

## **BIATHLON TEAMS:**

Gara a coppie in cui un Atleta disputa, all'interno di una unica singola partita, una frazione in una specialità e il compagno una frazione nell'altra specialità, con le seguenti caratteristiche:

### **Formula di Gara**

Sono consentite le seguenti formule di gioco a cui i Responsabili Regionali/Zonali possono attingere per i propri Programmi Sportivi:

Fase Eliminatoria: Batterie da 8 Giocatori ad Eliminazione Diretta oppure

Gironi all'Italiana da 3/4 Atleti

Fase Finale: Eliminazione Diretta

Distanza di Gioco: 120 Punti: 15Pts Carambola / 60 5 Birilli Italiana (coefficiente 4 )

160 Punti: 20Pts Carambola / 80 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)

200 Punti: 25 Pts Carambola/ 100 5 Birilli Italiana (coefficiente 4)

### **Modalità di Iscrizione:**

Le modalità di iscrizione sono specificate nei singoli Programmi zonali.

La

Locandina viene pubblicata almeno 20 giorni prima della Gara.

### **Quota iscrizione**

La quota di iscrizione è fissata da un min di € 50,00 ad un massimo di € 80,00

La cancellazione da parte degli atleti o da parte del CSB dopo la chiusura delle iscrizioni lascia sempre a carico degli atleti il dovere del pagamento della quota di iscrizione, pena l'impossibilità di partecipare a qualsiasi tipo di gara successiva comprese gare nazionali o campionati italiani.

### **Costituzione Gironi**

Gironi da 3/4 atleti all'italiana, a seconda del numero iscritti.

Formazione gironi:

Per la prima prova i gironi saranno composti con sistema misto (sorteggio e teste di serie). Sono definite teste di serie le coppie con almeno:

- Un atleta presente nel ranking nazionale di carambola in vigore con media generale complessiva superiore a 0,700
- Un atleta di categoria Nazionale e Nazionale Pro sezione stecca
- il campione italiano o 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.

Nelle prove successive si adotta la classifica generale a punti del Circuito e il sistema di costituzione dei gironi seguirà quello della serpentina per classifica.

Le coppie che si inseriranno nel Circuito nelle prove successive verranno inseriti a fondo lista in ordine alfabetico.

### **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.

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 la coppia iscritta può cancellare la sua partecipazione per sopravvenuti impedimenti di carattere personale. In questo caso è tenuta sempre a darne tempestiva comunicazione scritta alla direzione di gara; è tenuta 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.

La coppia viene sostituito da una X e i due presenti otterranno 2 punti partita.

In mancanza di comunicazione alla DG, la coppia assente sarà deferita alla giustizia sportiva.

Nelle fasi a gironi, la coppia che si presenta fuori tempo massimo all'orario previsto per la sua prima partita è esclusa dalla competizione, fatte salve valide e certificate motivazioni per cui la coppia avrà l'incontro perso, ma potrà disputare gli incontri restanti.

In caso di assenza ad una partita ad eliminazione diretta, l'avversario vince a tavolino e ottiene i soli punti partita.

La coppia 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 inserita all'ultimo posto della fase da lui raggiunta 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 la coppia viene eliminata dalla classifica finale della gara e deferita alla giustizia sportiva.

### **Casi particolari di assenze:**

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.
- 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.

**Arbitraggio**

L'arbitraggio viene garantito dagli atleti a riposo o già eliminati dal torneo in tutti i casi in cui non ci siano arbitri di sala.

Salvo casi eccezionali e documentati autorizzati dalla direzione di gara è considerato comportamento scorretto e antisportivo rifiutarsi di arbitrare o rendersi irreperibile nel momento in cui è richiesto un arbitraggio.

La Direzione di Gara può autorizzare lo svolgimento di partite senza arbitro (Auto arbitraggio), purchè gli atleti abbiano cura di redigere e firmare il foglio partita.

Nel caso di partita senza arbitro vigono le regole del Codice di Auto arbitraggio.

## **MODALITA' DI GIOCO:**

### **Svolgimento dell'incontro:**

L'incontro inizia sempre con la specialità della Carambola 3 Sponde.

Primo set Carambola a 3 Sponde (ad es.: 25 pts):

Gli atleti iniziano a giocare l'incontro secondo il seguente sistema:

- Limite di 40 secondi (di preferenza in un ordine di conto alla rovescia)
- L'orologio inizia dopo che tutte le bilie si fermano e il tavolo è libero
- 2 Time-out per ogni atleta. Eventuali time-out rimanenti verranno applicati automaticamente (l'atleta non ha bisogno di richiedere un time-out); Il nuovo limite totale viene quindi portato a 80 secondi. Un time-out deve essere annunciato dall'arbitro subito dopo il punto, e indicato chiaramente agli atleti e agli spettatori.
- Nel caso in cui siano stati utilizzati entrambi i time-out, il superamento del tempo a disposizione per il tiro comporta una penalità e le bilie vengono messe in posizione di partenza per l'avversario. Quando il primo atleta raggiunge il limite dei punti (nessun inning di pareggio), il set è finito. Il Team che ha perso il Set verrà posto ad una distanza di Punti che varierà a seconda del distacco di punti:

Distanza partita 200 punti

- Da 1 a 5 Punti: 10 Punti di distanza (ad es.: 100 – 90)
- Da 6 a 10 Punti: 20 Punti di distanza (ad es.: 100 – 80)
- Oltre i 10 Punti: 30 Punti di distanza (ad es.: 100 – 70)

Distanza partita 160 punti

- Da 1 a 5 Punti: 8 Punti di distanza (ad es.: 80 – 72)
- Da 6 a 10 Punti: 16 Punti di distanza (ad es.: 80 – 64)
- Oltre i 10 Punti: 24 Punti di distanza (ad es.: 80 – 56)
- 

Distanza partita 120 punti

- Da 1 a 5 Punti: 6 Punti di distanza (ad es.: 60 – 54)
- Da 6 a 10 Punti: 12 Punti di distanza (ad es.: 60 – 48)
- Oltre i 10 Punti: 18 Punti di distanza (ad es.: 60 – 42)

Secondo Set 5 Birilli (ad es.: 100):

- La squadra che ha la bilia gialla inizia il set 5 Birilli secondo le regole di gioco dei 5 Birilli
- Ogni squadra mantiene la stessa palla nei due set
- Il primo Team che raggiunge i 200 punti vince l'incontro

Esempio:

- 1° Set Carambola a 3 Sponde risultati:
  - Team A vs Team B = 25-21 pts. Differenza 4 Punti
- 2° Set 5 Birilli
  - Partenza da Team A 100 pts - Team B 90 pts.
  - Il primo che raggiunge i 200 è il vincitore

### **Fase a Gironi: Modalità di svolgimento**

Gli Atleti verranno inquadrati in Gironi all'Italiana da 3 Atleti con il metodo della serpentina per classifica oppure in tabelloni ad eliminazione diretta da 8 Atleti (la relativa classifica finale sarà redatta tenendo conto dei criteri usati per la fase finale ad eliminazione diretta).

Passano il turno i vincenti gironi più i migliori secondi eventualmente necessari a completare il tabellone delle finali a KO.

Nel caso di Gironi all'italiana, la sequenza delle partite in caso di passaggio del solo vincente del girone è la seguente:

2 Vs 3 / 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:

2 Vs 3 / 1 Vs vincente / 1 Vs perdente

I Criteri per la Classifica nel girone sono i seguenti:

- 1 Punti Partita
- 2 Scarto Punti
- 3 Scontro Diretto
- 4 Sorteggio

Nel caso le 3 Coppie concludano il girone in parità di Punti Partita viene preso in considerazione lo Scarto Punti Complessivo per determinare la classifica nel Girone. In caso di ulteriore parità lo scontro diretto. Qualora sussistano ancora situazioni di parità si ricorre al Sorteggio.

### **Fase Finale: Modalità di svolgimento**

Eliminazione diretta

La graduatoria dei finalisti che accedono alla fase a KO è fatta secondo i seguenti criteri:

1. Posizione nel girone.
2. Punti partita.
3. Differenza Punti Singoli.
4. Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)
5. Sorteggio.

Esempio di Calcolo Media Punti:

Team A:  $200 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 1,000$  media Vs Team B:  $180 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 0,900$  media

Team A:  $175 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 0,875$  media Vs Team C:  $200 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 1,000$  media

Team B:  $200 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 1,000$  media Vs Team C:  $168 \text{ pts} / 200 \text{ pts} = 0,84$  average

Media Punti Totale Team A:  $200 + 175 = 375 \text{ pts} / 400 = 0,938$

Media Punti Totale Team B:  $180 + 200 = 380 \text{ pts} / 400 = 0,950$

Media Punti Totale Team C:  $200 + 168 = 368 \text{ pts} / 400 = 0,920$

Media Punti migliore è quella del Team B.

Gli accoppiamenti per la fase finale sono secondo lo schema a somma 9 oppure 17 (esempio in caso di quarti: 1/8-4/5-3/6-2/7; in caso di ottavi: 1/16...2/15).

## Punteggi

Nei singoli match vengono assegnati 2 punti partita per la vittoria, 0 per la sconfitta.

Il Punteggio assegnato per Posizione in Classifica al termine di ogni prova è il seguente:

1°	120	25°/32°	10
2°	96	33°/40°	8
3°-4°	72	41°/48°	6
5°/8°	48	49°/56°	4
9°/16°	24	57°/64°	2
17°/24°	12	Oltre 64°	1

Qualora vi sia parità di punti si terrà poi conto, nell'ordine, di:

- 1.Scarto Punti Complessivo.
- 2.Media Punti (Totale Punti Fatti/Totale Punti Teorici)

## Conclusione del Circuito:

Al termine delle prove, la Coppia che avrà accumulato il maggior numero di punti verrà proclamato **Campione Regionale/Zonale** e gli verrà consegnato il relativo scudetto.

## Costi, Rimborsi, Trofei

Nella gestione delle quote di iscrizione di ogni singola gara, oltre a prevedere degli accantonamenti per le spese di gestione di ogni singola gara (ad es. : coppe, targhe, arbitri, DG ), debbono essere previsti degli accantonamenti pari ad € 1,00 per attività FISBB Nazionale e €1,00 per attività FISBB Regionale. 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 che agisce in accordo con il RN. Deve essere redatto a cura dei responsabili zonal un rendiconto economico analitico per singola gara e della gestione annuale, dettagliando le spese sostenute e i premi distribuiti; questo deve essere inviato al RN e ai CSB che ne facessero richiesta.