PROGRAMMA SPORTIVO CARAMBOLA
ZONA NORD-OVEST

1 – ORGANIGRAMMA:
Responsabile Zona: Andrea Bacinelli

2 - CAMPIONATO INDIVIDUALE OPEN CARAMBOLA:
Il Campionato Individuale Sardegna è un Circuito Zonale in 4 tappe, organizzato in forma Open, riservato agli atleti regolarmente tesserati per la stagione sportiva 2023/2024.

REGOLAMENTO:
Formula di Gara

Fase Eliminatoria:	Gironi all'Italiana da 3/4 Atleti a scelta del Resp. di Zona
Fase Finale:	Eliminazione Diretta
Distanza di Gioco:	25 Punti in 35 Riprese (Fase a Gironi)
	30 Punti in 40 Riprese (Fasi ad Eliminazione Diretta)

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.

I Gironi e gli Orari di Gioco verranno pubblicati dopo la chiusura delle iscrizioni, entro le ore
12.00 del giorno precedente l'inizio della gara.

Quota iscrizione
La quota di iscrizione è fissata in € 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 pagamento della quota di iscrizione, pena l'impossibilità di partecipare a qualsiasi tipo di gara successiva comprese gare nazionali o campionati italiani.

REGOLE GENERALI

Costituzione Gironi

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

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

Se più atleti iscritti alla prima prova non sono presenti nella classifica regionale vengono inseriti a fondo lista ordinati per sorteggio.

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 a 0 punti.

Qualora siano più di uno andranno elencati in ordine prima quelli con un punteggio Ranking Nazionale, poi quelli senza punteggio ranking, ordinati per la media storica più recente disponibile non oltre i 5 anni, infine, a seguire, andranno poi inquadrati, per sorteggio, tutti gli altri che non hanno un dato storico o che partecipano per la prima volta.

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.

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

Agli atleti assenti vengono date tutte le partite perse e sono eliminati dalla classifica finale del torneo; non ricevono punti classifica; gli avversari prendono 2 punti partita a tavolino per la vittoria contro il/i giocatori assenti.

Se l'abbandono di una partita in corso per evidenti malesseri fisici avviene in una fase ad eliminazione diretta la partita viene data vinta all'avversario con il punteggio al momento dell'interruzione, l'atleta rimane in classifica posizionato per ultimo nel turno raggiunto.

Se l'abbandono si verifica durante la seconda partita, viene data partita vinta all'avversario con il punteggio al momento dell'interruzione, l'atleta viene escluso dalla classifica finale. Qualora il motivo non sia dovuto a malessere fisico oppure a gravi e giustificate motivazioni personali l'atleta viene deferito alla giustizia sportiva. La contestazione di una decisione arbitrale o del direttore di gara non può mai essere addotta come giustificato motivo di abbandono dell'incontro o della competizione. La mancata presentazione senza avviso ad una gara dove si è iscritti è reato sportivo e comporta il deferimento 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 verifichino due assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 4 punti partita e la sua media di ingresso.

- Nel caso in cui in un girone da 4 i verifichino tre assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 6 punti partita e la sua media di ingresso.

Arbitraggio
L'arbitraggio viene garantito dagli atleti a riposo o già eliminati dal torneo in tutti i casi in cui nonci sono 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:

Fase a Gironi: Modalità di svolgimento

Nella Fase a Gironi è prevista la possibilità di pareggio della partita e l'equalizzazione delle riprese. La classifica nei gruppi viene fatta in base a:

1. Punti partita
2. Media generale
3. Media partita
4. Serie massima
5. Scontro diretto

Fase Finale: Modalità di svolgimento

In caso di Gironi da 3 Atleti:

Con 2 gironi saranno disputate le semifinali incrociate (4 finalisti: vincente A contro secondo B /vincente B contro secondo A).

Con 3 gironi saranno disputate le semifinali (4 finalisti: 3 vincenti girone più il miglior secondo).

Con 4 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: i primi 2 di ogni girone).

Con 5 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: 5 vincenti girone più 3 migliori secondi).

Con 6 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: i primi di ogni girone più 2 migliori secondi).

Con 7 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: i primi di ogni girone più 1 miglior secondo).

Con 8 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: i primi di ogni girone)

Con Gironi da 4 Atleti:

Con 2 gironi saranno disputate le semifinali incrociate (4 finalisti: vincente A contro secondo B /vincente B contro secondo A).

Con 3 gironi saranno disputate le semifinali (4 finalisti: : i primi 2 di ogni girone).

Con 4 gironi saranno disputate le semifinali (4 finalisti: : i primi 2 di ogni girone).

Con 5 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: 5 vincenti girone più 3 migliori secondi).

Con 6 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: 6 vincenti girone più 2 migliori secondi).

Con 7 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: 7 vincenti girone più 1 miglior secondo).

Con 8 gironi saranno disputati i quarti di finale (8 finalisti: i primi di ogni girone)

Qualora vengano superati gli 8 Gironi, verranno disputati gli ottavi di finale.

Nella fase a KO la modalità di gioco è senza equalizzazione delle riprese nel caso di raggiungimentoda parte di uno dei due atleti della distanza partita entro il limite delle riprese, in tal caso, la partita ha immediatamente termine nel momento in cui uno dei due atleti raggiunge la distanza limite vincendo l'incontro.

L'equalizzazione delle riprese e l'eventuale tie-break sono previsti solo nel caso in cui, al termine delle riprese previste, nessuno dei due atleti abbia raggiunto la distanza partita.

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

1. Posizione nel girone.
2. Punti partita.
3. Media generale.
4. Media partita.
5. Serie massima, seconda serie massima.

Gli accoppiamenti per la fase finale sono secondo lo schema a somma 9 (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, 1 per il pareggio, 0 per lasconfitta.

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

1°	180	25°/32°	50
2°	150	33°/40°	45
3°-4°	125	41°/48°	40
5°/8°	105	49°/56°	35
9°/16°	85	57°/64°	30
17°/24°	65	64°/72°	25

Ai fini dell'inquadramento nella classifica finale della Prova degli eliminati nella fase a gironi, si terrà conto (nell'ordine) di:

1. Posizione Girone
2. Punti Partita
3. Media Generale
4. Media Particolare
5. Serie Massima

Gli atleti eliminati nelle fasi ad eliminazione diretta sono ordinati per media e serie massime nell'ultimo turno raggiunto.

Conclusione del Circuito:

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

La posizione nella classifica finale del circuito assegna un punteggio valido per il ranking nazionale (si veda il Regolamento Tecnico Sportivo Nazionale per i relativi punteggi ranking); le medie generali conseguite nelle tappe del circuito costituiscono valori utili per partecipare all'assegnazione del premio per le migliori medie generali nazionali, come specificato nel Regolamento Tecnico Sportivo Nazionale.

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

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

Esempio di bilancio preventivo gara :
iscritti : 20 ; **Entrate** : **20 x 30 = 600**
Uscite : **D.G. 20x2,0=40** ; **Quota sala 20x2=40**; **Premi** : **20x2,00=55** ; **Acc. CAI 2x20 = 40; Acc. FISBB Naz= 20x1=20; Acc. FISBB Reg= 20x1=20 Tot.: 215,00.**
Montepremi: 600-215=385 ;
RVB : **3°/4°Cl 380x15%= 57 – 2°Cl = 380x25%= 95 – 1°Cl = 380x45%= 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		

3- CIRCUITO INTERZONALE "COPPA DEL NORD":

E' un Circuito composto da 2 gare e Poule Finale riservato ad atleti uomini e donne delle Zone di appartenenza, regolarmente tesserati nella stagione 2023/2024.

Il Circuito è valido per il ranking ed è realizzato in forma Open, aperto a tutti i tesserati.

I responsabili zonali, 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.
In linea generale è realizzato in due fasi: una fase eliminatoria a gironi all'italiana da 3 o 4 atleti e una fase finale ad eliminazione diretta.
Ciascun atleta può partecipare esclusivamente nella zona in cui già disputa le prove zonali. La prima partecipazione ad una gara di un circuito zonale esclude quindi la possibilità di partecipare ai circuiti di altre zone.
Considerate le distanze tra le 2 Zone del Nord e l'interesse che questo circuito potrà destare, verrà disputato con una partecipazione minima di iscritti da valutare.

Quote iscrizione

Le iscrizioni dovranno essere effettuate secondo le modalità che verranno comunicate all'apertura delle stesse. Costo iscrizione: min. € 30,00, max. €40.00 (l'importo verrà indicato nella locandina)

La gestione finanziaria delle quote segue le regole generali descritte nel capitolo – REGOLE GENERALI, del P.S.N. 2023/24 paragrafo Quote di iscrizione.

Dovrà essere, inoltre, prevista una quota di accantonamento per la Poule Finale in misura non inferiore ai 2 euro per ogni Atleta.

Le quote iscrizione delle 2 prove, saranno accantonate, ed assieme a quelle della poule finale andranno a formare il montepremi per i primi 8 classificati del circuito.

Nella seguente tabella viene riportato un esempio di distribuzione dei premi, basato su un ipotetico caso di 8 giocatori aventi diritto, con 2 prove all'attivo e la poule finale, con una quota rimborso di € 1.000 (mille).

Posizione Classifica	Quota spettante	Rimborso
1°	21%	210€
2°	18%	180€
3°	15%	150€
4°	12%	120€
5°	10%	100€
6°	9%	90€
7°	8%	80€
8°	7%	70€
		1.000 €

Partecipazione a 1 prova: 100% della quota della prova disputata, da dividere tra gli aventi diritto. La quota della prova non disputata va distribuita tra i giocatori con tutte 2 le prove di qualifica all'attivo.
Il calcolo vero e proprio seguirà lo schema illustrato e verrà fatto a fine circuito una volta noto l'accumulo reale ed in base alle prove disputate da ciascun giocatore.

Costituzione Gironi

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

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

Se più atleti iscritti alla prima prova non sono presenti nella classifica regionale vengono inseriti a fondo lista ordinati per sorteggio.

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 a 0 punti.

Qualora siano più di uno andranno elencati in ordine prima quelli con un punteggio Ranking Nazionale, poi quelli senza punteggio ranking, ordinati per la media storica più recente disponibile non oltre i 5 anni, infine, a seguire, andranno poi inquadrati, per sorteggio, tutti gli altri che non hanno un dato storico o che partecipano per la prima volta.

Distanze di Gara

Le distanze di Gara ammesse per le Gare saranno le seguenti:

GIRONI DA 3 /4		DISTANZA	DISTANZA SET	
PPQ	PQ	20/35	2/3	10/20
Q		25/35	2/3	12/20
FASE FINALE		30/40	2/3	15/25

In tutte le fasi a eliminazione diretta si gioca senza equalizzazione delle riprese, l'equalizzazione resta possibile nelle fasi a KO solo qualora nessuno raggiunga la distanza partita nel limite delle riprese, in tal caso avrà luogo l'equalizzazione e, in caso di parità al termine delle riprese, il tie-break. Nel caso di partite giocate ai set non è mai prevista l'equalizzazione e il tiro di apertura è alternato.

Punteggi

Nei singoli match vengono assegnati 2 punti partita per la vittoria, 1 per il pareggio, 0 per la sconfitta. Il Punteggio assegnato per Posizione in Classifica al termine di ogni Prova è il seguente:

1°	2°	3° - 4°	5° - 8°	9°-16°	17°-24°	25°-32°	33°-40°	41°-48°
180	150	125	105	85	65	50	45	40

Ai fini dell'inquadramento nella classifica finale della Prova degli eliminati nella fase a gironi, si terrà conto (nell'ordine) di:

1. Posizione Girone
2. Punti Partita
3. Differenza Set (se la Gara è a Set)
3. Media Generale (3° decimale)

4. Media Particolare
5. Miglior serie, 2° miglior serie, 3° miglior serie

Gli atleti eliminati nelle fasi ad eliminazione diretta sono ordinati per media e serie massime nell'ultimo turno raggiunto.

Poule Finale

Al termine delle Prove, i migliori 12 Atleti del Circuito disputeranno la Poule Finale.

Gli Atleti verranno inseriti in 4 Gironi da 3 Atleti con inquadramento a serpentina in base alla classifica finale. Gli 8 migliori classificati si disputeranno la fase finale ad eliminazione diretta.

Conclusione del Circuito

Il Vincitore della Poule Finale sarà decretato Campione della Coppa Nord.

Trofei:

Per i primi 4 classificati al termine della poule finale.

Assegnazione punti nel Ranking Nazionale

Stesso criterio adottato per il circuito Zonale.
Valore Reale Ranking = Valore Base x Media generale conseguita nel circuito zonale.
Esempi:
Il vincitore conclude il circuito con 1,00 di MG, prende 240 x 1,00 = 240 Punti
Se lo conclude con 0,550 di MG, prende 240 x 0,550 = 132 punti ranking nazionali.

1°	240
2°	200
3° - 4°	170
5° - 8°	140
9° - 16	120
17° - 24°	100
25° - 32°	80
33° - 40°	70
41° - 48°	60

4 BIATHLON INDIVIDUALE

Carateristiche:
Il Campionato Individuale Centro Nord è un circuito composto di 2 prove e 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 zonali.

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 verifichino 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 verifichino 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), 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:
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:
3 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 Zonale** 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 x 30 = 600**
Uscite : **D.G. 20x2,0=40** ; **Quota sala 20x2=40**; **Premi** : **20x2,00=55** ; **Acc. CAI 2x20 = 40; Acc. FISBB Naz= 20x1=20; Acc. FISBB Reg= 20x1=20 Tot.: 215,00.**
Montepremi: 600-215=385 ;
RVB : **3°/4°Cl 380x15%= 57 – 2°Cl = 380x25%= 95 – 1°Cl = 380x45%= 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		

5 BIATHLON TEAMS:

Il Campionato Zonale Biathlon Teams si svolge in prova unica ed è riservato agli atleti regolarmente tesserati per la stagione sportiva 2023/2024.

Formula di Gara:

Fase Eliminatoria: 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 verifichino 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 verifichino 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), 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 diposizione 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 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 verrà proclamato **Campione Zonale** 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

6- 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.

7- INDICE.

1.Organigramma

2.Campionato Zonale Open

3.Campionato Interzonale "Coppa del Nord"

4.Biathlon Individuale

5.Biathlon Teams

6.Note Finali

7.Indice