

Vademecum Direttori di gara per Libera Territoriale di Coppa Sicilia

SI PREMETTE CHE FRA I COMPITI DEL DIRETTORE DI GARA VI E' QUELLO DI RENDERE SCORREVOLE LA GARA, SENZA INTOPPI E SENZA INTRALCI, SENSIBILIZZANDO GLI ARBITRI ED I GIOCATORI AFFINCHÉ ESSA POSSA TERMINARE NEL PIU' BREVE TEMPO POSSIBILE NELL'INTERESSE DI GIOCATORI, ARBITRI, DIRETTORE DI GARA E PUBBLICO.

Si ipotizza un C.S.B. con n. 4 biliardi e la presenza di n° 3 batterie da svolgersi in un turno pomeridiano (mattutino) scaglionate in modo che la batteria n° 1 inizi alle ore 15:00 (10:00), la n° 2 inizi alle ore 16:00 (11:00) e la batteria n° 3 alle ore 18:30 (13:30).

(Di seguito si porta avanti l'esempio per il turno pomeridiano)

Fermo restando che in presenza dei giocatori interessati e su loro disponibilità le partite possono essere chiamate anche prima dell'orario fissato.

Improrogabilmente alle ore 15:00 il Direttore di gara chiamerà le 4 partite:

- 1° accoppiamento A-B al biliardo 1;
- 2° accoppiamento C-D al biliardo 2;
- 3° accoppiamento E-F al biliardo 3;
- 4° accoppiamento G-H al biliardo 4.

Dopo la prova biliardo di 5 minuti a giocatore si procederà alla disputa di tali incontri con inizio massimo alle ore 15:12.

Alla fine di ciascun incontro del turno delle 15:00 si procederà a chiamare in sequenza i quattro incontri programmati per le ore 16:00 con lo stesso schema di accoppiamenti precedentemente descritto. (N.B. prima delle ore 16:00 non può essere preso alcun provvedimento verso il/i giocatore/i che non vogliono iniziare)

Al termine del turno delle 16:00 verosimilmente attorno alle ore 17:30/17:45 si procederà a chiamare le semifinali delle due batterie di cui si sono conclusi i primi turni, con biliardi invertiti rispetto alle chiamate del primo turno: Es. Batteria 1:

- accoppiamento del vincente di A-B e del vincente di C-D al biliardo 3,
- accoppiamento del vincente di E-F e del vincente di G-H al biliardo 1

Lo stesso procedimento verrà utilizzato per la batteria 2, utilizzando i biliardi 2 e 4.

Al termine delle quattro partite di semifinale delle batterie 1 e 2, quindi realisticamente attorno alle 18:30/18:45, come da programma si provvederà a chiamare le 4 partite della batteria n° 3 con il solito schema:

- 1° accoppiamento A-B al biliardo 1;
- 2° accoppiamento C-D al biliardo 2;
- 3° accoppiamento E-F al biliardo 3;
- 4° accoppiamento G-H al biliardo 4.

Al termine dei primi incontri del turno delle 18:30 si chiameranno le semifinali di batteria relativamente alla stessa batteria n° 3 con il medesimo schema:

- accoppiamento del vincente di A-B e del vincente di C-D al biliardo 3,
- accoppiamento del vincente di E-F e del vincente di G-H al biliardo 1.

Al biliardo 2 ed al biliardo 4 si procederà a chiamare le finali di batteria delle batterie 1 e 2, tenendo presente in linea di massima di trovare il biliardo nel quale nessuno dei due atleti abbia giocato precedentemente. Qualora non sia possibile trovare un biliardo "neutro" si procederà al sorteggio dei biliardi liberi al momento, oppure in presenza di sale con 5 o 6 biliardi le finali delle batterie 1 e 2 verranno chiamate al biliardo 5 e 6.

Al termine delle semi-finali della batteria 3 si procederà alla chiamata della finale di batteria individuando il biliardo nel quale nessuno dei 2 atleti contendenti abbia ancora giocato.