



---

## Regolamento di gioco: 1° Gara Nazionale Online Carambola Tre Sponde

### **Atleti ammessi:**

atleti agonisti Fibis in regola con il tesseramento 2020/2021.

### **Modalità incontri:**

eliminazione diretta; per ogni ripresa partenza dalla posizione di inizio, senza equalizzazione delle riprese.

Distanza partita con handicap per categoria secondo la media ranking.

Round preliminari:

1° categoria: 0.700 ed oltre ----> 40 punti (distanza base 100%).

2° categoria: da 0.500 a 0.699 ----> 36 punti (-10%).

3° categoria: fino a 0.499 ----> 32 punti (-20%).

Quarti, semifinali e finale:

1° categoria: 0.700 ed oltre ----> 50 punti (distanza base 100%).

2° categoria: da 0.500 a 0.699 ----> 45 punti (-10%).

3° categoria: fino a 0.499 ----> 40 punti (-20%).

I due atleti giocano a turno partendo ogni volta dalla posizione di partenza. Verrà utilizzata una applicazione che simula il lancio di una moneta per determinare a chi spetta il tiro di inizio.

La modalità di gioco è da remoto attraverso streaming video via internet. Ogni atleta è da solo sul suo biliardo. Gli atleti devono trovarsi entrambi online (ognuno presso la sua sede di gioco ad esempio il suo CSB o presso la sua residenza se dispone di un biliardo) e disponibili all'orario previsto per l'incontro. Dovranno seguire le indicazioni descritte più avanti per la realizzazione dello streaming in diretta.

Al termine di ogni incontro i due contendenti dovranno confermare il punteggio, le riprese e le serie massime, si invitano gli atleti a prendere nota delle loro serie massime e registrare il punteggio e le riprese con la massima accuratezza.

### **Griglia di ingresso:**

serpentina classica a base 8 in base alla posizione nel ranking nazionale in vigore. Batterie da 16 atleti, 8 incontri per round. I vincenti vengono riallineati in base a media e serie massime nel round successivo secondo la direzione della linea della serpentina.



Dopo l'ultimo round gli ultimi 8 verranno riallineati in base a media e serie massima dell'ultima fase per disputare quarti, semifinali e finale.

<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="8">FINALE</td> </tr> <tr> <td colspan="4">Semifinale</td> <td colspan="4">Semifinale</td> </tr> </table>								FINALE								Semifinale				Semifinale				
FINALE																								
Semifinale				Semifinale																				
V1		V4		V3		V2		Quarti di finale																
V8		V5		V6		V7																		
<b>V1</b>	<b>V2</b>	<b>V3</b>	<b>V4</b>	<b>V5</b>	<b>V6</b>	<b>V7</b>	<b>V8</b>	LAST 8																
<b>1</b> v8	<b>2</b> v7	<b>3</b> v6	<b>4</b> v5	<b>5</b> v4	<b>6</b> v3	<b>7</b> v2	<b>8</b> v1	4° ROUND ←----																
<b>16</b> v1	<b>15</b> v2	<b>14</b> v3	<b>13</b> v4	<b>12</b> v5	<b>11</b> v6	<b>10</b> v7	<b>9</b> v8	3° ROUND ----->																
<b>17</b> v8	<b>18</b> v7	<b>19</b> v6	<b>20</b> v5	<b>21</b> v4	<b>22</b> v3	<b>23</b> v2	<b>24</b> v1	2° ROUND ←----																
<b>32</b> 33	<b>31</b> 34	<b>30</b> 35	<b>29</b> 36	<b>28</b> 37	<b>27</b> 38	<b>26</b> 39	<b>25</b> 40	1° ROUND																

### Classifica finale:

La classifica finale è costituita in base alla fase raggiunta e alla posizione nell'ultima fase disputata, in base a media e serie massime.

### Timetable, disposizione provvisorie:

Le 8 partite di ogni round saranno disposte in una turnazione provvisoria allo scadere delle iscrizioni. Le 8 partite dovranno essere disputate nell'arco di massimo 3 giorni consecutivi, fra le ore 12 e le ore 18 (orario di inizio partita).

Immediatamente al termine di ogni round verranno pubblicati i turni gara del round successivo. I due atleti di una partita, di comune accordo, hanno la facoltà di richiedere un orario diverso sempre restando nelle giornate previste per ogni round e nella fascia oraria prevista per ogni round (12-18). Qualora gli atleti si accordino per cambiare il giorno o l'orario previsto sono tenuti ad avvisare la direzione di gara almeno il giorno precedente dell'incontro. La gara inizierà il **10 febbraio** e durerà il tempo necessario a seconda del numero dei partecipanti. Si sottolinea che le



suddette disposizioni sono provvisorie, la turnazione definitiva sarà pubblicata dopo la chiusura delle iscrizioni e aggiornata al termine di ogni round.

**Quota e modalità iscrizione, montepremi:**

Quota iscrizione € 25 da regolare con bonifico al seguente IBAN intestato a:

ASD SHARPSHOOTER.IT IBAN: IT12U0333201404000000813441

**Iscrizione con email a [carambola@fibis.it](mailto:carambola@fibis.it) entro il giorno 5 febbraio 2021 (allegare all'iscrizione la prova del bonifico effettuato).**

L'intero ammontare delle iscrizioni, detratto il 10% per le spese, verrà devoluto a montepremi per i primi 8 classificati:

Esempio sulla base di 40 iscrizioni ipotetiche:

1° € 300 (33%)

2° € 200 (22%)

3°/4° € 100 (11%)

5°/8° € 50 (5.5%)

In caso di numero diverso di iscritti verranno rispettate le proporzioni secondo le percentuali indicate.

I premi verranno corrisposti attraverso bonifico.

**Divisa di gara:**

Polo maniche lunghe/corte con stemma CSB indossata dentro i pantaloni. Pantalone scuro, no jeans.

**Materiale necessario per la realizzazione dello streaming video:**

sono necessari due dispositivi mobili (smartphone/tablet): uno per riprendere la propria partita e un altro per gestire il segnapunti. Qualora si disponga di un pc portatile con webcam è possibile gestire entrambe le cose con lo stesso unico pc. In caso di utilizzo di smartphone/tablet per la ripresa video è necessario installare sullo stesso l'app Google Meet (non è necessario installarla in caso di utilizzo di pc). Si consiglia dotarsi di un cavalletto qualora non si disponga di punti di appoggio o di webcam già fissate nell'ambiente dove si trova il biliardo. E' indispensabile disporre di una buona connessione internet.

**Come posizionare la telecamera:**

In generale si raccomanda agli atleti di non sostare davanti all'obbiettivo della videocamera e di non coprire la visuale dello streaming, ad eccezione di quanto è necessario all'esecuzione del colpo. Al fine di offrire una buona esperienza agli



spettatori, abbiamo stabilito un modo standard per posizionare la telecamera rispetto al biliardo obbligatorio per tutti i giocatori.

Le norme standard sono:

**Posizionare la fotocamera in posizione orizzontale.**

In questo modo otteniamo una migliore visione del tavolo e un approccio più professionale per gli spettatori.

Nel caso di dispositivi mobili o tablet, assicurarsi di aver disattivato il blocco della posizione dello schermo.

Posizionare la fotocamera ad **un'altezza e una distanza** che ci consenta di giocare ma allo stesso tempo che focalizzi bene tutto il tavolo e non lasci il tavolo troppo lontano dalla fotocamera.

Distanza standard: 1,80 m (+/- 20 cm).

Questa distanza varia a seconda della fotocamera, poiché ci sono fotocamere che hanno più zoom di altre.

Altezza standard: 1,80 m (+/- 20 cm).

Questa distanza varia a seconda della fotocamera, poiché ci sono fotocamere che hanno più zoom di altre.

Se possibile, mettere a fuoco il tavolo con la **fotocamera posteriore** del dispositivo, che offre una qualità dell'immagine superiore.

Se ciò non ci consente di vedere il gioco del nostro avversario, la fotocamera frontale può essere utilizzata purché la qualità sia accettabile.

**Posizionare la fotocamera sul lato opposto rispetto al tiro di inizio.**

Questo rende più facile per gli spettatori vedere correttamente la partenza, poiché il giocatore non è tra la telecamera e il tavolo.

Esempi di buone inquadrature del biliardo:



### Collegamenti:

Per aprire il proprio tavolo e realizzare la partita ci si dovrà collegare al sito web:

<http://sharpshooter.training/index.php/remote-game>

Per gestire il segnapunti è necessario registrarsi anticipatamente sul sito seguente con il proprio nome e cognome: <http://www.cuescore.com>



---

Maggiori informazioni tecniche sul collegamento verranno fornite direttamente agli atleti prima degli incontri e saranno assistiti in tempo reale dalla direzione di gara. Tutte le partite saranno visibili in streaming su Facebook.

**WGRP**  
WORLD REMOTE POOL

