

PROGRAMMA SPORTIVO 2023/2024

BIATHLON 3 SPONDE/5 BIRILLI

SARDEGNA

1 -INTRODUZIONE

Il Biathlon è una Specialità del Biliardo Sportivo che riunisce in un unico incontro 2 Specialità: la Carambola a 3 Sponde e i 5 Birilli all' "Italiana". Le due specialità vengono giocate in due set consecutivi nell'ambito della stessa partita.

Caratteristiche:

Ciascun atleta può partecipare solo in una zona. L'atleta tesserato o residente geograficamente in una zona può decidere di partecipare al circuito zonale di un'altra zona, fermo restando che non può partecipare a più di un circuito zonale. La prima partecipazione ad una gara di un circuito zonale esclude quindi la possibilità di partecipare ai circuiti zonal di altre zone.

I responsabili zionali e regionali, tenuto conto delle caratteristiche della zona o regione e del numero degli atleti residenti, hanno la facoltà di valutare e scegliere, in accordo con il Responsabile Nazionale, la formula di gara ritenuta ottimale tra quelle previste in questo programma sportivo, anche utilizzando combinazioni di sistemi diversi. Si fa salva la possibilità di utilizzare in una zona a scelta del RN una formula sperimentale allo scopo di promuovere la diffusione e il recupero della specialità.

2 -TIPOLOGIE DI GARA

BIATHLON INDIVIDUALE

Caratteristiche:

Il Campionato Individuale Sardegna è un circuito di 4 prove riservato agli atleti regolarmente tesserati per la stagione sportiva 2023/2024. La prima partecipazione ad una gara di un circuito zonale esclude quindi la possibilità di partecipare agli altri circuiti zionali.

Formula di Gara

Fase Eliminatoria:	Gironi all'Italiana da 3 Atleti
Fase Finale:	Eliminazione Diretta
Distanza di Gioco:	12 Pts Carambola / 120 5 Birilli Italiana (coefficiente 5)
	16 Pts Carambola / 160 5 Birilli Italiana (coefficiente 5)
	Inizio specialità a scelta di acchito

Modalità di Iscrizione:

Gli atleti possono iscriversi esclusivamente al contatto indicato nella Locandina.

La scadenza delle iscrizioni verrà indicata nella Locandina.

La Locandina viene pubblicata almeno 15 giorni prima della Gara.

Quota iscrizione

La quota di iscrizione è fissata da un min di € 30,00

La cancellazione da parte degli atleti o da parte del CSB dopo la chiusura delle iscrizioni lascia sempre a carico degli atleti il dovere del pagamento della quota di iscrizione, pena l'impossibilità di partecipare a qualsiasi tipo di gara successiva comprese gare nazionali o campionati italiani.

Costituzione Gironi

Nella prima prova del circuito zonale la classifica di ingresso sarà formata in base alla Classifica Finale del Circuito Biathlon dell'anno precedente.

Se un atleta non è presente viene inserito a fondo lista.

Se più atleti iscritti alla prima prova non fossero presenti nella classifica 2022/2023 verranno inseriti a fondo lista ordinati in ordine alfabetico.

Nelle prove successive si adotta la classifica generale a punti del Circuito.

Gli atleti che si inseriranno nel Circuito nelle prove successive verranno inseriti a fondo lista in ordine alfabetico.

Inserimento di X alla formazione dei Gironi

In fase di formazione dei gironi è permesso inserire una o più X nel caso in cui il numero di atleti iscritti alla chiusura delle iscrizioni non permetta di formare gironi completi.

Le X verranno inserite in coda alla classifica di ingresso utilizzata per formulare i gironi con il metodo della serpentina; la X assumerà perciò l'ultima posizione nel girone.

Gli atleti che incontreranno una X o un giocatore assente riceveranno esclusivamente 2 punti partita ed effettueranno le altre partite normalmente.

Atleti assenti

Dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta iscritto può cancellare la sua partecipazione per sopravvenuti impedimenti di carattere personale. In questo caso è tenuto sempre a darne tempestiva comunicazione scritta alla direzione di gara; è tenuto inoltre a pagare lo stesso la quota di partecipazione pena l'impossibilità di iscriversi a qualsiasi tipo di gara successiva di qualsiasi livello in qualsiasi zona.

L'atleta viene sostituito da una X e i due presenti otterranno 2 punti partita.

In mancanza di comunicazione alla DG, l'atleta assente sarà deferito alla giustizia sportiva.

Nelle fasi a gironi, l'atleta che si presenta fuori tempo massimo all'orario previsto per la sua prima partita è escluso dalla competizione, fatte salve valide e certificate motivazioni per cui l'atleta avrà l'incontro perso, ma potrà disputare gli incontri restanti.

In caso di assenza ad una partita ad eliminazione diretta, l'avversario vince a tavolino e ottiene i soli punti partita.

L'atleta che non si presenta ad una fase successiva di una gara per la quale ha acquisito la qualificazione è tenuto ad avvisare prontamente la direzione di gara e viene inserito all'ultimo posto della fase da lui raggiunta esclusivamente se l'assenza è giustificata con certificato medico o gravi impedimenti personali; in assenza di comunicazione alla direzione di gara e in assenza di valide e certificate motivazioni mediche o gravi impedimenti personali l'atleta viene eliminato dalla classifica finale della gara e deferito alla giustizia sportiva.

Casi particolari di assenze:

Fermo restando quanto esposto nei paragrafi precedenti:

- Nel caso in cui in un girone da 3 completo si verificano due assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 4 punti partita.
- Nel caso in cui in un girone da 4 i verificano tre assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 6 punti partita.

Arbitraggio

L'arbitraggio viene garantito dagli atleti a riposo o già eliminati dal torneo in tutti i casi in cui non ci siano arbitri di sala.

Salvo casi eccezionali e documentati autorizzati dalla direzione di gara è considerato comportamento scorretto e antisportivo rifiutarsi di arbitrare o rendersi irreperibile nel momento in cui è richiesto un arbitraggio.

La Direzione di Gara può autorizzare lo svolgimento di partite senza arbitro (Autoarbitraggio), purché gli atleti abbiano cura di redigere e firmare il foglio partita. Nel caso di partita senza arbitro vigono le regole del Codice di Autoarbitraggio.

MODALITA' DI GIOCO:

Svolgimento dell'Incontro:

I due avversari giocano l'accosto secondo le regole della carambola tre sponde.

La partita singola standard è giocata in 2 sets: un set nella specialità Carambola a 3

Sponde e un set nella specialità 5 Birilli.

L'atleta che vince l'accosto sceglie la specialità con la quale ha inizio l'incontro e inizia la partita con la bilia bianca. Se cede l'accosto sarà l'avversario a scegliere la specialità e ad iniziare l'incontro con la bilia bianca

Due distanze sono previste:

Distanza ridotta: 120 punti.

Carambola 12 punti (senza limite di riprese), coefficiente x5.

5 birilli 60 punti.

Distanza standard: 160 punti

Carambola 16 punti (senza limite di riprese), coefficiente x5.

5 birilli 80 punti.

La parificazione delle riprese nella frazione a Carambola e la possibilità di marcare punti nel tiro di inizio della frazione ai 5 Birilli sono descritti nel Capitolo seguente:

Descrizione della modalità di gioco a seconda della scelta derivata dall'esecuzione del tiro di accosto.

2- Descrizione della modalità di gioco a seconda della scelta derivata dall'esecuzione del tiro di accosto

A - PRIMA FRAZIONE CARAMBOLA, SECONDA FRAZIONE 5 BIRILLI:

La prima frazione ha inizio con le regole della carambola tre sponde sulla distanza prevista per la frazione (ridotta: 12 oppure standard: 16), senza limite di riprese e senza pareggio delle riprese.

Al termine del set carambola l'arbitro interrompe la partita ed esegue le seguenti operazioni:

- moltiplica per 5 il punteggio attuale di entrambi al momento della interruzione;
- concede la pausa di 5 minuti se uno dei due giocatori la richiede;
- passa il gioco all'atleta con bilia gialla: la frazione nella specialità dei 5 birilli inizia con il tiro di partenza (dell'atleta con bilia gialla) secondo i regolamenti del gioco dei 5 birilli, inoltre è consentito realizzare punti sul tiro di partenza. La partita prosegue nella specialità dei 5 birilli fino alla distanza prevista ed è vinta dall'atleta che per primo raggiunge tale distanza (I punti oltre la distanza limite non vengono conteggiati).

B- PRIMA FRAZIONE 5 BIRILLI, SECONDA FRAZIONE CARAMBOLA:

La prima frazione ha inizio con le regole dei 5 birilli sulla distanza prevista per la frazione (ridotta:60 oppure standard:80), è consentito realizzare punti sul tiro di partenza.

Al verificarsi del raggiungimento della distanza prevista per la frazione da parte di uno dei due giocatori l'arbitro interrompe la partita e concede i 5 minuti di break. I punti oltre la distanza limite della frazione non vengono conteggiati. L'arbitro toglie i birilli e posiziona il tiro di inizio della carambola per la bilia gialla.

La partita prosegue a carambola dal punteggio finale della prima frazione; ogni carambola realizzata vale 5 punti.

Il primo giocatore che raggiunge la distanza limite prevista (120 o 160) è il vincitore.

Fase a Gironi: Modalità di svolgimento

Gli Atleti verranno inquadrati in Gironi all'Italiana da 3 Atleti con il metodo della serpentina per classifica oppure in tabelloni ad eliminazione diretta da 8 Atleti (la relativa classifica finale sarà redatta tenendo conto dei criteri usati per la fase finale ad eliminazione diretta).

Passano il turno i vincenti gironi più i migliori secondi eventualmente necessari a completare il tabellone delle finali a KO.

Nel caso di Gironi all'italiana, la sequenza delle partite in caso di passaggio del solo vincente del girone è la seguente:

2 Vs 3 / 1 Vs perdente / 1 Vs vincente

Qualora sia previsto il passaggio turno del primo più uno o più migliori secondi, la sequenza è la seguente:

2 Vs 3 / 1 Vs vincente / 1 Vs perdente

I Criteri per la Classifica nel girone sono i seguenti:

- 2 Punti Partita
- 3 Scarto Punti
- 4 Scontro Diretto
- 5 Sorteggio

Nel caso i 3 Atleti concludano il girone in parità di Punti Partita viene preso in considerazione lo Scarto Punti Complessivo per determinare la classifica nel Girone. In caso di ulteriore parità lo scontro diretto. Qualora sussistano ancora situazioni di parità si ricorre al Sorteggio.

Fase Finale: Modalità di svolgimento

Eliminazione diretta

La graduatoria dei finalisti che accedono alla fase a KO è fatta secondo i seguenti criteri:

1. Posizione nel girone.
2. Punti partita.
3. Differenza Punti Singoli.
4. Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)
5. Sorteggio.

Gli accoppiamenti per la fase finale sono secondo lo schema a somma 9 oppure 17 (esempio in caso di quarti: 1/8 - 4/5 - 3/6 - 2/7; in caso di ottavi: 1/16 ... 2/15).

Punteggi

Nei singoli match vengono assegnati 2 punti partita per la vittoria, 0 per la sconfitta. Il Punteggio assegnato per Posizione in Classifica al termine di ogni prova è il seguente:

1°	120	25°/32°	10
2°	96	33°/40°	8
3°-4°	72	41°/48°	6
5°/8°	48	49°/56°	4
9°/16°	24	57°/64°	2
17°/24°	12	Oltre 64°	1

Qualora vi sia parità di punti si terrà poi conto, nell'ordine, di:

1. Scarto Punti Complessivo.
2. Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)

Conclusione del Circuito:

Al termine delle prove, l'Atleta che avrà accumulato il maggior numero di punti verrà proclamato **Campione Regionale** e gli verrà consegnato il relativo scudetto.

Costi, Rimborsi, Trofei

Le somme provenienti dalle iscrizioni saranno suddivise ed utilizzate secondo i seguenti criteri:

	Quota €.
PREMIAZIONI (coppe-targhe-medaglie) (min € 55,00)	2,00
DIREZIONE GARA	2,00
QUOTA FISBB NAZIONALE	1,00
QUOTA FISBB REGIONALE	1,00
ACCANTONAMENTO CAMPIONATI ITALIANI	2,00
CONTRIBUTO SALA (Min €50,00)	2,00

Il contributo per l'arbitraggio viene stabilito in € 5,00 per ogni incontro, da dedurre ulteriormente dal monte iscrizioni.

RIMBORSI ATLETI			Quota %
1°	45	3°	15
2°	25	4°	15

Esempio di bilancio preventivo gara :

iscritti : 20 ; Entrate : $20 \times 30 = 600$

Uscite : D.G. $20 \times 2,0 = 40$; Quota sala $20 \times 2 = 40$; Premi : $20 \times 2,00 = 55$; Acc. CAI $2 \times 20 = 40$; Acc. FISBB Naz = $20 \times 1 = 20$; Acc. FISBB Reg = $20 \times 1 = 20$ Tot.: 215,00.

Montepremi: $600 - 215 = 385$;

RVB : $3^\circ / 4^\circ \text{Cl } 380 \times 15\% = 57$ – $2^\circ \text{Cl} = 380 \times 25\% = 95$ – $1^\circ \text{Cl} = 380 \times 45\% = 171$;

Tot.: $385 - 380 = 5$ (aggiunti ad accantonamento Campionato Italiano)

NB: IL RESOCONTO EFFETTIVO VERRA' RESO NOTO A PARTIRE DAGLI OTTAVI DI FINALE

	Quota €.	Totale	Posizione	Quota Rimborso	TOTALE
PREMIAZIONI (coppe-targhe-medaglie)	2,00	55,00			
DIREZIONE GARA	2,00	40,00	4°	57,00	
ACCANTONAMENTO CAMP. ITALIANO	2,00	$40,00 + 5,00$	3°	57,00	
QUOTA CSB	2,00	50,00	2°	95,00	
ATLETI	17,00	380,00	1°	171,00	
		600,00	TOTALE		

BIATHLON TEAMS:

Il Campionato Zonale Biathlon Teams è un Circuito Zonale in 2 tappe Regionali ed una Poule Finale Zonale (3 prove), riservato agli atleti regolarmente tesserati per la stagione sportiva 2023/2024.

Formula di Gara:

Fase Eliminatória: Batterie da 8 Giocatori ad Eliminazione Diretta oppure
Gironi all'Italiana da 3 Atleti a scelta del Responsabile Zonale
Fase Finale: Eliminazione Diretta

Distanza di Gioco: 120 Punti: 15 Pts Carambola / 60 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)
160 Punti: 20 Pts Carambola / 80 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)
200 Punti: 25 Pts Carambola/ 100 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)
A scelta del Responsabile Zonale

Modalità di Iscrizione:

Le modalità di iscrizione sono specificate nella Locandina dell'evento.
La Locandina viene pubblicata almeno 15 giorni prima della Gara.

Quota iscrizione

La quota di iscrizione è fissata in € 50,00

La cancellazione da parte degli atleti o da parte del CSB dopo la chiusura delle iscrizioni lascia sempre a carico degli atleti il dovere del pagamento della quota di iscrizione, pena l'impossibilità di partecipare a qualsiasi tipo di gara successiva comprese gare nazionali o campionati italiani.

Costituzione Gironi

Formazione gironi:

Per la prima prova i gironi saranno composti con sistema misto (sorteggio e teste di serie). Sono definite teste di serie le coppie con almeno:

- Un atleta presente nel ranking nazionale di carambola in vigore con media generale complessiva superiore a 0,700
- Un atleta di categoria Nazionale e Nazionale Pro sezione stecca
- il campione italiano o gli ex campioni italiani di Biathlon

Le teste di serie saranno disposte a sorteggio una per girone. Qualora siano in numero maggiore dei gironi verranno sorteggiati i gironi dove saranno presenti più di una testa di serie. I restanti iscritti saranno sorteggiati nei restanti posti liberi nei gironi.

Nelle prove successive si adotta la classifica generale a punti del Circuito e il sistema di costituzione dei gironi seguirà quello della serpentina per classifica.

Le coppie che si inseriranno nel Circuito nelle prove successive verranno inseriti a fondo lista in ordine alfabetico.

Inserimento di X alla formazione dei Gironi

In fase di formazione dei gironi è permesso inserire una o più X nel caso in cui il numero di atleti iscritti alla chiusura delle iscrizioni non permetta di formare gironi completi.

Le X verranno inserite in coda alla classifica di ingresso utilizzata per formulare i gironi con il metodo della serpentina; la X assumerà perciò l'ultima posizione nel girone.

Gli atleti che incontreranno una X o un giocatore assente riceveranno esclusivamente 2 punti partita ed effettueranno le altre partite normalmente.

Atleti assenti

Dopo la pubblicazione dei gironi la coppia iscritta può cancellare la sua partecipazione per sopravvenuti impedimenti di carattere personale. In questo caso è tenuta sempre a darne tempestiva comunicazione scritta alla direzione di gara; è tenuta inoltre a pagare lo stesso la quota di partecipazione pena l'impossibilità di iscriversi a qualsiasi tipo di gara successiva di qualsiasi livello in qualsiasi zona.

La coppia viene sostituito da una X e i due presenti otterranno 2 punti partita.

In mancanza di comunicazione alla DG, la coppia assente sarà deferita alla giustizia sportiva.

Nelle fasi a gironi, la coppia che si presenta fuori tempo massimo all'orario previsto per la sua prima partita è esclusa dalla competizione, fatte salve valide e certificate motivazioni per cui la coppia avrà l'incontro perso, ma potrà disputare gli incontri restanti.

In caso di assenza ad una partita ad eliminazione diretta, l'avversario vince a tavolino e ottiene i soli punti partita.

La coppia che non si presenta ad una fase successiva di una gara per la quale ha acquisito la qualificazione è tenuto ad avvisare prontamente la direzione di gara e viene inserita all'ultimo posto della fase da lui raggiunta esclusivamente se l'assenza è giustificata con certificato medico o gravi impedimenti personali; in assenza di comunicazione alla direzione di gara e in assenza di valide e certificate motivazioni mediche o gravi impedimenti personali la coppia viene eliminata dalla classifica finale della gara e deferita alla giustizia sportiva.

Casi particolari di assenze:

Fermo restando quanto esposto nei paragrafi precedenti:

- Nel caso in cui in un girone da 3 completo si verificano due assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 4 punti partita.
- Nel caso in cui in un girone da 4 i verificano tre assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 6 punti partita.

Arbitraggio

L'arbitraggio viene garantito dagli atleti a riposo o già eliminati dal torneo in tutti i casi in cui non ci siano arbitri di sala.

Salvo casi eccezionali e documentati autorizzati dalla direzione di gara è considerato comportamento scorretto e antisportivo rifiutarsi di arbitrare o rendersi irreperibile nel momento in cui è richiesto un arbitraggio.

La Direzione di Gara può autorizzare lo svolgimento di partite senza arbitro (Autoarbitraggio), purché gli atleti abbiano cura di redigere e firmare il foglio partita. Nel caso di partita senza arbitro vigono le regole del Codice di Autoarbitraggio.

MODALITA' DI GIOCO:

Svolgimento dell'incontro:

L'incontro inizia sempre con la specialità della Carambola 3 Sponde.

Primo set Carambola a 3 Sponde (ad es.: 25 pts):

Gli atleti iniziano a giocare l'incontro secondo il seguente sistema:

- Limite di 40 secondi (di preferenza in un ordine di conto alla rovescia)
- L'orologio inizia dopo che tutte le bilie si fermano e il tavolo è libero
- 2 Time-out per ogni atleta. Eventuali time-out rimanenti verranno applicati automaticamente (l'atleta non ha bisogno di richiedere un time-out); Il nuovo limite totale viene quindi portato a 80 secondi. Un time-out deve essere annunciato dall'arbitro subito dopo il punto, e indicato chiaramente agli atleti e agli spettatori.
- Nel caso in cui siano stati utilizzati entrambi i time-out, il superamento del tempo a disposizione per il tiro comporta una penalità e le bilie vengono messe in posizione di partenza per l'avversario.

Quando il primo atleta raggiunge il limite dei punti (nessun inning di pareggio), il set è finito.

Il Team che ha perso il Set verrà posto ad una distanza di Punti che varierà a seconda del distacco di punti:

Distanza partita 200 punti

- Da 1 a 5 Punti: 10 Punti di distanza (ad es.: 100 – 90)
- Da 6 a 10 Punti: 20 Punti di distanza (ad es.: 100 – 80)
- Oltre i 10 Punti: 30 Punti di distanza (ad es.: 100 – 70)

Distanza partita 160 punti

- Da 1 a 5 Punti: 8 Punti di distanza (ad es.: 80 – 72)
- Da 6 a 10 Punti: 16 Punti di distanza (ad es.: 80 – 64)
- Oltre i 10 Punti: 24 Punti di distanza (ad es.: 80 – 56)

Distanza partita 120 punti

- Da 1 a 5 Punti: 6 Punti di distanza (ad es.: 60 – 54)
- Da 6 a 10 Punti: 12 Punti di distanza (ad es.: 60 – 48)
- Oltre i 10 Punti: 18 Punti di distanza (ad es.: 60 – 42)

Secondo Set 5 Birilli (ad es.: 100):

- La squadra che ha la bilia gialla inizia il set 5Birilli secondo le regole di gioco dei 5 Birilli
- Ogni squadra mantiene la stessa palla nei due set
- Il primo Team che raggiunge i 200 punti vince l'incontro

Esempio:

- 1° Set Carambola a 3 Sponde risultati:
- Team A vs Team B = 25-21 pts. Differenza 4 Punti
- 2° Set 5 Birilli
- Partenza da Team A 100 pts - Team B 90 pts.
- Il primo che raggiunge i 200 è il vincitore

Fase a Gironi: Modalità di svolgimento

Gli Atleti verranno inquadrati in Gironi all'Italiana da 3 Atleti con il metodo della serpentina per classifica oppure in tabelloni ad eliminazione diretta da 8 Atleti (la relativa classifica finale sarà redatta tenendo conto dei criteri usati per la fase finale ad eliminazione diretta).

Passano il turno i vincenti gironi più i migliori secondi eventualmente necessari a completare il tabellone delle finali a KO.

Nel caso di Gironi all'italiana, la sequenza delle partite in caso di passaggio del solo vincente del girone è la seguente:

2 Vs 3 / 1 Vs perdente / 1 Vs vincente

Qualora sia previsto il passaggio turno del primo più uno o più migliori secondi, la sequenza è la seguente:

2 Vs 3 / 1 Vs vincente / 1 Vs perdente

I Criteri per la Classifica nel girone sono i seguenti:

- 1 Punti Partita
- 2 Scarto Punti
- 3 Scontro Diretto
- 4 Sorteggio

Nel caso le 3 Coppie concludano il girone in parità di Punti Partita viene preso in considerazione lo Scarto Punti Complessivo per determinare la classifica nel Girone. In caso di ulteriore parità lo scontro diretto. Qualora sussistano ancora situazioni di parità si ricorre al Sorteggio.

Fase Finale: Modalità di svolgimento

Eliminazione diretta

La graduatoria dei finalisti che accedono alla fase a KO è fatta secondo i seguenti criteri:

1. Posizione nel girone.
2. Punti partita.
3. Scarto Punti
4. Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)
5. Sorteggio.

Esempio di Calcolo Media Punti:

Team A: $200 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 1,000$ media Vs Team B: $180 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 0,900$ media
Team A: $175 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 0,875$ media Vs Team C: $200 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 1,000$ media
Team B: $200 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 1,000$ media Vs Team C: $168 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 0,84$ average
Media Punti Totale Team A: $200 + 175 = 375 \text{ pts} / 400 = 0,938$
Media Punti Totale Team B: $180 + 200 = 380 \text{ pts} / 400 = 0,950$
Media Punti Totale Team C: $200 + 168 = 368 \text{ pts} / 400 = 0,920$
Media Punti migliore è quella del Team B.

Gli accoppiamenti per la fase finale sono secondo lo schema a somma 9 oppure 17 (esempio in caso di quarti: 1/8 - 4/5 - 3/6 - 2/7; in caso di ottavi: 1/16 ... 2/15).

Punteggi

Nei singoli match vengono assegnati 2 punti partita per la vittoria, 0 per la sconfitta.
Il Punteggio assegnato per Posizione in Classifica al termine di ogni prova è il seguente:

1°	120	25°/32°	10
2°	96	33°/40°	8
3°-4°	72	41°/48°	6
5°/8°	48	49°/56°	4
9°/16°	24	57°/64°	2
17°/24°	12	Oltre 64°	1

Qualora vi sia parità di punti si terrà poi conto, nell'ordine, di:

1.Scarto Punti Complessivo.

2.Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)

Conclusione del Circuito:

I primi 12 Atleti classificati del Circuito Regionale acquisiscono il diritto a disputare la Poule Finale Zonale per l'assegnazione del Titolo di Campione Zonale.

Costi, Rimborsi, Trofei

Le somme provenienti dalle iscrizioni saranno suddivise ed utilizzate secondo i seguenti criteri:

	Quota €.
PREMIAZIONI (coppe-targhe-medaglie) (min € 55,00)	2,00
DIREZIONE GARA	2,00
QUOTA FISBB NAZIONALE	1,00
QUOTA FISBB REGIONALE	1,00
ACCANTONAMENTO CAMPIONATI ITALIANI	2,00
CONTRIBUTO SALA (Min €50,00)	2,00

Il contributo per l'arbitraggio viene stabilito in € 5,00 per ogni incontro, da dedurre ulteriormente dal monte iscrizioni.

RIMBORSI ATLETI			Quota %
1°	45	3°	15
2°	25	4°	15

b) POULE FINALE ZONALE

Formula di Gara

Fase Eliminatoria: Gironi all'Italiana da 3 Atleti a scelta del Responsabile Zonale

Fase Finale: Eliminazione Diretta

Distanza di Gioco:

Gironi: 160 Punti: 20 Pts Carambola / 80 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)

Fase Finale: 200 Punti: 25 Pts Carambola/ 100 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)

Modalità di Iscrizione:

Gli atleti aventi diritto debbono dare conferma di partecipazione al contatto indicato nella Locandina.

La scadenza delle conferme verrà indicata nella Locandina.

La Locandina viene pubblicata almeno 15 giorni prima della Gara.

Se alcune coppie aventi diritto non dovessero dare conferma, verrà scalata la classifica della Regione di appartenenza della coppia non presente per completare i Gironi.

I Gironi e gli Orari di Gioco verranno pubblicati dopo la chiusura delle iscrizioni, non oltre le 72 ore antecedenti il giorno di gara.

Quota iscrizione

La quota di iscrizione è fissata in € 50,00.

La cancellazione da parte degli atleti o da parte del CSB dopo la chiusura delle iscrizioni lascia sempre a carico degli atleti il pagamento della quota di iscrizione, pena l'impossibilità di partecipare a qualsiasi tipo di gara successiva comprese gare nazionali o campionati italiani.

Costituzione Gironi

La costituzione dei Gironi avverrà secondo il sistema della serpentina seguendo la classifica finale del Circuito Regionale. Lo svolgimento avverrà secondo i criteri espressi nel paragrafo Fase a Gironi: Modalità di svolgimento

Fase Finale

Eliminazione diretta

Lo svolgimento avverrà secondo i criteri espressi nel paragrafo Fase Finale: Modalità di svolgimento

Arbitraggio

L'arbitraggio viene garantito dagli atleti a riposo o già eliminati dal torneo in tutti i casi in cui non ci siano arbitri di sala.

Salvo casi eccezionali e documentati autorizzati dalla direzione di gara è considerato comportamento scorretto e antisportivo rifiutarsi di arbitrare o rendersi irreperibile nel momento in cui è richiesto un arbitraggio.

La Direzione di Gara può autorizzare lo svolgimento di partite senza arbitro (Autoarbitraggio), purchè gli atleti abbiano cura di redigere e firmare il foglio partita. Nel caso di partita senza arbitro vigono le regole del Codice di Autoarbitraggio.

MODALITA' DI GIOCO:

Svolgimento dell'incontro:

L'incontro inizia sempre con la specialità della Carambola 3 Sponde.

Primo set Carambola a 3 Sponde (ad es.: 25 pts):

Gli atleti iniziano a giocare l'incontro secondo il seguente sistema:

- Limite di 40 secondi (di preferenza in un ordine di conto alla rovescia)
- L'orologio inizia dopo che tutte le bilie si fermano e il tavolo è libero
- 2 Time-out per ogni atleta. Eventuali time-out rimanenti verranno applicati automaticamente (l'atleta non ha bisogno di richiedere un time-out); Il nuovo limite totale viene quindi portato a 80 secondi. Un time-out deve essere annunciato dall'arbitro subito dopo il punto, e indicato chiaramente agli atleti e agli spettatori.
- Nel caso in cui siano stati utilizzati entrambi i time-out, il superamento del tempo a disposizione per il tiro comporta una penalità e le bilie vengono messe in posizione di partenza per l'avversario.

Quando il primo atleta raggiunge il limite dei punti (nessun inning di pareggio), il set è finito.

Il Team che ha perso il Set verrà posto ad una distanza di Punti che varierà a seconda del distacco di punti:

Distanza partita 200 punti

- Da 1 a 5 Punti: 10 Punti di distanza (ad es.: 100 – 90)
- Da 6 a 10 Punti: 20 Punti di distanza (ad es.: 100 – 80)
- Oltre i 10 Punti: 30 Punti di distanza (ad es.: 100 – 70)

Distanza partita 160 punti

- Da 1 a 5 Punti: 8 Punti di distanza (ad es.: 80 – 72)
- Da 6 a 10 Punti: 16 Punti di distanza (ad es.: 80 – 64)
- Oltre i 10 Punti: 24 Punti di distanza (ad es.: 80 – 56)

Distanza partita 120 punti

- Da 1 a 5 Punti: 6 Punti di distanza (ad es.: 60 – 54)
- Da 6 a 10 Punti: 12 Punti di distanza (ad es.: 60 – 48)
- Oltre i 10 Punti: 18 Punti di distanza (ad es.: 60 – 42)

Secondo Set 5 Birilli (ad es.: 100):

- La squadra che ha la bilia gialla inizia il set 5 Birilli secondo le regole di gioco dei 5 Birilli
- Ogni squadra mantiene la stessa palla nei due set
- Il primo Team che raggiunge i 200 punti vince l'incontro

Esempio:

- 1° Set Carambola a 3 Sponde risultati:
- Team A vs Team B = 25-21 pts. Differenza 4 Punti
- 2° Set 5 Birilli
- Partenza da Team A 100 pts - Team B 90 pts.
- Il primo che raggiunge i 200 è il vincitore

Fase a Gironi: Modalità di svolgimento

Gli Atleti verranno inquadrati in Gironi all'Italiana da 3 Atleti.

Passano il turno i vincenti gironi più i migliori secondi eventualmente necessari a completare il tabellone delle finali a KO.

Nel caso di Gironi all'italiana, la sequenza delle partite in caso di passaggio del solo vincente del girone è la seguente:

2 Vs 3 / 1 Vs perdente / 1 Vs vincente

Qualora sia previsto il passaggio turno del primo più uno o più migliori secondi, la sequenza è la seguente:

2 Vs 3 / 1 Vs vincente / 1 Vs perdente

I Criteri per la Classifica nel girone sono i seguenti:

- 1 Punti Partita
- 2 Scarto Punti
- 3 Scontro Diretto
- 4 Sorteggio

Nel caso le 3 Coppie concludano il girone in parità di Punti Partita viene preso in considerazione lo Scarto Punti Complessivo per determinare la classifica nel Girone. In caso di ulteriore parità lo scontro diretto. Qualora sussistano ancora situazioni di parità si ricorre al Sorteggio.

Fase Finale: Modalità di svolgimento

Eliminazione diretta

La graduatoria dei finalisti che accedono alla fase a KO è fatta secondo i seguenti criteri:

1. Posizione nel girone.
2. Punti partita.
3. Scarto Punti
4. Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)
5. Sorteggio.

Esempio di Calcolo Media Punti:

Team A: 200 pts / 200 pts = 1,000 media Vs Team B: 180 pts / 200 pts = 0,900 media

Team A: 175 pts / 200 pts = 0,875 media Vs Team C: 200 pts / 200 pts = 1,000 media

Team B: 200pts / 200pts = 1,000 media Vs Team C: 168pts / 200pts = 0,84 average

Media Punti Totale Team A: 200 + 175 = 375 pts/400 = 0,938

Media Punti Totale Team B: 180 + 200 = 380 pts/400 = 0,950

Media Punti Totale Team C: 200 + 168 = 368 pts/400 = 0,920

Media Punti migliore è quella del Team B.

Gli accoppiamenti per la fase finale sono secondo lo schema a somma 9 oppure 17 (esempio in caso di quarti: 1/8 - 4/5 - 3/6 - 2/7; in caso di ottavi: 1/16 ... 2/15).

Punteggi

Nei singoli match vengono assegnati 2 punti partita per la vittoria, 0 per la sconfitta.

Il Punteggio assegnato per Posizione in Classifica al termine di ogni prova è il seguente:

1°	120	25°/32°	10
2°	96	33°/40°	8
3°-4°	72	41°/48°	6
5°/8°	48	49°/56°	4
9°/16°	24	57°/64°	2
17°/24°	12	Oltre 64°	1

Qualora vi sia parità di punti si terrà poi conto, nell'ordine, di:

1.Scarto Punti Complessivo.

2.Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)

Conclusione del Circuito:

Al termine delle prove, l'Atleta che avrà accumulato il maggior numero di punti in classifica verrà proclamato **Campione Regionale** e gli verrà consegnato il relativo scudetto.

Costi, Rimborsi, Trofei

Le somme provenienti dalle iscrizioni saranno suddivise ed utilizzate secondo i seguenti criteri:

	Quota €.
PREMIAZIONI (coppe-targhe-medaglie) (min € 55,00)	2,00
DIREZIONE GARA	2,00
QUOTA FISBB NAZIONALE	1,00
QUOTA FISBB REGIONALE	1,00
ACCANTONAMENTO CAMPIONATI ITALIANI	2,00
CONTRIBUTO SALA (Min €50,00)	2,00

Il contributo per l'arbitraggio viene stabilito in € 5,00 per ogni incontro, da dedurre ulteriormente dal monte iscrizioni.

RIMBORSI ATLETI			Quota %
1°	45	3°	15
2°	25	4°	15

Esempio di bilancio preventivo gara :

iscritti : 20 ; Entrate : $20 \times 30 = 600$

Uscite : D.G. $20 \times 2,0 = 40$; Quota sala $20 \times 2 = 40$; Premi : $20 \times 2,00 = 55$; Acc. CAI $2 \times 20 = 40$; Acc. FISBB Naz = $20 \times 1 = 20$; Acc. FISBB Reg = $20 \times 1 = 20$ Tot.: 215,00.

Montepremi: $600 - 215 = 385$;

RVB : $3^\circ / 4^\circ \text{Cl } 380 \times 15\% = 57 - 2^\circ \text{Cl} = 380 \times 25\% = 95 - 1^\circ \text{Cl} = 380 \times 45\% = 171$;

Tot.: $385 - 380 = 5$ (aggiunti ad accantonamento Campionato Italiano)

**NB: IL RESOCONTO EFFETTIVO VERRA' RESO NOTO A PARTIRE
DAGLI OTTAVI DI FINALE**

	Quota €.	Totale	Posizione	Quota Rimborso	TOTALE
PREMIAZIONI (coppe-targhe-medaglie)	2,00	55,00			
DIREZIONE GARA	2,00	40,00	4°	57,00	
ACCANT. CAMP. ITALIANO	2,00	40,00+5,00	3°	57,00	
QUOTA CSB	2,00	50,00	2°	95,00	
ATLETI	17,00	380,00	1°	171,00	
		600,00	TOTALE		

3- NOTE FINALI.

Si invita a prendere visione del Regolamento Tecnico Sportivo Nazionale Carambola 2023/2024, del Regolamento Tecnico Sportivo Biathlon, del Codice di Autoarbitraggio e del Regolamento Tecnico Sportivo 5 birilli/goriziana ad integrazione e completamento di quanto descritto nel presente programma.

4- INDICE.

1. Organigramma.
2. Tipologie di Gara
3. Note Finali
4. Indice