



REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO PER IL GIOCO DELLA CARAMBOLA 2018



SOMMARIO

Premessa Pag. 3

Art. 1 – Principi generali di comportamento	4
Art. 2 – Responsabilità	4
Art. 3 - Direzione della partita	4
Art. 4 – Specifiche norme comportamentali	5
Art. 5 - Cambio d'arbitro	5
Art. 6 - Annunci dell'arbitro	5
Art. 7 - Competenze dell'arbitro	6
Art. 8 - Pause durante la partita e loro controllo	7
Art. 9 - Decisioni dell'arbitro	8
Art. 10 – Reclami	9
Art. 11 - Annunci di falli commessi	9
Art. 12 - Entrata in vigore	10



PREMESSA

Il presente Regolamento di Arbitraggio è parte di un corpo unico di regole che disciplinano la Carambola, insieme al Regolamento di Gioco e al Regolamento di Organizzazione.

Questa visione unitaria dei Regolamenti non è solo necessaria per una corretta interpretazione delle regole da applicare nell'organizzazione e gestione delle gare, ma è anche strumento di completamento e integrazione fra i Regolamenti da applicare praticamente, da parte dell'arbitro, nella conduzione degli eventi agonistici (per esempio, riguardo agli annunci che l'arbitro deve fare nelle diverse situazioni di gioco).

Le regole di arbitraggio di seguito esposte sono in accordo con le norme emanate dalla CEB (Confederazione Europea del Biliardo) - edizione Marzo 2012.



Art. 1 – Principi generali di comportamento

L' arbitro, insieme al Direttore di Gara e ai Dirigenti della Federazione presenti agli eventi agonistici, rappresenta la Federazione stessa e lo spirito sportivo che essa intende diffondere.

L' arbitro, non solo durante tutto lo svolgimento del torneo in cui è chiamato a svolgere la sua funzione, ma sempre, quando viene preso in considerazione il suo ruolo, ha il dovere di tenere un comportamento irreprensibile, dal punto di vista della serietà, moderazione, imparzialità, alto senso di professionalità.

Art. 2 - Responsabilità

1 - La conoscenza e il rispetto delle regole sono compito e dovere del comitato organizzatore di un torneo ufficiale FIBIS, del direttore di gara e dell'arbitro preposti.

2 - L'arbitro, prima di assumere il suo ruolo ad inizio partita, dovrà verificare le biglie e controllare i tavoli da gioco, sia per le corrette posizioni delle relative mouches, sia per le eventuali marcature da eseguire (giochi della "libera" e dei "quadri").

Se necessario, provvederà egli stesso alla pulizia dei materiali di gioco, o designerà una persona per lo stesso compito.

E' vietato l'uso di prodotti per la pulizia delle biglie al di fuori di quelli approvati dal direttore di gara.

L'arbitro ha, inoltre, il compito di controllare la presenza degli attrezzi complementari (rastrello e stecca lunga) e di verificare la corretta illuminazione dei tavoli e dell' ambiente circostante.

3 - La partita si considera iniziata quando l'arbitro ha posizionato le tre biglie per il tiro alla sponda.

Da questo momento nessun giocatore potrà toccare le biglie se non con il girello della propria stecca e secondo le regole.

Art. 3 - Direzione della partita

1 - Un giocatore non può opporsi alla scelta dell'arbitro per la direzione della partita.

2 - Solamente l'arbitro dirige la partita, tutte le altre persone sono escluse.

Un secondo arbitro, o persona designata, potrà avere il compito di redigere il foglio partita e aggiornare il tabellone segnapunti. Queste persone faranno comunque riferimento all' arbitro, che ne gestirà la condotta e prenderà le relative decisioni.

Se la partita prevede un orologio per la limitazione di tempo (Timer), l'arbitro o il secondo arbitro (o persona designata allo scopo) avrà cura di manovrare il relativo telecomando.

3 - Il compito dell'arbitro comincia quando il direttore di gara invita i giocatori a recarsi al tavolo per i minuti di prova, e termina quando viene consegnato il foglio partita, firmato, alla direzione di gara.

4 - L'arbitro deve sorvegliare che nessun intervento ingiustificato si manifesti da parte dei giocatori in gara.

5 - L'arbitro deve sorvegliare che i giocatori abbiano sempre un comportamento corretto e leale, e che si astengano da gesti o movimenti che possano recare disturbo all'avversario.



Art. 4 – Specifiche norme comportamentali dell'arbitro

1 - L'arbitro non può manifestare alcun sentimento; gli è proibito dare un qualunque aiuto ai giocatori.

2 - E' formalmente vietato all'arbitro di mettere in guardia un giocatore su un fallo che potrebbe commettere.

Se l'arbitro si accorge che un giocatore sta per tirare con la biglia sbagliata, è vietato da parte sua indicare la biglia da giocare, sia all'inizio che durante una ripresa, eccetto che sia proprio il giocatore a chiedere all'arbitro un'indicazione sulla biglia da tirare.

Nelle partite al "quadro", tuttavia, l'arbitro indicherà la posizione delle biglie in rapporto alle zone delimitate, anche se con ciò potrebbe rivelare la biglia del giocatore.

3 - La divisa ufficiale dell'arbitro è decisa dalla Commissione Tecnica Arbitrale Nazionale; l'organizzazione può prevedere divise diverse da quella standard. La divisa sarà possibilmente la stessa per tutti gli arbitri dello stesso torneo.

E' ammesso che gli arbitri portino sulla divisa etichette o marchi pubblicitari, comunque in maniera adeguata (generalmente per una superficie non superiore a 80 cm²) e secondo le decisioni degli organizzatori.

In questo caso, tutti gli arbitri dovranno portare la stessa pubblicità nelle stesse posizioni della divisa.

4 - Agli arbitri è vietato fumare o bere bevande di qualsiasi genere durante la direzione di una partita.

Art. 5 - Cambio d'arbitro

Per le partite la cui durata è superiore all'ora, è raccomandato un cambio d'arbitro a metà partita. Questo cambio non può avvenire nel corso di una serie, ma solo al cambio di un giocatore.

Art. 6 - Annunci dell'arbitro

1 - L'arbitro farà tutti gli annunci ad alta voce, con un tono tale da non disturbare eccessivamente gli eventuali tavoli vicini in gioco.

2 – Per convenzione consolidata, tutte le chiamate dell'arbitro nelle specialità "quadro" sono normalmente effettuate in lingua francese.

Nelle altre specialità, può essere usata la lingua francese, ma è opportuno che in Italia, e in gare non internazionali, si utilizzi la lingua italiana.

3 - L'arbitro, per indicare l'approssimarsi dei punti previsti per il termine dell'incontro, avverte il giocatore quando egli giocherà "per cinque", "per quattro", "per tre", "per due" e "per il set" o "per la partita".

Nella specialità Tre Sponde questi annunci saranno fatti solo per le ultime tre carambole.

In caso d'interruzione della serie, l'annuncio non sarà più ripetuto quando il giocatore riprende il gioco.

L'ultimo punto di un set sarà annunciato come "punto per il set" e l'ultimo punto per la partita a distanza unica come "punto per la partita".

4 - Quando la mano passa per un fallo o per la fine della serie o della partita, l'arbitro annuncerà chiaramente prima il nome del giocatore, e poi il numero di carambole fatte, compreso lo zero.

Se è presente il secondo arbitro, o persona designata, questo confermerà l'annuncio ricevuto dall'arbitro.



5 - Se l'arbitro, secondo la specialità giocata, deve fare più annunci, osserverà il seguente ordine:

- a - il numero dei punti riusciti
- b - l'annuncio "per"(cinque, quattro ecc.)
- c - la posizione delle biglie in rapporto alle zone (quadri grandi)
- d - la posizione delle biglie in rapporto ai quadri piccoli (Ancres)
- e - se la biglia 1 è in contatto con altra biglia o con la sponda ("contatto con ..").

6 - L'arbitro annuncia il fallo eventualmente commesso solo se lo ritiene utile o se gli viene domandato.

7 - L'arbitro deve controllare il tabellone segnapunti, l'orologio segnatempo (se presente) e il foglio partita. Il tabellone segnapunti dovrà essere ben visibile ai giocatori e agli spettatori ed indicare anche, sopra o sotto i punteggi, i nomi dei rispettivi giocatori; il punteggio deve essere sempre tenuto aggiornato.

In caso di difformità tra il punteggio del tabellone e quello del foglio partita, è compito dell'arbitro prendere subito una decisione e applicarla definitivamente.

8 - Se la partita è giocata con un limite di riprese, l'arbitro annuncerà ad alta voce "nome del giocatore-ultima ripresa".

Un annuncio può essere fatto ("ultime 3 riprese") all' inizio della terzultima ripresa e ogni 10 riprese ("decima ripresa".. "ventesima ripresa" ...)

Art. 7 - Competenze dell'arbitro

1 - Solo l'arbitro è preposto al rispetto delle disposizioni regolamentari e in ottemperanza al presente documento; egli prende tutte le misure che sono di sua competenza, allo scopo di esigerne il rispetto durante tutta la partita.

L'arbitro ammonirà il giocatore che contravviene alle regole sportive di condotta e farà rapporto alla direzione del torneo.

In caso di gravi infrazioni delle regole (violenza fisica o verbale, parole o gesti offensivi, rifiuto di adeguarsi alle decisioni arbitrali o della direzione di gara, abbandono partita senza valido motivo), l'arbitro può interrompere la partita anche se il giocatore in difetto non è stato già ammonito; in accordo con la direzione di gara, una decisione sarà presa nel più breve tempo possibile.

2 - Se nel corso della stessa competizione l'atleta incorre in due ammonizioni l'arbitro dichiarerà la sconfitta e farà rapporto immediatamente alla direzione di gara.

3 - Su richiesta di un giocatore, ma solo se lo ritiene necessario, o su propria iniziativa, l'arbitro può, in ogni momento della partita, procedere alla pulizia delle biglie o del biliardo.

Se l'arbitro dovesse ravvisare nella richiesta del giocatore una volontà di ritardare il gioco, la pulizia non avrà luogo e l'arbitro inviterà il giocatore a proseguire.

Se la biglia è in contatto o molto vicino ad altra biglia o ad una sponda, la pulizia non avrà luogo, ma sarà fatta successivamente nel momento più opportuno.

Tale azione sarà comunque fatta nel più breve tempo possibile e in modo appropriato.

4 - Solo l'arbitro può toccare le biglie, sia per rimetterle sulle mouches, sia per altri motivi (pulizia); nel caso di pulizia, l'arbitro avrà la massima cura nel segnare la posizione della/e biglia/e interessate, prima di rimuoverle, e quindi nel rimetterle nuovamente nella stessa posizione.

5 - Ogni giocatore deve tirare sempre con la biglia assegnata all'inizio di partita.



Se avvenisse un cambio di biglie nel momento in cui si rimettono sulle mouches o dopo una pulizia delle stesse, la colpa di un eventuale fallo ricadrà sul giocatore e non sull'arbitro.

6 - L'arbitro accorda la mano all'avversario solo quando le tre biglie sono immobili; se un giocatore tocca una biglia prima del loro arresto, ciò sarà considerato un fallo.

7 - Se un giocatore, che ha sbagliato la carambola o commesso un fallo, dovesse toccare, anche inavvertitamente, una o più biglie, l'arbitro le rimetterà il più vicino possibile alla posizione antecedente il fallo; questa decisione e operazione dell'arbitro è anche valida, non importa in quale momento della partita, se lo spostamento delle biglie è avvenuto per cause esterne al gioco.

8 - Nella specialità "Tre Sponde" con limite di tempo imposto, un segnatempo o timer dedicato al singolo tavolo di gioco sarà posto in posizione adeguata, che lo renda ben visibile sia ai giocatori che all'arbitro, oltre che agli spettatori.

Questi segnatempo saranno utilizzati sotto il controllo degli arbitri nella maniera seguente:

- Viene fissata per il tempo di tiro una limitazione in sec. (se possibile con conto alla rovescia) ed un sistema di avviso luminoso e/o sonoro al raggiungimento dei -10 sec. (se questo avviso non è possibile, sarà l'arbitro a fare l'annuncio " 10 secondi").

- Il Timer dovrà effettuare un segnale, possibilmente sonoro, di avvenuto fallo per limite di tempo superato; se tale segnale non è possibile, l'avviso sarà fatto dall'arbitro.

Dopo il tempo limite, la mano passa e l'arbitro rimetterà le biglie in posizione di partenza iniziale per l'avversario.

- Un "Time-out" (extra-time) per set, o partita unica, è possibile: può essere richiesto durante ogni momento del limite di tempo.

In taluni casi il numero di Time-out consentiti è superiore a uno.

Se un giocatore richiede il Time-out, il limite di tempo iniziale sarà raddoppiato (per es. con limite di 50 sec. , il nuovo limite sarà di 100 sec.).

Il time-out non richiesto durante un set sarà perduto dopo la fine del set.

La richiesta del Time-out deve essere ben visibile sul tabellone segnapunti, per il giocatore, per l'arbitro e per il pubblico.

- Per ogni interruzione estranea al gioco, o per la pulizia delle biglie o del tavolo, il tempo limite sarà fermato e ricomincerà, alla ripresa del gioco, nel punto in cui era stato interrotto.

Per l'utilizzo del rastrello o stecca lunga o per il montaggio della prolunga personale, il conteggio del tempo limite non sarà interrotto, salvo il caso in cui il rastrello e la stecca lunga non siano nelle immediate vicinanze o sotto il biliardo.

Per tutte le discipline senza limite di tempo, e nei casi in cui non esiste un segnatempo, è applicabile la seguente norma:

se l'arbitro ritiene che il giocatore stia ritardando troppo per l'esecuzione di un tiro, egli può, su sua iniziativa, accordare un tempo di 15 sec. per effettuare il tiro; trascorso tale tempo senza che il giocatore abbia effettuato il tiro, la mano passa all'avversario che può richiedere, a suo piacere, che le biglie vengano lasciate nella posizione esistente o che vengano rimesse sulle mouches di partenza.



Art. 8 - Pause durante la partita e loro controllo.

1 - Le pause sono ammesse soltanto nei momenti della partita e per i periodi di tempo previsti dalle norme del Regolamento di gioco; l'arbitro è tenuto al rispetto di dette norme e non può autorizzare prolungamenti o altri momenti di effettuazione delle pause.

2 - La direzione del torneo può fissare, a proposito delle pause, altre regole per motivi contingenti, come per esempio:

- eccessiva temperatura nella sala di gioco
- trasmissioni televisive o radiofoniche
- problemi tecnici e loro risoluzioni
- malessere temporaneo o altre ragioni sanitarie
- bisogno urgente di cambio d'arbitro

Art. 9 - Decisioni dell'arbitro

1 - In caso di dubbio su una decisione arbitrale, il giocatore può richiedere, ma solamente una volta, che il caso venga riesaminato o che si faccia ricorso all'intervento del Direttore di Gara.

2 - L'arbitro ha il dovere di esaudire la richiesta di riesaminare il caso, e può avvalersi, se ritiene necessario, del consiglio del secondo arbitro e/o del direttore di gara, prima di prendere la sua decisione definitiva.

3 - Le decisioni arbitrali sono senza appello per le questioni di fatto, con l'eccezione del punto 1 del presente articolo.

4 - Anche l'avversario può richiedere all'arbitro, ma solo una volta, di riesaminare una decisione: se tale richiesta viene ripetuta e l'arbitro pensa che ciò sia fatto solo per disturbare l'antagonista, l'arbitro agirà secondo quanto previsto dall'art. 7 , sub 1 e 2.

5 - L'avversario, o il secondo arbitro o il segnapunti designato, possono avvisare l'arbitro nei casi seguenti:

- a - un giocatore gioca con la biglia sbagliata;
- b - è stato fatto un annuncio sbagliato concernente la posizione delle biglie nelle zone d'interdizione;
- c - è stato fatto un errore nel conteggio dei punti.

In tali casi, l'intervento nei confronti dell'arbitro dovrà essere fatto in maniera discreta, senza disturbare lo svolgimento delle altre partite.

6 - Se l'arbitro ha assegnato erroneamente un punto, ha il diritto di ritornare sulla propria decisione, a condizione, tuttavia, che il gioco nel frattempo non abbia avuto seguito.

7 - Se un giocatore ha commesso un fallo ed ha proseguito nel suo gioco prima che l'arbitro abbia avuto il tempo o la possibilità di annunciarlo, e pertanto di fermare il gioco, l'arbitro fermerà il gioco annunciando il fallo e rimetterà, nei limiti del possibile, le biglie nella posizione più prossima al momento del fallo commesso, oppure nella posizione prevista per le differenti discipline.

8 - Se durante una serie l'arbitro si accorge che il giocatore ha effettuato il tiro con la biglia avversaria, la mano passa immediatamente, le biglie rimangono al posto in cui si trovano e l'avversario riprende la sua biglia per continuare il gioco.



Il numero di carambole effettuate nella ripresa in corso al momento in cui l'errore è stato rilevato resta comunque attribuito al giocatore in errore.

9 - Se una o più biglie saltano fuori dalla superficie utile di gioco (oppure toccano la superficie superiore della cornice esterna di legno) è considerato fallo. Se una o più biglie saltano sulla parte di sponda rivestita dal panno e quindi ritornano sulla superficie di gioco, la biglia/e si considera dentro e quindi non vi è fallo. In caso di fallo, per la continuazione del gioco, l'arbitro mette le tre biglie nella posizione di inizio partita, a meno che non si stia giocando la specialità di Carambola Tre Sponde.

In quest'ultimo caso, si segue la regola enunciata a proposito delle biglie in contatto e solo le biglie saltate si rimettono sulle previste mouches (v. Regolamento di Gioco).

10 - I casi eccezionali non previsti nel presente regolamento sono lasciati alla discrezionalità dell'arbitro, che trascriverà nel foglio partita la decisione presa in relazione all'evento.

Art. 10 - Reclami

1 - Tutti i reclami relativi alle questioni d'applicazione dei regolamenti dovranno essere formulati, nei confronti dell'arbitro, in maniera discreta e nel momento in cui l'errore è avvenuto.

Se l'arbitro non dà seguito al reclamo, il giocatore ha la facoltà di riformulare il reclamo alla direzione di gara, ma non oltre 15 minuti dopo la fine della partita in oggetto.

2 - Il direttore di gara ha l'obbligo di esaminare il reclamo nella stessa giornata.

Se il reclamo è giustificato e l'errore commesso può aver influito sul risultato della partita, questa sarà annullata e fatta ripetere nel più breve tempo possibile.

Art. 11 - Annunci di falli commessi

1- BIGLIA FUORI : se durante l'esecuzione di un colpo una o più biglie saltano fuori dalla superficie di gioco.

2- BIGLIA IN MOVIMENTO : se il giocatore tira prima che le tre biglie siano immobili.

3- GIRELLO (PROCEDE') : se il giocatore usa per tirare una parte diversa dal girello di cuoio della stecca.

4- TOCCATA (TOUCHE') : se il giocatore tocca una delle tre biglie con una parte della stecca che non sia il girello di cuoio, oppure con la mano, oppure con qualsiasi altra parte del corpo o con altri oggetti. In questo caso la biglia o le biglie toccate rimangono nella posizione dopo il contatto;

5- CARROZZA (QUETAGE): si considera carrozza quando:

a - il girello entra più volte in contatto con la biglia battente;

b - il girello è ancora in contatto con la biglia battente nel momento in cui questa tocca la seconda biglia;

c - il girello è ancora in contatto con la biglia battente nel momento in cui questa tocca una sponda;

d - il giocatore tira direttamente sulla sponda quando la propria biglia è in contatto con la stessa, senza tirare un "massè détaché".

6- PIEDE A TERRA : se al momento del tiro il giocatore non tocca il suolo almeno con un piede.

7- SEGNATO : se il giocatore apporta dei segni visibili, oppure se per lo stesso fine posiziona oggetti (per esempio, il gesso), sulla superficie di gioco o sulle sponde o sulla cornice. A quest'ultimo proposito, va notato che al giocatore è concesso appoggiare il gesso sulla cornice del tavolo, ma solo quando il punto di appoggio non possa essere considerato una posizione per un segnale utile per facilitare il tiro. Similmente, è concesso al giocatore usare la stecca per accennare a possibili traiettorie delle biglie, appoggiando



oppure non appoggiando - la stecca sul biliardo, sempre a condizione che ciò facendo non apporti alcun segno visibile alla superficie di gioco, o alle sponde o alla cornice.

8- ERRATA BIGLIA : se durante una ripresa, o nel corso di una serie, l'arbitro si accorge che il giocatore non ha giocato con la propria biglia. In riferimento a questo fallo l'avversario o il secondo arbitro o il segnapunti designato possono intervenire per segnalare lo sbaglio di biglia. Le stesse persone citate (secondo arbitro, avversario, segnapunti designato) possono ugualmente intervenire presso l'arbitro, in caso di un annuncio sbagliato concernente la posizione delle biglie nelle zone d'interdizione, oppure in caso di un errore nel conteggio dei punti.

Art. 12-Entrata in vigore

Questo regolamento consta di 9 pagine ed entra in vigore dalla sua pubblicazione.