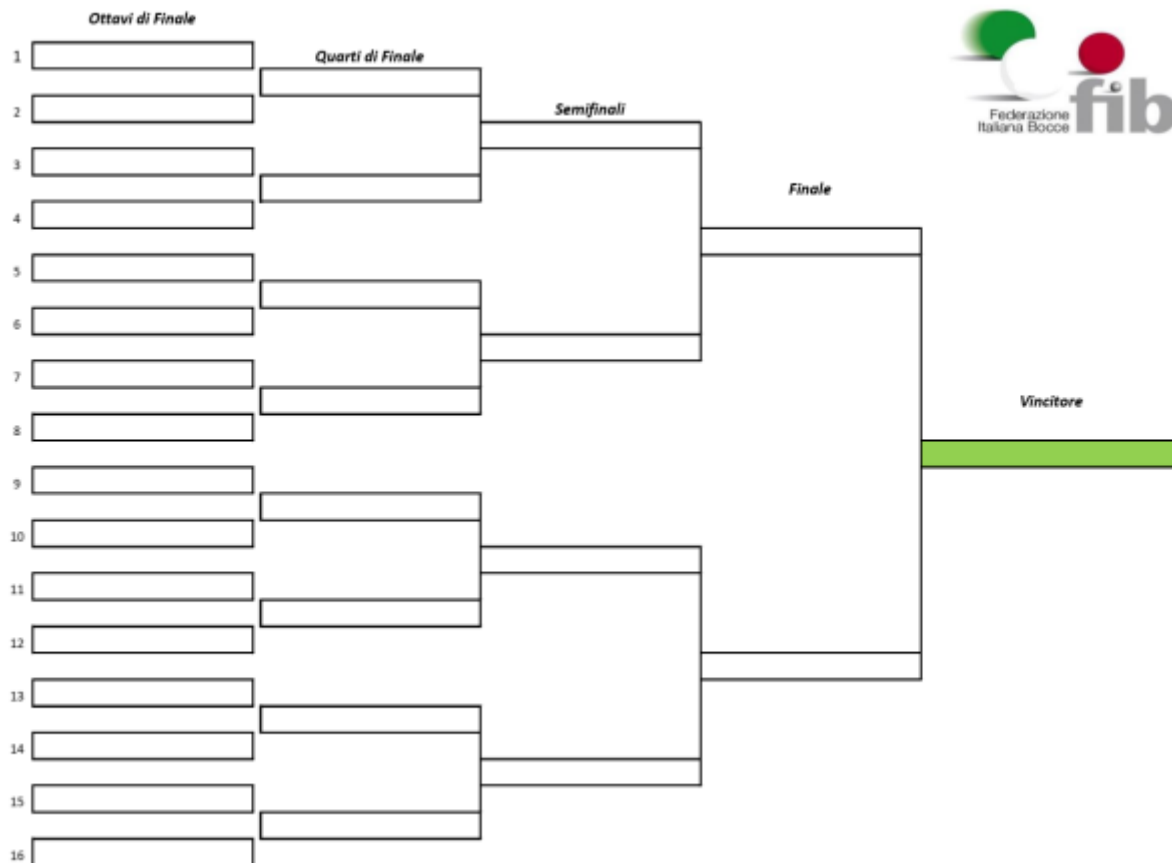
---

**Poule 4**

			Vincitori Poule

---

# A.I.A.B. – VADEMECUM DELL'ARBITRO DI PETANQUE



# A.I.A.B. – VADEMECUM DELL'ARBITRO DI PETANQUE

