

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

SETTORE BILIARDO – DISCIPLINA POCKET – SPECIALITA' 8-15

STAGIONE AGONISTICA 2024-2028

COMMISSIONE TECNICA NAZIONALE

La commissione tecnica nazionale (di seguito C.T.N.), nominata dal Consigliere Delegato e Responsabile Nazionale della Disciplina e della Commissione, Merry Fontes da Silva è così composta:

Michele Monaco - Coordinatore eventi nazionali - supervisore e referente atleti Regione Lazio e Sicilia;

Sansalone Marco - Consigliere Regionale Paritetico disciplina pocket - Regione Lazio - Coordinatore eventi Regionali - Collaboratore eventi Nazionali ;

Giuseppe Pace - Responsabile e Referente Regione Sicilia;

Zantedeschi Fabio - Responsabile e Referente Regione Veneto e Trentino Alto Adige;

Merry Fontes da Silva - Responsabile Nazionale della Disciplina e della Commissione

In collaborazione esterna:

Martire Pasquale - direzione gara ed arbitraggio, laddove necessario.

La stessa, si riunirà periodicamente per approvare, deliberare modifiche o nuove decisioni. Qualora necessario, con richiesta di approvazione del C.F..



I membri della C.T.N., altresì responsabili Regionali di specialità, hanno il compito di organizzare l'attività regionale coinvolgendo TUTTE le sale affiliate alla Federazione presenti nel territorio, senza eccezione alcuna, nonché di promuovere lo sviluppo del movimento. Gli stessi, devono provvedere ad un continuo confronto con la C.T.N., soprattutto nei casi in cui avessero la necessità di operare in Regione in deroga al presente R.T.S., e di rappresentare la F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling, attenendosi alle regole statutarie.

Ai consiglieri regionali, regolarmente eletti, verrà corrisposto un contributo pari ad € 10,00/tessera, per tutte le tessere maturate in settore biliardo - disciplina pocket - con specialità primaria POOL (€ 2,00/tessera saranno congelate a discrezione della sezione, per investimenti nel movimento), previo controllo che nella Regione il Programma sia stato correttamente svolto e promosso.

In corso di stagione, è possibile, se necessario, che la C.T.N., decida di affidare il compito di referente Regionale (quindi NON eletto), ad altra figura, qualora quella affidata non si sia dimostrata all'altezza o abbia commesso illeciti di varia natura.

REGOLE GENERALI - TESSERAMENTO

Tutti gli atleti che intendono partecipare alle attività sportive della F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling, settore biliardo - disciplina pocket, specialità pool, per la stagione sportiva 2024-2025, comprendente Campionati Provinciali, Regionali, circuito nazionale (I.P.T.- N.B.C.) o qualsivoglia ulteriore manifestazione organizzata dalla stessa, devono provvedere **obbligatoriamente al tesseramento, presso ASD/CSB, all'interno della propria REGIONE DI RESIDENZA** (con eccezione di presentazione richiesta nulla-osta, a fronte di reale collaborazione o sponsorizzazione con CSB/ASD fuori Regione - soggetta ad approvazione del Presidente Regionale/C.T.N. di settore) regolarmente affiliati alla F.I.S.B.B, come da circolare del tesseramento pubblicata in via ufficiale. Clausole specifiche e criteri di idoneità al tesseramento, sono espressamente indicati nella stessa. (<https://www.fibis.it/news/51-federazione/4057-affiliazione-e-tesseramento-2024-2025.html>) CSB/ASD, sono tenuti a prenderne visione, ed adeguarsi ai nuovi obblighi previsti da Statuto. È compito del Presidente

del CSB/ASD predisporre il tesseramento degli atleti, su propria piattaforma <https://tesseramento.fibis.it/>

I Referenti Regionali NON sono autorizzati ad accedere alle piattaforme PRIVATE DEI CSB/ASD affiliati per coadiuvare tale procedura.

Tutti i CSB/ASD affiliati, hanno il diritto ad ospitare manifestazioni federali, motivo per cui, per essere tenuti in considerazione, dovranno presentare richiesta tramite invio di mail a pocket@fisbb.it

CATEGORIE ATLETI

Per la stagione in corso, gli atleti saranno suddivisi in nr. 4 categorie:

CATEGORIA NAZIONALE

SERIE A

SERIE B

SERIE C

determinate dalle classifiche generali e delle finali Nazionali 2023-2024. Le stesse, saranno integrate, qualora necessario, in base alle valutazioni del Responsabile Regionale, in accordo con la CTN.

A partire dalla stagione sportiva 2025-2026, verrà introdotta una nuova categoria, denominata PRO.

Faranno parte della suddetta, i primi 16 atleti di categoria Nazionale, selezionati dalla classifica definitiva regionale stagione 2024-2025, per ogni Regione (Triveneto-Sicilia e Lazio).

La categoria PRO sarà a numero chiuso e non potrà superare i 16 atleti, in caso di defezione, ad inizio stagione agonistica di partecipazione alla categoria PRO, si compenserà riducendo il numero di retrocessioni dalla categoria PRO alla categoria Nazionali o, se non applicabile o non sufficiente, si completeranno i 16 atleti con i migliori classificati non promossi della categoria Nazionali dell'anno precedente.



ADESIONE CATEGORIA NAZIONALI

Gli aventi diritto a tale categoria dovranno confermare la propria adesione con mail a pocket@fisbb.it, contestualmente al versamento di € 60.00 quale conferma categoria, entro NON oltre il gg. 05/10/2024. Le suddette quote andranno a costituire il montepremi delle finali nazionali.

IBAN : F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling
IT 50 G 03069 096061 00000193194

Nel caso in cui un atleta tra gli aventi diritto da qualifica, come da regolamento tecnico sportivo 2023-2024, SCELGA di non aderire alla stessa, sarà inibita la sua iscrizione per anni 1 (stagione sportiva). Al termine, potrà ri - accedere, ma sempre con iscrizione alla categoria di appartenenza, ovvero NAZIONALE.

Per gli atleti promossi, da C.T.N., alla nuova categoria, la rinuncia, NON comporterà inibizione all'iscrizione in serie A.

TESSERAMENTO NUOVI ATLETI

Per gli atleti che eseguiranno per la prima volta il proprio tesseramento nel settore biliardo, disciplina Pocket- specialità 815 - l'inserimento nella categoria di appartenenza dovrà essere effettuato dal Presidente del proprio CSB/ASD.

Di seguito viene riportata la linea guida da seguire, per l'attribuzione della categoria ad atleti provenienti da altre specialità (pool - snooker):

ESORDIENTE

PROVENIENZA DA SERIE C

PROVENIENZA DA SERIE B

PROVENIENZA DA SERIE A

PROVENIENZA DA SERIE NAZ.

SERIE C

SERIE B o C

SERIE B o A (VAL. C.T.N.)

SERIE B o A (VAL. C.T.N.)

SERIE A (VAL. C.T.N.)

Qualora il livello tecnico-agonistico dell'atleta non rispecchi la categoria di appartenenza scelta, questa potrà essere cambiata dalla C.T.N., con conseguente decurtazione del 50% dei punti acquisiti (se in corso di stagione).

RETROCESSIONI, TEST DI CATEGORIA, PASSAGGIO DI CATEGORIA

RETROCESSIONI

NON SONO CONCESSE RETROCESSIONI a meno che, non vi siano gravi e contingenti motivazioni, che saranno sottoposte SOLO al giudizio della C.T.

Dalla stagione 2025-2026, per la categoria PRO saranno previste tante retrocessioni quante le promozioni dalla categoria PRO (quindi da un minimo di 3 ad un massimo di 5 per singola regione al netto di eventuali rinunce)

PROMOZIONI

DA SERIE A

Al termine della stagione sportiva, vengono promossi alla categoria Nazionale:

- i primi 4 atleti della classifica generale (dopo le finali Nazionali);
- i primi 3 atleti della classifica generale, di ogni Campionato Regionale;

DA SERIE B

Al termine della stagione sportiva, verranno promossi nella categoria superiore:

- i primi 4 atleti della classifica generale (dopo le finali Nazionali);
- i primi 3 atleti della classifica generale, di ogni Campionato Regionale;

DA SERIE C

Al termine della stagione sportiva, verranno promossi nella categoria superiore:

- i primi 4 atleti della classifica generale (dopo le finali Nazionali);
- i primi 3 atleti della classifica generale, di ogni Campionato Regionale;

In caso di concomitanza, le promozioni verranno assegnate ai primi atleti nella classifica generale, dopo le finali nazionali.

Eventuali promozioni d'ufficio saranno decise in base alle classifiche regionali dalla C.T.N., su segnalazione dei referenti Regionali;

PER LA STAGIONE 2025-2026

A compensazione dello spin-off dovuto alla neonata categoria PRO

- i promossi dalla Serie A alla categoria Nazionali saranno i primi 12 classificati della stagione agonistica 2024/25.
- i promossi dalla Serie B alla Serie A saranno i primi 8 classificati della stagione agonistica 2024/25

La Serie C manterrà le regole sulle promozioni già definite nell'anno 2023/24

DALLA STAGIONE 2025/2026:

Le promozioni saranno come segue:

- Per tutte le categorie (C, B, A e Nazionali) passano alla categoria superiore i primi 3 atleti della classifica generale di ogni Campionato Regionale.
- Per le categorie C, B ed A passano alla categoria superiore i primi 4 atleti della classifica generale dopo le Finali Nazionali.
- Per la categoria Nazionali passano alla categoria superiore i primi 2 atleti della classifica generale dopo le Finali Nazionali.

ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento di ogni giocatore deve risultare pulito, consono ed in buone condizioni. La Direzione Gara ha l'obbligo di controllare che l'abbigliamento sia regolamentare ed ha piena facoltà di estromettere il giocatore NON idoneo, senza eccezione alcuna. PRIMA e DURANTE la manifestazione, qualora ad inizio gara non vi sia stato il tempo per farlo.

Ogni violazione del dress code può comportare una multa di 50 €.

DRESS CODE CONSENTITO

CAMICIA/GILET/MAGLIA: Le camicie/maglie possono essere di qualsiasi colore, purché con colletto. Consentita manica lunga o corta.

Maglia consentita di qualsiasi colore, con obbligo di colletto.

Gilet consentiti purché siano abbinati al colore della maglia.

Le camicie/maglie, devono essere infilate all'interno dei pantaloni e devono essere abbastanza lunghe da non lasciare scoperta nessuna parte del corpo. Non è consentito indossare indumenti extra sopra la maglietta.

Maglie, camicie e gilet, devono riportare logo del proprio CSB/ASD o logo F.I.S.B.B..

PANTALONI: pantaloni stile chino di qualsiasi colore puliti e in buone condizioni. **NON AMMESSI:** pantaloni con borchie, catene, tasche laterali sotto la coscia, jeans, denim e velluto sia liscio che a coste.

CALZINI: di colore scuro, sufficientemente lunghi da non lasciare scoperta la pelle. **NON AMMESSI** fantasmini.

SCARPE: possono essere scarpe eleganti o scarpe sportive. Le scarpe eleganti possono essere di qualsiasi colore e devono essere realizzate in pelle/cuoio. Le scarpe sportive devono essere tutte nere, compresa la suola ed eventuali loghi dei produttori. Non è permesso indossare scarpe da ginnastica o sandali.

ALTRO: non consentiti copricapi o cuffie, tranne per motivi medici certificati. **NON CONSENTITO** l'utilizzo della maglia della Nazionale.

PROGRAMMA SPORTIVO

ATTIVITÀ REGIONALI

L'attività regionale/provinciale dovrà essere pianificata dal Responsabile Regionale e/o Referente Regionale, che si deve attenere a quanto sopra esposto. Eventuali esigenze, che esulano dal suddetto programma, dovranno essere esposte alla C.T.N. e saranno valutate previa concessione.

NON è contemplata nessuna variazione di programma/assegnazione punteggi/variazione di quota iscrizione o altra modifica, che non sia stata precedentemente presentata alla C.T.N. e dalla stessa approvata, pena l'invalidazione dei Campionati svolti, senza autorizzazione di modifiche apportate.

TUTTE le regioni sono tenute a rispettare le date assegnate ad ogni singolo evento, (giornata di gioco prioritaria DOMENICA, utilizzo del Sabato se necessario per numerica e/o numerica tavoli/sala), **senza defezione alcuna.** Tuttavia, le Regioni, possono variare le date, o utilizzare più date per lo

stesso evento, previa conferma della C.T.N. ed in osservanza del calendario di disciplina pocket.

Tutti gli eventi del settore biliardo, disciplina pocket – specialità pool, saranno inseriti in piattaforma Federale www.fibisgare.it

Gli atleti tesserati saranno registrati nella piattaforma dal proprio Presidente C.S.B., a seguito della quale saranno in possesso di codice pin e password personali per provvedere alla propria iscrizione agli eventi.

Al termine di ogni manifestazione sportiva, la DG o il referente Regionale (in base alla tipologia di gara), è obbligato ad inserire in tale piattaforma, la classifica.

Non saranno ritenute valide classifiche non inserite nella stessa.

Per la stagione sportiva 2024/2025 sono previste:

- nr. 7 prove MINIMO di Campionato Regionale;
- Extra Spot Campionato Regionale in unica prova;
- Campionato Regionale a squadre;

Le Regioni sono autorizzate ad aumentare il numero di prove, in base alle esigenze Regionali, fermo restando che, le qualifiche avverranno sempre con conteggio di nr. 6 prove.

TUTTE le Regioni devono terminare la programmazione stagionale (Regionali + Extra Spot + campionato squadre), entro e non oltre la data del 18 Maggio 2025.

Le Regioni che NON avessero terminato le nr. 7 prove entro tale data, stileranno la classifica generale con le sole prove disputate fino a tale data.

Trattandosi di circuito di qualifica per le Finali Nazionali 2024-2025, ove viene assegnato il titolo italiano di categoria, il Campionato REGIONALE è da considerarsi ASSOLUTO. Come da circolare del tesseramento, NON sono pertanto ammessi alla programmazione Regionale:

- atleti in possesso di tessera di Federazione straniera (c.d. doppio tesseramento);
- atleti con nazionalità straniera comunitaria sebbene residenti in Italia;
- atleti con nazionalità straniera extracomunitaria sebbene residenti in Italia;

FORMULA DI GARA – CAMPIONATO REGIONALE

- Tabellone con gironi composti da 8 o 16 atleti;
- Formula doppio KO o ad eliminazione diretta in base alle esigenze della manifestazione (formula comunicata dalla DG prima dell'inizio della gara);
- Si qualificano nel tabellone finale 1/2 atleti per ogni girone, a seconda della formula sopra riportata;
- la DG ha la possibilità di variare le formule di gara/distanze in base alle esigenze locali, al numero degli iscritti e/o numero tavoli a disposizione;
- la DG è autorizzata ufficialmente ad adottare provvedimenti disciplinari e qualsiasi altra azione, anche NON prevista dal Regolamento, inerente ad irregolarità riscontrate nello svolgimento delle attività sportive, senza dover interpellare nessuno;
- Al termine delle 7 prove, viene stilata la classifica generale, con scarto di 1 prova (quindi 6 prove su 7).
- Il giocatore che si iscrive alla prova e NON versa la quota iscrizione prenderà 0 punti = FF.
- Il giocatore che, versa la quota iscrizione e NON presenza, prenderà il minimo punteggio applicabile.
- Il 1° classificato, (senza necessità di minimo prove disputate), sarà il Campione Regionale di Categoria.
- In caso di parità saranno presi in considerazione i seguenti parametri:
 - Punteggio classifica Finale
 - Risultati incontri diretti

EXTRA SPOT

Accedono alla prova extra spot gli atleti che, per ogni categoria, NON si sono qualificati in classifica generale e che abbiano partecipato ad almeno 6 prove su 7.

Per ogni Regione, da extra spot, si qualifica il 20% dei posti a disposizione per le Finali Nazionali (arrotondamento matematico in caso di decimali).

QUOTE ISCRIZIONI

NAZIONALI	€ 60,00
SERIE A	€ 50,00
SERIE B	€ 40,00
SERIE C	€ 30,00
EXTRA SPOT per tutti	€ 30,00

RIPARTIZIONE:

€ 7,00 alla sala / € 8,00 accantonamento / € 8,00 per l'organizzazione, RESTANTE A RIMBORSO SPESE ATLETI.

Dopo la scadenza del termine di iscrizione, NON SONO AMMESSE ISCRIZIONI TARDIVE.

IN CASO DI FORFAIT E MANCATO VERSAMENTO DELLA QUOTA ISCRIZIONE, L'ATLETA VERRÀ INSERITO IN BLACK LIST E SARA' TENUTO A VERSARE LA QUOTA ISCRIZIONE TRAMITE BONIFICO BANCARIO A F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling - PRIMA DELLA MANIFESTAZIONE SUCCESSIVA. Saranno concesse assenze giustificate, senza penali, in caso di presentazione di certificato medico.

Al termine di ogni prova Regionale, è obbligo del Resp. Regionale o della D.G., trasmettere alla mail pocket@fisbb.it, il report dell'evento, comprensivo di quote iscrizioni, ripartizione spese.

CAMPIONATO REGIONALE A SQUADRE

Per la stagione in corso, in via sperimentale, le Regioni, sono invitate ad attuare il CAMPIONATO REGIONALE A SQUADRE.

Lo stesso, dovrà svolgersi con il seguente criterio:

- le squadre possono essere composte da minimo nr. 8 atleti (6 titolari + 2 riserve), massimo nr. 10 atleti;
- la composizione delle squadre può contemplare al massimo nr. 2 atleti di categoria Nazionale, ed al massimo nr. 2 atleti di serie A. Restanti libera categoria;
- la composizione nella gara di doppio, se prevede presenza di un atleta di categoria Nazionale, l'altro atleta può essere di serie B o C. non serie A;
- la composizione dovrà essere comunicata alla direzione gara, prima dell'inizio del primo match. I match saranno disputati con la seguente sequenza:

1° match categoria Nazionali

2° match serie A

3° match serie B

4° match serie C

5° prova doppio

FORMULA DI GIOCO

- nr. 2 gironi (o un girone – in base alle numeriche) – ognuno di nr. 16 squadre;
- formula all'italiana andata e ritorno;
- nr. 15 incontri (andata e 15 incontri al ritorno), composti da nr. 4 singoli ed un doppio;
- ad ogni match vinto viene assegnato 1 punto;

QUOTE DI ISCRIZIONE

- € 30.00 a match/squadra, da versare in direzione gara prima dell'inizio del primo incontro, dal caposquadra. La quota (totale € 240.00 / 4 incontri), andrà poi consegnata (o dal direttore gara o dal responsabile del CSB), al Responsabile Regionale.

RIPARTIZIONE:

- € 10.00 trattenute dalla Regione, per gestione campionato, compensi direzioni gara, varie ed eventuali;

- € 20.00 in accantonamento per le Finali Nazionali;

Si qualificano alle finali Nazionali, le prime 4 squadre qualificate al termine del campionato, con criterio di al massimo nr. 1 squadra, ogni 3 squadre partecipanti;

ACCANTONAMENTO STAGIONALE

Durante la stagione sportiva, in tutti gli eventi, di circuito Regionale/Provinciale la direzione gara, dovrà accantonare:

- € 8,00 da ogni quota iscrizione, dal circuito Regionale/Extra-Spot;

- € 10.00 da ogni quota iscrizione, da campionato Regionale a squadre;

La quota dovrà essere versata a F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Biliardo Sportivo - IBAN IT 50 G 03069 096061 00000193194 - Causale: accantonamento + "denominazione evento (esempio accantonamento 1° Regionale + Regione)".

L'intero importo verrà distribuito a TUTTI gli atleti partecipanti alla manifestazione delle Finali Nazionali, sotto forma di rimborso spese, di pari importo. L'atleta qualificato, che non si iscrive alle finali nazionali, NON avrà diritto al rimborso e l'importo verrà distribuito agli atleti della categoria di appartenenza.

PUNTEGGI APPLICATI ALLE MANIFESTAZIONI SPORTIVE

In tutti gli eventi organizzati dalla F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling - settore biliardo, disciplina pocket - specialità 8-15, saranno applicati, in base al numero di atleti partecipanti all'evento, i seguenti punteggi:

Tebellone con 16 atleti eliminazione diretta	
1°	550
2°	480
3°/4°	420
5°/8°	370
9°/16°	300

Tebellone con 32 atleti eliminazione diretta	
1°	550
2°	480
3°/4°	420
5°/8°	370
9°/16°	330
17°/32	285

Tebellone con 65 atleti eliminazione diretta	
1°	550
2°	480
3°/4°	420
5°/8°	370
9°/16°	330
17°/32	300
33°/64°	255

Tebellone con 128 atleti eliminazione diretta	
1°	550
2°	480
3°/4°	420
5°/8°	370
9°/16°	330
17°/32	300
33°/64°	275
65°/128°	230

2KO, max 16 atleti, rientro 2T, Tab fin 8		
Tab Fin	1°	550
	2°	480
	3°/4°	420
	5°/8°	370
Qual	17°/24°	300
	25°/32°	275

2KO, max 32 atleti, rientro 2T, Tab fin 16		
Tab Fin	1°	550
	2°	480
	3°/4°	420
	5°/8°	370
	9°/16°	330
Qual	17°/24°	285
	25°/32°	255

2KO, max 64 atleti, rientro 2T, Tab fin 32		
Tab Fin	1°	550
	2°	480
	3°/4°	420
	5°/8°	370
	9°/16°	330
	17°/32	300
Qual	33°/48°	255
	49°/64°	225

2KO, max 128 atleti, rientro 2T, Tab fin 64		
Tab Fin	1°	550
	2°	480
	3°/4°	420
	5°/8°	370
	9°/16°	330
	17°/32	300
	33°/64°	275
Qual	65°/96°	230
	97°/128°	200

QUALIFICA ALLE FINALI NAZIONALI E TITOLI

Accedono alle finali nazionali per il titolo di **Campione Assoluto di categoria**:

- nr. 40 atleti, per ogni categoria. Saranno tenuti in considerazione gli atleti che abbiamo disputato un minimo di nr. 6 prove su 7. La classifica verrà stilata su 6 prove su 7. I posti per Regione saranno assegnati in base alla numerica di affluenza dei Campionati Regionali, in base percentuale.

Accedono alle finali nazionali per il titolo di **Campioni assoluti a squadre**:

- nr. 4 squadre / o criterio di una squadra ogni 3 partecipanti / Regione;

FINALI NAZIONALI

FORMULA DI GIOCO FINALI NAZIONALI

Tabellone da 16-32/64 (con eventuali X), con doppio K.O.;

- Si qualificano nel tabellone finale 16 atleti di ogni girone (8 diretto + 8 recupero);
- In presenza di più gironi si procederà ad eliminazione diretta fino alla finale, nel caso di unico girone si effettuerà direttamente la finale tra i due giocatori qualificati;
- Tabellone finale con sorteggio random;
- **in caso di defezioni di atleti qualificati, non aderenti alla manifestazione delle Finali Nazionali, la Regione andrà a convocare l'atleta successivo, in base alla classifica;**

QUOTE ISCRIZIONI

CATEGORIA NAZIONALI	€ 60.00 (VERSATE A INIZIO STAGIONE)
SERIE A	€ 50,00
SERIE B	€ 40,00
SERIE C	€ 30,00

RIPARTIZIONE: € 10,00 direzione gara /acquisto coppe - restante a rimborso spese;

FINALI NAZIONALI A SQUADRE

Parteciperanno alle finali Nazionali, le prime 4 squadre qualificate nei Campionati Regionali, con criterio di 1 squadra massimo, ogni 3 partecipanti.

- tabellone con sorteggio random;
- formula di girone all'italiana;
- si qualifica alla finale, una squadra dai diretti ed una squadra dai recuperi;

QUOTE ISCRIZIONE:

- nessuna quota – montepremi accantonato da Regionali;

MONTEPREMI:

DIVISO IN PARTI UGUALI ALLE PRIME 4 SQUADRE QUALIFICATE;

IMPORTANTE Le premiazioni, di tutte le manifestazioni, verranno effettuate dopo l'ultima finale in programma. Tutti i partecipanti sono tenuti ad essere presenti alle premiazioni finali, salvo diversa concessione della DG. In caso contrario, o di assenza ingiustificata, il giocatore non avrà diritto al rimborso spese previsto.



ATTIVITÀ' AGONISTICA NON FEDERALE

Tutti i C.S.B. ed A.S.D. affiliati alla F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling, per la stagione sportiva 2023/2024, possono organizzare eventi sociali, previa consultazione del calendario sportivo ufficiale, affinché non vi siano eventi Federali in concomitanza.

Qualora i C.S.B. ed A.S.D. intendano organizzare eventi con approvazione della F.I.S.B.B. - Federazione Italiana Sport Biliardo e Bowling - settore biliardo, disciplina pocket - specialità 8-15, pertanto, inserendo gli stessi nel calendario Federale, sono tenuti ad inviare formale richiesta al seguente indirizzo mail pocket@fisbb.it.

CLAUSOLA DI ESONERO PER PARTECIPAZIONE AD ATTIVITÀ INTERNAZIONALE IN RAPPRESENTANZA DELL'ITALIA

In considerazione dei numerosi eventi che le Federazioni Europee, ed organismi commerciali organizzano, soprattutto per le specialità del Pool/Snooker (EPBF - WPA - Matchroom - EBSA etc.) e, non essendo possibile tenere in considerazione TUTTI i calendari, (poiché gli stessi vengono pubblicati anche successivamente la stesura del regolamento tecnico stagionale), può accadere, alcuni atleti vengano convocati dalla C.T.N., in rappresentanza dell'Italia e per tale motivo debbano assentarsi da eventi/tappe di carattere Regionale/Nazionale.

Per non penalizzare atleti ed inficiare classifiche, il settore biliardo, disciplina pocket, stabilisce che, qualora un atleta, CONVOCATO dalla C.T.N., sia assente ad una tappa di circuito, (esempio un atleta di categoria Nazionale, invitato al Campionato del Mondo di Palla 9 - Matchroom che si debba assentare da una tappa regionale), assegnerà lui/lei, il punteggio

minimo stabilito per quella tappa, senza considerare l'assenza. Il tutto NON è applicabile ad eventi internazionali, a cui l'atleta decide di partecipare in autonomia. (esempio Eurotour, tornei di doppio ad invito diretto etc.)

Tutto quanto non specificato in tale programma potrà essere pubblicato con appendice di variazione, dalla C.T. ed eventuali modifiche di carattere urgente, potranno essere adottate, senza indugio.

Per gli organi competenti in qualsiasi materia, fare riferimento a:
<https://www.fibis.it/>

Milano, li 31.08.2024

Merry Fontes da Silva

Consigliere Delegato e Responsabile Nazionale della Disciplina e della
Commissione - Settore Biliardo - Disciplina Pocket

e la C.T.N.

Fabio Zantedeschi

Marco Sansalone

Michele Monaco

Giuseppe Pace

REGOLAMENTO DI GIOCO

SPECIALITA' POOL 8-15

STAGIONE AGONISTICA 2024-2028

SCOPO DEL GIOCO

Questa specialità viene giocata con 15 bilie numerate, dalla n°1 alla n°15 e una bilia bianca (battente). Un giocatore dovrà imbucare una delle due serie di bilie definite piene o basse (dal n°2 al n°8) e rigate o alte (dal n°9 al n°15) e per ultima la n°1 (bilia neutra).

La caratteristica principale di questo gioco è che bisogna imbucare la bilia n°8 e la n°15 esclusivamente nelle buche centrali.

STRUMENTI DI GIOCO

Si gioca su biliardi dalle seguenti caratteristiche:

- Misura campo gioco: cm. 280 x 140 (biliardi da competizione)
- Misura campo gioco: cm. 270 x 135 (biliardi standard)
- Sponde tamburate cm. 6 circa
- Buche 6 larghe cm. 7 circa
- Bilie 16 dal diametro di mm. 57.

ART. 1 - Collocazione delle bilie sul triangolo:

Viene usato un triangolo normalmente di materiale plastico atto a contenere le 15 bilie, dove la n°1 viene posta al vertice e poi orizzontalmente in modo alternato, le bilie piene e le rigate. La n°8 e la n°15 vanno messe, partendo dall'alto, al centro della quarta fila. Ogni giocatore dovrà comporre il proprio triangolo.

ART. 2 - Posizione del triangolo:

La bilia al vertice (la n°1) deve essere messa sul punto medio della linea di fondo. Tutte le altre bilie vanno situate dietro verso la sponda corta più vicina, toccandosi l'una con l'altra.

ART. 3 - Inizio incontro:

Prima di iniziare l'incontro i giocatori possono provare il biliardo per un tempo massimo di 3 minuti ciascuno.

ART. 4 - Colpi sulla bilia battente (bianca):

Un tiro regolamentare prevede che la bilia battente sia colpita solo ed esclusivamente con la punta della stecca, altrimenti sarà fallo.

Sarà quindi considerato fallo (steccata fallosa) qualsiasi tipo di contatto con la battente diverso dal tacchetto. Nel caso quindi di steccata fallosa (tiro non valido) le bilie colpite sul tavolo dovranno essere sempre ricollocate nella loro posizione di origine.

Casi possibili di steccata fallosa:

Nell'esecuzione di un colpo "retrò" la bilia battente si solleva dal panno

Nell'esecuzione di un tiro con effetto laterale, la bilia battente esce con una direzione (laterale) diversa da quella di entrata della stecca

Nell'esecuzione di un colpo "in testa" o quando la battente si trova sotto sponda, la punta della stecca colpisce e poi rotola sopra alla battente.

ART. 5 - Posizione per un tiro:

Non ci sono limitazioni nella posizione del corpo di un giocatore, sulla dinamica di un qualsiasi tiro durante la fase di gioco (purché si abbia almeno un piede che tocca terra), né distanze da rispettare.

ART. 6 - Turni di gioco:

Un giocatore che imbuca validamente una propria bilia continuerà a giocare anche se nella stessa fase dovessero entrare bilie non sue (non ha importanza se prima o se dopo). Quando un giocatore non imbuca validamente una bilia, termina il suo turno di gioco che passa all'avversario.

ART. 7 - Acquisizione al diritto del tiro di apertura (spaccata):

Viene usata questa procedura per determinare a chi aspetta il tiro di apertura nella prima partita. Alla seconda partita la spaccata spetterà al 2° giocatore, poi di nuovo al 1° giocatore e così di seguito.

Con la bilia in mano da dietro la linea di testa, un giocatore a destra e uno a sinistra rispetto al punto medio devono tirare, contemporaneamente, ciascuno la propria bilia verso sponda corta di fondo e far ritornare la bilia verso la linea di testa. Il giocatore la cui bilia risulta più vicina alla sponda di testa conquista il diritto ad aprire la partita.

Un giocatore commette fallo e quindi perde il diritto all'apertura se:

- la bilia va a finire nella metà del biliardo assegnata all'avversario
- la bilia non tocca la sponda corta di fondo
- la bilia finisce in buca
- la bilia salta fuori dal tavolo
- la bilia tocca la sponda lunga
- la bilia tocca la sponda corta di fondo più di una volta.

Se entrambi i giocatori violano una di queste regole, o l'arbitro non è in grado di determinare quale tra le due bilie sia la più vicina alla sponda, il tiro verrà ripetuto.

ART. 8 - Spaccata (inizio partita):

Dopo aver collocato le bilie nella disposizione a triangolo, si pone la bilia battente su un punto qualsiasi della linea di acchito (lunga 20 cm.).

Nel tiro di apertura il gioco ha inizio quando la bilia battente viene colpita dalla punta della stecca. Affinché la spaccata sia considerata valida il

giocatore deve colpire la n°1 con un tiro diretto e almeno tre bilie devono toccare la sponda (esclusa la battente), oppure entri in buca una bilia.

In caso contrario il diritto al tiro passa all'avversario che deve rispaccare.

Dopo la spaccata, anche se non viene imbucata nessuna bilia, il giocatore (se non commette falli) ha diritto al 2° tiro (che viene considerato un tiro normale di un turno di gioco).

ART. 9 - Assegnazione della serie:

- Le bilie imbucate nella spaccata non determinano la serie ma verranno ugualmente lasciate in buca
- Se nella spaccata entrano anche o solamente le bilie obbligate, queste non determineranno la serie, verranno riacchitate e si conserverà il diritto al 2° tiro
- Dal primo tiro dopo la spaccata l'assegnazione della serie verrà determinata dalla prima bilia che entrerà in buca. Se nello stesso tiro entrano bilie di serie diversa, sarà l'atleta a decidere quale serie di bilie confermare
- Se nello stesso primo tiro dopo la spaccata, o comunque un tiro valido durante la partita, il giocatore dovesse imbucare una bilia di serie (toccata per prima) e una bilia obbligata nella buca centrale, questa ultima è considerata valida anche in caso di diverse tempistiche di imbucata. E' importante solo che venga toccata per prima la bilia di serie
- In caso di fallo sul tiro di apertura (steccata fallosa o contatto con bilie diverse dalla n°1) il tiro passerà all'avversario che dovrà ripetere la spaccata.

ART. 10 - Bilie obbligate (n°8 e n°15):

Le bilie 8 e 15 sono la particolarità di questo gioco:

- a) Vanno imbucate obbligatoriamente nelle buche centrali
- b) Se la n°15 è stata imbucata nella buca centrale di destra, la n°8 deve essere imbucata nella buca centrale di sinistra

- c) Vengono considerate valide solo se imbucate dopo l'assegnazione della serie. Questa situazione può verificarsi nel medesimo tiro con la bilia obbligata che entra in buca centrale dopo che è entrata in buca la bilia che ha determinato la serie
- d) Se un giocatore, nello stesso tiro, imbuca validamente una propria bilia e anche una bilia obbligata, ma su una buca non valida, la bilia obbligata verrà riacchitata e comunque il giocatore non perderà il tiro
- e) Quando devono essere riacchitate, le bilie obbligate devono essere posizionate nel mezzo della sponda corta di fondo (spot 1). Se questo fosse occupato dall'altra bilia obbligata quest'ultima viene posizionata nello stesso punto, ma nella sponda corta di testa (spot 2) (la distanza che va dal punto di acchito alla sponda è di 10 cm), mentre se si tratta di bilia di serie, questa viene posta sul vertice del triangolo.

Se gli spot delle bilie obbligate fossero già occupati da un'altra bilia (di serie o dalla n°1) quest'ultima viene posizionata sullo spot riservato alla n°1. Se anche questo fosse occupato viene riacchitata perpendicolarmente, dietro la bilia che occupa lo spot della n°1, verso la sponda corta più vicina.

La bianca non si sposta mai dalla sua posizione.

Se applicando le regole precedenti l'obbligata non trovasse spazio in uno tra gli spot 1 e 2 si seguono le regole di acchito delle bilie di serie.

ART. 11 - Bilia n°1:

- a) Solo nella fase di spaccata si deve colpire la n°1, dopodiché la stessa diventa neutra e il giocatore che la colpisce direttamente commette fallo
- b) Se viene imbucata prima che almeno uno dei due giocatori abbia finito la propria serie, verrà riacchitata e non determina la perdita del tiro. Nel caso la bilia n°1 entri in buca nella spaccata o durante l'incontro senza che nessuno dei due giocatori se ne accorga, al momento che viene notata l'assenza la bilia n°1 viene riacchitata e si continua a giocare
- c) Quando un giocatore ha terminato la sua serie, deve dichiarare dal primo tiro in quale buca intende realizzare la bilia n°1 e accertarsi che l'avversario abbia compreso con conferma (il quale però deve posizionarsi in modo tale da vedere e sentire la dichiarazione di cui

prima, senza quindi creare situazioni antisportive, pena l'ammonizione). Questo succede anche se l'avversario non ha ancora terminato la sua serie. La bilia n°1 va sempre dichiarata anche se ovvia. Queste regole ovviamente vengono estese anche all'avversario quando terminerà la sua serie

- d) Un giocatore che al suo turno su un tiro valido va ad imbucare la n°1, ultima bilia per l'avversario, perderà la partita
- e) Il giocatore che imbucava l'ultima sua bilia di serie rimasta in gioco e successivamente con il medesimo tiro anche la n°1, dichiarando anticipatamente l'intenzione e la buca, vincerà la partita. Se la n°1 non dovesse entrare, si perderà il tiro
- f) Nel caso in cui un giocatore tirando alla bilia n°1, imbuchi nella medesima fase di gioco anche l'ultima bilia dell'avversario la vittoria aspetta al giocatore stesso che ha effettuato il tiro
- g) Nel caso un giocatore, dopo aver terminato la propria serie, dovendo tirare sulla n°1 e questa è coperta dalle bilie dell'avversario, si andrà ai penalty (vedi art. 16)
- h) Nel caso in cui un giocatore imbuchi come ultima bilia la numero 1 e contemporaneamente la bilia bianca salta fuori dal biliardo il tiro non sarà valido. La uno e la bianca verranno riacchitate
- i) **Nel caso in cui un giocatore imbuchi come ultima bilia la numero 1 e contemporaneamente la bilia bianca va in buca il tiro sarà considerato valido e la partita sarà conclusa.**

ART. 12 - Conclusione di un turno di tiro:

La fine di una giocata termina dopo 5 secondi che tutte le bilie si sono fermate. Se una bilia si ferma in bilico su una buca uno dei due giocatori dovrà scandire i 5 secondi al termine dei quali, "se cade", verrà rimessa in gioco nella stessa posizione in cui si trovava. Valido anche per la bilia n°1.

ART. 13 - Bilia battente riacchitata (bilia in mano):

La battente, in presenza di un fallo, viene posta in un punto qualsiasi della linea di acchito. Se questa fosse tutta occupata (nel caso in cui la battente posizionandola in un qualsiasi punto dell'acchito va a toccare altre bilie), la

battente dovrà essere messa in linea nel punto libero più vicino di uno degli estremi dell'acchito stesso.

ART. 14 - Bilie riacchitate:

In tutte le situazioni in cui una bilia di serie deve essere riacchitata, questa verrà collocata dall'arbitro sulla verticale del triangolo in corrispondenza del vertice. Se fosse occupato si posizionerà la bilia nel punto più vicino allo stesso, (evitando di entrare in contatto con altre bilie) sempre sulla linea verticale verso la sponda corta più vicina. Se tutta la verticale fosse occupata, la bilia da riacchitare sarà posizionata sempre sulla stessa, verso il centro del biliardo. Nel caso della n°1 quando deve essere riacchitata, verrà messa sempre sul vertice del triangolo, e nel caso fosse occupato da un'altra bilia, quest'ultima viene spostata e messa nel punto più vicino allo stesso sulla linea verticale verso la sponda corta più vicina.

Nel caso della n°8 e della n°15 vedi art.10 paragrafo "e".

ART. 15 - Bilia in buca:

Una bilia è considerata imbucata se in seguito a un tiro regolamentare finisce in buca e vi rimane. Una bilia che rimbalza fuori da una buca e ritorna completamente fuori sul tavolo non va considerata valida e rimarrà nella nuova posizione assunta.

ART. 16 - Penalty (bilia coperta):

Nel caso in cui un giocatore non possa colpire né direttamente, né di sponda l'ultima bilia (o in certi casi rari, più di una) della sua serie rimasta in gioco, perché coperta dalle bilie dell'avversario, dopo 3 rinunce consecutive "obbligate", si passerà automaticamente ai penalty che si eseguono nel seguente modo: si posiziona la battente nel suo acchito e si dovrà cercare di imbucare in una delle 2 buche d'angolo opposte la n°1, situata nel vertice del triangolo posizionato con le altre 2 estremità alle sponde convergenti alla buca d'angolo prescelta.

I giocatori (per primo chi ha spaccato all'inizio della partita) dovranno procedere alternandosi nei tiri sino al termine dei 5 turni.

In caso di parità si procederà ad oltranza con un penalty a testa finché uno dei due giocatori sbaglia. Se un giocatore sceglie di tirare i penalty sulla buca di sinistra, l'avversario può decidere di tirare a destra.

ART. 17 - Tempo di tiro:

Il tempo utile, consigliato, per effettuare un tiro, dal momento in cui si sono fermate tutte le bilie della giocata precedente è di 40 secondi. In caso contrario il tiro passa all'avversario, che usufruirà della bilia in mano.

Per il primo tiro, dopo l'apertura del rack, si hanno invece a disposizione 60 secondi di tempo.

Questo si applica, qualora vi sia la presenza e la disponibilità di un referee (arbitro), che può, "tenere il tempo" e la procedura, viene denominata shot-clock.

Il giocatore, durante lo shot-clock, può chiedere, una sola volta, l'estensione del tempo, per ulteriori 25 secondi, per un totale di 65 secondi.

Durante il match, SOLO la direzione gara può applicare tale procedura, in base alle valutazioni circa la tempistica dello svolgimento del match, o su segnalazione del referee.

In assenza di referee, si invitano gli atleti a NON dilungare la tempistica di gioco.

ART. 18 - Pausa durante un incontro:

Un giocatore può chiedere una sola volta durante un incontro e comunque al termine di una partita, una pausa di 5 minuti di cui potrà usufruire anche il suo avversario, il quale a sua volta, al termine di un'altra partita, potrà chiedere una pausa. In caso i due giocatori andranno in time out insieme, allontanandosi dal tavolo in due momenti differenti, il tempo partirà dal momento che va il primo giocatore, altrimenti si dovrà usufruire anche del proprio time out. Il giocatore che non tornerà al tavolo entro i 5 minuti avrà una spaccata persa, il time out va sempre comunicato al direttore gara.

ART. 19 - Rinunce al tiro o tre falli consecutivi a “bilia visibile”:

Un giocatore se per 3 volte consecutive (dei suoi turni di tiro), in una fase qualsiasi della partita, a bilia visibile (per bilia visibile si intende che può essere colpita direttamente senza l'uso delle sponde, e potrà essere colpita sia a destra che a sinistra per l'intero diametro della bilia bianca battente) non prende bilia, rinuncia al tiro o commette fallo (sono da sommare anche situazioni diverse, esempio: 2 lisci e 1 fallo oppure 3 volte di seguito bilia battente in buca) avrà partita persa.

IMPORTANTE: al secondo fallo/liscio/rinuncia consecutivo a bilia visibile il giocatore avversario dovrà avvisare il giocatore al tiro rendendogli noto che si trova alla sua ultima possibilità e accertarsi che abbia capito con conferma.

ART. 20 - Bilie fuori dal biliardo:

Se nell'esecuzione di un tiro valido, una o più bilie (inteso, anche la battente) esce completamente dal CAMPO DI GIOCO è considerato fallo. Il tiro passa all'avversario, la bianca va riacchitata e le bilie vanno riposizionate come prima del tiro. Eventuali bilie dell'avversario imbucate saranno considerate valide, le proprie no.

Per CAMPO DI GIOCO, si intende anche sponda e montante. Qualora la bilia esce dal piano, ma rimane nel bordo del tavolo, sia esso panno o struttura, SE rientra nel campo di gioco è ritenuta valida.

ART. 21 - Bilie in contatto:

Se la battente risulta in contatto con qualsiasi bilia, si potrà tirare verso qualsiasi direzione opposta al limite dei 90°.

Nel caso, quindi, si tirasse la bilia battente in contatto con una propria bilia di serie, con angolo inferiore ai 90, si dichiarerà fallo di carrozza (nel caso invece di contatto con una bilia avversaria, ovviamente, la stessa in fase di tiro non dovrà muoversi).

ART. 22 - Falli causati da terze persone:

Se si commette fallo per causa di terze persone o comunque da fattori esterni, la giocata sarà ripetuta piazzando le bilie nella loro posizione originaria.

ART. 23 - Falli:

Quando si commette un fallo, il tiro passa all'avversario che usufruisce della bilia in mano. Generalmente, tutte le bilie che andranno in buca, non saranno validate (ad eccezione di situazioni specifiche sotto riportate) quindi verranno riacchitate. Le bilie mosse sul tiro non valido, saranno ripiazzate nella loro posizione originale.

Elenco Falli

- a) Rinuncia al tiro
- b) Non prendere bilia
- c) Se un giocatore fa segni visibili di riferimento sul biliardo
- d) Passare il tempo limite per un tiro
- e) Bilia battente in buca (eventuali bilie imbucate di entrambe le serie vengono considerate valide)
- f) Tiro accompagnato (la punta della stecca spinge la battente mantenendo il contatto)
- g) Tiro carrozza (quando in un tiro, la battente e la bilia che sono molto vicine, fanno lo stesso percorso)
- h) Doppio colpo sulla battente
- i) Salto della battente: se in un tiro la battente, si solleva dal piano del tavolo oltrepassando una bilia in traiettoria senza colpirla prima di entrare in contatto con un'altra bilia o con una sponda (tiro jump)
- j) Toccare la battente e altre bilie durante la fase di tiro, o dopo un tiro valido, con parti della stecca, con parti del corpo, dell'abbigliamento, accessori vari tipo il gessetto, il rastrello, etc.
- k) Tirare alla battente prima che la stessa e tutte le altre si siano fermate dalla giocata precedente
- l) Se si colpisce direttamente la n°1 prima di terminare la propria serie

- m) Se si colpisce per prima una bilia dell'avversario
- n) Se si tira frontalmente una bilia attaccata alla battente verso la sponda dove la stessa si trova già appoggiata
- o) Non avere almeno un piede che tocca terra.

IN OGNI CASO, IN QUALUNQUE SITUAZIONE DUBBIA, CHIAMARE SEMPRE PRIMA L'ARBITRO FERMANO CON LA GIUSTA TEMPISTICA L'AVVERSARIO.

ART. 24 - Combinazioni non previste:

Al verificarsi di situazioni non previste dal presente regolamento, il Direttore di gara dovrà, dopo eventuali consulti con terze persone, sentenziare la sua decisione in merito. Tale decisione non potrà più essere contestata dai giocatori.

ART. 25 - Reclami e contestazioni:

Tutte le infrazioni devono essere notificate al giocatore prima che abbia effettuato il tiro successivo, altrimenti si riterrà che non sia avvenuta alcuna infrazione. Nel caso in cui ad esempio un giocatore stia commettendo un'infrazione (ad esempio, nel break la bilia bianca va in buca e l'avversario la posiziona fuori dalla linea di acchito) se lo si lascia proseguire senza avvertirlo dell'infrazione si riterrà valido il tiro.

Prima di qualsiasi tiro dubbio sarà quindi necessario che il giocatore (o uno dei due) richiami l'attenzione dell'arbitro.

Non è possibile verificare il passaggio limite di una bilia, ne da parte del giocatore ne dal diretto di gara.

IMPORTANTE: E' a discrezionalità del Direttore Gara (non c'è obbligo) decidere se effettuare o meno riprese video nell'ambito di decisioni da prendere in fase di tiri limite. Qualsiasi sia la decisione del direttore gara è sempre irrevocabile ed insindacabile.

REGOLE SPORTIVE

Si ricorda a tutti gli atleti partecipanti alle attività sportive federali che ogni comportamento contrario alle norme statutarie sarà segnalato agli organi di giustizia federale, inoltre si comunica che ad alcune manifestazioni dei Campionati Regionali e/o Interregionali e Finali Nazionali potrebbero essere effettuati i controlli Antidoping (come da regolamento).

Si ricorda inoltre che durante lo svolgimento delle attività agonistiche è severamente vietato atteggiarsi con modalità antisportive (tale procedura la può applicare la direzione gara e/o gli arbitri preposti):

- a) Sostare in zona di disturbo (porsi sulla traiettoria di tiro o rimanere vicino all'avversario)
- b) Ingessare, battere o grattare il girello
- c) Commentare, parlare, fare gesti o procurare rumori
- d) Lancio del gessetto
- e) Sbattere la stecca sul biliardo o tirare pugni sul biliardo
- f) Provocare verbalmente l'avversario
- g) Non fumare nell'area adibita per la gara
- h) Bere alcolici durante lo svolgimento dell'incontro
- i) Rispondere e/o far suonare il cellulare
- j) In fase di verifica del tiro in presenza dell'organo arbitrale, il giocatore che non effettua il tiro deve obbligatoriamente mantenere la posizione nella sua zona d'attesa e non essere vicino all'area di gioco
- k) Altre e varie situazioni non regolari

Chi dovesse violare una di queste regole subirà un primo richiamo verbale (warning), al secondo warning verrà assegnato un punto di penalità (+1 all'avversario) o la perdita della partita in corso e al terzo warning perderà il match. A seconda della gravità dell'azione potrà incorrere in sanzioni disciplinari più gravi (per esempio esclusioni da una o più gare successive).

Il giocatore che assume un atteggiamento di abbandono e di resa o che svita la stecca perderà il match.

Gli atleti che si presenteranno alle competizioni con la divisa che non rispetta il Dress code indicato per l'evento subiranno un'ammonizione; tutti

gli ammoniti saranno inseriti in una lista ed alla seconda ammonizione nell'annata sportiva il giocatore potrà essere squalificato per una o più gare.

Chi dovesse iscriversi ad una gara e non presentarsi dovrà comunque saldare la propria iscrizione e verrà inserito in una black list di morosi.

Fino al saldo della precedente iscrizione gli atleti sono interdetti a partecipare a qualsiasi gara FISBB.

Un atleta che partecipa a una gara deve osservare l'orario di gioco. La direzione di gara dopo 15 minuti dall'ora di inizio prevista, a intervallo di 5 minuti farà le tre chiamate, dopo di che perderà il match. Nei turni successivi, la regola delle tre chiamate sarà esercitata anche per atleti assentati.

IIMPORTANTE: Inoltre l'atleta che si rifiuta e/o lascia il campo di gioco per abbandono durante un evento sportivo nella fase finale (tabellone finale), è considerato comportamento antisportivo e lesivo per l'immagine della Federazione, salvo cause di forza maggiore (problemi di salute, ecc.) e pertanto sarà sanzionato con due ammonizioni e la totale decurtazione dei punti acquisiti in prova.

L'atleta che partecipa ad una gara deve esibire la tessera FISBB al direttore di gara.

Nel caso in cui l'arbitro fosse chiamato al tavolo per una situazione controversa tra atleti dopo che il tiro è stato effettuato, se non ci sono gli elementi per prendere una decisione, vale il principio che: "Senza visione del fallo da parte dell'arbitro, tra due atleti, NON è fallo".