



DISPOSIZIONI PER ARBITRI

FSB - VIII

Edizione
01.01.2024

PREMESSA

Possono diventare arbitri federali i tesserati FSB che hanno partecipato ad almeno un corso appositamente organizzato e ritenuti idonei dal responsabile federativo.

Durante l'esercizio della loro funzione, gli arbitri devono indossare la maglia ufficiale a loro fornita dalla FSB, sono permessi i pantaloni tuta sportiva, pantaloni jeans sono assolutamente proibiti.

L'arbitro ufficiale non può più essere in competizione come giocatore.

Ogni società deve mettere a disposizione almeno un arbitro abilitato; le federazioni cantonali hanno il diritto di imporre norme più restrittive.

Compiti dell'arbitro:

- a) controllare che il viale, in particolare per quando riguarda la segnatura, sia conforme alle disposizioni vigenti e che il materiale necessario per lo svolgimento del suo compito sia idoneo e completo (Bindella, metro, stecca e relativo controllo misure);
- b) farsi indicare da ogni formazione il capitano, soprattutto in funzione dell'applicazione della regola del vantaggio, in questo caso è la sola persona a comunicare con l'arbitro;
- c) controllare che la divisa delle formazioni sia conforme alle disposizioni vigenti;
- d) verificare il tempo impiegato per lo spostamento da un viale all'altro e segnalare al DdG eventuali abusi;
- e) intervenire sempre con prontezza, decisione e chiarezza in ogni fase di gioco;
- f) mettersi in una posizione che non disturbi il regolare svolgimento del gioco;
- g) durante i tiri, retrocedere in modo da facilitare il giudizio sulla validità degli stessi;
- h) anche se non richiesto, annunciare sempre se ci sono bersagli in campo;
- i) dopo ogni dichiarazione di tiro, indicare sempre l'oggetto dichiarato e autorizzare il lancio;
- j) assicurarsi di essere stato compreso nelle sue comunicazioni coi giocatori;
- k) in caso di dubbio, procedere sempre alle necessarie misurazioni, evitando che i giocatori possano disturbare il suo operato (una formazione può chiedere un'unica rimisurazione);
- l) ammonire i giocatori che assumono un atteggiamento scorretto;
- m) in caso di recidiva, segnalare il fatto al DdG che è l'unico competente a prendere provvedimenti disciplinari;

Le comunicazioni verso i giocatori devono avvenire per mezzo di segni convenzionali:

- a) punto preso Fig. 1 = stecca verticale, con le dita della mano libera indicare il no. dei punti;
- b) punto prima Fig. 2 = stecca orizzontale, con le dita della mano libera indicare il no. dei punti;
- c) bersaglio Fig. 3 = segno circolare con la stecca sopra i pezzi interessati e indicare con le dita se è a 2 o più oggetti;
- d) braccio alzato Fig. 4 = lancio nullo, salvo regola o infrazione del regolamento.

Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



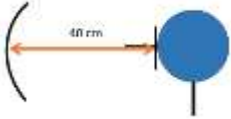
Fig. 4



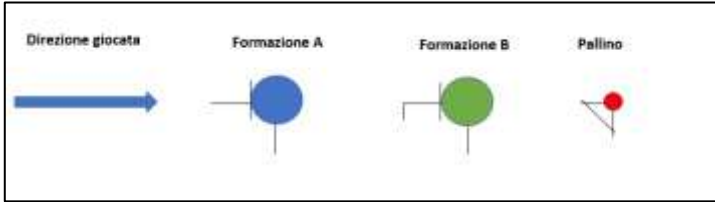
La comunicazione può avvenire anche verbalmente.

Comportamento dell'arbitro sul viale:

1. lasciare giocare il pallino senza disturbare (stare fermo) come pure l'accosto o il secondo accosto prima di segnare;
2. tutte le dichiarazioni di tiro di volo devono essere segnate;



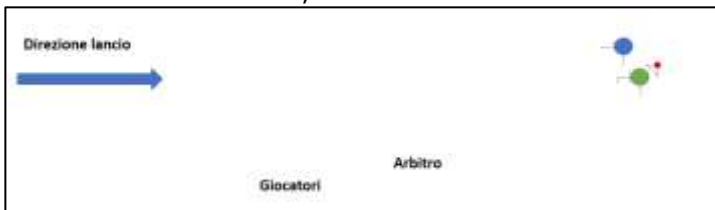
3. Insistere sul modo di segnare bocce e pallino;



4. misurazione con la bindella, tracciare 40 o 70 cm poi eseguire la misura dalla tracciatura, sempre in direzione al pallino;



5. nei lanci, stare in posizione arretrata in modo di poter controllare i nastri;
6. spiegare come controllare la validità del tiro agli assi laterali:
 - a) se possibile sul fondo davanti al tiro, ma fuori dal viale (solo in caso estremo)
 - b) altrimenti arretrato ma in posizione pronta per il movimento di controllo, e subito dichiarazione del tiro abile o alzata del braccio per dichiarare tiro nullo.
7. alla dichiarazione di un tiro, i giocatori senza bocce devono mettersi in una posizione da non disturbare e lasciare libera la visuale all'arbitro;



8. segnare il punteggio al tabellone senza disturbare il lancio del pallino. Idem dopo aver segnato sul tabellone mettersi in movimento dopo il lancio del pallino, e a pallino fermo, fermarsi per lasciare libero l'accosto.

**L'ARBITRO APPLICA E FA RISPETTARE IL REGOLAMENTO
CON COGNIZIONE, COSCIENZA E SICUREZZA!**

Sistema con 2 Arbitri:

Arbitro 1 – Responsabile / Arbitro 2 – aiutante

Nel caso di arbitraggio a 2, la responsabilità della conduzione è assunta dall'arbitro principale, mentre il secondo collabora nello snellimento del gioco.

All'inizio stessa posizione e stesso comportamento senza disturbare, poi l'arbitro 2 segna tutte le bocce che arrivano a fondo campo e vi rimane fino all'arrivo del pallino, qui l'arbitro 1 rimane il responsabile e l'arbitro 2 ritorna arretrato controllando i nastri, ma sempre attento e pronto per collaborare con l'arbitro 1.

Cosa non deve mai fare un arbitro:

1. essere disattento
2. parlare con l'esterno
3. appoggiarsi ai muri e reti
4. mettere le mani in tasca
5. portare scarpe che rovinano il viale
6. usare un linguaggio ingiurioso
7. bere bevande alcoliche
8. fumare sul viale

Il Presidente CNTA:

Giovanni Rapaglia

