



## Campionati Italiani Biliardo Sportivo Regolamento

### 1. PARTECIPAZIONE

La partecipazione è riservata alle società affiliate ed agli atleti sordi tesserati, in regola con le D.O.A. FSSI e con gli altri regolamenti federali.

Possono partecipare tutti gli atleti, in regola con il tesseramento per la società iscritta al Campionato di Biliardo Sportivo, che hanno anagraficamente compiuto il 14° anno di età.

Gli atleti che possono partecipare devono avere:

- Tesseramento Nazionale
- Tesseramento Nazionale Junior
- Tesseramento Nazionale Stranieri Formazione Italiana (solo nelle specialità a Squadra).
- Tesseramento Nazionale “Status di Rifugiato” / “Protezione Sussidiaria” / “Asilo Politico” (solo nelle specialità a Squadra).
- Tesseramento Nazionale “comunitari residenti” (solo nelle specialità a Squadra).
- Tesseramento Nazionale “comunitari residenti Junior” (solo nelle specialità a Squadra).
- Tesseramento Nazionale “comunitari non residenti” (solo nelle specialità a Squadra).
- Tesseramento Nazionale “comunitari non residenti Junior” (solo nelle specialità a Squadra).
- Tesseramento Nazionale “extracomunitari residenti” (solo nelle specialità a Squadra).

In riferimento alle specialità “Squadra” vi è l’obbligo di schierare in ogni squadra iscritta al Campionato un numero di Atleti di cittadinanza italiana non inferiore al 50% del numero di atleti previsti in gara.

Per le procedure per il tesseramento degli atleti, vedere le D.O.A.

### 2. ISCRIZIONE AI CAMPIONATI NAZIONALI

Le società interessate dovranno iscriversi nei termini stabiliti per ciascuna disciplina provvedendo direttamente dall’apposita sezione del Sistema Tesseramento Online.

La partecipazione degli atleti alle attività sportive, comporterà una tassa di iscrizione per ciascuna Società e per ciascuna attività che la Società intende praticare. L’importo di ogni specialità è specificato nel sistema Tesseramento Online FSSI (Sezione Iscrizione gare). Le iscrizioni dovranno pervenire via mail alla Società Organizzatrice, e al Direttore Tecnico di disciplina secondo le scadenze stabilite nel programma del Campionato.

### 3. DIVIETI

È severamente vietato l’uso di protesi acustiche di qualsiasi tipo durante le gare.

In caso di accertamento dell’uso delle protesi acustiche, oltre all’esclusione immediata dalla gara, l’atleta verrà squalificato e la Società punita con una sanzione amministrativa come stabilito dalle Tasse Nazionali.



## 4. ASSISTENZA TECNICA IN GARA

- Arbitro FIBiS e/o altri enti sportivi riconosciuti dal CIP o dal CONI;
- Giuria Arbitrale (Direttore Tecnico, Direttore di gara).

Il sorteggio per gli abbinamenti degli incontri verrà effettuato dal direttore di gara FIBiS, almeno una settimana prima della gara. In caso di assenza di impossibilità, detto sorteggio sarà effettuato prima della gara dal Coordinatore Tecnico FSSI coadiuvato, se presente dal Giudice di Gara FIBiS.

## 5. ASSISTENZA MEDICA

È fatto obbligo per la società ospitante durante il Campionato Italiano della presenza sul campo di gara di Defibrillatore con Personale Abilitato BLS/D o del Medico o dell'Autoambulanza, la quale dovrà essere obbligatoriamente presente nel caso in cui *l'Ospedale di zona* risulta ubicato ad una distanza superiore ai 10 Km dall'Impianto di svolgimento della gara. In caso di assenza all'ora stabilita di inizio gara dell'Assistenza Sanitaria di cui sopra (Personale Abilitato BLS/D e/o Medico e/o Ambulanza), *l'Arbitro designato dovrà obbligatoriamente segnalare sul referto di gara la mancanza dell'Assistenza Sanitaria.*

*La mancanza dell'Assistenza Sanitaria comporterà per la società ospitante / organizzatrice una sanzione amministrativa (vedi Tasse Nazionali).*

## 6. PREMI

Saranno premiati con le medaglie FSSI i primi tre classificati di ogni disciplina.

## 7. RECLAMI

Trattandosi di manifestazione a rapido svolgimento, al fine di assicurare il regolare andamento della competizione sono fissate le seguenti modalità:

- le decisioni del Giudice Unico inerenti i risultati delle gare sono inappellabili;
- gli eventuali Reclami al Giudice Unico dovranno essere preannunciati per iscritto, in duplice copia, al Giudice della gara, entro 30 minuti dal termine della gara stessa;
- il Giudice designato provvederà a consegnare direttamente copia del preannuncio di Reclamo alla Società controparte;
- il reclamo con le relative motivazioni dovrà essere inoltrato a mezzo PEC al Giudice Sportivo ([organigiustizia@pec.fssi.it](mailto:organigiustizia@pec.fssi.it)). Le Società interessate di quest'ultime gare avranno la facoltà di prendere visione del reclamo presentato e le eventuali controdeduzioni dovranno essere proposte al medesimo Ufficio del Giudice Sportivo secondo le medesime modalità;
- La Tassa di reclamo al Giudice Sportivo è fissata in € 200,00, mentre l'eventuale ricorso avanti alla Commissione Federale d'Appello della FSSI, viene fissato in € 500,00; le Tasse di reclamo devono essere regolate prima dell'inizio del procedimento.
- i risultati delle gare ed i provvedimenti disciplinari irrogati dagli Organi di Giustizia, saranno pubblicati con Comunicato Ufficiale della FSSI;
- ai provvedimenti disciplinari, quando consentito dalle norme, è possibile proporre Appello alla Commissione Federale di Appello.



## 8. CONTROLLI ANTIDOPING

Sono possibili controlli Antidoping a sorpresa da parte della NADO Italia secondo quanto previsto dalle leggi e dai Regolamenti vigenti. È compito della società organizzatrice predisporre quanto necessario (Sala Antidoping con annessi servizi igienici, bibite etc..) allo svolgimento degli eventuali controlli.

## 9. RICHIAMI REGOLAMENTARI

Per tutto quanto non previsto dal presente Regolamento, si fa espresso richiamo allo Statuto, alle D.O.A. FSSI, ai Regolamenti FSSI e per quanto non contemplato al Regolamento Tecnico della FIBiS.

# Regolamento Tecnico

## PARTITE “DELL’ACQUA” o di “RECUPERO”

- Le partite denominate "dell'acqua" o di “recupero”, e cioè quelle partite di spareggio che si rendono necessarie nel caso in cui ci siano più iscritti di quelli preventivati, saranno gestite così per tutte le Attività
- 1) Nel caso in cui gli iscritti eccedenti siano PIU’ della metà dei previsti (es. 193 al posto di 128) la gara diventa del doppio dei partecipanti (nel caso di 128 diventa da 256). Per cui chi trova la "X" va al turno successivo guadagnando i punti senza giocare.
- 2) Nel caso in cui gli iscritti eccedenti siano MENO della metà dei previsti (es. 144 al posto di 128) i vincitori delle partite in più prenderanno un "Bonus" del valore del PESO di quella gara. (es. in una territoriale libera di seconda categoria: 0,5).

## Caratteristiche di Gioco

Selezioni a “batterie” da 8 Atleti con eventuale tabellone finale ad eliminazione diretta;

## PARTITA SECCA

- “Italiana” ai 130 punti
- “tutti doppi” ai 800 punti

## DUE SU TRE

- “Italiana” ai 80 punti
- “tutti doppi” ai 400 punti

Si potrà quindi prevedere anche la specialità “tutti doppi” con un massimo di due prove delle cinque complessive.

- Gli abbinamenti degli incontri saranno effettuati sulla base della classifica secondo il seguente criterio:  
— il primo con l'ultimo, il secondo col penultimo, etc..
- Attribuisce punteggio valido solo per la classifica generale, ma non per la classifica delle selezioni che risulterà quindi definitiva una volta disputate le cinque prove.



## ATTIVITA' SPORTIVA LIBERA

### Caratteristiche di Gioco

#### • Libera Nazionale:

- Batterie di qualificazione da 8 Atleti con successivo tabellone finale ad eliminazione diretta (non sono ammessi i “gironi all'italiana”).
- Non può essere applicato l'istituto dell'handicap negativo.
- Può essere riservata a una o più Categorie (1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup> e 3<sup>^</sup> Cat.), oppure essere Open, e quindi
- aperta a tutte le categorie di “Vertice” (e non ad una sola di esse).
- Non è possibile organizzare formule di gioco a batterie per categoria separate.

#### Libera Territoriale:

- Batterie di qualificazione da 8 Atleti con successivo tabellone finale ad eliminazione diretta (non sono ammessi i “gironi all'italiana”).
- Si può applicare l'istituto dell'handicap negativo.
- Può essere riservata a una o più Categorie (1<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup> e 3<sup>^</sup> Cat.), oppure essere Open, e quindi aperta a tutte le categorie di “Vertice” (ANCHE ad una sola di esse).
- Si possono prevedere batterie di qualificazione a Categorie separate con girone finale “unificato”, nel quale si potrà o meno applicare l'istituto dell'handicap negativo a discrezione degli organizzatori previo nullaosta della Federazione.

## CAMPIONATI A SQUADRE

Ogni Squadra sarà composta da un minimo di 7 atleti ad un massimo di 12 Atleti e ad ogni giornata di gioco sarà indispensabile la presenza minima di 5 Atleti.

## FORMULA DI GIOCO

### *Prospetto Partite di Gara*

UN INCONTRO = 5 PARTITE

n°1 Partita singolo a tutti doppi ai punti 600

n°1 Partita singolo all'italiana ai p.ti 120

n°1 Partita singolo goriziana ai p.ti 500

n°1 Partita doppio a scelta d'acchito (Italiana punti 130 – Goriziana punti 500 - tutti doppi ai p.ti 800)

n°1 Partita staffetta all'italiana ai p.ti 250 (5 gioc.\*50 p.ti)

### *Gli incontri di Staffetta si svolgono nel seguente ordine:*

1° frazionista punti 50 parziale 50 punti

2° frazionista punti 50 parziale 100 punti

3° frazionista punti 50 parziale 150 punti

4° frazionista punti 50 parziale 200 punti

5° frazionista punti 50 finale 250 punti

Ogni incontro vinto compresa la “Staffetta” attribuisce 1 Punto in classifica.



## ORGANIZZATIVE

- Ogni incontro si disputerà su minimo 2 biliardi.
- Tutti gli incontri si dovranno disputare nella stessa giornata di gioco.
- Tutti i componenti di ogni squadra dovranno presentarsi con stesso gilet e stesso colore della camicia. Pantaloni e scarpe dovranno essere conformi alle prescrizioni contenute nel presente.
- Fermi eventuali ulteriori provvedimenti di competenza degli Organi di Giustizia federale, la mancata presentazione di una squadra, il suo abbandono del campo e/o la sua composizione irregolare della stessa comporteranno la sua sconfitta a tavolino per 5 a 0, oltreché l'applicazione di una sanzione.
- Se recidiva è prevista la squalifica dal Campionato e tutti gli incontri disputati o da disputare, saranno considerati vinti dalle squadre avversarie.
- Nel caso invece in cui la formazione si presentasse in sede di gara con meno di 5 Atleti, verranno considerati persi tutti gli incontri in cui non potranno essere impiegati, ivi compresa la staffetta (Es. Squadra con 4 atleti: 2 incontri persi, uno della prima fase e la staffetta).

## ATLETI – NORME COMPORTAMENTALI

Tutti gli Atleti devono osservare le seguenti prescrizioni:

- Presentarsi con abbigliamento ed attrezzatura di gioco conforme alle prescrizioni regolamentari.
- L'abbigliamento deve essere comunque pulito e decoroso: se un capo di vestiario risultasse trasandato e non presentabile, anche se apparentemente conforme a quello indicato dal Regolamento.
- Salvo che per comprovate ragioni mediche o religiose, è vietato in ogni caso giocare con copricapi, occhiali appoggiati sulla testa, sciarpe, collane che ricadano sopra la divisa di gioco, e comunque con ogni altro accessorio palesemente ridicolo o eccessivamente appariscente.
- È assolutamente vietato fumare durante gli incontri. Il divieto deve intendersi esteso anche all'utilizzo di sigarette elettroniche o di dispositivi simili in genere.
- Rispettare l'orario di gioco. La mancata presenza nell'orario prescritto causa la sconfitta a tavolino.
- L'orario ufficiale è quello dato dall'orologio del Direttore di Gara. Agire correttamente nei confronti degli avversari, evitando di disturbarli con gesti o con commenti relativi alle fasi di gioco, accettando sportivamente eventuali eventi di gioco sfavorevoli.
- Coadiuvare l'Arbitro che dirige l'incontro aiutandolo a correggere una eventuale, errata decisione, soprattutto se presa a proprio favore.
- Accettare quanto deciso dall'Arbitro. In ogni caso, richiedere l'eventuale intervento del Direttore di gara, in caso di presunto errore arbitrale, in maniera civile ed educata.
- Durante le fasi di gioco l'Atleta non può consultare appunti, documenti e scritti in genere né può ricevere consigli ed istruzioni in nessuna forma (visibile) da accompagnatori, allenatori o spettatori.
- Evitare commenti con il pubblico, rispettare Ufficiali di gara e Dirigenti, dimostrare autocontrollo in ogni frangente, allo scopo di adeguarsi agli intendimenti Federali, e cioè che il biliardo non è soltanto una pratica sportiva densa di valori tecnici e coinvolgimento psicofisico, ma anche e soprattutto un importante momento di aggregazione sociale nel rispetto di quelli che sono i grandi valori dello Sport.



## **Divisa degli Atleti:**

Nelle gare a Coppie o a Squadre ogni Atleta è tenuto ad indossare la divisa ufficiale della Società Sportiva d'appartenenza.

Nei campionati a squadre la divisa è uguale per tutti i componenti di ogni squadra con gilet, camicia, pantaloni e calze dello stesso colore.

In tali manifestazioni potrà essere anche utilizzata polo, a manica lunga o corta, sempre che sia uguale per tutti i componenti.

## **Divisa Invernale** (consentita tutto l'anno)

Capo / Tipo / Colori

Gilet Stoffa - Classico Personalizzato - in armonia col resto

Camicia Classico - Tinta unita / Righe bicolori a quadri

Pantaloni Classico - Neri – Grigio scuro – Blu

Cintura Pelle Scura - in tinta unita Marrone

Bretelle Classico - Tinta unita Bretelle senza gilet

Calze Lana o cotone Nere – Grigio – Blu (Lunghe/corte)

Scarpe Pelle: classiche/sport Tinta Unità: Nere – Grigio scuro

*Approvato dal Consiglio Federale il 28 settembre 2023*