



REGOLAMENTO DI GIOCO BIATHLON (CARAMBOLA 3 SPONDE/ 5 BIRILLI)

DEFINIZIONE

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.

La Carambola a 3 Sponde consiste nel colpire con la bilia battente le altre due (c.d. "Carambola"). Affinchè il punto sia valido la battente, prima di impattare la terza bilia, deve aver toccato almeno tre volte una o più sponde prima .

I 5 Birilli constano nel colpire con la battente la bilia avversaria per cercare di indirizzarla verso il castello dei birilli per marcare punti.

Capitolo 1 - DISPOSIZIONI GENERALI

Articolo 1 - Applicazione delle regole

Nello svolgimento dei due set nelle due specialità si applicano i regolamenti nazionali di gioco, fatto salvo quanto esplicitamente previsto nel presente regolamento, qualora sia difforme dai regolamenti nazionali.

Capitolo 2- DISCIPLINA.

Articolo 1- Abbandono della partita.

Nelle fasi a gironi, nel caso l'atleta abbandoni la sua prima partita in corso per evidente malessere fisico, viene posto in fondo alla classifica del girone e in quella finale, la partita viene annullata e i due rimanenti atleti dovranno disputare due partite fra di loro. Se l'abbandono per malessere fisico si verifica durante la sua seconda partita, l'atleta riceve una penalizzazione di 1 punto partita nel girone, perde la partita interrotta con il risultato al momento dell'interruzione e rimane in classifica.

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.

In tutti i casi in cui un atleta interrompe la sua gara per squalifica, per abbandono ingiustificato della partita o della competizione o se per qualsiasi motivo non giustificato la gara non viene portata regolarmente a conclusione l'atleta viene eliminato dalla classifica finale. Se l'abbandono si verifica durante la prima partita del girone, la partita viene annullata, l'atleta viene eliminato dalla classifica finale e i due restanti disputeranno due partite fra di loro. 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.

Articolo 2- 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 giocheranno due partite fra di loro.

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, i due presenti disputeranno due partite fra di loro.

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 posto ultimo nel turno raggiunto della gara 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 per assenze

Nel caso in cui in un girone da 3 completo si verificano due assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi viene spostato un atleta dal girone seguente per poter ricomporre un girone con una X. Se anche nel girone seguente è già presente una X si ricorre al girone successivo.

In caso di assenza di uno dei tre componenti il girone comunicata prima dell'inizio della gara il giocatore assente viene sostituito con una X e i due presenti giocheranno due partite tra di loro.

Articolo 3 - Ammonizioni.

Le ammonizioni vengono inflitte agli atleti che si macchiano di comportamenti antisportivi, se il fatto



costituisce un reato più grave l'atleta sarà anche deferito.

In caso di 2 ammonizioni nella stessa competizione l'atleta è automaticamente squalificato dalla gara in corso e perde il diritto al premio o al rimborso; nei casi più gravi può essere deferito alla giustizia sportiva.

Ammonizioni per comportamenti scorretti o anti-sportivi:

Esempio di comportamenti scorretti o antisportivi, salvo il caso che non si configuri un reato più grave:

utilizzare in maniera impropria gli strumenti di gioco;

lasciare cadere volutamente la stecca sul biliardo; spostare con gesto inconsueto della stecca le biglie;

utilizzare il cellulare durante lo svolgimento della partita;

colpire il gesso dopo l'esecuzione del tiro facendolo cadere volutamente a terra; lanciare o sbattere

ripetutamente il gesso con forza sulla cornice in legno del tavolo; sbattere con forza la stecca sul bordo del tavolo dopo l'esecuzione del tiro;

sbattere la mano con forza sul bordo del tavolo dopo l'esecuzione della figura;

richiedere continuamente il numero delle riprese;

disturbare l'avversario con rumori, commenti o altro;

in assenza di timer superare ripetutamente il tempo consentito per il tiro;

smontare la stecca prima dell'ultimo colpo dell'avversario;

non sedere nel posto riservato durante l'esecuzione del tiro dell'avversario;

dare partita vinta o giocare "a perdere";

tardare il rientro dopo la pausa;

essere richiamati per divisa di gara non conforme anche dopo che si è passato il controllo iniziale;

manca di rispetto all'arbitro, al DG o all'avversario con gesti, parole o comportamenti irrispettosi;

rifiutarsi di arbitrare o rendersi irraggiungibile nei casi in cui sia previsto l'arbitraggio da parte degli atleti;

Nei suddetti casi l'arbitro deve ammonire l'atleta colpevole e comunicarlo al DG, annotando il fatto sulla scheda partita.

Qualora un arbitro non richiamasse e non applicasse la penalizzazione per le azioni sopra menzionate l'atleta che subisce il fatto è invitato a far intervenire il D.G. immediatamente. Le contestazioni devono essere effettuate immediatamente al verificarsi del fatto; contestazioni successive effettuate oltre i 15 minuti dopo che la partita è proseguita o terminata non saranno prese in considerazione.

Articolo 4 - Timer e pause:

Il limite di tempo per eseguire il colpo è di 40 secondi per entrambe le specialità.

Set carambola: E' concesso un extra time di ulteriori 40 secondi.

In tutte le gare con presenza di timers gli extra-time sono applicati automaticamente dall'arbitro alla scadenza dei 40 secondi, aggiungendo al tempo limite ulteriori 40 secondi. L'atleta non deve richiederli. L'arbitro è tenuto ad annunciare al giocatore e al pubblico l'utilizzo dell'extra-time e il numero di extra-time rimanenti immediatamente dopo il colpo. Qualora l'atleta non abbia più extra-time a disposizione e superi il tempo limite concesso, il gioco passa all'avversario con le bilie posizionate nella posizione di partenza.

Nel caso di gioco in assenza di timers sarà obbligo dell'arbitro far rispettare in ogni caso il limite di tempo concesso per il colpo, avendo cura di considerare lo stesso gli extra-time concessi.

Set 5 birilli: si veda art. 23 Regolamento di gioco 5 birilli e in particolare:

1. Con il dispositivo elettronico contasecondi in funzione l'atleta ha 40 secondi a disposizione per effettuare il tiro.

- A) I 40 secondi decorrono dal momento in cui l'Arbitro ha terminato di sistemare i birilli e/o le bilie del tiro precedente o da quando le bilie, senza aver abbattuto birilli, si fermano dopo il tiro precedente.



- B) Se l'atleta esaurisce i 40 secondi senza aver effettuato il tiro è penalizzato con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario.
- C) Se dopo i predetti 40 secondi supera ancora altri 20 secondi senza aver effettuato il tiro l'atleta è penalizzato con altri 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".
- D) ... omissis..
- E) Nelle partite individuali composte da più frazioni ogni atleta può richiedere all'arbitro un solo "extra time" in ciascuna frazione prima della scadenza dei 40 secondi; in tal caso l'Arbitro riavvierà il dispositivo elettronico dopo i 60 secondi facendo ripartire la procedura.
- F) ... omissis...
- G) ... omissis ...

2. Senza il dispositivo elettronico contasecondi in funzione: se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, al fine di garantire un ritmo di gioco congruo e che la partita abbia termine entro un tempo accettabile, l'Arbitro è autorizzato ad invitare l'atleta in difetto ad essere più sollecito nella scelta e preparazione dei tiri da eseguire. Col secondo richiamo l'Arbitro penalizzerà l'atleta con due punti e "bilia libera" all'avversario. Nel caso in cui l'atleta persistesse in questo comportamento, l'Arbitro chiederà l'intervento del Direttore di Gara che ne decreterà l'esclusione dalla competizione.

E' prevista una sola pausa di 5 minuti durante una partita esclusivamente tra una frazione e l'altra.

L'arbitro è tenuto a cronometrare i 5 minuti della pausa. L'atleta che al termine dei 5 minuti non è presente al suo posto perde la partita e viene ammonito se l'assenza non è dovuta a malessere fisico. In casi eccezionali ed esclusivamente per evidenti motivi di salute, a discrezione del direttore di gara è possibile una seconda pausa di massimo 10 minuti.

Per motivazioni legate alle riprese video o alla messa in onda della partita è possibile variare il tempo della pausa.

Articolo 5 - Divisa di gara:

Gli atleti hanno l'obbligo di indossare un abbigliamento previsto nel presente paragrafo. I direttori di gara sono tenuti a verificarne la correttezza prima dell'inizio della competizione. E' obbligo dell'arbitro segnalare al D.G, prima dell'inizio della gara o di ogni partita, la non regolarità dell'abbigliamento di un atleta.

E' facoltà dell'organizzazione dare indicazioni specifiche sulla divisa di gara da adottare nella singola gara fermo restando quanto qui previsto.

Elementi di abbigliamento consentiti:

Maglietta polo maniche lunghe o corte: sono ammessi massimo due colori fatta eccezione per i bordi delle maniche e il colletto.

Camicia tinta unica maniche lunghe o corte, con o senza gilet.

Pantaloni tinta unita (vietati jeans, velluto, pelle, tute, pantaloni con tasche evidenti, pantaloni stile



militare, pantaloni corti o con strappi).

Scarpe chiuse tinta unita con calzini tinta unita. Sono vietati i "fantasmini", è altresì vietato giocare senza calzini, vietato usare scarpe con parti (es: la suola) colorate. Cintura facoltativa tinta unita.

E' vietato in tutte le gare individuali e team/squadre l'utilizzo del gilet della nazionale italiana che può essere utilizzato solo nelle gare internazionali dove l'atleta rappresenta l'Italia.

Lo stemma dell'ASD o una scritta recante il nome dell'ASD deve essere sempre presente sulla parte anteriore di qualsiasi tipo di abbigliamento di gara.

E' assolutamente vietato portare la polo o la camicia fuori dai pantaloni. E' vietato portare le maniche lunghe ripiegate. L'aspetto dell'atleta deve sempre essere elegante e pulito.

Eventuali sponsorizzazioni, il logo Fibus, il nome e cognome dell'atleta possono essere apposti sulla parte anteriore del gilet, della polo o della camicia in misura non superiore agli 80 cmq per ciascun elemento; due sponsorizzazioni di uguale misura possono essere apposte sulle spalle. Nella parte posteriore possono essere presenti uno sponsor e il nome e cognome del giocatore e/o dell'ASD di appartenenza.

Sponsorizzazioni con argomentazioni politiche, razziali/etniche o religiose sono strettamente proibite.

In caso di riprese televisive è obbligatorio per gli atleti contendenti utilizzare lo stesso tipo di divisa di gara.

Capitolo 3 - REGOLAMENTO DI GIOCO

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

2- La partita singola standard è giocata in due set: un set nella specialità della carambola tre sponde e un set nella specialità dei 5 birilli.

3- 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 ed iniziare l'incontro con bilia bianca.

Due distanze sono previste:

Distanza ridotta: 120 punti. Carambola 12 punti (senza limite di riprese, la bilia gialla ha diritto al pareggio delle riprese dal tiro di inizio). coefficiente x5. 5 birilli 60 punti; è consentito marcare punti nel tiro di inizio nella specialità dei 5 birilli.

Distanza standard: 160 punti. Carambola 16 punti (senza limite di riprese, la bilia gialla ha diritto al pareggio delle riprese dal tiro di inizio). coefficiente x5. 5 birilli 80 punti; è consentito marcare punti nel tiro di inizio nella specialità dei 5 birilli.

Descrizione della modalità di gioco a seconda della scelta derivata dall'esecuzione dell'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 con pareggio delle riprese dal tiro di partenza per l'atleta con bilia gialla.

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, non 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.

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.

Sistemi di gioco con gironi da 3.

In caso di gioco a gironi questi possono essere formati per sorteggio libero, pilotato limitatamente ai primi di girone in base a classifiche precedenti, a serpentina sulla base di classifiche precedenti. Se la formula di gara prevede la sola eliminazione diretta si procederà con sorteggio libero o pilotato limitatamente alle teste di serie, sulla base di classifiche precedenti.

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; la X assumerà perciò l'ultima posizione nel girone.

In caso di gironi con una X i due atleti presenti dovranno sempre giocare due partite fra di loro. In caso di assenza di uno dei tre componenti il girone comunicata prima dell'inizio della gara, il giocatore assente verrà sostituito con una X e si procederà allo stesso modo.

Nel girone da 3 con una X (sia essa naturale o dovuta ad essenze o abbandoni) qualora si verifichi una assoluta parità nei punti partita e nello scarto punti si procederà ad una terza partita di spareggio fra i due atleti con le stesse modalità della partita normale sulle seguenti distanze: carambola 3 sponde 6 punti, 5 birilli 30 punti. I punti partita e lo scarto punti realizzati nella partita di spareggio non vengono conteggiati ai fini delle classifiche.



In un girone da 3 completo, nel caso i tre atleti concludano il girone a parità di punti partita viene preso in considerazione lo scarto punti complessivo per determinare la classifica nel girone. In caso di ulteriori parità fra due atleti si considera lo scontro diretto. Qualora sussistano ancora situazioni di parità si ricorre ad un sorteggio.

I gironi così composti saranno pubblicati subito dopo la chiusura delle iscrizioni.

La sequenza delle partite in caso di passaggio del solo vincente del girone è la seguente:

2vs3 / 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:

2vs3 / 1 vs vincente / 1 vs perdente

Punti partita: 2 = vittoria, zero = sconfitta.

Criteri classifica nel gruppo:

- 1- Punti partita
- 2- Scarto punti
- 3- Scontro diretto
- 4- Sorteggio

Per determinare la posizione finale in classifica dei non qualificati alle eliminazioni dirette si utilizzano i seguenti criteri in ordine:

- 1- posizione nel girone
- 2- punti partita
- 3- scarto punti
- 4- sorteggio

I qualificati alla fase ad eliminazione diretta sono ordinati secondo i seguenti criteri ai fini della determinazione degli accoppiamenti delle partite a KO:

- 1- Posizione girone
- 2- Punti partita
- 3- Scarto punti
- 4- Sorteggio

Lo schema del tabellone a eliminazione diretta è quello classico a somma 9 (quarti di finale) o somma 17 (ottavi di finale):

Somma 17: 1vs16 / 8vs9 / 4vs13 / 5vs12 / 3vs14 / 6vs11 / 7vs10 / 2vs15

Somma 9: 1vs8 / 4vs5 / 3vs6 / 2vs7



Nella classifica finale gli eliminati nelle fasi a eliminazione diretta vengono ordinati per scarto punti del turno raggiunto; in caso di parità si ricorre al sorteggio.

5- Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento si ricorre ai regolamenti nazionali di gioco della specialità carambola e dei 5 birilli.

Capitolo 4 - ARBITRAGGIO:

E' consentito l'autoarbitraggio secondo le regole del Codice di Autoarbitraggio all'Allegato 1

ALLEGATO 1 :

“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 quivi 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, sempreché 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 "fallosa", 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, allorché l'azione non possa in alcun modo arrecare disturbo all'avversario, provvedere a perfezionare il posizionamento dei birilli, se necessario.

Art. 9 - Bilia 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.

