



sezione STECCA

“CODICE DI AUTOARBITRAGGIO”

Art. 1 - Applicabilità

1. Le disposizioni del presente Codice devono essere osservate durante tutti gli incontri che si disputano nell'ambito delle manifestazioni F.I.Bi.S., allorchè i regolamenti federali consentano di giocare senza la presenza dell'arbitro sul biliardo (o su due biliardi).
2. Le norme qui vi contenute possono costituire deroga ad eventuali specifiche disposizioni difformi contenute nel Regolamento di Gioco.

Art. 2 - Finalità

1. Scopo del presente Codice è quello di gestire nella stessa maniera situazioni analoghe che si verificano sul campo di gioco, in assenza di un arbitro ufficiale.
2. In ogni caso è opportuno che il Direttore di Gara (e/o i suoi eventuali assistenti), per quanto possibile, si sposti frequentemente tra i biliardi in modo da avere tutte le situazioni sotto controllo ed essere pronto ad intervenire, se richiesto dagli Atleti od anche direttamente come previsto dagli artt. 11 e 12.

Art. 3 - Correttezza e collaborazione

1. Scopo del presente Codice è quello di consentire agli Atleti di impegnarsi nella competizione sportiva svolgendo in contemporanea le funzioni dell'Arbitro senza trarre indebiti vantaggi e senza che la regolarità dell'incontro ne possa risultare compromessa.
2. Ciascun Atleta deve: a) comportarsi con correttezza e lealtà; b) rivolgersi all'avversario con educazione e rispetto; c) conoscere il Regolamento di Gioco, evitando discussioni inutili quando l'avversario si limita ad invocare l'applicazione di tali regole.

Art. 4 - Verifiche preliminari

1. Prima dell'inizio dell'incontro ciascun Atleta, se lo ritiene opportuno, può segnalare al Direttore di Gara eventuali irregolarità della divisa o degli strumenti di gioco del proprio avversario.
2. Allorchè il Direttore di Gara accerti la manifesta pretestuosità della segnalazione richiama l'Atleta che l'aveva effettuata. Tale ammonimento costituisce già “primo avvertimento” ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 28 Regolamento di Gioco (“Comportamenti antisportivi”).

Art. 5 - Spettatori

1. Gli spettatori non possono in alcun modo essere interpellati dagli Atleti in merito a determinate situazioni di gioco né quindi può essere loro affidata una qualche decisione.
2. Tale regola può essere derogata soltanto qualora, prima dell'inizio dell'incontro, gli Atleti abbiano liberamente e concordemente designato uno spettatore a cui in seguito potersi rivolgere in caso di assoluta necessità, semprechè poi tale necessità sia riconosciuta da entrambi gli Atleti.
3. La designazione dello spettatore di cui al punto precedente può essere effettuata prima dell'incontro anche di propria iniziativa dal Direttore di Gara.

Art. 6 - Beneficio del dubbio

1. Principio fondamentale è concedere all'avversario il beneficio del dubbio: ogni tiro che non può essere giudicato con ragionevole sicurezza "faloso", deve essere ritenuto valido.
2. Nessun tiro comunque può essere eseguito una seconda volta perché gli Atleti non sono sicuri che esso sia valido o meno.

Art. 7 - Punteggio

1. Alla fine di ciascun tiro che attribuisce punti, l'Atleta interessato dovrà immediatamente aggiornare il proprio punteggio.
2. E' fatto assoluto divieto all'Atleta di segnare i punti dell'avversario.
3. Ciascun Atleta ha l'obbligo di tenere costantemente sotto controllo il punteggio dell'incontro verificando, qualora necessario, che lo stesso sia quello esatto.
4. Eventuali correzioni al punteggio riguardanti azioni di gioco precedenti non potranno essere effettuate unilateralmente, ma dovranno essere previamente concordate con l'avversario.

Art. 8 - Birilli

1. L'Atleta che ha eseguito il tiro ha il compito di sistemare i birilli abbattuti, verificando che gli stessi siano correttamente posizionati nella loro sede.
2. E' facoltà di entrambi gli Atleti, allorchè l'azione non possa in alcun modo arrecare disturbo all'avversario, provvedere a perfezionare il posizionamento dei birilli, se necessario.

Art. 9 - Bilie libera

1. Soltanto l'Atleta non chiamato al tiro può toccare le bilie con le mani allo scopo di agevolare il tiro dell'avversario.

Art. 10 - Chiamate

1. Ciascun Atleta deve chiamare ad alta voce l'eventuale fallo commesso dall'avversario, fornendo la spiegazione al riguardo, se necessario.
2. Gli Atleti non possono mai autonomamente interpellare gli spettatori per decidere una chiamata o verificare la correttezza della stessa.

Art. 11 - Chiamate palesemente errate

1. Se il Direttore di Gara, anche per il tramite di propri ausiliari, osserva un incontro e si accorge che un Atleta fa una chiamata palesemente errata, interviene immediatamente correggendo l'errore ed invitando il responsabile a tenere un atteggiamento più consono ai principi sportivi. Tale invito costituisce già "primo avvertimento" ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 28 Regolamento di Gioco ("Comportamenti antisportivi").
2. Fermi eventuali ulteriori provvedimenti, il Direttore di Gara, qualora si accorga che la regolarità dell'incontro rischi di essere compromessa per l'atteggiamento di uno o di entrambi gli Atleti, può invitare uno spettatore a far le veci di Arbitro.

Art. 12 - Intervento del Direttore di Gara

1. Nel disaccordo sullo svolgimento di un'azione di gioco o per dubbi sull'interpretazione delle regole, si deve interpellare il Direttore di Gara, il quale può, a sua discrezione, interpellare lo spettatore designato ai sensi dell'art. 5 o, in sua assenza, uno o più spettatori. La sua decisione è definitiva.
2. In ogni caso un Atleta non può mai sollecitare il Direttore di Gara intervenuto ad interpellare gli spettatori. Qualora ciò avvenisse il Direttore di Gara dovrà, per ciò solo, avvalorare la ricostruzione dell'azione di gioco così come proposta dall'avversario e l'Atleta responsabile del sollecito sarà ammonito ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 28 Regolamento di Gioco ("Comportamenti antisportivi").
3. Il Direttore di Gara, o chi ne fa le veci, presente all'azione, anche senza la richiesta degli Atleti, può intervenire nel merito dei fatti e la sua decisione è definitiva.