

SEZIONE CARAMBOLA

REGOLAMENTO DI GIOCO

F.I.Bi.S. '97 – (Agg. Ottobre 2003)

Specialità: “ **Libera**” - “**Quadro 47/2**” - “**Quadro 47/1**”
“**Una sponda**” - “**Tre sponde**” - “**Artistica**”

Edizione curata da:

Commissione Tecnica Regionale del C.R. – SARDEGNA, **integrata da uno stralcio (v. Ann. 1) del Regolamento di Giustizia Federale, inerente le prerogative del Direttore di Gara, in quanto Organo Ausiliario di Giustizia nell'ambito di una manifestazione da egli diretta.**

REGOLAMENTO DI GIOCO

"CARAMBOLA"

Capitolo I - DISPOSIZIONI GENERALI

Articolo 1 - Applicazione delle regole

1. Le regole previste nel presente Regolamento di Gioco del biliardo sono applicabili a tutte le manifestazioni ufficiali riconosciute dalla FIBIS.
2. I casi non previsti dal presente Regolamento di gioco e i casi di forza maggiore saranno regolati dal Rappresentante della Federazione unitamente al Direttore di Gara.

Capitolo II - STRUMENTI DI GIOCO

Articolo 2 – Biliardo e Sponde

1. Il biliardo è un tavolo la cui superficie è rettangolare, rigorosamente piana ed orizzontale.
2. Il piano del biliardo è costituito da ardesia, il cui spessore minimo è di mm. 45. Può anche essere d'altro materiale omologato dalla FIBIS.
3. La delimitazione della superficie di gioco si ottiene applicando sponde di caucciù, di tipo omologato dalla FIBIS, la cui altezza considerata nel punto di battuta delle bilie può variare da mm. 36 a 38.
4. La superficie libera di gioco deve misurare Mt. 2,84 x 1,42.
5. Le sponde di caucciù devono essere fissate su apposito supporto la cui sagoma ne determina l'inclinazione.
Le sponde così realizzate dovranno essere riportate, mediante incollaggio, su telaio perimetrale di mt. 3,10 x mt. 1,6775. Il lato superiore di detto telaio dovrà essere perfettamente liscio e di tinta uniforme e dovrà contenere dei punti di riferimento (rombi) situati ad intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza e della larghezza della superficie di gioco.
6. Il panno che ricopre il piano del biliardo dovrà essere nuovo, del tipo omologato dalla FIBIS, teso al massimo sia sull'ardesia sia sulle sponde.
7. L'altezza del biliardo, misurata dal suolo alla superficie inquadrata dalle sponde, è di circa cm. 80.
8. Il biliardo, per eliminare l'umidità dell'ardesia e del panno, deve essere provvisto di riscaldamento elettrico.
9. La luce proiettata sul biliardo, non potrà essere inferiore a 520 lux. La luminosità, su tutta la superficie del biliardo, è ottenibile mediante l'impiego di tre/quattro lampade da 150 watt opportunamente disposte ad un'altezza dal piano variabile da cm. 80 a 90.

Articolo 3 - Bilie

1. Le bilie devono essere del tipo omologato dalla FIBIS.
2. Due bilie sono bianche e la terza rossa. Una delle due bianche deve essere marcata con due punti o cerchietti opposti.
In alternativa sono ammesse bilie colorate: una bianca, una gialla e la terza rossa. In tal caso la bilia bianca viene equiparata a quella puntata.
3. Il diametro delle bilie è di mm. 61,5.
4. Il peso d'ogni bilia deve essere compreso tra gr. 205 e 215.
5. La differenza di peso tra la bilia più pesante e quella più leggera non potrà eccedere il grammo.

Articolo 4 - La Stecca

1. Il giocatore ha il diritto di giocare con una stecca personale. Per effettuare il tiro può:
 - a. servirsi di un rastrello d'appoggio alla stecca;
 - b. servirsi di una stecca molto lunga;
 - c. Fare esclusivamente uso della parte del puntale in cui è posto il girello in cuoio.

Articolo 5 - Mouches e Linea di Partenza (V. Tav. "A")

1. Si chiamano mouches i punti che devono occupare le bilie sia per l'inizio della partita, sia quando toccano tra esse o saltano fuori del biliardo.
2. Le mouches saranno segnate da crocette o cerchietti tracciati a penna ed il più finemente possibile. E' proibita l'apposizione di qualunque tipo di materiale.
3. Le mouches sono cinque. Tre sono situate lungo l'asse verticale del biliardo e ad intervalli regolari di cm. 71, due vengono situate a cm. 18,25 a destra e a sinistra della mouche vicina alla sponda corta; queste due ultime si chiamano di partenza, ragion per cui, la linea da esse formata si chiama di partenza.

Capitolo III - REGOLE COMUNI A TUTTE LE SPECIALITA'

Articolo 6 - La Partita - Acchito - Inizio

1. La partita o match può essere a distanza unica o frazionata.
2. La distanza della partita in un'unica manche (o set) è costituita da un certo numero di carambole da effettuare, che varia in relazione alla categoria ed alla specialità.
3. La partita frazionata è costituita da un numero, dispari, di manches che varia in relazione alla categoria ed alla specialità.
4. La partita ha inizio quando l'arbitro piazza le bilie, bianca (o puntata) e gialla, sulla linea di partenza, distanti circa cm. 20 dalle sponde lunghe, e quella rossa sulla mouche più alta, opposta alla linea predetta, e invita i giocatori ad eseguire l'acchito.
5. **Acchito:** i giocatori tirano contro la sponda corta alta opposta. Il giocatore che fa arrestare la propria bilia più vicina alla sponda corta bassa, ha diritto alla scelta di effettuare il tiro d'inizio, **o di cederlo all'avversario**. Perché l'acchito sia valido, il giocatore deve tirare prima che la bilia dell'avversario abbia toccato la sponda corta alta. In caso di errore di uno dei giocatori, l'acchito viene ripetuto. Nell'eventualità di un secondo errore da parte del medesimo giocatore, l'acchito verrà aggiudicato all'avversario. Se nel loro tragitto le bilie si urtano, o si arrestano ad uguale distanza dalla sponda corta bassa, o toccano la sponda lunga, l'arbitro farà ripetere l'acchito. Se la bilia di un giocatore va a toccare la rossa, il diritto di scelta del tiro di partenza è dell'avversario.
6. **Inizio della partita:** Nella partita a più manches, i giocatori devono alternarsi nel tiro di inizio di ciascuna manche.

Articolo 7 - Posizione di Partenza - Tiro d'inizio

1. Le bilie vengono piazzate nel modo seguente:
 - a. la bilia rossa sulla mouche alta;
 - b. la bilia dell'avversario sulla mouche centrale bassa;
 - c. la bilia del giocatore, a sua scelta, su una delle mouches di partenza.
2. Il tiro d'inizio va effettuato contro la rossa; direttamente o di sponda.
3. Al giocatore che esegue il tiro d'inizio, viene assegnata la bilia puntata (o bianca in caso di bilie colorate).
4. Per tutta la durata della partita frazionata, resta assegnata la stessa bilia.

Articolo 8 – Carambola

1. Si fa carambola quando la bilia del giocatore entra in contatto con le altre due, secondo le regole stabilite per le varie specialità di gioco.
2. Ogni carambola vale un punto.

Articolo 9 – Pause - Interruzione della Partita - Abbandono del Posto Riservato

1. **PARTITA A DISTANZA UNICA:** una pausa di minuti cinque è concessa a metà della sua distanza o del limite riprese. **Superata l'una o l'altra metà, la pausa non può essere più concessa.**
2. **PARTITA FRAZIONATA:** una pausa di minuti cinque è concessa alla fine d'ogni due manches (2°/4° ecc.). **Non possono essere autorizzate altre pause**
3. Se ambedue i giocatori sono d'accordo, la pausa può essere, tutta o in parte, eliminata.
4. La pausa non può essere autorizzata nel corso di una serie o se i giocatori non hanno al loro attivo pari numero di riprese (fatta eccezione per la chiusura della manche, nel caso questa sia vinta dal giocatore che la aveva iniziata).
5. Il giocatore che durante la partita, senza autorizzazione dell'arbitro, dovesse, anche momentaneamente, abbandonare il posto a lui riservato viene dichiarato perdente. Resta, tuttavia, in gara, penalizzato di un punto classifica. Qualora, questi, in contestazione del provvedimento, dovesse assumere un atteggiamento irrispettoso nei confronti dell'arbitro o del Direttore di gara, verrà escluso dalla competizione ed incorrerà nelle sanzioni previste per l'abbandono della partita.

Articolo 10 - Termine Partita - Partita Patta - Parità riprese – Termine Set - Set Pari – Tie Break

1. **PARTITA UNICA**
 - a. deve essere giocata fino all'ultimo punto o al limite riprese fissate per il suo termine;
 - b. quando l'ultimo punto (o l'ultima ripresa) sarà stato realizzato dal giocatore che ha una ripresa in più; l'avversario ha il diritto di uguagliare il numero delle riprese eseguendo il tiro d'inizio con continuazione della ripresa e fino al punteggio fissato;
 - c. se il numero dei punti è stato raggiunto da ambedue i giocatori, la partita viene dichiarata patta;
 - d. se, al limite delle riprese, i giocatori hanno raggiunto lo stesso numero di punti, la partita viene dichiarata patta;
 - e. se, in una fase ad eliminazione diretta, la partita dovesse concludersi in parità, si ricorre al tie break (v. comma 3).
2. **PARTITA FRAZIONATA**
 - a. è costituita da un numero dispari di manches (o sets), pertanto, deve essere giocata fino a che uno dei due giocatori non avrà raggiunto il meglio del loro numero (es.: 2 su 3; 3 su 5; ecc.);
 - b. il set deve essere giocato fino all'ultimo punto o al limite riprese fissato per il suo termine;
 - c. il concorrente che gioca per secondo, qualora perda il set, anche se l'avversario, al limite delle riprese, non abbia raggiunto la distanza fissata, non avrà il diritto di uguagliare il numero delle riprese;
 - d. se il set viene chiuso alla prima ripresa dal giocatore che lo ha iniziato, l'avversario ha il diritto di eseguire il tiro di inizio con continuazione della ripresa e di conseguire, eventualmente, il pareggio. In caso di set pari, si ricorre al tie break .
3. **TIE BREAK**
 - a. l'arbitro riposiziona le bilie per il tiro d'inizio;
 - b. i giocatori, eseguono un tiro d'inizio con continuazione della ripresa (il primo lo effettua quello con la bilia puntata o bianca). Vince la partita, o il set, colui che realizza il maggior numero di carambole. In caso di parità sarà ripetuto, sempre nello stesso ordine.

Capitolo 4 - I FALLI

Articolo 11 - I Falli

1. Una carambola è acquisita solo quando le tre bilie si sono fermate senza che sia stato commesso fallo.
2. Esiste fallo e la mano passa:
 - a. se, nell'esecuzione del colpo, una o più bilie escono dal biliardo nei modi di cui al successivo art. 21;
 - b.
 - b. se la carambola non è riuscita;
 - c. se il giocatore tira prima che le bilie siano immobili;
 - d. se il giocatore tocca una bilia con la mano, con la stecca o con qualsiasi altro oggetto. In questo caso la bilia toccata rimane dove si trova;
 - e. se il giocatore tocca con il girello più di una volta la battente (fallo in gergo denominato "carrozza"). Tale fallo avviene nei seguenti casi:
 - il cuoio del girello è ancora in contatto con la bilia del giocatore e nel momento in cui questa tocca altra bilia o una sponda;
 - il giocatore tira direttamente contro la bilia in contatto senza prima staccare la propria con il detaché;
 - il giocatore tira contro la sponda in contatto con la propria bilia;
 - f. se il giocatore, al momento del tiro, non tocca il suolo con almeno un piede;
 - g. se il giocatore fa sulla sponda segni di riferimento visibili;
 - h. se il giocatore non rispetta le prescrizioni proprie alle zone d'interdizione;
 - i. se a tiro effettuato, ad inizio di ripresa o nel corso di una serie, l'arbitro rileva che il giocatore tira con la bilia dell'avversario. In tale caso, la mano passa immediatamente, le bilie rimangono dove si trovano e l'avversario gioca con la propria. Al giocatore in difetto non viene considerata valida la carambola eventualmente realizzata nel tiro falloso, ma restano però attribuiti tutti i punti precedenti eventualmente assegnati dall'arbitro nel corso della stessa ripresa.
Nel caso in cui a rilevare il suddetto fallo siano il direttore di gara o l'avversario, questi lo faranno notare all'arbitro.
3. Qualsiasi fallo provocato da una terza persona, arbitro compreso, che determini uno spostamento delle bilie, non è imputabile al giocatore. In questo caso, l'arbitro ripristinerà, nei limiti del possibile, la posizione delle bilie al momento dello spostamento.

Capitolo 5 - LE SPECIALITÀ

Articolo 12 - Specialità "Libera" - Definizione del Gioco

1. Il giocatore su tutta l'estensione del biliardo, tranne che nelle zone d'interdizione angolare, può realizzare consecutivamente tutti i punti fissati per il termine della partita o del set.
2. Nelle zone d'interdizione angolare, il giocatore non può realizzare consecutivamente due carambole senza aver fatto uscire una delle bilie contrarie.

Articolo 13 - Specialità "Quadro 47/2" - Definizione del Gioco

1. Il giocatore nel corso di una serie e in una stessa zona d'interdizione, non può realizzare consecutivamente due carambole senza aver fatto uscire almeno una delle bilie contrarie.
2. Le bilie, dopo essere uscite, possono immediatamente rientrare nella stessa zona. In questo caso, il giocatore riconquista il diritto di realizzare una prima carambola internamente alla zona (la regola è valida per tutte le specialità con zone d'interdizione).
3. Quanto previsto ai precedenti commi si applica per ciascuno dei quadri aggiuntivi posti a cavallo delle linee ed in prossimità delle sponde.

Articolo 14 - Specialità Quadro 47/1 - Definizione del Gioco

1. Il giocatore nel corso di una serie e in una stessa zona d'interdizione, non può realizzare una carambola senza aver fatto uscire almeno una delle bilie contrarie.
2. Le bilie, dopo essere uscite, possono immediatamente rientrare nella stessa zona ed il giocatore conserva la mano.
3. Quanto previsto ai precedenti commi si applica per ciascuno dei quadri addizionali posti a cavallo delle linee ed in prossimità delle sponde.

Articolo 15 – Specialità Quadro 71/2 - Definizione del Gioco

Si applicano le regole della specialità Quadro 47/2.

Articolo 16 - Specialità Una Sponda - Definizione del Gioco

La bilia del giocatore, prima di fare carambola, deve toccare almeno una sponda.

Articolo 17 - Specialità 3 Sponde - Definizione del Gioco

La bilia del giocatore, prima di fare carambola, deve toccare tre sponde o tre volte una stessa sponda.

Articolo 18 - Specialità Artistica - Definizione del Gioco

In questa specialità il giocatore esegue carambole di diversa difficoltà secondo un programma di figure suddiviso in gruppi, stabilito dalla C.E.B. (Confederazione Europea Biliardo).

Articolo 19 - Zone di interdizione

1. Le zone d'interdizione sono delimitate da linee tracciate con matita bianca con un tratto il più possibile sottile.
Esse interessano:
 - a. la Specialità "LIBERA" Tav. "B";
 - b. la Specialità "QUADRO 47/2 e 47/1" Tav. "C";
 - c. la Specialità "QUADRO 71/2" Tav. "D".Le bilie situate esattamente a cavallo di una linea delimitante una zona d'interdizione, saranno giudicate all'interno della stessa e quindi a sfavore del giocatore.

Articolo 20 - Bilie in contatto

1. In caso di bilie in contatto:
 - a. per le Specialità LIBERA – QUADRO - UNA SPONDA, l'arbitro di piazza le bilie nella posizione di partenza;
 - b. per la Specialità TRE SPONDE, vengono riposizionate solo le bilie in contatto come specificato alla Tav. "E" . Se la mouche corrispondente alla bilia da posizionare è occupata o nascosta, la bilia sarà piazzata sulla mouche opposta a quell'occupata.

Articolo 21 - Bilie fuori dal biliardo

1. Una bilia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal rettangolo di gioco delimitato dagli spigoli delle sponde.
2. Si considera ugualmente fuori dal biliardo la bilia o le bilie che pur toccando la parte orizzontale (in legno) della sponda rientrano nel rettangolo di gioco.
Quando una o più bilie escono dal biliardo l'arbitro le riposiziona come segue:
 - a. per le Specialità Libera - Quadro - Una Sponda, tutte le bilie nella posizione di partenza;
 - b. per la Specialità Tre Sponde, solo la/e bilia/e uscita/e e, come specificato alla Tav. "E". Se la mouche corrispondente alla bilia da posizionare è occupata o nascosta, la bilia sarà piazzata sulla mouche opposta a quell'occupata.

TAVOLE

TAVOLA "A"

MOUCHES E LINEA DI PARTENZA

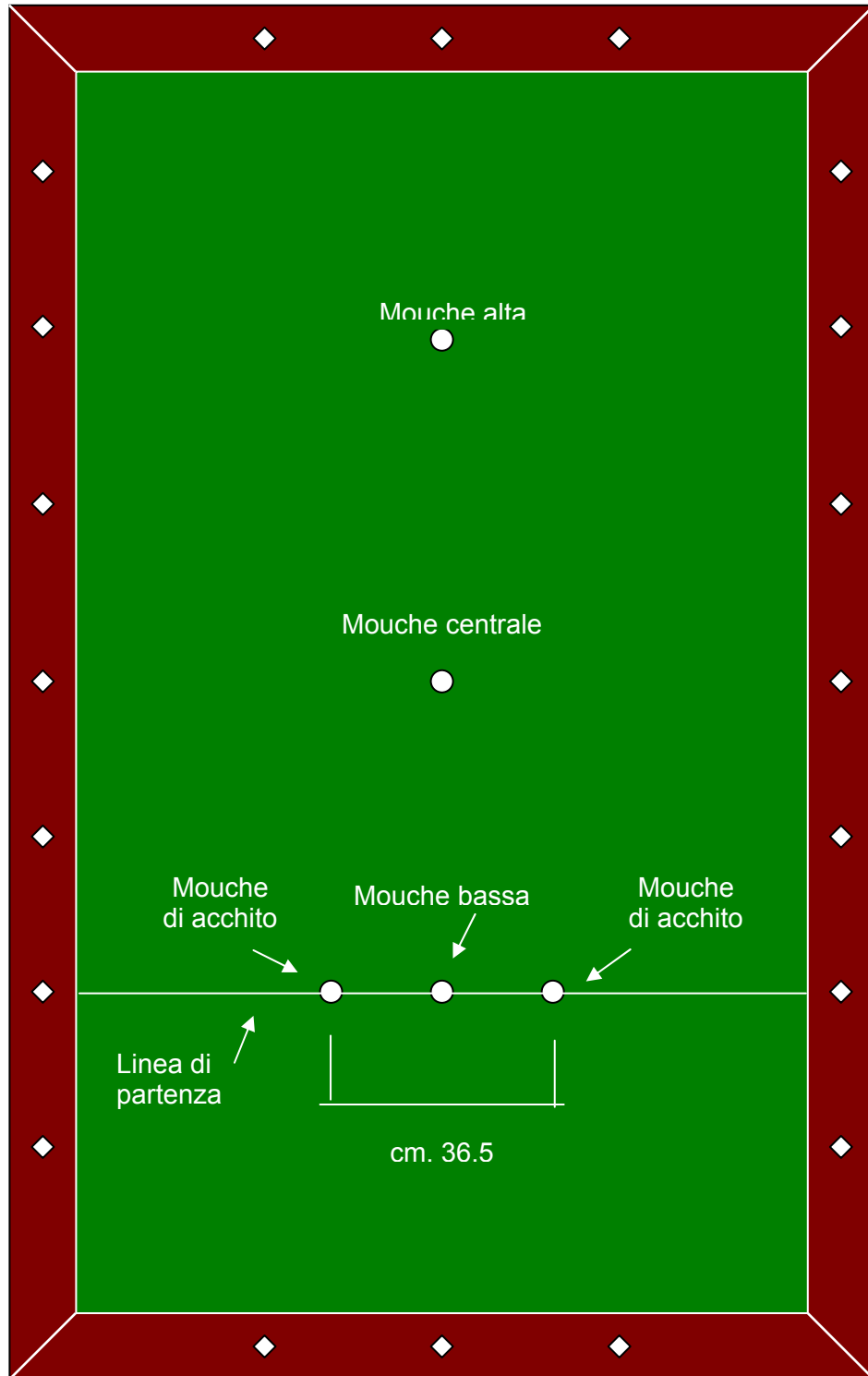


TAVOLA "B"

ZONE DI INTERDIZIONE - Specialità LIBERA

Delimitazione Zona - lati triangolo: sponda lunga cm 75; sponda corta cm. 35,5

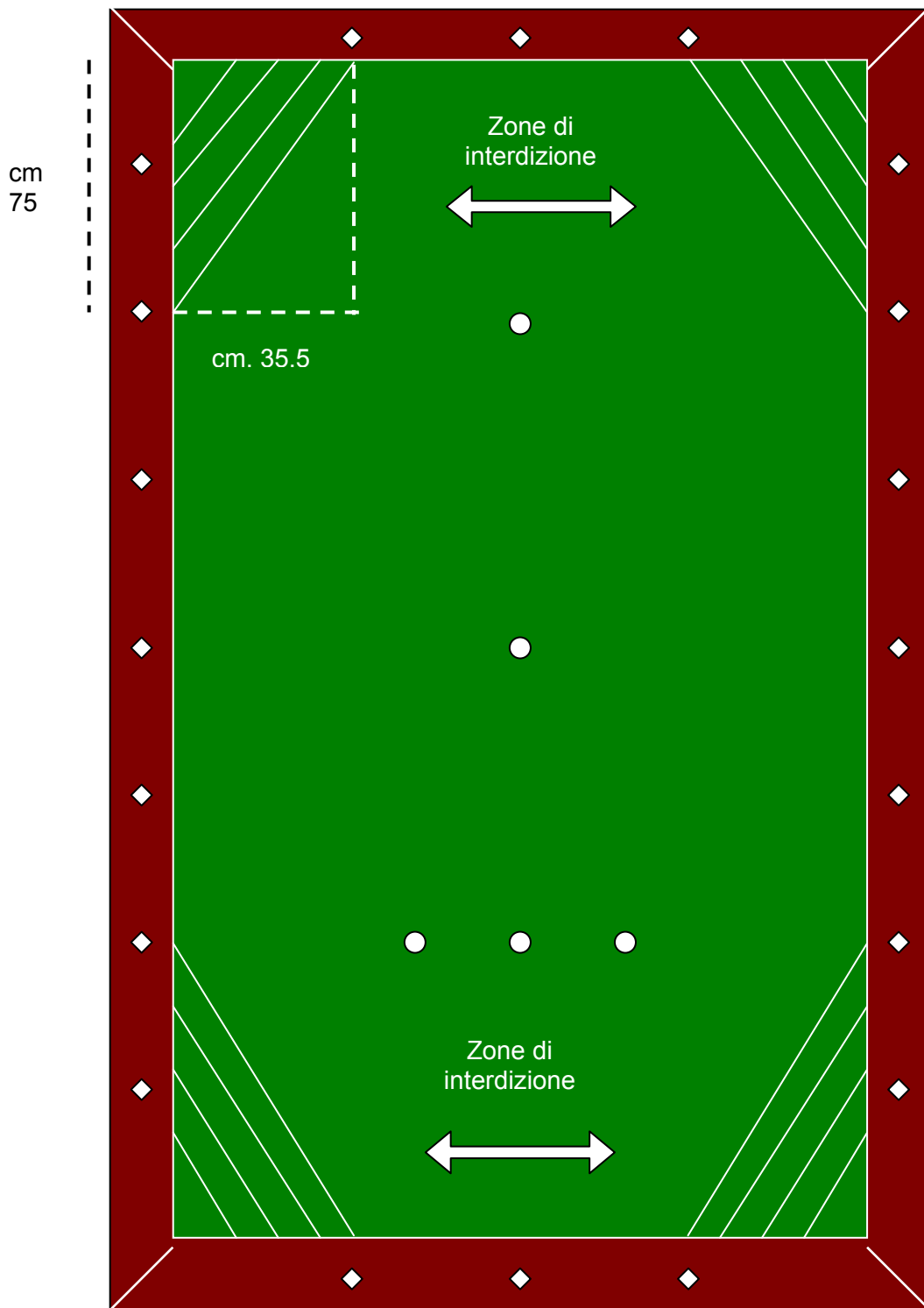


TAVOLA "C"

ZONE DI INTERDIZIONE - Specialità QUADRO 47/2 e 47/1
Delimitazione Zona - lati quadrato: cm 47,333;
lati quadrato aggiuntivo piccolo: cm. 17,8

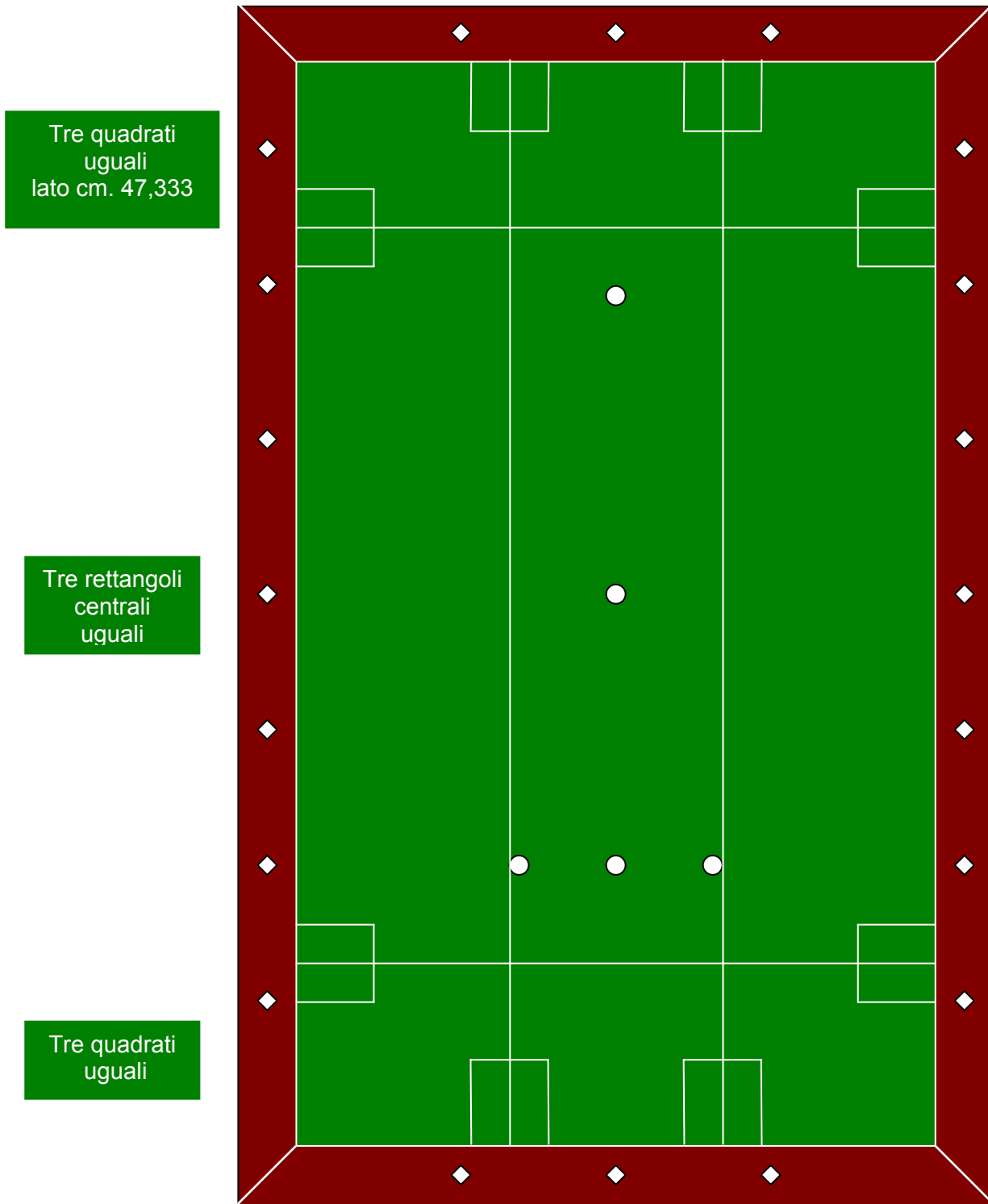


TAVOLA "D"

ZONE DI INTERDIZIONE - Specialità QUADRO 71/2

Delimitazione Zona - lati quadrato: cm 71

lati quadrato addizionale piccolo: cm. 17,8

lati rettangolo: Altezza cm. 142; Base cm. 71

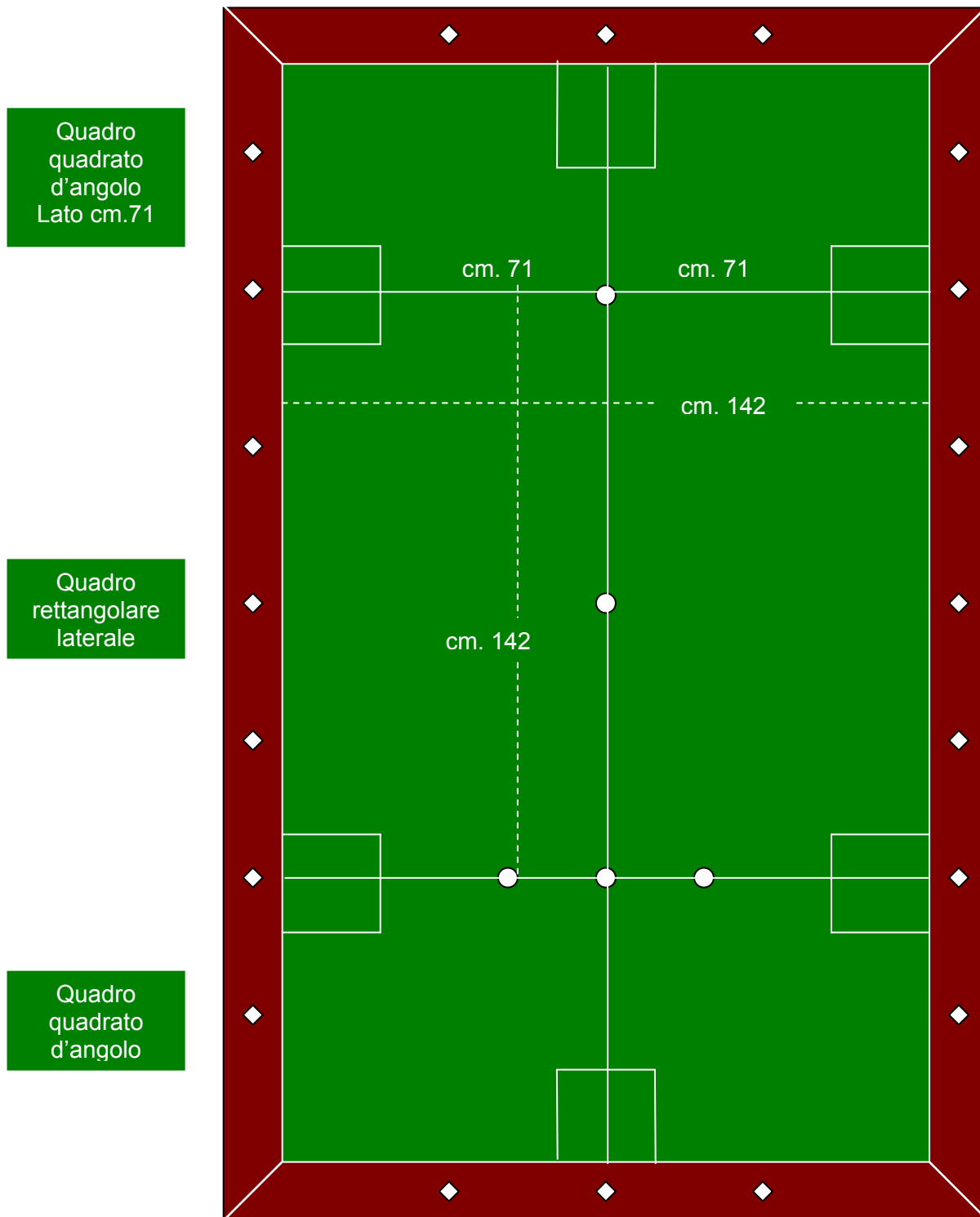
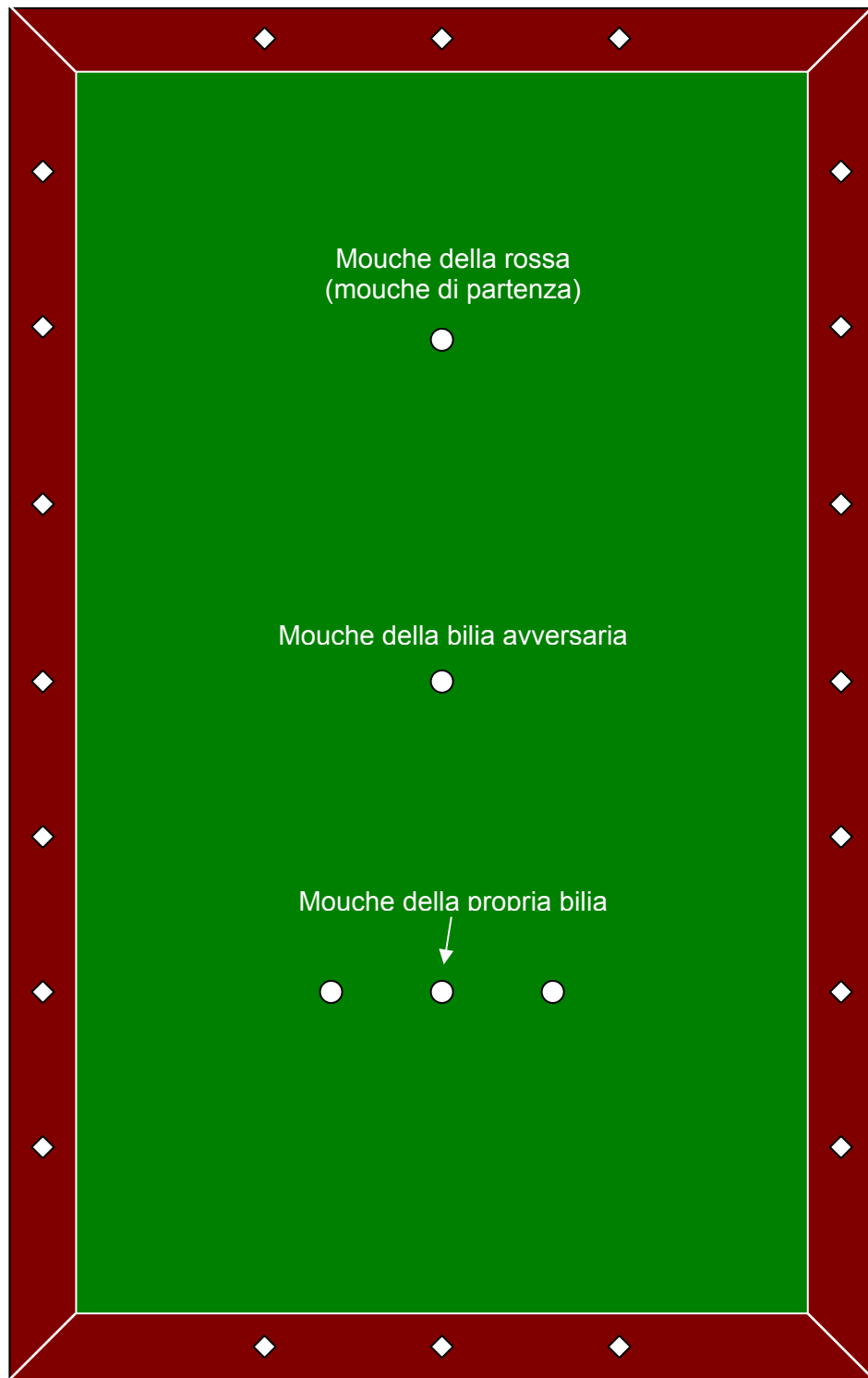


TAVOLA "E"

SPECIALITA' 3 SPONDE **RIPOSIZIONAMENTO BILIE IN CONTATTO E/O SALTATE FUORI DAL BILIARDO**



REGOLE DI ARBITRAGGIO

"CARAMBOLA"

Art. 1 – Direzione Della Partita - Intervento Giocatori

1. La partita viene diretta dall'arbitro. I giocatori possono intervenire solamente quando si tratta di una questione d'applicazione del regolamento. L'arbitro deve prestare attenzione a che nessun intervento ingiustificato si manifesti.
2. Per le questioni di fatto, "carrozza" o falli in genere, la decisione dell'arbitro è definitiva e inappellabile.

Art. 2 - Cambio Arbitro

1. Per le partite la cui durata eccede l'ora di gioco è raccomandabile, a metà della stessa, predisporre il cambio arbitro.
2. L'arbitro può essere sostituito anche su richiesta dell'arbitro stesso previa autorizzazione del Direttore di gara,.
3. Il cambio non può avvenire nel corso di una serie.

Art. 3 - Conteggio dei Punti - Segnalazioni

1. L'arbitro conta i punti ad alta voce.
2. Nelle partite delle specialità aventi le zone d'interdizione ed in rispetto alle linee delimitanti le stesse, segnala ad alta voce la posizione delle bilie (entré - dedans - à cheval).
3. L'arbitro avvisa il giocatore quando le bilie sono in posizione di contatto.
4. Quando l'arbitro deve fare più di una segnalazione, osserverà il seguente ordine:
 - a. il numero delle carambole;
 - b. la posizione delle bilie rispetto alle zone d'interdizione;
 - c. eventuale posizione di contatto delle bilie;
 - d. eventuale segnalazione per fine partita o set.

Art. 4 – Controllo Dei Punti

L'arbitro deve controllare sia il tabellone murale segnapunti sia il foglio partita; solo quest'ultimo, in caso di contestazione, fa fede.

Art. 5 - Rilevazione Di Fallo - Intervento Giocatore

L'arbitro, rilevando il fallo, accorda la mano soltanto quando le bilie sono immobili. Il giocatore in difetto, nei modi dovuti ed una sola volta, può chiederne la ragione; l'arbitro preciserà il fallo commesso riferendosi all'Art. 1 del Regolamento di arbitraggio.

Art. 6 - Pulizia Delle Bilie

1. Per la pulizia delle bilie è fatto assoluto divieto di usare qualsiasi prodotto
2. Ad inizio della partita o del set, l'arbitro pulisce le bilie con un panno asciutto.
3. La pulizia delle bilie, se richiesta nel corso di una serie, o della partita, o del set, avviene esclusivamente a discrezione dell'arbitro.
4. L'arbitro prima di spostare le bilie per pulirle, segnerà scrupolosamente la loro posizione, mediante l'apposito attrezzo.
Alla ripresa del gioco, deve assicurarsi che ad ogni giocatore sia stata riassegnata la propria bilia.

Art. 7 - Bilia Del Giocatore - Avviso Di Fallo

1. Sia ad inizio di ripresa che nel corso di una serie, l'arbitro non può indicare al giocatore la propria bilia, neppure su specifica richiesta.
2. Durante le partite delle specialità Libera e Quadro, in osservanza alla regola per le zone d'interdizione, l'arbitro è tenuto a segnalare la posizione delle bilie anche se ciò ne evidenzia l'appartenenza.
3. All'arbitro è espressamente vietato preavvisare i giocatori in relazione a presumibili falli che gli stessi si trovano sul punto di commettere.

Art. 8 - Reclami

1. Per le questioni di fatto - falli in genere (Art. 1 del regolamento di arbitraggio) - le decisioni dell'arbitro sono definitive e inappellabili.
2. Per questioni riguardanti l'applicazione del Regolamento di gioco, in caso di dubbio ed al momento della decisione arbitrale, il giocatore, può chiedere all'arbitro, nei modi dovuti, di riesaminare il caso. L'arbitro è tenuto ad esaudire la richiesta; può consultare il Direttore di gara e riformulare il proprio parere. Nel caso in cui la decisione lasci insoddisfatto il giocatore, questi, a fine partita, può presentare, per iscritto, reclamo al Direttore di gara.
3. In caso di reclamo scritto presentato da un giocatore, il Direttore di gara è tenuto ad esaminare il caso nello stesso giorno. Qualora dovesse ritenerlo fondato, e nel caso che l'errore rilevato abbia influenzato l'esito della partita, questa verrà fatta ripetere.
4. In caso di reclamo scritto presentato da un giocatore, il Direttore di gara è tenuto a fare rapporto (allegando il reclamo) al Responsabile Regionale della Sezione.

Art. 9 - Segnalazione Fine Partita o del Set

1. Sia per la partita unica che per le varie manches, nelle Specialità: Libera, Quadro e Una sponda, quando il giocatore dovrà realizzare gli ultimi cinque punti, l'arbitro lo avviserà ad ogni punto realizzato, con la seguente segnalazione: "per 5..."; "per 4..."; "per 3..."; "per 2..."; "per 1..."; "buono e partita (o set)".
2. Sia per la partita unica che per i sets della specialità Tre Sponde quando il giocatore dovrà realizzare gli ultimi tre punti, l'arbitro lo avvertirà con la seguente segnalazione: "per 3..."; "per 2..."; "per 1..."; "buono e partita (o set)".
3. Nella partita frazionata e quando il giocatore avrà realizzato l'ultimo punto del set con cui si aggiudicherà l'incontro, l'arbitro dichiarerà "buono e partita".
4. L'arbitro dichiarando buono l'ultimo punto, accrediterà al giocatore la totalità dei punti della partita o del set, anche se successivamente, sul foglio partita, viene rilevato un errore.

Art. 10 - Comportamento Giocatori - Casi di Ammonizione

1. L'arbitro deve controllare che il giocatore assuma un comportamento leale e corretto e si astenga da qualsiasi gesto che possa disturbare l'avversario.
2. Quando la mano passa, il giocatore è tenuto a sedersi sulla sedia a lui riservata. In difetto, l'arbitro lo ammonirà ufficialmente e ad alta voce.
3. Quando un giocatore, eccede continuamente, nel tempo di riflessione prima di effettuare i tiri, l'arbitro lo ammonirà ufficialmente ad alta voce.
4. Se un giocatore batte la mano sul piano o sulle sponde del biliardo l'arbitro lo ammonirà ufficialmente ad alta voce.
5. Se un giocatore lascia vistose impronte di borotalco sul piano o sulle sponde del biliardo, l'arbitro è tenuto ad intervenire invitandolo ad essere più accorto. Al secondo intervento, l'arbitro lo ammonirà ufficialmente ad alta voce.

6. Se un giocatore, nel corso della partita o di una serie, dovesse scomporsi nella divisa di gara (es.: camicia fuori dei pantaloni) l'arbitro è tenuto ad intervenire invitandolo a riassetarsi. Al secondo intervento, l'arbitro lo ammonirà ufficialmente ad alta voce.
7. Le ammonizioni vengono annotate dall'arbitro sul foglio partita e segnalate al Dir. di Gara.
8. Alla terza ammonizione, anche se di diversa natura ed anche se subite in più partite, il giocatore viene escluso dalla competizione ed è passibile di ulteriore sanzione disciplinare.
9. Se un giocatore viene escluso dalla competizione, il Direttore di gara è tenuto a fare rapporto al Responsabile Regionale della Sezione. Qualora, tale rapporto avesse rilevanza disciplinare, dovrà essere inoltrato con le modalità di cui all'art. 64 RGD – NUBIS. Copia della denuncia dovrà pervenire al Responsabile Regionale.

Art. 11 - Casi non previsti

La soluzione di casi non previsti dal presente regolamento che dovessero manifestarsi nel corso di una competizione, viene lasciata alla discrezionalità del Direttore di gara il quale è tenuto ad inoltrare apposita, circostanziata, relazione al Responsabile Regionale della Sezione.

CASISTICA

Verranno qui inseriti tutti i casi, rappresentati da Ufficiali di Gara, Dirigenti o semplici tesserati, che risultassero non completamente definiti o non sufficientemente chiari, una volta che gli stessi siano stati oggetto di interpretazione autentica da parte della Sezione.

--	--

INTEGRAZIONI O VARIANTI

DATA	Integrazione o variante	Estremi approvazione

INDICE

<u>Cap. I - DISPOSIZIONI GENERALI</u>		pag. 1
Art. 1	- Applicazione delle Regole	pag. 1
<u>Cap. II - STRUMENTI DI GIOCO</u>		pag. 1
Art. 2	- Biliardo - sponde - panno.	pag. 1
Art. 3	- Bilie.	pag. 1
Art. 4	- Stecca.	pag. 1
Art. 5	- Mouches e linea di partenza.	pag. 2
<u>Cap. III - REGOLE COMUNI A TUTTE LE SPECIALITA'</u>		pag. 2
Art. 6	- La Partita - Acchito - Inizio.	pag. 2
Art. 7	- Posizione di partenza - Tiro d'inizio.	pag. 2
Art. 8	- La Carambola.	pag. 2
Art. 9	- Interruzione della partita - Abbandono del posto riservato.	pag. 3
Art. 10	- Termine partita - Partita patta - Parità riprese - Termine set - - Set pari - Tie Break.	pag. 3
<u>Cap. IV - I FALLI</u>		
Art. 11	- I falli	pag. 4
<u>Cap. V - LE SPECIALITA'</u>		
Art. 12	- Specialità libera - Definizione del gioco.	pag. 4
Art. 13	- Specialità Quadro 47/2 - Definizione del gioco.	pag. 4
Art. 14	- Specialità Quadro 47/1 - Definizione del gioco.	pag. 5
Art. 15	- Specialità Quadro 71/2 - Definizione del gioco.	pag. 5
Art. 16	- Specialità una sponda - Definizione del gioco.	pag. 5
Art. 17	- Specialità 3 sponde - Definizione del gioco.	pag. 5
Art. 18	- Specialità artistica - Definizione del gioco.	pag. 5
Art. 19	- Zone di interdizione.	pag. 5
Art. 20	- Bilie in contatto.	pag. 5
Art. 21	- Bilie saltate fuori del biliardo.	pag. 5
<u>TAVOLE</u>		
-	Tavola "A"	pag. 6
-	Tavola "B"	pag. 7
-	Tavola "C"	pag. 8
-	Tavola "D"	pag. 9
-	Tavola "E"	pag. 10
<u>REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO</u>		
Art. 1	- Direzione della partita - Intervento giocatori.	pag. 11
Art. 2	- Cambio arbitro.	pag. 11
Art. 3	- Conteggio dei punti - Segnalazioni.	pag. 11
Art. 4	- Controllo dei punti.	pag. 11
Art. 5	- Rilevazione di fallo - Intervento giocatore.	pag. 11
Art. 6	- Pulizia delle bilie.	pag. 11
Art. 7	- Bilia del giocatore - Avviso di fallo.	pag. 11

Art. 8	- Reclami.	pag. 12
Art. 9	- Segnalazione fine partita o set.	pag. 12
Art. 10	- Comportamento giocatori - Casi di Ammonizione.	pag. 12
Art. 11	- Casi non previsti	pag. 13
	<u>CASISTICA</u>	pag. 13
	<u>INTEGRAZIONI O VARIANTI</u>	pag. 14
	<u>INDICE</u>	pag. 15

Stralcio Regolamento di Giustizia e Disciplina FIBIS

CAPO II - ORGANI AUSILIARI

Art. 64 – PROVVEDIMENTI DEGLI UFFICIALI DI GARA.

Il Direttore di Gara, anche su segnalazione di Arbitri, Dirigenti o tesserati, nell'ambito dei poteri di sua spettanza e con efficacia limitata alla manifestazione da lui diretta, può adottare i seguenti provvedimenti:

1. ammonizione;
2. esclusione dalla gara;
3. espulsione dalla manifestazione (**anche a carico di atleta che abbia concluso i propri incontri**);
4. inibizione a svolgere le funzioni di capitano in un incontro a squadre;
5. perdita di uno o più partite di un incontro a squadre.

I fatti addebitati devono essere, possibilmente, prima contestati verbalmente all'interessato.

I provvedimenti del Direttore di Gara non sono appellabili.

Il Direttore di Gara ha l'obbligo di redigere il rapporto sui provvedimenti adottati e sui fatti che li hanno determinati, nonchè sui fatti, comunque a lui noti, commessi in violazione delle norme FIBIS.

Art. 65 - ALTRE DECISIONI DEL DIRETTORE DI GARA.

Il Direttore di Gara adotta tutte le decisioni e i provvedimenti necessari per la conduzione di una manifestazione di biliardo e, in particolare:

1. decisioni sull'applicazione dei Regolamenti tecnici;
2. decisioni in materia organizzativa, economica e morale.