



REGOLAMENTO TORINO SNOOKER CUP

1 - REQUISITI PER LA PARTECIPAZIONE

Sono ammessi i giocatori di categoria A, B e C di ogni C.S.B, tesserati per la stagione agonistica corrente e partecipanti regolarmente ai campionati territoriali della loro zona.

2 - SEDE DI GIOCO E PROGRAMMA DEGLI INCONTRI

La sede di gioco designata è il Torino Snooker Club (Strada del Cascinotto, 228, 10156 Torino)

Il torneo si svolgerà da venerdì 11 Giugno a domenica 13 Giugno.

Le giornate di venerdì e sabato saranno dedicate alle partite dei gironi di qualificazione, la domenica alla fase finale ad eliminazione diretta.

Per quanto riguarda gli orari di tutti gli incontri farà fede in ogni caso il cronoprogramma che sarà pubblicato prima dell'inizio del torneo e dopo la chiusura delle iscrizioni.

3- ISCRIZIONE E MONTEPREMI

- CHIUSURA ISCRIZIONI: 06 GIUGNO 2021
- ISCRIZIONE AL SEGUENTE LINK:
<https://cuescore.com/tournament/TORINO+SNOOKER+CUP/8847981>
- QUOTA ISCRIZIONE: 25.00 € (€ 20.00 + 5.00 € BUY-IN)
- La quota iscrizione sarà regolata in sede di gara e comprende la partecipazione a tutti gli incontri previsti dal tabellone di gara. Dalla quota iscrizione, € 20.00 andranno a montepremi, che sarà diviso in parti uguali, ai primi 4 classificati. € 5.00 ad atleta, saranno accantonati dall'organizzazione per direzione gara.
- Eventuali forfait, andranno in black list.
- Assegnazione di trofeo per il 1° e 2° classificato e per il best break del torneo.

4 - FORMULA AGONISTICA

4.1. STRUTTURA DEL TORNEO

La formula del torneo prevede una fase a gironi iniziale seguita dalla fase ad eliminazione diretta.

Nel caso in cui il numero dei giocatori partecipanti sia uguale o inferiore a 20 persone:

- Fase ad eliminazione diretta con quarti di finale, semifinale e finali.
- Partite della fase a gironi al meglio dei 3 frame
- Partite della fase ad eliminazione diretta inclusa la finale al meglio dei 5 frame.

Nel caso in cui il numero dei giocatori partecipanti sia tra 21 e 40 giocatori:

- Fase ad eliminazione diretta con ottavi di finale, quarti di finale, semifinale e finali.
- Partite da disputare su 3 frame per gironi, ottavi e quarti.
- Partite da disputare su 5 frame per semifinali e finali.

Oltre i 40 giocatori verrà adattata la formula sulla base del numero di partecipanti e delle disponibilità dei giocatori.



4.2 PUNTI DI HANDICAP

Tutti gli incontri prevedono l'assegnazione di handicap nel caso di sfide tra giocatori di differenti categorie. L'entità dei punti di vantaggio dati ad inizio frame al giocatore di categoria inferiore è pari a 15 punti per ogni categoria di differenza.

4.3 ACCESSO ALLA FASE FINALE

Completati tutti gli incontri sarà compilata una classifica per ogni girone attribuendo a ciascun giocatore 1 punto per ogni vittoria e 0 punti per la sconfitta. In caso di parità nel numero di incontri vinti in un girone da parte di due o più giocatori, si considerano in ordine i seguenti criteri:

- 1) Percentuale di incontri vinti nella fase a gironi
- 2) Esito degli scontri diretti nella fase a gironi
- 3) Percentuale frame vinti nella fase a gironi
- 4) Best break nella fase a gironi
- 5) Blu di spareggio

In base al numero di iscritti ad una categoria, è possibile che per completare il tabellone degli incontri della fase ad eliminazione diretta siano considerati anche i migliori secondi/migliori terzi nei differenti gironi. Per determinare questi giocatori si seguiranno gli stessi criteri descritti in questo punto, ad eccezione di 'Esito degli scontri diretti', poiché i giocatori in diversi gironi non si sono affrontati tra loro.

4.4 - RITIRI

Dal momento in cui il torneo è iniziato, se un giocatore comunica che non intende più partecipare o non si presenta in nessuna partita della fase a gironi senza dare comunicazioni, verranno cancellate tutte le partite che egli deve ancora disputare e anche quelle che ha già disputato. In questo modo le partite contro un giocatore ritirato non sono considerate nel calcolo della percentuale di incontri vinti e di frame vinti che possono determinare l'accesso alla fase finale, specialmente per la scelta dei migliori secondi/terzi classificati.

Nel caso di ritiri di più giocatori in una categoria nello stesso girone di qualificazione è possibile che alla fase ad eliminazione diretta acceda un giocatore ritirato, e in questo caso colui che ha in programma un incontro con quest'ultimo vince automaticamente il suo primo incontro della fase ad eliminazione diretta.

5- SORTEGGIO

Il sorteggio per la fase a gironi prevede per prima cosa l'estrazione casuale dei giocatori provenienti dalla categoria A. Una volta assegnati i giocatori di categoria A ai rispettivi gironi, il sorteggio procederà con l'estrazione dei giocatori di categoria B e infine verranno estratti i giocatori di categoria C.



6- RITARDI

Il giocatore che non si presenta al tavolo entro 10 minuti oltre l'orario di inizio dell'incontro stabilito, sarà penalizzato di un frame che verrà assegnato all'avversario. La stessa penalità verrà applicata ogni ulteriori 15 minuti di ritardo, fino ad un massimo di frame tali da determinare la sconfitta a tavolino.

Ogni giocatore avrà il diritto di provare i materiali di gioco per un tempo massimo di 5 minuti. Per poter usufruire di questa possibilità, il giocatore è tenuto a presentarsi al tavolo almeno 10 minuti prima dell'inizio dell'incontro.

Nel caso in cui un tavolo non sia disponibile a causa di un match ancora in corso, i giocatori avranno comunque diritto a 5 minuti di riscaldamento a testa, a partire dal momento in cui il tavolo sarà disponibile.

7- FOUL AND MISS E QUESTIONI REGOLAMENTARI

Il numero massimo di ripetizioni di uno stesso tiro da parte di un giocatore a seguito di un foul and miss dipende dalla categoria di appartenenza del giocatore che commette il fallo:

- 1) Una ripetizione dopo il primo fallo, per i giocatori di categoria C.
- 2) Due ripetizioni dopo il primo fallo, per i giocatori di categoria B.
- 3) Tre ripetizioni dopo il primo fallo, per i giocatori di categoria A.

Il conteggio del numero di miss consecutivi si azzera dal momento in cui un giocatore decide di far giocare l'avversario dalla posizione in cui le biglie si sono fermate, rinunciando alla richiesta del riposizionamento delle biglie nella posizione precedente all'ultimo tiro.

Se l'arbitro o chi ne fa le veci giudica che un giocatore ha deciso chiaramente di non provare a colpire la biglia On durante un suo tiro (fallo intenzionale), il tiro in questione non viene conteggiato nel calcolo dei foul and miss consecutivi possibili in base alla categoria. L'avversario in questo caso avrebbe a disposizione una richiesta di ripetizione aggiuntiva per quel particolare tiro.

Per i giocatori di serie B e serie A è possibile che si verifichi la situazione di perdita del frame a seguito di 3 miss consecutive quando una biglia On si può colpire di palla piena con un tiro diretto. In assenza di un arbitro o di un osservatore, è l'avversario che deve dichiarare il warning per la perdita di un frame dopo la seconda ripetizione di uno stesso tiro nella situazione descritta. Se nessuno dà il warning in questa situazione, come descritto nel regolamento ufficiale, non può essere dichiarato frame perso in caso di ulteriore foul and miss nel tiro successivo.

Al di fuori delle integrazioni stabilite in questo paragrafo, si fa fede al regolamento ufficiale dello snooker (ultima traduzione in italiano disponibile) per ogni altra questione di gioco.



8- DRESS CODE

L'atleta può indossare esclusivamente i seguenti capi di abbigliamento:

- Camicia - tinta unita con o senza gilet
- Stemma del proprio CSB sul lato sinistro della camicia o del gilet
- Stemma F.I.Bi.S. in corso di validità sul lato destro della camicia o gilet
- Papillon o cravatta nera a tinta unita
- Pantalone elegante di colore nero o di colore scuro
- Cintura (facoltativa) - nera o di colore scuro
- Calzature - classiche nere o di colore scuro (no ginnastica o running)
- Calzini - neri o scuri

Il direttore di gara è tenuto a giudicare l'idoneità del dress code dei giocatori prima dei loro incontri. La non osservanza del dress code può comportare la perdita del match.

9- NORME DI COMPORTAMENTO

È richiesto a tutti i partecipanti un comportamento adeguato all'evento e tipico della disciplina dello snooker. I comportamenti antisportivi saranno sanzionati dal Direttore di Gara. Alla segnalazione di un comportamento antisportivo il Direttore di Gara emetterà fino a tre ammonizioni con i seguenti effetti:

- 1) Prima ammonizione di inibizione del comportamento antisportivo
- 2) Seconda ammonizione che decreta la perdita del frame
- 3) Terza ammonizione che decreta la perdita del match

10- NORME DOVUTE AL COVID-19

Si raccomanda la piena osservanza delle linee guida per il corretto svolgimento della manifestazione:

- 📌 accesso alla sala SOLO agli atleti partecipanti all'evento (non ammessi accompagnatori di varia natura, nemmeno conviventi, tranne in caso di minori accompagnati);
- 📌 ammessi alla manifestazione, SOLO atleti in possesso della tessera agonistica;
- 📌 ammessi SOLO atleti in possesso del certificato medico sportivo di tipo A1 ed ha validità biennale obbligatorio (<https://www.fibis.it/.../2236-certificato-medico> - da consegnare in DG in fase di accreditamento);
- 📌 PIENO rispetto dei protocolli di sicurezza della federazione sportiva di competenza (<https://www.fibis.it/docman-tag/documenti/2231-protocollo-di-sicurezza-per-lo-svolgimento-attivita%CC%80-sportiva-13-05-20.html>);
- 📌 distanziamento di 1,50 mt da entrambi gli Atleti impegnati nelle fasi di gioco;
- 📌 uso OBBLIGATORIO della mascherina aderente, che copra dal mento al di sopra del naso;
- 📌 autocertificazione ai sensi degli artt. 46 e 47 attestante l'assenza di infezione da SARS-COV-2 (pagina 8 del protocollo di sicurezza - da consegnare in DG in fase di accreditamento);
- 📌 in caso di atleta risultato positivo al COVID-19, dopo la guarigione clinica, almeno DUE tamponi a distanza di 24 ore risultati NEGATIVI (da consegnare in DG in fase di accreditamento);