



FEDERAZIONE ITALIANA BILIARDO SPORTIVO

C O M I T A T O R E G I O N A L E M A R C H E

Sezione Stecca

Regolamento Tecnico Sportivo Regionale 2018-2019 ATTIVITA' SPORTIVA

Attività sportiva istituzionale

Prove di 1°-2°-3° categoria.

La partecipazione all'attività sportiva Istituzionale (prove di categoria) è riservata agli Atleti appartenenti al Comitato Regionale Marche regolarmente tesserati nella stagione sportiva 2018/2019. I posti disponibili per i Campionati Italiani sono determinati per ciascuna categoria, in base alle numeriche del tesseramento conseguito nella stagione 2016/17 e saranno i seguenti;

6 per le prime categorie e 7 per le seconde e per terze categorie e verranno distribuiti nel seguente modo; per le prime categorie 4 posti dalla Classifica Istituzionale (Prove di Selezione) e 2 posti dalla classifica Generale (somma dei punti Istituzionali, Circuito Fibis Open e Attività Libera), per le seconde e terze categorie 5 posti dalla Classifica Istituzionale (Prove di Selezione) e 2 posti dalla classifica Generale (somma dei punti Istituzionali, Circuito Fibis Open e Attività Libera).

Le prove saranno 5 e si svolgeranno nelle date indicate dalla Sezione Stecca.

Le iscrizioni si riceveranno tramite il portale "BILIARDO GARE" e saranno aperte fino alla "chiusura iscrizioni".

o Tutti gli Atleti che si siano iscritti entro il termine stabilito dall'organizzazione hanno diritto di partecipare alla prova, non essendo ammesse esclusioni.

o Le eventuali iscrizioni in "esubero" rispetto alla disponibilità dei posti preventivati devono essere programmate nel seguente modo:

♣ considerando una disponibilità di 8 posti fino a 11 iscrizioni si disputeranno le "partite dell'acqua" necessarie; da 12 iscrizioni si procederà ad ampliare la disponibilità di posti aprendo un'ulteriore batteria.

In ogni prova si svolgeranno solo le batterie senza Tabellone finale. La formula di gioco adottata sarà la seguente, **specialità italiana ad eliminazione diretta, 3° prova tutti doppi.**

Per tutte e 3 le categorie

1°- 2°- 4°- 5° prova italiana al meglio delle 3 partite agli 80 punti

3° prova tutti doppi al meglio delle 3 partite ai 400 punti

Prima di ogni prova i dirigenti preposti all'organizzazione potranno in essere le operazioni di sorteggio attraverso i sistemi automatizzati (biliardogare) a loro disposizione e comunicheranno gli esiti agli atleti interessati attraverso il servizio di email; in aggiunta verranno comunicati anche attraverso i gruppi su WhatsApp di 1-2-3 categoria formati dal Comitato Regionale.

Ad ogni prova, in base al risultato conseguito, "BiliardoGare" assegnerà automaticamente un punteggio. L'attribuzione dei punteggi è cumulativa ed è basata sui risultati conseguiti ad ogni singola prova. Tale punteggio determinerà la classifica degli atleti e, laddove dovessero esserci degli ex- equo, i criteri per la determinazione dei risultati sono:

♣ **incontri vinti;**

♣ **a seguire differenza tra set vinti e persi;**

-ancora parità, spareggio per decidere il primo posto o l'ingresso nei play off, per decidere una posizione all'interno del play off si ricorrerà al sorteggio.

All'interno dell'applicativo "BILIARDO GARE" sono preinstallati i punteggi relativi alle varie tipologie di gara organizzate che saranno assegnati agli aventi diritto. Tutte le classifiche saranno gestite all'interno di un unico "data-base" Nazionale al quale avranno un accesso operativo tutti i soggetti preposti dei vari Comitati Regionali e Provinciali, mentre l'accesso consultativo sarà possibile a tutti i tesserati collegandosi nell'apposita "sezione classifiche".

I primi quattro classificati di 2°-3° categoria e i primi tre di 1° categoria si qualificheranno direttamente per i Campionati Italiani, il primo classificato sarà il Campione Regionale, l'ultimo posto disponibile si aggiudicherà con un play off a 8 se qualcuno dovesse rinunciare a partecipare al play off NON si andranno a prendere altri giocatori dalla classifica per completare il tabellone. Play off – 4vs11 / 5vs10 / 6vs9 / 7vs8. Per partecipare al play off bisogna aver disputato almeno tre prove delle selezioni. Quota di iscrizione per tutte 5 le prove € 100 da versare sul conto del comitato regionale marche tramite bonifico bancario, al sorteggio verranno inseriti solo che avrà effettuato il pagamento

Effettuare Bonifico Bancario sul C/C bancario intestato a:
Federazione Italiana Biliardo Sportivo - Regione Marche

IBAN: IT4210335901600100000156835

Causale

Iscrizione attività istituzionale

(nome cognome) – (csb)

E' possibile iscriversi alla seconda prova pagando 80 € e alla terza prova pagando 60 €, poi non sarà più possibile. Rimborso spese per ogni vincitore di batteria di €25. Accantonamento delle somme restanti al netto dei costi da destinare esclusivamente ai 5 atleti che, una volta qualificati, parteciperanno **EFFETTIVAMENTE** alle finali dei Campionati Italiani di categoria (per vitto alloggio e contributo viaggio). Le somme da detrarre dal montepremi sono: € 3 direttore di gara e Arbitri per prova, montepremi in base ai gironi fatti, iscrizioni Campionati Italiani e € 60 per targa e scudetto per il Campione Regionale.

PROVA PER PROVA SARANNO PUBBLICATI I GIORNI PER LE 1°-2°-3° CATEGORIA

5 DATE DELLE PROVE

1° PROVA	DAL 05/11	AL 11/11
2° PROVA	DAL 03/12	AL 09/12
3° PROVA	DAL 07/01	AL 13/01 tutti doppi
4° PROVA	DAL 04/02	AL 10/02
5° PROVA	DAL 18/03	AL 24/03
POULE FINALE ENTRO 01/05/2019		

FINE ATTIVITA' PER LE CLASSIFICHE 14/05/2019

PROGRAMMA COMUNQUE SUSCETTIBILE DI VARIAZIONI PER EVENTUALI MOTIVI SOPRAVVENUTI

Attività sportiva libera territoriale (gare)

NULLA OSTA: Euro 2,00 (1 + 1) per singolo Atleta iscritto - Versamento ai Comitati Regionali. Attribuisce un punteggio ridotto alla classifica personale di ogni Atleta valida per la qualificazione per i Campionati Italiani, che verranno aggiunti a quelli delle prove, tenendo sempre presente che **per poter partecipare ai play off** a 8 di 1°-2°-3° categoria per i 2 posti disponibili per i Campionati italiani, **bisogna essere iscritti ed aver partecipato ad almeno tre prove.**

Non si applicano limiti di territorialità, possono quindi partecipare tutti gli atleti regolarmente tesserati ordinari per la FIBiS, indipendentemente dal luogo di svolgimento e dal Comitato Provinciale di appartenenza.

Selezioni con batterie separate per categoria e girone finale misto, nel 50% delle gare potranno giocare anche i giocatori della categoria di eccellenza (sarà riportato sulla locandina) che dovranno iscriversi regolarmente tramite biliardogare.

Quota di iscrizione per le gare libere territoriali € 30

Il Centro Sportivo organizzatore tratterà una quota per singolo Atleta iscritto di €. 2,00 che verserà al Comitato Provinciale/Regionale di riferimento da destinarsi ai seguenti utilizzi:

- ♣ Euro 1,00 a favore della F.I.Bi.S. da impiegare esclusivamente a vantaggio degli Atleti qualificati alle Finali dei Campionati Italiani (Ospitalità).

- ♣ Euro 1,00 a favore del Comitato/Delegato Regionale F.I.Bi.S. da utilizzare esclusivamente per gli Atleti qualificati che partecipino effettivamente alle finali dei Campionati Italiani assoluti di categoria (Contributo spese per viaggio, vitto e alloggio).

- ♣ Dalla quota di competenza del Comitato/Delegato Regionale deve detrarsi l'importo forfettario di € 40,00 destinato al Comitato/Delegato Provinciale organizzatore per le spese sostenute e l'attività prestata.

- ♣ Rimborso al Direttore di Gara (€3 a persona) e agli Arbitri in base a quanto stabilito (girone finale €25) dal singolo Comitato Regionale.

- ♣ Il Montepremi indicato in locandina è da intendersi sempre “garantito” anche in caso di minor numero di iscritti e dovrà essere tassativamente adeguato in caso di maggior numero di iscritti.

Nell'attività Istituzionale e nell'attività Libera (Nazionale e Territoriale) gli importi in denaro attribuiti agli Atleti quali vincitori di batteria di qualificazione sono da intendersi quale contributo spese. Ferma ogni eventuale ulteriore conseguenza dal punto di vista disciplinare, **nessuna somma potrà essere corrisposta all'Atleta che non abbia partecipato al girone finale qualora la sua assenza sia da intendersi ingiustificata**. L'Atleta assente ingiustificato è colui il quale non comunica tempestivamente la sua assenza alla Direzione di Gara, comunque almeno due ore prima dell'inizio della fase finale, a mezzo email allegando i relativi giustificativi. **A tal fine è fatto espresso divieto all'Organizzatore/Responsabile finanziario di corrispondere al vincitore di batteria qualsiasi somma di denaro in un momento precedente rispetto al giorno di svolgimento del girone finale e il Direttore di Gara deve adoperarsi affinché ciò non avvenga.**

I 2 posti disponibili per i Campionati italiani verranno assegnati con un play off a cui possono partecipare i primi 16 della classifica, tranne i qualificati dalle prove, se ci dovesse essere qualche rinuncia si terrà conto della classifica dell'attività libera territoriale. Iscrizione play off €25 che verranno così suddivisi: €3 direttore di gara e arbitri, €60 per le 2 iscrizioni ai Campionati italiani, il rimanente sarà diviso tra i 2 giocatori che si qualificheranno per i C.I.

TABELLA HANDICAP

	N.	M.	1°	2°	3°
N.P.	4%	8%	16%	24%	32%
N.		4%	12%	20%	28%
M.			8%	16%	24%
1°				8%	16%
2°					8%

PUNTI CORRISPONDENTI AD HANDICAP (80 IT. – 400 T.D.)

	N.	M.	1°	2°	3°
N.P.	3 - 16	6 - 32	13 - 64	19 - 96	26 - 128
N.		3 - 16	10 - 48	16 - 80	22 - 112
M.			6 - 32	13 - 64	19 - 96
1°				6 - 32	13 - 64
2°					6 - 32

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, semprechè 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 "falloso", 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, allorchè 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.

PRINCIPALI MODIFICHE DEL REGOLAMENTO DI GIOCO 5 BIRILLI E GORIZIANA.

Prima dell'inizio della prima partita gli atleti possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 5 minuti ciascuno. Le coppie hanno a disposizione 8 minuti ciascuna. Qualora nel successivo turno di gioco l'atleta fosse chiamato a disputare un nuovo incontro sullo stesso biliardo, il tempo massimo di ulteriore prova è stabilito in 1 minuto. Le coppie hanno a disposizione 2 minuti ciascuna.

L'atleta che esegue il tiro di partenza, se non concede punti agli avversari o non commette nessun fallo, conserva il diritto a tirare anche se sul tiro immediatamente successivo l'avversario realizza punti validi.

Se un birillo, appoggiato alla bilia battente, al momento del tiro cade, è considerato sempre abbattuto ed il tiro non sarà ritenuto valido,

Spetta al giocatore che fruisce del tiro con "bilia libera" la "decisione" di chiedere all'Arbitro di posizionare la bilia avversaria sul bollino del tiro di partenza. Se il predetto bollino è occupato dal pallino, la bilia avversaria verrà collocata sul medesimo bollino del quadrato opposto. In ogni caso non è ammesso fare o chiedere alcuna verifica al riguardo.

L'atleta che si appresta al tiro iniziale con "bilia libera" deve avere l'intero piede d'appoggio all'interno delle due linee, anche nell'ipotesi in cui a toccare terra non sia tutto il piede, ma solo parte di esso.

E' fallo quando l'atleta colpisce la bilia battente con altro punto della stecca che non sia il "girello" (o cuoietto). Al riguardo si precisa che la cosiddetta "steccata" o "steccaccia" è sempre da considerarsi tiro non valido; è fallo se l'atleta colpisce la bilia battente con il "girello" (o cuoietto) più di una volta (cosiddetta carrozza)

PARTITE A COPPIE

Durante la partita il cambio avviene quando l'avversario realizza 2 o più punti anche nel caso che due punti gli siano assegnati a seguito di un fallo che comporti o meno un "tiro con bilia libera", indipendentemente dalla successiva realizzazione di punti

L'atleta che esegue il tiro di partenza, se non concede punti agli avversari o non commette nessun fallo, conserva il diritto a tirare anche se sul tiro immediatamente successivo l'avversario realizza punti validi.

L'INTERO REGOLAMENTO È VISIBILE SUL SITO DELLA FEDERAZIONE

WWW.FIBIS.IT

Stecca-Attività regionali (Marche)
e su marche.fibis.it

Il presente regolamento regionale è stato approvato dalla sezione stecca in data 06/09/2018