



## DELIBERA PRESIDENZIALE

N.3 del 3/10/2022

**Oggetto: Sezione Carambola – Regolamento Tecnico Sportivo stagione 2022/2023**

### VISTI

- gli art.32 e 37 dello Statuto federale;

### PREMESSO

- che il Responsabile Nazionale di Sezione ha provveduto alla redazione dei Regolamenti Tecnici Sportivi e di Gioco per le specialità 3 sponde e Biathlon dopo condivisione con la Commissione Tecnica Nazionale e con i Delegati Zonali;
- che il Consiglio Federale è l'organo deputato ad approvare i Regolamenti delle Sezioni;
- che il Responsabile Nazionale di Sezione ha sottoposto all'attenzione del Consiglio Federale i nuovi Regolamenti Tecnici Sportivi e di Gioco per le specialità 3 sponde e Biathlon;
- che il Consiglio Federale ha espresso all'unanimità il voto favorevole all'approvazione dei Regolamenti;
- che si ravvisano i requisiti di urgenza per l'assunzione di una Delibera Presidenziale, considerato l'avvio del tesseramento e della stagione 2022/2023.

### DELIBERA

L'approvazione del Regolamento Tecnico Sportivo e di Gioco per le specialità 3 sponde e Biathlon relativo alla stagione sportiva 2022/2023. Si allegano alla presente delibera:

- Regolamento Tecnico Sportivo – Carambola 3 sponde;
- Regolamento Tecnico Sportivo – Biathlon;
- Regolamento di Gioco - Biathlon.

La presente delibera consta di n. 1 pagina oltre agli allegati e sarà oggetto di ratifica da parte del Consiglio Federale FIBiS alla prima riunione successiva alla data della presente Delibera.

Il Presidente  
Dott. Andrea Mancino



# CARAMBOLA

## REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO NAZIONALE

Stagione sportiva 2022/2023.

### 1- PREAMBOLO.

Il presente Regolamento Tecnico Sportivo regola l'organizzazione generale del progetto sportivo nelle discipline della carambola. Nel presente documento sono altresì indicati i parametri tecnici e le modalità operative alle quali tutta l'attività sportiva deve attenersi.

### 2- IL RANKING NAZIONALE E I PUNTEGGI.

Il Ranking Nazionale è costituito dai punteggi acquisiti nell'arco di 3 stagioni sportive. Dalla stagione 2021/2022 nel ranking nazionale possono confluire punteggi derivanti soltanto da gare e circuiti che abbiano la caratteristica di essere open, cioè non riservati a categorie specifiche ma aperti a tutte le categorie.

Ogni qual volta dei nuovi punteggi vengono inseriti i corrispondenti punteggi per lo stesso tipo di evento più remoto escono dal ranking.

I dati della stagione 2022/2023 andranno quindi a sostituire quelli equivalenti della stagione più vecchia; in caso di non partecipazione ad uno degli eventi attuali, per il quale si ha un punteggio nella stagione più vecchia, il dato viene azzerato. Pertanto, i punteggi derivanti dai circuiti zionali 2022/2023 andranno a sostituire quelli dello stesso tipo di circuito presenti nel ranking relativi alla stagione meno recente ovvero la 2019/2020. I punteggi del CAI 2022/2023 andranno a sostituire quelli del CAI 2018/2019. I punteggi di una nuova gara nazionale si sostituiranno a quelli della gara nazionale più remota.

Ad ogni aggiornamento del ranking tutti gli atleti a zero punti verranno eliminati dal ranking perdendo il diritto alla partecipazione ai campionati italiani.

Nel ranking nazionale entrano i seguenti punteggi:

- punteggi acquisiti in 3 campionati italiani assoluti e nei relativi play-off di categoria;
- punteggi acquisiti per il piazzamento finale in 3 circuiti zionali **Open**;
- punteggi acquisiti in 3 gare di tipo nazionale;





I punteggi per la media stagionale non sono più assegnati e aggiornati a partire dai campionati zionali 2020/2021 e saranno pertanto gradualmente eliminati dal ranking, una colonna per volta a partire da quelli meno recenti, al termine di ogni successivo campionato italiano (oppure al 31/12 di ogni anno qualora per motivi non prevedibili i campionati italiani non dovessero svolgersi). I punteggi per media stagionale vengono azzerati anche in tutti i casi in cui un atleta, dopo un aggiornamento del ranking, abbia carambole e riprese totali uguali a zero. Anche i punteggi ranking per i circuiti di 3° categoria zionali (c.d. fascia B) non saranno più assegnati a partire dalla stagione 2021/2022 e verranno pertanto azzerati anno per anno al termine dei circuiti zionali open di ogni stagione.

A parità di punti ranking ha valore la media generale complessiva di tutte le annate presenti nel ranking. Il ranking nazionale in vigore è obbligatoriamente utilizzato per l'inquadramento nelle prime prove dei circuiti zionali open, nelle gare nazionali e nei campionati italiani; viene utilizzato il ranking in vigore al momento della apertura delle iscrizioni.

Il ranking è aggiornato e pubblicato ogni qual volta vengano aggiunti dei punteggi.

Di seguito gli specifici punteggi che verranno assegnati per i circuiti zionali 2022/2023, per il CAI 2022/2023 e per le gare nazionali della medesima stagione sportiva.

#### **Punteggi per il CAI Open 2022/2023:**

1°: 1000

2°: 800

3° - 4°: 650

Da 5° a 8°: 530/520/510/500;

Da 9° a 16°: 415/410/405/400/395/390/385/380

Da 17° a 24°: 325/320/315/310/305/300/295/290

Da 25° a 32°: 258/254/250/246/242/238/234/230

Da 33° a 40°: 194/192/190/188/186/184/182/180 (\*secondi classificati non qualificati agli ultimi 32)

Da 41° a 47°: 147/146/145/144/143/142/141/140

Da 48° a 55°: 117/116/115/114/113/112/111/110

Da 56° a 63°: 97/96/95/94/93/92/91/90

Da 63° a 70°: 87/86/85/84/83/82/81/80

Da 71° a 77°: 77/76/75/74/73/72/71/70

Da 78° a 85°: 67/66/65/64/63/62/61/60

Da 86° a 93°: 57/56/55/54/53/52/51/50

Da 94° a 101°: 47/46/45/44/43/42/41/40

Da 102° a 109°: 37/36/35/34/33/32/31/30

Da 110° a 117°: 27/26/25/24/23/22/21/20

Da 118° a 125°: 17/16/15/14/13/12/11/10

(N.B. L'assegnazione dei punteggi tiene conto della posizione raggiunta nel girone di qualifica).

#### **Punteggi per i play-off nazionali di categoria:**

##### **2° Categoria:**

1°: 20 punti

2°: 18 punti

3° - 4°: 16 punti

5° - 8°: 14 punti

##### **3° categoria:**

1°: 14 punti

2°: 12 punti



3° - 4°: 10 punti

5° - 8°: 8 punti

**Punteggi per la classifica finale dei circuiti zionali Open 2022/2023:**

I seguenti punteggi indicano il valore base; il valore reale che sarà registrato nel ranking è determinato dalla formula seguente:

**Valore Reale Ranking = Valore Base \* Media generale conseguita nel circuito zonale.**

1°	240
2°	200
3° - 4°	170
5° - 8°	140
9° - 16°	120
17° - 24°	100
25° - 32°	80
33° - 40°	70
41° - 48°	60
49° - 56°	54
57° - 64°	48
65° - 72°	42
73° - 80°	36
81° / 88°	30
89* / 96°	24
97° / 104°	18
105° / 112°	12
113° / oltre	8

**Punteggi assegnati nelle gare ranking di tipo nazionale:**

1°: 180 punti; 2°: 150 punti

3° / 4°: 125 punti; 5° / 8°: 100 punti

Le posizioni seguenti ottengono punteggi a scalare secondo il numero dei gruppi di qualifica di ogni turno e la posizione del girone.

Secondi nel turno finale non qualificati: 90 punti. Terzi nel turno finale: 80 punti.

Secondi nel turno Q: 70 punti.

Nei 10 scaglioni successivi verranno scalati 5 punti per ogni posizione finale nel girone.

Nei 5 scaglioni successivi vengono scalati 2 punti per posizione girone. Negli scaglioni successivi viene scalato un solo punto.

Si veda l'esempio seguente basato su batterie da 5 gruppi per turno con 8 finalisti nei quarti ovvero 5 vincenti gironi più 3 migliori secondi:

1° classificato: 180

2° classificato: 150

3° / 4° classificati: 125

5° / 8° classificati: 100

9° / 10° classificati (secondi non qualificati del turno Finale):

90 11° / 15° classificati: 80 (terzi nei gruppi turno Finale)

16° / 20° classificati: 70 (secondi di girone nel turno Q)





21° / 25° classificati:	65 (terzi di girone nel turno Q)
26° / 30° classificati:	60 (secondi nel turno PQ)
31° / 35° classificati:	55 (terzi nel turno PQ)
36° / 40° classificati:	50 (secondi nel turno PPQ)
41° / 45° classificati:	45 (terzi nel turno PPQ)
46° / 50° classificati:	40 (secondi nel turno PPPQ)
51° / 55° classificati:	35 (terzi nel turno PPPQ)
56° / 60° classificati:	30 (secondi nel turno PPPPQ)
61° / 65° classificati:	25 (terzi nel turno PPPPQ)
66° / 70° classificati:	20 (secondi nel turno PPPPQ)
71° / 75° classificati:	18 (terzi nel turno PPPPQ)
76° / 80° classificati :	16 (secondi nel turno PPPPPQ)
81° / 85° classificati:	14 (terzi nel turno PPPPPQ)
86° / 90° classificati:	12 (secondi nel turno PPPPPQ)
91° / 95° classificati:	10 (terzi nel turno PPPPPQ)
96° / 100° classificati:	9 (secondi nel turno PPPPPQ)
101° e seguenti:	-1 ogni posizione finale nel girone.

### 3- DEFINIZIONE DELLE ZONE.

Per l'organizzazione dell'attività sportiva regionale/zonale il territorio nazionale è diviso in 5 zone:

- Zona Nord-Est: Trentino A. Adige, Friuli Venezia Giulia, Veneto.
- Zona Nord-Ovest: Liguria, Piemonte, Val d'Aosta, Toscana, Lombardia, Emilia Romagna.
- Zona Centro-Sud : Umbria, Marche, Lazio, Abruzzo, Campania, Basilicata, Puglia, Calabria, Molise.
- Sicilia.
- Sardegna.

### 4- CATEGORIA DI TESSERAMENTO.

I responsabili e i delegati zionali, d'accordo con la commissione tecnica nazionale assegnano una categoria agli atleti mai tesserati in precedenza e che non hanno dati storici reperibili in base ad una valutazione tecnica. Salvo evidenti capacità tecniche il primo tesseramento viene effettuato come 3° categoria.

Per determinare la categoria di atleti tesserati ma non presenti nel ranking viene effettuata una ricerca nei ranking precedenti e nelle stagioni precedenti di cui siano disponibili dati storici.

Le soglie di riferimento sono le seguenti, la media di riferimento è quella complessiva desumibile dal ranking nazionale in vigore:

1° categoria: 0.700 ed oltre.

2° categoria: da 0.500 a 0.699.

3° categoria: fino a 0.499.

### 5- ATTIVITA' SPORTIVA ZONALE E REGIONALE.

#### 5.1 Circuiti zionali ranking, specialità tre sponde.

Sono circuiti composti di 4 gare riservati ad atleti uomini e donne, regolarmente tesserati nella stagione 2022/2023. Tutti i circuiti zionali validi per il ranking sono realizzati in forma open, aperti a tutti i tesserati.

I responsabili zionali e regionali, tenuto conto delle caratteristiche della zona o regione e del numero degli atleti residenti, hanno la facoltà di valutare e scegliere, in accordo con il responsabile nazionale, la formula di gara ritenuta ottimale tra quelle previste in questo programma sportivo, anche utilizzando combinazioni di sistemi diversi. In linea generale i circuiti zionali open validi per il ranking sono realizzati in



due fasi: una fase eliminatoria a gironi all'italiana da 3 o 4 atleti e una fase finale ad eliminazione diretta.

Sono consentite fasi preliminari open o territoriali di qualificazione al torneo principale.

Le formule di gare dettagliate consentite sono descritte nel capitolo 8 - REGOLE GENERALI, paragrafo: Formule di gara.

Ciascun atleta può partecipare solo in una zona. L'atleta tesserato o residente geograficamente in una zona può decidere di partecipare al circuito zonale di un'altra zona, fermo restando che non può partecipare a più di un circuito zonale. La prima partecipazione ad una gara di un circuito zonale esclude quindi la possibilità di partecipare ai circuiti zonal di altre zone.

L'inquadramento nei gironi della prima prova dei circuiti zonal avviene a serpentina in base alla posizione nel ranking nazionale in vigore; se l'atleta non è presente nell'elenco viene inserito a fondo lista. Se il numero degli atleti con ranking = 0 è superiore a 1 vengono inseriti in ordine alfabetico o a sorteggio a fondo lista.

Nella seconda prova l'inquadramento è a serpentina in base alla classifica finale della prima prova. Gli atleti che si inseriscono a circuito già iniziato saranno inquadrati a fondo lista e ordinati in base al ranking nazionale in vigore se presenti nel ranking; se i nuovi iscritti alla seconda prova non sono presenti nel ranking nazionale saranno inseriti a fondo lista dopo quelli presenti e ordinati in ordine alfabetico o per sorteggio qualora siano in numero superiore a 1.

Il numero massimo dei partecipanti ai tornei di circuiti zonal validi per il ranking è fissato in 64. Qualora il numero degli iscritti superi questo numero verranno composti pre-turni di qualifica per portare il numero dei partecipanti a 64.

Le modalità di iscrizione e i sistemi di gioco dei circuiti zonal saranno indicati nei rispettivi programmi zonal/regionali e nelle locandine.

Distanze partita consentite nelle gare zonal open valide per il ranking:

Fasi a gironi: 25 punti in 35;

Fasi a eliminazione diretta: 30 punti / 40 riprese;

Solo la finale di torneo: 30 in 40 oppure 40 in 50.

Nei singoli tornei facenti parte dei circuiti zonal validi per il ranking vengono assegnati i seguenti punteggi per la posizione ottenuta nella classifica finale del torneo.

1° posto: 180

2° posto: 150

3°-4° posto: 125

5°/8° posto: 105

9°/16° posto: 85

17°/24° posto: 65

25°/32° posto: 50

33°/40° posto: 35

41°/48° posto: 25

49°/56° posto: 15

57°/64° posto: 10

65°e successive: 5

Nella classifica finale del singolo torneo gli eliminati nella fase a gironi sono ordinati per posizione nel girone, punti partita, media generale, media particolare serie massime. Gli atleti eliminati nelle fasi ad eliminazione diretta sono ordinati per media e serie massime realizzati nell'ultimo turno raggiunto.

Al termine delle 4 prove l'atleta che avrà accumulato il maggior numero di punti in classifica sarà il



Campione Zonale o Regionale nelle zone composte da una sola regione. A parità di punti si terrà conto in ordine di: media generale, media particolare, serie massima.

La posizione nella classifica finale a punti del circuito zonale al termine di tutte le prove è valida per il calcolo e l'assegnazione dei punteggi del ranking nazionale.

#### **PREMIO PER MEDIE GENERALI E MIGLIOR SERIE MASSIMA.**

Al termine di tutti i circuiti zonal open 2022/2023 verrà stilata una classifica nazionale di tutte le medie generali complessive conseguite in tutte le gare zonal del circuito; questa graduatoria sarà utilizzata per assegnare i premi sotto elencati; potranno accedere al contributo solo gli atleti che abbiano partecipato ad almeno 3 gare zonal. Chi avrà partecipato a tutte le quattro prove avrà considerate nel calcolo solo carambole e riprese delle tre prove dove si sono conseguite le medie generali più alte.

N.B. Il premio verrà corrisposto insieme ai rimborsi del primo CAI successivo alla conclusione delle prove zonal a condizione che l'atleta partecipi regolarmente portando a termine i Campionati Italiani senza incorrere in penalità o squalifiche che comportino la perdita del premio.

1° classificato: € 150

2° classificato: € 120

3° classificato: € 110

4° classificato: € 100

5° classificato: € 90

6° classificato: € 80

7° classificato: € 70

8° classificato: € 60

Miglior serie massima: € 50 (in caso di parità si considera chi per primo ha eseguito la serie).

(Tot. € 830)

#### **5.2 Campionati regionali/zonal di categoria ed altre gare.**

In aggiunta alle prove open valide per il ranking nazionale è possibile organizzare in ogni regione campionati territoriali (regionali, interprovinciali, provinciali) riservati a categorie di atleti e non validi per il ranking nazionale.

La struttura di questi campionati è decisa dalla Commissione Tecnica ed è dettagliata all'interno dei rispettivi programmi sportivi zonal.

Nelle zone composte da una sola regione dove è svolto il circuito individuale open valido per il ranking il vincitore potrà fregiarsi del titolo regionale assoluto.

La partecipazione alle gare riservate a categorie di atleti è determinata dalle soglie ufficiali di media per le categorie interessate. La media da prendere in considerazione è quella generale del ranking nazionale in vigore a inizio stagione.

La partecipazione ad un campionato di categoria non esclude la possibilità di partecipare alle gare zonal open valide per il ranking nazionale.

La distanza delle partite non può essere superiore ai 20 punti per la 3° ctg e ai 25 punti per la 2° ctg. E' consentito l'utilizzo del sistema a set.

Possono partecipare a questo tipo di gare atleti tesserati o residenti nella regione interessata o in regioni della stessa zona o confinanti qualora non sia istituito un campionato regionale di categoria nella regione di tesseramento/residenza dell'atleta.



Ciascun atleta può partecipare ad un solo campionato regionale, provinciale o interprovinciale.

I campionati regionali possono essere istituiti anche nella disciplina a coppie o a squadre di club, sotto forma di gara singola o di circuito, nelle discipline classiche (libera, una sponda, quadro 47/2 & 71/2, biathlon, triathlon, pentathlon).

Le formule di gara adottate dovranno essere concordate dai delegati zionali con il responsabile nazionale e con la CTN.

E' infine possibile organizzare altre gare libere territoriali previa autorizzazione del RNS, con formula di gara libera.

### **5.3 Aspetti economici.**

Ogni aspetto riguardante la gestione economica dell'attività zonale/regionale (quote iscrizioni e modalità iscrizioni, quota biliardo, rimborsi e costi delle singole gare, regole dettagliate sugli accumuli per la partecipazione a gare ulteriori, sponsor, retribuzione arbitri e DG, utilizzo delle quote derivanti dal tesseramento e quant'altro) è di competenza del responsabile zonale (o del Consigliere Regionale Paritetico dove è presente) che agisce in accordo con il RNS. Deve essere redatto a cura dei responsabili zionali un rendiconto economico analitico per singola gara e della gestione annuale, dettagliando le spese sostenute e i premi distribuiti; questo deve essere inviato al RNS e ai CSB che ne facessero richiesta.

### **5.4 - Calendari gare ed altro:**

Previa approvazione del responsabile nazionale ogni zona deve predisporre e pubblicare un programma sportivo zonale/regionale contenente tutte le informazioni sul calendario delle gare istituzionali zionali, regionali e provinciali o interprovinciali, sulle modalità dettagliate di iscrizione e di svolgimento con il dettaglio delle formule di gara utilizzate e che rispetti i regolamenti generali FIBIS e questo regolamento nazionale. I programmi sportivi zionali devono essere resi noti prima della data di svolgimento della prima gara dei circuiti zionali valida per il ranking nazionale.

Le locandine delle gare devono essere pubblicate almeno 20 giorni prima dell'inizio dei tornei sul sito internet [www.fibis.it](http://www.fibis.it).

I responsabili zionali sono incaricati di redigere il calendario delle attività della propria zona evitando la sovrapposizione con eventi di tipo nazionale e con quelli internazionali nel caso in cui siano interessati gli atleti della propria zona.

Ove possibile si invitano i responsabili zionali a non sovrapporre le gare istituzionali di carambola e biathlon a quelle istituzionali della specialità dei 5 birilli e del pool.

Le ASD affiliate alla federazione che intendono ospitare gare di carambola sono invitate a contattare i responsabili zionali e regionali.

Le sale che intendono ospitare le prove zionali valide per il ranking devono disporre in loco del numero di arbitri necessari e mettere a disposizione almeno 4 biliardi omologati provvisti di certificati di omologazione con panni nuovi o seminuovi. Deve essere garantito il rispetto delle norme anti-covid vigenti e dei protocolli di sicurezza FIBIS.

## **6- GARE NAZIONALI RANKING:**

Durante la stagione sportiva 2022/2023 è prevista l'organizzazione di almeno 1 gara di tipo nazionale con assegnazione di punteggi ranking.

L'inquadramento nei gironi della griglia di partenza avviene a serpentina in base alla posizione nel ranking nazionale in vigore al momento dell'apertura delle iscrizioni.

Le gare nazionali valide per l'assegnazione di punteggi ranking devono soddisfare le seguenti linee guida:

- devono permettere la partecipazione di almeno 92 atleti; il numero minimo di iscritti perché una gara



nazionale abbia luogo è 40: in caso di iscritti inferiori a 40 la gara non avrà luogo.

- la formula di gara deve essere la seguente: turni successivi di qualificazione in gruppi da 3 atleti dove i vincenti dei gruppi avanzano nel turno seguente e vengono inseriti nei gruppi successivi in senso inverso alla classifica del turno di provenienza; ad esempio il primo dei qualificati andrà nell'ultimo girone del turno seguente, il secondo nel penultimo, l'ultimo nel primo.
- in ogni gara il numero di gruppi di ogni turno sarà variabile e dipendente dal numero dei biliardi a disposizione;
- l'ultimo turno di qualifica selezionerà gli 8 o 16 finalisti della fase finale a KO diretto della domenica, facendo avanzare i primi dei gironi o anche i migliori secondi necessari a raggiungere il numero di 8 o 16. Nella fase finale a KO gli atleti saranno inquadrati nel classico tabellone delle finali in base alla graduatoria dell'ultimo turno di qualifica. (1-8, 4-5, 3-6, 2-7)
- la classifica finale terrà conto del turno raggiunto, della posizione nell'ultimo gruppo raggiunto e dei punti partita conseguiti nell'ultimo turno raggiunto, successivamente gli atleti saranno ordinati per media generale, media particolare, serie massima facendo riferimento sempre all'ultimo turno raggiunto.
- distanza partita: nell'ultimo turno preliminare a gironi: 30 in 40; nei due turni precedenti: 25 in 35; in tutti gli altri turni precedenti: 20 in 35. Nella fase a KO diretto la distanza partita è di 40 punti in 50 riprese. In tutte le fasi a eliminazione diretta si gioca senza equalizzazione delle riprese, l'equalizzazione resta possibile nelle fasi a KO solo qualora nessuno raggiunga la distanza partita nel limite delle riprese, in tal caso avrà luogo l'equalizzazione e, in caso di parità al termine delle riprese, il tie-break.
- i primi 50 atleti del ranking nazionale in vigore dovranno avere per i primi 3 giorni dall'apertura delle iscrizioni il posto riservato.

Il compenso e la gestione finanziaria dell'evento sono sostenuti dalla federazione, a tal fine è previsto un contributo economico federale per ogni gara; l'iscrizione degli atleti avviene con bonifico bancario e i compensi agli atleti ed agli ufficiali di gara sono corrisposti esclusivamente attraverso bonifico bancario.

L'assegnazione delle sedi di gara avviene a seguito della manifestazione di interesse di una associazione sportiva; è necessario disporre di almeno 4 biliardi omologati con panni nuovi installati da non più di 20 giorni, è inoltre necessario disporre localmente di un numero di arbitri adeguato alla manifestazione. Verranno verificati i requisiti minimi e l'adeguatezza della sede di gara oltre ad un criterio di diffusione sul territorio nazionale in considerazione del numero di tesserati di sezione carambola presenti nelle diverse zone d'Italia. Le date di svolgimento devono essere coordinate con i calendari nazionali e preferibilmente nei periodi maggio/giugno/luglio e settembre/ottobre/novembre.

Deve essere garantito il rispetto delle norme anti-covid vigenti e dei protocolli di sicurezza FIBIS.

## **7- CAMPIONATI ASSOLUTI ITALIANI (CAI) 2022/2023:**

Soltanto gli atleti presenti nel ranking nazionale possono iscriversi ai Campionati Italiani; l'inquadramento nei gruppi avviene a serpentina in base al ranking nazionale aggiornato in vigore nel momento dell'apertura delle iscrizioni.

### **Informazioni generali.**

Numero massimo partecipanti: 125. Deve essere garantita la possibilità di partecipazione ad un minimo di 92 giocatori.

Partecipante di diritto: Campione Italiano 2021/2022 nella posizione numero 1.

Formula di gara fasi di qualifica: gruppi pre-pre-pre-pre-qualifiche (PPPP-Q), pre-pre-pre qualifiche (PPP-Q), pre-pre-qualifiche (PP-Q), pre-qualifiche (P-Q), qualifiche (Q): batterie da 8 gruppi da 3 atleti.

Ulteriori gruppi di pre-qualifica potrebbero essere composti se il numero di iscritti e le condizioni logistiche lo permetteranno.

Formula di gara fase finale: 32 partecipanti: 8 gruppi da 4 atleti con passaggio di 2 agli ottavi di finale.

Composizione dei 32 finalisti:



Campione in carica (1)

Primi 22 del ranking nazionale (22)

Qualificati dall'ultimo turno di qualifica (Q): 8 vincitori dei gironi + 1 miglior secondo.

Ottavi di finale: l'inquadramento nel tabellone dei 16 finalisti avverrà in base alla graduatoria nei gironi della fase finale composta per posizione girone, punti partita, media generale, media particolare, serie massima.

In tutti i turni di qualifica i primi 8 atleti passeranno al turno successivo (vincitori dei gruppi per punti partita, media generale, media particolare, s.m., nel turno); solo nelle Qualifiche (Q) verrà ripescato un miglior secondo per accedere al tabellone finale.

Gli atleti qualificati da un turno di qualifica al successivo (escluso il turno finale con i 32 finalisti) sono inseriti in ordine inverso alla classifica del gruppo di qualificazione di provenienza composta per posizione girone, punti partita, media generale, serie massima.

Gli atleti qualificati nei 32 finalisti sono inseriti a seguire dopo gli atleti "seeded" in ordine di posizione girone, punti partita, media generale, media particolare, serie massime realizzata nell'ultimo turno di qualifica.

Nelle Qualifiche e Pre-Qualifiche (Q e P-Q) i seguenti 8 non qualificati al turno successivo disputeranno play-off ad eliminazione diretta per l'assegnazione dei titoli di 2° e 3° categoria; i rimanenti saranno eliminati dal torneo. Sono esclusi dalla partecipazione ai Playoff di 3° categoria tutti gli atleti che hanno una media generale ranking al momento dell'iscrizione al CAI superiore a 0.500. Qualora un atleta con questa caratteristica dovesse qualificarsi ai Play-off di 3° ctg verrà escluso e avranno accesso ai Playoff i seguenti in classifica.

La classifica finale per l'assegnazione dei punti ranking terrà conto del turno raggiunto, della posizione nell'ultimo gruppo raggiunto e dei punti partita conseguiti nell'ultimo turno raggiunto, della media generale, media particolare e serie massima; per gli eliminati nelle fasi a eliminazione diretta si fa riferimento esclusivamente alla media e alle serie massime conseguite nell'ultimo turno raggiunto.

**Distanze partita:**

PP-Q e precedenti 20/35.

P-Q: 25/35; Q: 25/35:

Play off 3° ctg: 25/35

Play off 2° ctg: 25/35

**Finali:**

Gruppi: 30 punti / 40 riprese.

Ottavi, quarti e semifinali: 40 punti / 50 riprese.

Finale: 40 punti senza limite riprese.

In tutte le fasi a eliminazione diretta si gioca senza equalizzazione delle riprese, l'equalizzazione resta possibile nelle fasi a KO solo qualora nessuno raggiunga la distanza partita nel limite delle riprese, in tal caso avrà luogo l'equalizzazione e, in caso di parità al termine delle riprese, il tie-break.

Il piazzamento finale nel torneo CAI assegnerà i punteggi nel ranking nazionale.

Le iscrizioni dovranno essere effettuate secondo le modalità che verranno comunicate all'apertura delle stesse e confermate successivamente con bonifico bancario.



Quota iscrizione: €40

Campione Italiano in carica 1° ctg: Esente dal pagamento della quota di iscrizione.

Premi classifica CAI individuale  
2021/2022.

1° €800

2° €550

3° / 4° €350

5° / 8° €200

9° / 16° €100

Qualificati da Q a Finali.+ €50

Qualificati da P-Q a Q. + €50

Play off 2° ctg 1° - 4°: €150 - € 50 - € 50 - € 50

Play Off 3° ctg 1° - 4°: €100 - € 50 - € 50 - € 50

(N.B. L'importo delle premiazioni è collegato al bilancio economico federale, pertanto potrebbero verificarsi variazioni che saranno rese note prima dell'apertura delle iscrizioni.)

Il CAI dovrà svolgersi entro la fine dell'anno solare 2023.

Eventuali proposte e candidature per l'organizzazione del CAI devono essere presentate alla federazione, corredate di un preventivo con entrate ed uscite finanziarie relative a costi e ricavi non compresi nel bilancio federale e da una descrizione delle caratteristiche della sede di gara e delle strutture ricettive presenti in zona. La decisione ultima rispetto all'organizzazione dei campionati italiani spetta a insindacabile giudizio alla federazione la quale può comunque decidere per una organizzazione non derivante da candidature.

Deve essere garantito il rispetto delle norme anti-covid vigenti e dei protocolli di sicurezza Fibus.

## 8- REGOLE GENERALI.

### Inserimento di X alla formazione dei gironi:

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; le X verranno inserite in coda alla classifica di ingresso utilizzata per formulare i gironi con il metodo della serpentina; la X assumerà perciò l'ultima posizione nel girone. I gironi così composti saranno pubblicati subito dopo la chiusura delle iscrizioni.

Gli atleti che incontreranno una X o un giocatore assente riceveranno esclusivamente 2 punti partita ed effettueranno le altre partite normalmente.

### 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.

In mancanza di comunicazione alla DG, l'atleta assente sarà deferito alla giustizia sportiva.

### 1) Gare con formula a gironi con passaggio dei primi e eventuali secondi/terzi alle eliminazioni dirette:

Agli atleti assenti vengono date tutte le partite perse e sono eliminati dalla classifica finale del torneo;



non ricevono punti classifica; gli avversari prendono 2 punti partita a tavolino per la vittoria contro il/i giocatori assenti.

## **2) Gare con turni successivi di prequalifica (CAI e gare nazionali):**

In caso si verificassero assenze dopo la pubblicazione dei gironi e comunicate non oltre 72 ore prima dell'inizio degli incontri, il posto rimasto vuoto viene riempito facendo avanzare un giocatore in più dal turno precedente (per esempio, oltre i vincenti dei gironi verrà ripescato e fatto avanzare anche uno o più migliori secondi per rimpiazzare l'atleta o gli atleti assenti). I gironi sono riformulati per mantenere la sequenza del ranking nazionale. Gli eventuali ripescati vengono inseriti nel posto o nei posti divenuti vuoti a causa dell'assenza, dopo la riformulazione dei gironi.

Se una X o una assenza si verificano nel primo turno oppure l'assenza è comunicata oltre il termine delle 72 ore precedenti l'incontro si procede come per le gare senza pre-qualifiche (vedi punto 1).

### **Casi particolari per assenze comunicate alla DG dopo la pubblicazione dei gironi o senza preavviso:**

Fermo restando quanto esposto nei paragrafi precedenti:

- Nel caso in cui in un girone da 3 completo si verificano due assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 4 punti partita e la sua media di ingresso.
- Nel caso in cui in un girone da 4 i verificano tre assenze senza preavviso o comunicate dopo la pubblicazione dei gironi l'atleta presente passa automaticamente il turno con 6 punti partita e la sua media di ingresso.

### **Assegnazione tavoli e time table:**

La direzione di gara decide il time table e la modalità di assegnazione dei tavoli nelle gare nazionali o di livello inferiore. Nei Campionati Italiani è prevista una modalità di rotazione dei tavoli e il programma delle partite viene pubblicato in anticipo rispetto ai giorni di gioco.

Nelle eliminazioni dirette i tavoli vanno sempre sorteggiati.

Per motivi legati alla trasmissione streaming o televisiva o alla registrazione dei video delle partite la direzione gara può assegnare i tavoli in maniera diversa.

### **Altre regole:**

Gli incontri in tutte le gare valide per il ranking nazionale sono a partita unica. E' possibile utilizzare le partite frazionate (sets) in tutte le altre gare.

Il passaggio del turno eliminatorio avviene in base a posizione girone, punti partita, mg, mp, prima serie massima, seconda serie massima.

Nei singoli incontri vengono assegnati 2 pt per la vittoria, 1 pt per il pareggio, 0 pt per la sconfitta.

Salvo quanto previsto in questo regolamento tecnico per specifiche gare, la formazione dei gironi può essere fatta con il sistema della serpentina, oppure con un sistema misto che utilizzi la serpentina per le prime posizioni e il sorteggio per le altre posizioni seguenti.

Nella fase finale a eliminazione diretta la classifica d'inquadramento nel tabellone può essere fatta per sorteggio parziale oppure in base alla classifica provvisoria del torneo per posizione girone, punti, MG, MP e SM.

Gli accoppiamenti saranno secondo il criterio: 1-8 4-5 3-6 2-7.

Nelle gare valide per i ranking nazionali è vietata qualsiasi forma di handicap o scelta del girone o del giorno di gioco; in altri tipi di gare sono possibili le soluzioni suddette a condizione che siano espressamente citate e regolamentate nella locandina o nella circostanziale.



Il calcolo della media è sempre fatto esclusivamente attraverso la formula: tot. carambole / tot. riprese. La media generale visualizzata in schede e programmi è troncata a 3 decimali dopo la virgola; in caso di 2 medie generali uguali nei 3 decimali visualizzati è necessario sempre verificare il valore non troncato che è quello che fa fede nel caso di uguaglianza. I programmi utilizzati per gestire le gare considerano infatti il valore reale della MG, anche se visualizzano solamente le 3 prime cifre decimali.

Nelle gare con unico turno di qualifica alle fasi finali (es. i tornei dei circuiti zonali) può essere previsto l'obbligo per atleti dello stesso CSB presenti nello stesso girone di giocare la prima partita.

### **Formule di gara:**

Le formule di gara generalmente utilizzabili nei circuiti zonali open sono descritte di seguito; per la descrizione dettagliata della modalità di gara specifica di ogni circuito zonale open si vedano i Programmi Sportivi Zonali. Nelle altre gare libere o non valide per il ranking la formula di gara è libera.

#### **A- Gironi all'italiana da 3 atleti più fase finale a KO diretto.**

Passano il turno il vincente del gruppo o i primi due. In caso il numero dei gironi non permetta di completare il tabellone finale a KO diretto è possibile prevedere la qualificazione del primo più i migliori secondi.

La serpentina è di tipo:

1 2 3 4

8 7 6 5

12 11 10 9

La sequenza delle partite è la seguente qualora sia previsto il passaggio turno del solo vincente del girone.

In caso di passaggio turno di due atleti oppure del primo più n secondi giocherà prima il turno P3 e poi il P2:

P1: 2 vs 3

P2: 1 vs perdente

P1 P3: 1 vs

vincente P1

(Per determinare la sequenza in caso di parità si valuteranno le serie massime, in caso di ulteriore parità verrà effettuato un sorteggio.)

#### **B- Gironi all'italiana da 4 atleti più fase finale a KO diretto.**

Passano il turno il vincente del gruppo o i primi due. In caso il numero dei gironi non permetta di completare il tabellone finale a KO diretto è possibile prevedere la qualificazione anche dei migliori terzi di girone.

La serpentina è di tipo:

1 2 3 4

8 7 6 5

9 10 11 12

16 15 14 13

La sequenza delle partite è la seguente qualora sia previsto il passaggio turno del solo vincente del girone.

In caso di passaggio turno di due atleti oppure del primo più n secondi (o terzi) giocherà prima il turno P4 e poi il P3:

P1: 2-3

P2: 1-4



P3: perdente P1 vs perdente  
P2 P4: vincente P1 vs vincente  
P2 P5: restante incontro  
numero 4 P6: restante  
incontro numero 1

(Per determinare la sequenza in caso di parità si valuteranno le serie massime, in caso di ulteriore parità verrà effettuato un sorteggio.)

N.B. Nel caso di un girone da 4 con una X si adotterà la sequenza delle partite prevista per il girone da 3 (si veda il punto A).

#### **C- Gironi all'italiana da 5 atleti.**

Nei gironi da 5 la sequenza partita è la seguente:

2/3      4/5      1/3      2/4      1/5      3/4      2/5      1/4      3/5      1/2

In caso di unico girone da 5 non si disputa finale tra i primi 2 e il vincitore finale è il vincitore del gruppo.

#### **D- Gironi con teste di serie "seeded".**

Consiste nel piazzare nella prima prova (oppure a partire dalla seconda prova) un certo numero di atleti primi del ranking (o della classifica precedente) direttamente nella fase finale a KO diretto. Nelle prove successive, gli atleti "seeded" saranno i primi della classifica a punti del campionato. Questi atleti non partecipano ai gironi eliminatori di qualifica che si svolgono in precedenza (da tre o da quattro atleti, secondo le regole già descritte nei sopra citati punti A e B) e aspettano i qualificati provenienti dai gironi. Nei gironi eliminatori gli altri atleti iscritti vengono disposti a serpentina o con le modalità già descritte in precedenza.

#### **E-Poules finali.**

Sono ammesse poules finali ad eliminazione diretta per determinare il vincitore finale di un circuito. Le poules finali devono essere parzialmente finanziate con l'accumulo di una quota delle iscrizioni delle prove propedeutiche.

Nota: in tutti i casi in cui i gruppi eliminatori siano soltanto due, le semifinali saranno di tipo incrociato, ovvero: vincente gruppo A vs secondo gruppo B - vincente gruppo B vs secondo gruppo A.

#### **F-Criteri generali di classifica nei gironi.**

- 1- Punti partita.
- 2- Media generale.
- 3- Media particolare.
- 4- Serie massima, seconda serie massima.
- 5- Scontro diretto.
- 6- Sorteggio.

#### **G-Criteri generali di classifica per gli eliminati nei gironi.**

- 1- Posizione girone
- 2- Punti partita
- 3- Media generale
- 4- Media particolare
- 5- Serie massima, seconda serie massima.
- 6- Sorteggio.

#### **H-Criteri generali di classifica per gli eliminati nelle fasi a KO.**



- 1- Media generale
  - 2- Prima Serie massima, seconda serie massima.
  - 3- Sorteggio.
- N.B. Si intende relativamente all'ultimo turno raggiunto.

### **I-Modalità di gioco. Equalizzazione delle riprese e tie-break.**

Tutti gli incontri nei gruppi eliminatori di tutte le gare (circuiti zonali, campionati italiani e gare nazionali) sono disputati con l'equalizzazione delle riprese e la possibilità del pareggio.

Tutti gli incontri ad eliminazione diretta di tutte le gare dei circuiti zonali, campionati italiani e gare nazionali sono disputati **senza equalizzazione delle riprese**. L'atleta che per primo raggiunge la distanza limite dell'incontro vince la partita. Nelle fasi ad eliminazione diretta l'equalizzazione delle riprese e l'eventuale tie-break in caso di pareggio sono previsti soltanto negli incontri con limitazione delle riprese qualora nessuno dei due atleti raggiunga la distanza partita entro il limite delle riprese disponibili.

### **9- EVENTI INTERNAZIONALI.**

La convocazione di atleti in rappresentanza dell'Italia avverrà secondo i seguenti criteri:

World Championship 3C Individual: Campione Italiano Individuale in carica.

European Championship 3C Individual: Campione Italiano Individuale in carica.

World Championship 3C U22: Campione Italiano U21 se qualificato in base alle regole CEB.

European Championship 3C U21: Campione Italiano Juniores U21.

European Championship 3C U25: l'atleta con il requisito dell'età con migliore posizione nel ranking nazionale.

Ai suddetti eventi potranno essere iscritti ulteriori atleti italiani secondo le risorse disponibili e i posti a disposizione per l'Italia, questi potranno essere convocati secondo il seguente ordine:

- Primo classificato nel ranking nazionale
- Vice Campione Italiano in carica
- Successivi classificati nel ranking nazionale

Qualora un atleta sia già selezionato per un criterio di ordine superiore o sia un atleta "seeded" si ricorrerà al successivo nella stessa classifica di riferimento.

Per i Campionati Europei e Mondiali per team nazionali la selezione sarà effettuata dal Commissario Tecnico sulla base dei risultati e delle medie generali ottenuti nelle più recenti competizioni.

1° + 2° squadra Campionato Italiano Squadre di Clubs: Qualificazioni Coppa d'Europa per Clubs. In caso di rinuncia parteciperanno le successive secondo la classifica finale del C.I. Squadre e fino alla 4° posizione compresa.

Qualora si verificassero opportunità di iscrivere atleti italiani a nuove competizioni internazionali attualmente non prevedibili, oppure in casi qui non previsti, la decisione verrà presa dal Commissario Tecnico di sezione con l'approvazione della CTN e del Consiglio Federale.

**World Cups UMB:** Gli atleti italiani interessati alla partecipazione possono liberamente e autonomamente iscriversi. Secondo l'attuale regolamento UMB in ogni World Cup viene riservato un posto per un iscritto di ogni federazione nazionale oltre agli atleti che per loro conto riescono ad iscriversi ed entrare negli atleti confermati; la sezione carambola si riserva il diritto di utilizzare o non utilizzare tale posto a sua totale discrezione.

N.B. Le partecipazioni di atleti italiani ai Campionati Europei e Mondiali individuali, juniores, per team



nazionali e per squadre di ASD sono soggette alle regole CEB/UMB e all'approvazione del Consiglio Federale FIBiS. La federazione si riserva di negare la partecipazione ai campionati europei e mondiali di tutte le specialità ad atleti che, pur avendone diritto per i risultati conseguiti, si rendessero protagonisti di comportamenti pubblici lesivi dell'onore della federazione e dei suoi funzionari, tesserati ed affiliati.

### **10- CAMPIONATO ITALIANO SQUADRE CLUBS (ASD):**

A seconda del numero di biliardi messi a disposizione dall'organizzazione vale quanto segue: Numero massimo di squadre ammesse e numero biliardi disponibili:

- con 4 biliardi: 16 squadre
- con 8 biliardi: 24 squadre

Le seguenti limitazioni (o posti per zona) si applicano qualora il numero di squadre iscritte superi il massimo previsto di 16 o 24 sopra esposto.

Qualora siano 4 i biliardi disponibili ogni zona avrà a disposizione i seguenti posti: Sicilia: 11

Sardegna: 1

Nord-ovest: 1

Nord-est: 2

Centro-sud: 1

Qualora siano 8 i biliardi disponibili ogni zona avrà a disposizione i seguenti posti: Sicilia: 15

Sardegna: 2

Nord-ovest: 2

Nord-est: 3

Centro-sud: 2

Qualora le squadre iscritte da una zona siano in numero superiore a quanto previsto sarà necessario fare una selezione zonale per determinare le squadre che avranno accesso ai C.I.

I primi 4 clubs nella classifica finale del precedente campionato sono escluse dalle qualifiche zonali. L'iscrizione ai C.I. Squadre di Clubs dovrà essere aperta in tempo utile per permettere l'eventuale svolgimento di una fase zonale di qualifica.

L'eventuale selezione verrà svolta con gironi da 3 squadre, oppure con uno incontro diretto qualora sia soltanto una la squadra in eccesso. In caso di due o più squadre in eccesso verranno svolti gironi da 3, coinvolgendo il minor numero possibile di squadre che in base alla loro media complessiva risultano ultime nella ipotetica classifica d'ingresso dei campionati italiani.

Qualora una squadra qualificata dovesse dare forfait sarà convocata la prima squadra non qualificata dalla stessa zona.

Se, nonostante quanto sopra, una o più zone non dovessero presentare squadre sufficienti a riempire i posti riservati, i posti rimasti liberi saranno assegnati nel seguente ordine alle squadre di altre zone candidate alla partecipazione: Sicilia, Nord-Est, Sardegna, Centro-Sud, Nord-ovest. Se ci saranno ancora posti rimasti liberi potranno partecipare altre squadre della regione o zona dove è organizzato il CAI. Qualora risulti impossibile raggiungere il numero massimo di ASD ammesse verranno inserite delle X nei gironi.

La rosa dei nominativi di una squadra deve essere composta da massimo 10 atleti comprese le riserve. Nessun nominativo può essere presente in più di una rosa all'atto delle iscrizioni al CI Squadre.



Almeno il 50% della formazione giocante in ogni incontro deve essere rappresentato da atleti tesserati con il club proponente la squadra. Per gli atleti non tesserati nel club proponente è necessario presentare il nulla-osta del club di provenienza (se italiani) o della federazione estera di appartenenza (per gli stranieri). Il nulla-osta deve essere presentato contestualmente all'iscrizione della squadra o comunque non oltre la data di scadenza delle iscrizioni al CI Squadre o delle eventuali selezioni.

Per gli stranieri che dovranno partecipare alla Coppa Europa Clubs 2022/23 si ricorda che la relativa autorizzazione va richiesta alla CEB entro fine agosto 2022.

Atleti di federazioni facenti parte della CEB ingaggiati per la partecipazione al C.I. Squadre o per la partecipazione alla Coppa Europa Clubs devono essere inseriti nella rosa dei nomi di una squadra entro la scadenza delle iscrizioni al C.I. Squadre.

Nella rosa dei nomi e nella formazione giocante può essere presente un solo atleta cittadino di paesi terzi rispetto alla CEB, ferme restando le altre regole nazionali e europee.

L'elenco dei nominativi registrati con una squadra dopo la chiusura delle iscrizioni del C.I. Squadre (o di eventuali selezioni) non può essere mai più modificato ad eccezione di quanto segue in caso di partecipazione alla Coppa Europa Clubs: entro 2 settimane dal termine del C.I. Squadre, e comunque entro la scadenza delle iscrizioni alla Coppa Europa Clubs, le squadre che parteciperanno alla Coppa Europa Clubs possono **aggiungere o sostituire un atleta nazionale**. Si ricorda che secondo i regolamenti CEB gli atleti partecipanti alla Coppa Europa devono essere tutti tesserati nel club stesso.

Ad ogni componente della squadra comprese le riserve deve essere assegnato un numero d'ordine all'atto di iscrizione al campionato.

Il numero d'ordine deve essere assegnato in base alla media generale del ranking nazionale; per gli atleti stranieri che non hanno mai gareggiato in Italia si farà riferimento ai risultati delle ultime 2 World Cup oppure se questo dato non è presente, alla MG certificata dalla federazione di appartenenza. Per gli stranieri che al contrario hanno una precedente prestazione in Italia sarà presa in considerazione la MG conseguita nel precedente C.I. a squadre. E' consentito un margine di tolleranza del 10% ovvero se tra due atleti con numero di ordine consecutivo è rilevata una differenza di media inferiore al 10% della media dell'atleta con media più bassa è possibile scambiare la loro posizione. Non è possibile cambiare i numeri d'ordine dopo la chiusura delle iscrizioni salvo nel caso di sostituzione di un atleta dopo il C.I. per la partecipazione alla Coppa Europa.

Le riserve possono essere usate liberamente ad ogni partita purchè almeno due tesserati nel club proponente la squadra siano sempre presenti nella formazione giocante e sia rispettata la sequenza dei numeri d'ordine così come risulta dall'iscrizione della squadra. L'utilizzo delle riserve deve essere segnalato alla direzione di gara almeno mezz'ora prima dell'inizio della partita.

Secondo il numero delle squadre iscritte verranno formati dei gironi round-robin, come specificato più avanti, con una squadra testa di serie per girone; le teste di serie in numero pari ai gironi saranno in sequenza secondo la classifica finale dei club del precedente campionato italiano a squadre. Per le restanti squadre iscritte si procederà con il sistema della serpentina in base alla somma delle medie generali dei 4 atleti in rosa con media generale più alta. Per gli atleti stranieri che non hanno mai gareggiato in Italia si farà riferimento ai risultati delle ultime 2 World Cup oppure se questo dato non è presente, alla MG certificata dalla federazione di appartenenza. Per gli stranieri che al contrario hanno precedenti prestazioni in Italia sarà presa in considerazione la MG conseguita nel C.I. a squadre più recente.



Composizione gironi fino a 16 squadre con 4 biliardi:

Con 8 squadre iscritte verranno composti due gruppi da 4. Seguiranno poi semifinali incrociate: Primo A vs Secondo B; Primo B vs Secondo A.

Con 9 squadre: un gruppo da 4 con la squadra campione più la X, e un gruppo da 5. Semifinali come sopra.

Con 10 squadre: due gruppi da 5, due squadre teste di serie per girone in base al precedente campionato. Semifinali incrociate con le prime due di ogni gruppo (1-4 / 2-3)

Con 11 squadre: 3 gruppi da 4 di cui uno con la X; la squadra campione nel gruppo con la X. Semifinali con le vincenti di ogni gruppo più la miglior seconda in ordine di classifica delle eliminatorie (1-4 / 2-3).

Con 12 squadre tre gruppi da 4. Semifinali con le vincenti girone più la squadra migliore seconda (come sopra) e poi finali.

Con 13 squadre: 4 gruppi da 4 di cui tre con una X, la squadra campione nel primo gruppo con la X. Passaggio delle prime due di ogni gruppo. Quarti di finale, semifinali e finali.

Con 14 squadre: 4 gruppi da 4 di cui 2 con una X, la squadra campione nel primo girone con la X. Passaggio delle prime due di ogni gruppo. Quarti di finale, semifinali e finali.

Con 15 squadre: 4 gruppi da 4 di cui uno con la X, la squadra campione nel gruppo con la X. Passaggio delle prime due di ogni gruppo. Quarti di finale, semifinali e finali.

Con 16 squadre: 4 gruppi da 4. Passaggio delle prime due di ogni gruppo. Quarti di finale, semifinali e finali.

Composizione gironi da 17 a 24 squadre con 8 biliardi:

verranno composti 5 o più gironi da 4 secondo lo stesso criterio utilizzato per competizioni fino a 16 squadre. Avvanzeranno nella fase finale le vincenti dei gruppi più le migliori seconde necessarie a raggiungere il numero di 8 squadre finaliste.

Nel determinare le classifiche nei gironi verranno presi in considerazione: punti incontro, punti partita, maggior numero di carambole realizzate dalla squadra, minor numero di riprese, serie massime; **in caso di ulteriore parità sarà eseguito un sorteggio.**

La sequenza dei giorni di gara dei singoli gironi sarà determinata cercando -ove ciò sia possibile- di ottimizzare il tempo di permanenza per le squadre provenienti da fuori regione. I gironi composti da sole squadre della regione di svolgimento del CAI giocheranno per primi.

Nei turni di gara gli atleti si incontreranno secondo il loro numero d'ordine: 1 contro 1, 2 contro 2 e così via. L'utilizzo ed il nominativo di una riserva deve essere comunicato entro 60 minuti dall'inizio dell'incontro. La riserva non può entrare in una partita in corso. La riserva entra nella formazione giocante rispettando il suo numero d'ordine.

Le partite nei gruppi saranno a 30 punti con il limite di 40 riprese; nelle fasi a KO diretto 40 in 50 riprese; la finale sarà a 40 punti senza limite di riprese.

Verranno assegnati 2 punti partita per ogni partita vinta, 1 per il pareggio, zero per la sconfitta; lo stesso vale per i punti incontro.

Nei gironi è previsto il pareggio delle singole partite e il pareggio degli incontri a parità di punti partita (4-4). E' sempre prevista l'equalizzazione delle riprese.

Nelle fasi a eliminazione diretta è previsto il pareggio soltanto delle singole partite; in caso di parità di punti partita in un incontro a eliminazione diretta si procederà ad un tie-break prima tra i numeri 4, poi tra i numeri 3, poi tra i numeri due e infine tra i numeri 1. Al termine dei 4 tie-break risulterà vincitrice la squadra che avrà realizzato il maggior numero di punti. In caso di ulteriore parità verrà ripetuta l'intera



procedura fino al raggiungimento di un risultato utile.

Verrà disputata la finalina per assegnare la 3° e 4°

posizione.

La esatta formula di gara sarà definita in base al numero di squadre iscritte.

La 1° e la 2° classificata acquisiscono il diritto a partecipare alla Coppa d'Europa per Clubs, con un contributo spese forfettario della federazione per ciascuna squadra. La quota di iscrizione alla Coppa Europa per Clubs è a carico della federazione. In caso di rinunce, le squadre seguenti in classifica, fino al 4° posto compreso, saranno convocate e godranno del relativo contributo. La partecipazione alla Coppa Europa Clubs e la relativa formazione deve essere confermata dalle squadre aventi diritto entro 2 settimane dal termine del campionato italiano e comunque almeno due settimane prima della scadenza dei termini di iscrizione alla Coppa Europa, per dare la possibilità, in caso di eventuali rinunce, di convocare i successivi aventi diritto.

La classifica finale del Campionato Italiano Squadre di Clubs definisce le teste di serie del successivo Campionato Italiano; il club campione ha il diritto di ospitare ed organizzare il successivo C.I. Squadre di Clubs. In caso di rinuncia questo diritto verrà proposto alle successive in classifica. Se nessuno di queste dovesse accettare la federazione si riserva il diritto di assumersi l'onere organizzativo e di decidere autonomamente la località di svolgimento del successivo campionato.

Il Club vincente deve confermare la volontà di organizzare il successivo campionato entro fine agosto 2023 e entro il 15 ottobre 2023 deve essere proposta una data certa per lo svolgimento. Contestualmente il club vincente deve comunicare la location proposta e il numero di biliardi a disposizione, la data dell'evento dovrà comunque permettere l'iscrizione alla Coppa Europa Clubs. La federazione si riserva di valutare l'adeguatezza della sede proposta, inoltre si impegna a sostenere i costi per i compensi degli arbitri e della direzione di gara, a fornire i panni nuovi dello sponsor tecnico ufficiale, le bilie nuove e gli scudetti. Al termine del campionato le bilie utilizzate resteranno nella disponibilità della sezione carambola nazionale. Ogni altro costo come trofei, locandine, installazione panni nuovi e altre spese, sono a carico del Club ospitante.

Tutti i diritti legati alle posizioni raggiunte (stato di testa di serie "seeded", diritto a organizzare il campionato successivi) sono ascritti al club titolare della squadra. La sostituzione anche di tutti i componenti della squadra non comporta la perdita di tali diritti.

Quota iscrizione: € 200 a squadra. (La squadra campione in carica non paga la quota iscrizione). Le modalità di iscrizione saranno comunicate all'apertura delle stesse. Il monte iscrizioni sarà messo a montepremi interamente e fino a 16 squadre partecipanti sarà così distribuito:

1° Classificata: 40% del montepremi.

2° Classificata: 30% del montepremi.

3° - 4° Classificata: 15% del montepremi ciascuna.

Qualora le squadre iscritte saranno da 17 a 24 (compresa la squadra campione), la ripartizione del montepremi sarà la seguente:

1° Classificata: 30% del montepremi.

2° Classificata: 26% del montepremi.

3° - 4° Classificata: 10% del montepremi ciascuna.



5° - 8° Classificata: 6% del montepremi ciascuna.

## 11 - CAMPIONATO ITALIANO TEAM (coppie).

### Informazioni generali.

Ogni team consiste di 2 atleti titolari e massimo 1 riserva. Non è permesso essere riserva in un team e titolare in un altro o essere riserva/titolare in più di un team. I team devono specificare i titolari e la riserva, il numero d'ordine è in base alla posizione nel ranking nazionale.

Possono partecipare alla competizione complessivi 24 team:

avranno accesso ai gironi eliminatori 24 teams secondo l'ordine di arrivo delle iscrizioni. Avranno priorità di iscrizione (iscrizione d'ufficio) i seguenti partecipanti: i quattro team semifinalisti della precedente edizione, i vincitori di eventuali circuiti regionali di qualificazione e almeno un team per zona per le zone dove non si disputa una selezione; qualora questi non si iscrivano i posti saranno messi a disposizione degli altri iscritti.

Per poter essere iscritti di diritto come provenienti da circuiti o singoli tornei regionali di qualifica è necessario che a tali gare partecipino effettivamente un minimo di 8 coppie ovvero: da 8 a 16 coppie partecipanti verrà riservato 1 posto, per più di 16 coppie verranno riservati 2 posti.

L'orario esatto dell'apertura delle iscrizioni verrà comunicata con 7 giorni di anticipo.

Quota iscrizione 100€ per team. Il team campione in carica (se iscritto) non paga l'iscrizione. Gli iscritti di diritto vincitori di circuiti zionali pagano il 50% della quota di iscrizione.

Premiazioni per team:

1° classificato: € 600

2° classificato: € 400

3° - 4° classificati: € 200

5° - 8°: € 150

Tot. € 2000

(N.B. L'importo delle premiazioni è collegato al bilancio economico federale, pertanto potrebbero verificarsi variazioni che saranno rese note prima dell'apertura delle iscrizioni.)

**Modalità iscrizioni:** esclusivamente attraverso form online.

**Meccanismo iscrizioni:** le iscrizioni dovranno pervenire in orario successivo a quello indicato all'apertura iscrizioni. I team con priorità di iscrizione saranno iscritti d'ufficio. Gli altri posti disponibili saranno lasciati a libere iscrizioni secondo l'ordine temporale di arrivo e fino alla chiusura delle iscrizioni. Sono ammesse iscrizioni nelle qualifiche oltre il numero di 24 come team in riserva. Dopo la scadenza delle iscrizioni i posti riservati ai team con priorità che non si sono iscritti saranno lasciati agli altri iscritti regolari. Per godere della priorità i team devono totalmente essere composti dalle stesse persone.

Le iscrizioni saranno confermate con l'invio del bonifico entro la scadenza che sarà indicata in seguito; in mancanza del bonifico l'iscrizione non verrà considerata valida e saranno convocate le riserve.

### Formula di gara.

Viene creata una classifica di entrata sulla base della media di ingresso dei team: la media di ingresso è calcolata come somma delle medie generali presenti nel ranking dei due atleti titolari componenti il team, come da ranking in vigore all'apertura delle iscrizioni; in presenza di un terzo atleta iscritto come riserva la media di ingresso è calcolata sui soli due atleti con media generale accreditata più alta. Se tale dato fosse assente si ricorre alla prima media ranking disponibile nelle edizioni precedenti del ranking nazionale eventualmente risalendo anche alle prime due stagioni precedenti l'introduzione del ranking nazionale. In caso di perdurante assenza del dato suddetto può essere utilizzata quella registrata nel corso delle gare



zonali disputate in questa stessa stagione oppure viene assegnata una media dalla commissione tecnica nazionale sulla base di una valutazione tecnica e/o sui dati storici precedenti reperibili.

I gruppi verranno composti con il sistema della serpentina sulla suddetta classifica. In caso di defezioni dopo la pubblicazione dei gruppi si procede come per le gare individuali.

#### **La gara si svolge in due fasi:**

Fase eliminatoria: saranno composti un massimo di 8 gruppi da 3 team, con passaggio turno del team vincente di ogni gruppo. In caso di numero di gruppi inferiore a 8 passeranno il turno anche i migliori secondi necessari per completare gli 8 qualificati.

La classifica nei gruppi viene fatta in ordine di punti partita, media generale, miglior partita, serie massima, sorteggio.

Gli accoppiamenti dei quarti di finale saranno in base alla classifica al termine dei gruppi secondo lo schema a somma 9: (1-8, 4-5, 3-6, 2-7). Seguiranno semifinali e finale.

#### **Modalità di gioco:**

Tutti gli incontri si svolgono secondo la formula dello scotch-double.

La distanza partita nei gironi è 25 in 35 con equalizzazione delle riprese e possibilità di pareggio; nelle fasi ad eliminazione diretta la distanza è 30 in 40, **senza equalizzazione delle riprese.**

L'equalizzazione delle riprese nelle fasi a KO è prevista soltanto nel caso nessun contendente raggiunga la distanza limite nel limite delle riprese previsto. In caso di parità nel turno ad eliminazione diretta verrà giocato un tie-break classico ma con i giocatori alternati secondo la sequenza decisa dall'accosto iniziale. Il team è libero di scegliere l'atleta che inizia il tie-break.

#### **Sistema dello Scotch Double:**

- viene eseguito un accosto per determinare il team che inizia per primo dalla posizione di partenza; il team sceglie l'atleta che esegue l'accosto e l'atleta che inizia per primo.
- i due atleti del team giocano alternandosi nel corso della stessa ripresa, eseguendo un colpo ciascuno, finchè eseguono il punto. Successivamente è il team avversario ad alternarsi sul biliardo, fino al raggiungimento della distanza limite.
- i componenti del team in gioco possono rimanere insieme sul biliardo e i due atleti possono brevemente consigliarsi su ogni colpo rimanendo entro il limite di tempo previsto dei 40 secondi. Il team avversario deve rimanere seduto.
- per ogni incontro sono concessi gli stessi extra-time previsti negli incontri individuali.
- la squalifica di uno dei componenti di un team comporta la squalifica del team. Giocare quando non è il proprio turno è da considerarsi fallo.

### **12- CAMPIONATO ITALIANO JUNIORES U21 e U25.**

La federazione si riserva la facoltà di organizzare entrambi i campionati oppure soltanto uno dei due.

L'iscrizione ai campionati U21 e U25 è libera gratuita.

Ai Campionati Italiani Juniores U21/U25 di Tre Sponde possono partecipare tutti gli atleti che al 1° settembre 2022 non abbiano compiuto il 21° / 25° anno di età.

Gli atleti vengono inquadrati per media generale conseguita in gare ufficiali nell'anno in corso. La formula di gioco sarà determinata in base agli effettivi partecipanti.

La F.I.Bi.S. darà un contributo spese ad ogni atleta juniores se proveniente da una regione diversa da quella in cui si svolgerà il campionato. Per i ragazzi provenienti dalla stessa regione il rimborso sarà ridotto.

### **13 - CAMPIONATO ITALIANO BIATHLON: 3 SPONDE / 5 BIRILLI.**



Per il regolamento del Campionato Italiano Biathlon 2022/2023 si rimanda al relativo programma nazionale Biathlon di prossima pubblicazione.

#### **14 - DISCIPLINA.**

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 e tutti i suoi risultati precedenti all'interruzione vengono azzerati (carambole, riprese, serie massima); restano validi i risultati dei suoi avversari nelle partite già disputate mentre in quelle ancora da disputare viene assegnata la vittoria e i soli punti partita all'avversario; nella eventuale partita interrotta vengono mantenuti i risultati dell'avversario con carambole riprese, serie e punti partita. 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.

Nelle fasi a gironi, l'atleta che si presenta fuori tempo massimo perde l'incontro ma può effettuare gli incontri successivi del girone.

In caso di abbandono di una partita in corso per evidente malessere fisico l'atleta prende 1 punto partita di penalità nel girone e può disputare eventuali partite successive del girone, non viene escluso dalla classifica finale e la partita viene data vinta all'avversario con il punteggio al momento dell'interruzione; qualora non si presenti ad eventuali partite successive nel girone viene data partita vinta agli avversari e l'atleta 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.

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 nella classifica finale 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.

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. Le ammonizioni restano registrate per l'intero anno solare e vengono azzerate al 1° gennaio di ogni anno. Qualora un atleta, nel corso dell'anno solare raggiunga le 3 ammonizioni avrà una penalizzazione di 200 punti del ranking nazionale per un anno.

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. La squalifica per doppia ammonizione per comportamento antisportivo comporta automaticamente una penalità di 50 punti nella classifica a punti del circuito (se il torneo fa parte di un circuito) e di 100 punti nel ranking nazionale per un anno.

##### **14.1 - 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;  
mancare di rispetto all'arbitro, al DG o all'avversario con gesti, parole o comportamenti irrispettosi;  
rifiutarsi di arbitrare o rendersi irrimediabile 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.

#### **14.2 - Timer e pause:**

Il limite di tempo per eseguire il colpo è di 40 secondi. Durante una partita sono concessi i seguenti extra-time di ulteriori 40 secondi:

Partite ai 20 punti: 1 extra-time

Partite ai 25 e 30 punti: 2 extra-time

Partite ai 35 o 40 punti: 3 extra-time.

Uno o più extra-time nei limiti di quelli permessi possono essere applicati durante l'esecuzione dello stesso punto.

Un solo extra-time è permesso durante il tie-break anche se sono stati già utilizzati tutti quelli permessi durante la partita regolare.

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.

E' prevista una pausa di 5 minuti durante una partita esclusivamente quando il primo dei seguenti eventi si verifica: uno dei due atleti raggiunge o supera metà del punteggio previsto al termine della sua ripresa (se è il giocatore con bilia bianca a superare o raggiungere la metà della distanza la pausa è concessa immediatamente, senza aspettare il pareggio della ripresa) oppure quando entrambi raggiungono la metà delle riprese (non avendo ancora superato metà del punteggio), in questo caso la pausa è concessa al termine della ripresa.

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.

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.

#### **14.3 - 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 nell'ambito di quanto qui previsto.

#### **Elementi di abbigliamento consentiti:**

Maglietta polo maniche lunghe o corte, con colletto. Massimo due colori, fatta eccezione per i bordi delle maniche e il colletto (non sono ammesse polo con fantasie, totalmente a strisce o quadri).

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

Pantaloni tinta unica (vietati jeans, velluto, pelle, tute, pantaloni con tasche evidenti, pantaloni stile militare, pantaloni corti o con strappi).

Scarpe chiuse tinta unica con calzini tinta unica; sono vietati i "fantasmini", è vietato giocare senza calzini, sono tassativamente vietate scarpe con soles di colore diverso dal resto della scarpa o con scritte o simboli colorati. La cintura è facoltativa ma deve essere a tinta unica.

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. Soltanto nelle gare a coppie è consentito apporre il solo stemma Fibus qualora i componenti della coppia appartengano a ASD diverse.

Nelle gare a coppie e in quelle a squadre è obbligatorio lo stesso abbigliamento per tutti gli atleti della stessa coppia o squadra.

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.

#### **14.4 Arbitri e direzioni di gara:**

In tutte le gare provinciali, regionali e zonal, è onere della sala reperire almeno 4 arbitri o aspiranti arbitri



purchè regolarmente tesserati. In assenza di arbitri di sala, l'arbitraggio nei gironi deve essere garantito dagli stessi atleti partecipanti con le due seguenti modalità: può essere utilizzato il sistema dell'autoarbitraggio ovvero un atleta a riposo registra la scheda partita e l'atleta al tiro viene arbitrato dall'avversario della partita in corso (si veda il codice FibiS dell'Autoarbitraggio); può essere utilizzato il sistema dell'interarbitraggio ovvero è arbitro uno degli atleti a riposo. Salvo casi eccezionali autorizzati dalla direzione di gara nei casi suddetti è considerato comportamento anti-sportivo rifiutarsi di arbitrare o rendersi irreperibile nel momento in cui è richiesto l'arbitraggio. In ogni caso la direzione di gara può autorizzare lo svolgersi di una partita senza arbitri a condizione che venga registrata una scheda partita cartacea. L'attuazione di quanto sopra richiede da parte degli atleti la massima sportività, lealtà e correttezza.

In casi particolari qualora non sia disponibile in loco di un direttore di gara la direzione di una gara può essere svolta dai Responsabili Zonali o da loro delegati, o affidata alla responsabilità del CSB che ospita e organizza la competizione nella persona del suo presidente.

#### **14.5 - Regolamenti generali di giustizia e sportivi:**

Tutte le specialità del biliardo sportivo sotto l'egida FIBiS sono soggette al Regolamento di Giustizia Sportiva FIBiS dove sono specificate le procedure, i comportamenti e gli atti sanzionabili. Il regolamento di giustizia è pubblicato sul sito ufficiale federale.

I regolamenti nazionali di gioco, arbitraggio e di organizzazione specifici della sezione carambola sono pubblicati sul sito ufficiale federale. Per quanto non specificatamente previsto in questo documento valgono i suddetti regolamenti e il Regolamento di Giustizia sportiva.

#### **15 - PROMOZIONE E SVILUPPO.**

##### **Obiettivi:**

La federazione intende promuovere la ripresa delle attività nelle discipline classiche della carambola (libera, 1 sponda, quadro) e stimolare attività orientate alla promozione della specialità per giovani e principianti. Si vuole, inoltre, incentivare le attività sportive agonistiche rivolte ai giovani, principianti, donne, atleti con disabilità, studenti partecipanti ai progetti scuola federali.

Ulteriore obiettivo è promuovere la formazione degli atleti agonisti di tutte le categorie finalizzata al miglioramento delle capacità tecniche.

A tal fine si invitano tutti i circoli sportivi, i responsabili zonali e gli stessi atleti attraverso i loro circoli sportivi di tesseramento a organizzare e promuovere attività conformi agli obiettivi. Per aiutare la realizzazione di tali iniziative sono previsti contributi economici sotto forma di contributo alle spese organizzative indirizzati a quelle ASD o istituti scolastici affiliati che si proporranno come organizzatori di eventi e attività orientate agli obiettivi previsti.

##### **Modalità:**

Detti contributi verranno finanziati con fondi specifici federali. Le ASD interessate, a partire dal 1° settembre 2022, potranno presentare alla sezione un progetto, allegando una scheda tecnica descrittiva e dettagliata indicante gli obiettivi che si intende raggiungere, con una previsione di massima del costo complessivo per tale attività che la ASD prevede di sostenere. I progetti devono concludersi entro il 31 agosto 2023.

La federazione valuterà i progetti sulla base degli obiettivi, delle attività e dei beneficiari e deciderà sulla loro approvazione determinando, in caso di approvazione, l'importo del contributo; la decisione verrà comunicata nel più breve tempo possibile all'ASD unitamente alle raccomandazioni per la redazione di una relazione finale. Il contributo sarà corrisposto alle ASD dopo la realizzazione effettiva del progetto comprovata da sopralluoghi da parte dei delegati della sezione carambola e dalla presentazione di una relazione finale firmata dal presidente dell'ASD che certifichi il raggiungimento degli obiettivi previsti e



descrive le attività svolte: dovranno essere dettagliati gli obiettivi raggiunti, i risultati se si tratta di gare, il crono-programma, le modalità di svolgimento dell'attività, i partecipanti effettivi, le spese sostenute dettagliate e documentate; la relazione finale dovrà essere corredata da materiale video o fotografico e, se richiesto, da eventuali dichiarazioni firmate dei tesserati partecipanti/beneficiari delle iniziative.

I singoli contributi economici non potranno superare l'importo massimo di €300 e ciascuna ASD potrà usufruire al massimo di due contributi il cui importo totale non superi i 500€. L'importo del singolo contributo sarà deciso dalla CTN in base agli obiettivi e alle attività previste. Verranno finanziati un massimo di 6 progetti.

In caso di mancata realizzazione del progetto, in caso di non raggiungimento di tutti o di parte degli obiettivi, in caso i sopralluoghi rilevino incoerenze con quanto progettato, in caso di mancata presentazione di una adeguata relazione finale secondo le raccomandazioni comunicate all'approvazione del progetto, la federazione, attraverso una valutazione della CTN, si riserva il diritto di annullare totalmente o ridurre il contributo.

Il progetto approvato dovrà essere pubblicizzato e la sezione metterà a disposizione i canali mediatici istituzionali, inoltre sarà disponibile, se richiesto, per l'attività di consulenza eventualmente necessaria alla realizzazione dei progetti.

La sezione carambola nazionale fornisce su richiesta supporto tecnico, logistico, informatico e mediatico ai responsabili zionali per l'organizzazione dell'attività istituzionale e a tutti gli altri eventuali organizzatori di attività sportive svolte sotto l'egida FibiS.

Le schede partita ed ogni altro materiale gestionale sarà messo a disposizione dei richiedenti.

La sezione metterà a disposizione i mezzi di informazione disponibili per la promozione degli eventi (sito web, pagine Facebook, canale YouTube).

Anche per queste gare e iniziative libere vale l'obbligo di trasmettere, ai responsabili zionali e nazionale, i risultati in formato excel per la pubblicazione sui media federali.

## **16 - NOTA FINALE:**

Il presente programma sportivo è valido per la stagione sportiva 2022/2023. Tutti gli aspetti economici e finanziari saranno soggetti ad approvazione all'inizio della stagione sportiva da parte del Consiglio Federale.

Eventuali situazioni non previste da questo regolamento saranno esaminate e risolte dal RNS d'accordo con la Commissione Tecnica.

Il presente Regolamento viene approvato dal Consiglio Federale pertanto eventuali modifiche di questo programma durante la stagione in corso sono possibili solo per cause di forza maggiore, con l'accordo della commissione tecnica e dello stesso Consiglio Federale.

La partecipazione all'attività sportiva sotto l'egida FIBiS comporta l'accettazione integrale del presente regolamento sportivo e dei regolamenti sopra citati.

Qualora si verificassero contraddizioni tra il presente regolamento e i programmi sportivi zionali ha precedenza l'applicazione di quanto qui previsto.

**In caso di eventi eccezionali non prevedibili potranno essere presi provvedimenti di emergenza con l'approvazione del Consiglio Federale. In tutte le competizioni sotto l'egida FIBiS deve essere garantito il rispetto delle normative nazionali e regionali e dei protocolli di sicurezza federali per contrastare la pandemia da Covid-19.**



## INDICE:

- 1- Preambolo.
  - 2- Il ranking nazionale e i punteggi. 3- Definizione delle zone.
  - 4- Categoria di tesseramento.
  - 5- Attività sportiva zonale e regionale.
    - 5.1- Circuiti zonali ranking, specialità tre sponde.
    - 5.2- Campionati regionali/zonali di categoria ed altre gare.
    - 5.3- Aspetti economici.
    - 5.4- Calendari gare ed altro.
  - 6- Gare nazionali ranking.
  - 7- Campionati Italiani Assoluti 2022/2023
  - 8- Regole generali.
  - 9- Eventi internazionali.
  - 10 - Campionato Italiano Squadre Clubs.
  - 11 - Campionato italiano team (coppie)
  - 12 - Campionato Italiano Juniores U21 / U25.
  - 13 - Campionato Italiano Biathlon 3 sponde / 5 birilli. 14 - Disciplina.
    - 14.1 - Ammonizioni per comportamenti scorretti o anti-sportivi:
    - 14.2 - Timer e pause:
    - 14.3 - Divisa di gara
    - 14.4 - Arbitri e direzione di gara.
    - 14.5 - Regolamenti generali di giustizia e sportivi:
  - 15 - Promozione e sviluppo.
  - 16 - Nota finale.
- Indice





# Regolamento Tecnico Sportivo

## Biathlon 3 Sponde / 5 Birilli

### 2022/2023

#### Attività zonale/regionale:

Ognuna delle 5 zone territoriali della sezione carambola indice una prova di qualifica o un circuito di qualifica a più tappe con lo scopo di qualificare il vincitore alla partecipazione di diritto alla fase finale del C.I. Biathlon.

Le formule di gara utilizzabili nelle qualifiche sono le seguenti:

- batterie ad eliminazione diretta;
- gironi da 3 + fase finale a eliminazione diretta con eventuale poule finale facoltativa.

La formula di gara in ciascuna zona è decisa dal Responsabile Regionale o Zonale in accordo con il Responsabile Nazionale. I gironi delle prove zionali sono composti con il sistema della serpentina sulla base delle classifiche precedenti zionali. In caso di circuiti a più tappe si considera la classifica finale della stagione precedente per la prima prova e la classifica delle prove precedente per le prove successive. I non presenti vengono inseriti a sorteggio o in ordine alfabetico nelle ultime posizioni.

#### Campionato Italiano Biathlon:

Il Campionato si svolge in due fasi: una fase eliminatoria a gironi ed una fase finale ad eliminazione diretta.

I partecipanti di diritto alla fase finale ad eliminazione diretta sono i seguenti:

- il Campione Italiano in carica o il Vice campione in caso di assenza del detentore del titolo.
- 5 vincitori delle ultime selezioni zionali disputate; in caso di rinuncia avrà titolo il vice-campione zonale.

Avranno inoltre accesso alla fase finale i qualificati dalla fase eliminatoria aperta a libere iscrizioni.

Il detentore del titolo e i 5 vincitori delle selezioni zionali non sono tenuti al pagamento della quota di iscrizione ed hanno diritto ad un periodo di prova dei biliardi di 15 minuti prima dell'inizio della fase finale.

#### Formula di gara fase eliminatoria:

Gironi da 3 atleti all'italiana.

Formazione gironi: i gironi saranno composti con sistema misto (sorteggio e teste di serie).

Sono definite teste di serie:

- gli atleti che hanno conseguito la seconda o la terza posizione nelle ultime qualifiche zionali e i primi 4 del precedente campionato italiano.
- gli atleti presenti nel ranking nazionale di carambola in vigore all'apertura delle iscrizioni con media generale complessiva superiore a 0,700
- gli atleti di categoria Nazionale Pro sezione stecca
- gli ex campioni italiani di Biathlon

Le teste di serie saranno disposte a sorteggio una per girone. Qualora siano in numero maggiore dei gironi verranno sorteggiati i gironi dove saranno presenti più di una testa di serie. I restanti iscritti saranno sorteggiati nei restanti posti liberi nei gironi.

La classifica nei gironi è ordinata per punti partita, scarto punti, scontro diretto, sorteggio, per i casi particolari si veda il Regolamento di gioco Biathlon.



**Formula di gara fase finale: eliminazione diretta.**

1- Nel tabellone finale la graduatoria per gli accoppiamenti delle partite ad eliminazione diretta viene costruita con il campione italiano nella posizione numero 1, i vincitori delle selezioni zonali vengono sorteggiati nelle posizioni da 2 a 6, i qualificati della fase eliminatoria vengono sorteggiati nelle posizioni successive.

2- Sono qualificati alla fase finale i vincitori dei gironi eliminatori più gli eventuali secondi necessari a completare il tabellone ad eliminazione diretta per 16 finalisti. Qualora per motivi non prevedibili dovesse mancare il detentore del titolo (o il vice-campione) i campioni zonali saranno sorteggiati nelle posizioni 1-5 e verrà aumentato il numero dei qualificati dalla fase eliminatoria che saranno sorteggiati nelle restanti posizioni. In caso di mancata partecipazione o assenza per motivi non prevedibili dei campioni zonali o dei vice-campioni zonali si aumenterà il numero dei qualificati dalla fase eliminatoria.

I migliori secondi sono individuati in base ai seguenti criteri:

classifica nel girone, punti partita, scarto punti, sorteggio.

3- Qualora il numero dei gironi di qualifica dovesse eccedere il numero dei posti disponibili nel tabellone delle finali a 16 giocatori questo verrà esteso ad un tabellone da 32 qualificando i soli vincitori dei gironi e completando il tabellone con delle X. Le X nel tabellone a 32 saranno assegnate prima ai partecipanti di diritto seguendo l'ordine del sorteggio del punto 1, poi a tutti gli altri sempre per sorteggio.

4- Gli accoppiamenti delle partite degli ottavi di finale vengono composti con lo schema classico a somma 17 (1 vs 16 in alto, 2 vs 15 in basso) o 33 in caso di sedicesimi (1 vs 32 in alto, 2 vs 31 in basso).

Distanza partita nei gironi: ridotta (120)

Distanza partita nella fase a eliminazione diretta: standard (160).

La quota di iscrizione è di € 40.

Rimborsi minimi garantiti fino a 24 partecipanti:

1°: €300

2°: €250

3°-4°: €200

5°-8°: €150



# 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;

mancare 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, 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 "fallosi", 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.

