

CAMPIONATO SERIE A

COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE

Le squadre partecipanti possono schierare giocatori di 1[^]S (Master), 1[^] Cat. e 2[^] Cat. che si incontreranno secondo la seguente formula di gioco. E' obbligatorio schierare almeno un giocatore di 1[^] Cat..

Attenzione: nel caso non sia presente una 1[^] Cat., uno dei giocatori di 2[^] Cat. non riceverà vantaggio ma giocherà alla pari di una 1[^] Cat.).

TIPO DI PARTITA E RELATIVO PUNTEGGIO

Singolo Italiana	(A)	a	90 punti	(2 punti in classifica)
Coppia Italiana	(BC)	a	90 punti	(2 punti in classifica)
Bonus somma punteggio		Italiana		(1 punto in classifica)
Singolo Goriziana	(B)	a	360 punti	(2 punti in classifica)
Coppia Goriziana	(AC)	a	360 punti	(2 punti in classifica)
Bonus somma punteggio		Goriziana		(1 punto in classifica)
Singolo Filotto 60	(C)	a	540 punti	(2 punti in classifica)
Coppia Filotto 60	(AB)	a	540 punti	(2 punti in classifica)
Bonus somma punteggio		Filotto 60		(1 punto in classifica)

Pertanto il risultato finale della gara potrà essere: 15-0, 13-2, 12-3, 11-4, 10-5, 9-6, 8-7.

Nota: Per il bonus somma punteggio viene conteggiato, per il vincitore dell'incontro 90 punti all'Italiana, 360 punti a Goriziana e 540 punti a Filotto 60, qualsiasi sia il punteggio raggiunto.

In caso di parità di punteggio si aggiudica il bonus la squadra che ha vinto la partita di doppio.

ORARIO DELLA GARA

La squadra di casa deve mettere a disposizione il biliardo alla squadra ospite almeno alle ore 20:45, il biliardo può essere provato fino e non oltre le ore 21:00, **non è consentito provare tra una frazione e l'altra.** L'inizio gara è previsto per le ore 21:00 con una tolleranza di 20', trascorsi i quali (21:21) sarà data persa la 1[^] frazione alla squadra non presente. Un ulteriore ritardo di 20' (21:41) comporterà la perdita della 2[^] frazione. Trascorsa la 1[^] ora (22:01) **la squadra non presentatasi verrà sanzionata con 3 punti di penalizzazione e con un ammenda di € 20,00, inoltre la partita dovrà essere recuperata obbligatoriamente entro il turno successivo.** Le società dovranno trascrivere sul rapporto di gara l'orario di inizio della partita.

TENUTA DI GARA

Ogni giocatore deve indossare la tenuta di gara consistente in: Polo classica o camicia in tinta unita e/o gilet , pantaloni classici neri, grigio scuro, blu scuro, cintura in pelle, calze nere, grigio scuro, blu scuro, scarpe nere, grigio scuro, blu scuro. Tutti i componenti della squadra devono avere lo stesso abbigliamento.

L'inosservanza di questa norma sarà valutata dalla Commissione Disciplinare che, se necessario, prenderà gli opportuni provvedimenti sanzione e/o punteggio e/o squalifica.

Attenzione: i capitani delle squadre hanno l'obbligo di annotare la tenuta non conforme della squadra avversaria su referto di gara, all'inizio della partita, l'omissione di tale annotazione comporterà, in caso di controllo, la stessa sanzione del paragrafo precedente.

PUNTEGGIO PARTITE

Serie A :	5 birilli	partita a	90 punti
	Goriziana	partita a	360 punti
	Filotto 60	partita a	540 punti

Handicap fra categorie 8% (12% fra 1[^]S e 2[^]) (4% fra 1[^]S e 1[^])

- **5 birilli :**
 - 7 punti (fra 1[^] e 2[^])
 - 12 punti (fra 1[^]S e 2[^])
 - 4 punti (fra 1[^]S e 1[^])

- **Goriziana :**
 - 30 punti (fra 1[^] e 2[^])
 - 44 punti (fra 1[^]S e 2[^])
 - 14 punti (fra 1[^]S e 1[^])

- **Filotto 60 :**
 - 44 punti (fra 1[^] e 2[^])
 - 68 punti (fra 1[^]S e 2[^])
 - 24 punti (fra 1[^]S e 1[^])

Nelle partite di doppio, quando due giocatori di categoria superiore incontrano due giocatori di categoria inferiore l'handicap è da considerarsi 12%, cioè lo stesso che si adotta fra 1[^]S e 2[^].

<p><u>UNA TABELLA CON LA SPECIFICA DEI VANTAGGI VERRA' CONSEGNA TA AD OGNI SQUADRA PER ESSERE AFFISSA IN SALA.</u></p>

L'handicap deve essere calcolato come aumento di punti da fare per il giocatore di categoria superiore, per esempio in una partita a 5 birilli fra un giocatore di 1[^] Cat. ed un giocatore di 2[^] Cat. verranno dati 7 punti di svantaggio al giocatore di 1[^] Cat. e non di vantaggio al giocatore di 2[^] Cat. (-7/0 e non 0/7)

FORMAZIONE DELLA CLASSIFICA

La formazione della classifica è stabilita a punti. Qualora al termine di una qualsiasi fase o manifestazione, due o più squadre abbiano conseguito il medesimo punteggio in graduatoria per determinare la migliore squadra classificata sarà tenuto conto dei seguenti criteri:

- a) in caso di due squadre a pari punti si terrà conto della somma delle partite vinte negli incontri diretti, dopo, persistendo ancora lo stato di pareggio si procederà a spareggio in campo neutro.
- b) in caso di più di due squadre a pari punti verrà stilata una classifica avulsa (classifica determinata dagli incontri diretti fra le squadre interessate), dopo, persistendo ancora lo stato di pareggio si procederà a spareggio in campo neutro.
- c) In caso di parità in gare andata e ritorno o in partite in gara unica (non contano i singoli), si proseguirà con la disputa di tre singoli all'italiana a **60 punti**. I giocatori dovranno incontrarsi con lo stesso ordine in cui hanno iniziato la gara. Un giocatore sostituito non può rientrare in gioco.

REFERTO DI GARA

I capitani delle rispettive squadre compileranno la formazione dei giocatori A, B e C in busta chiusa e, soltanto dopo, il referto gara verrà compilato dal capitano della squadra ospitante.

Il verbale di gara deve essere compilato sempre ed in ogni sua parte (data, nomi delle squadre, numero della gara, tipo di campionato, eventuale girone, formazioni, punteggio degli incontri, risultato finale ed eventuali sostituzioni) dal capitano della squadra ospitante che si assume la responsabilità per ogni omissione.

All'inizio della gara il verbale deve essere completo dei nomi dei giocatori delle rispettive squadre con relativa categoria di appartenenza ed almeno le ultime quattro cifre del numero di tessera (comprese le eventuali riserve) e non può essere più modificato. Il referto, in originale od in fax, deve pervenire alla Lega entro le ore 12.00 del giorno successivo a quello della gara.

Il referto originale deve pervenire alla Lega biliardo Empoli – Val d'Elsa per il successivo inoltro alla Lega Biliardo Pistoia che si occuperà delle classifiche. Per la trasmissione via e-mail indirizzare a biliardo.stecca.empolivaldelsa@uisp.it, per fax il numero da usare è **0571-711469**. La mancanza di invio del referto sarà valutato dalla Commissione Disciplinare che prenderà gli opportuni provvedimenti.

ATTENZIONE

L'invio del fax non esonera i capitani delle squadre dal consegnare gli originali alla sede UISP Empoli – Val d'Elsa o a un membro del comitato, entro 2 settimane dalla disputa della gara.

DISPUTA DELLA GARA

La sequenza degli incontri avviene secondo lo schema **A B C** predefinito sul referto di gara. Sarà cura del Capitano ospitante annotarvi il punteggio parziale ed il risultato finale.

Le riserve possono sostituire un titolare in qualsiasi fase della gara, anche a partita iniziata. Il titolare sostituito non potrà disputare le successive frazioni. La sostituzione deve essere annotata dal Capitano ospitante nell'apposito spazio (indicando il numero della partita dove entra) sul referto di gara. Se la sostituzione avviene durante il corso di una frazione deve essere annotato il punteggio del momento.

ATTENZIONE

A partita iniziata un giocatore di categoria superiore non può sostituirne uno di categoria inferiore, mentre è possibile il contrario e naturalmente è possibile anche fra pari categorie.

Nel doppio ogni coppia decide autonomamente il giocatore che parte per primo.

Non è consentito al momento del tiro appoggiare la stecca sul panno per individuare la traiettoria ottimale ma è consentito, **per pochi secondi**, tenere la stecca parallela sollevata sul biliardo. Non è ammesso fare segni di alcun genere sulle sponde del biliardo.

Durante la partita il giocatore che attende il suo turno non deve sostare davanti a chi sta effettuando il tiro e nemmeno di fianco nelle immediate vicinanze. E' vivamente consigliato posizionarsi alle spalle dell'avversario il più lontano possibile.

Il tiro deve essere effettuato entro **40 SECONDI** dal momento che si sono fermate le bilie del tiro precedente, l'arbitro deve sollecitare il giocatore che si attarda troppo.

RESPONSABILITÀ

Il Capitano è il responsabile disciplinare della squadra e deve adoperarsi affinché i propri compagni operino correttamente durante lo svolgimento della gara, anche per eventi esterni ad essa (diverbi col pubblico).

Il Capitano ha il dovere di presentare ad ogni gara le tessere, vidimate e plastificate, della squadra qualora ne fosse fatta richiesta dal Capitano avversario o dall'Arbitro designato dalla Lega, convalidate da un documento di identità.

COMUNICAZIONE RISULTATO

Il Capitano della squadra ospitante deve comunicare, tramite fax al numero **0571-711469** entro le ore 12.00 del sabato successivo, il risultato finale della gara alla Lega o, preferibilmente, tramite e-mail all'indirizzo biliardo.stecca.empolivaldelsa@uisp.it

CONTROLLI

Tutti i commissari di gara, quando non hanno impegni di gioco sono incaricati di effettuare controlli a sorpresa nelle sale dove si stanno effettuando gli incontri di

campionato per verificare la regolarità delle gare. Le eventuali irregolarità saranno annotate dalle stesse sul referto di gara e sottoposte al giudizio dalla Commissione Disciplinare.

AMMENDE

Tutte le sanzioni previste sono da considerarsi in deroga al regolamento disciplinare generale.

Ogni inadempienza non prevista da quanto sopra sarà punita con l'applicazione di una sanzione amministrativa e/o disciplinare che la Commissione Disciplinare riterrà opportuno infliggere.

REGOLAMENTO

Per tutte le norme di regolamento viene adottato il regolamento nazionale FIBIS-CONI che potrete trovare nella sezione [“Normative e regolamenti”](#)

SVOLGIMENTO CAMPIONATI

Campionato serie A

Il Campionato prevede una **prima fase** dove le società , si incontreranno tra loro con gare di andata e ritorno. Le società potranno tesserare giocatori di 1[^] Cat., 1[^]S (Master) e 2[^] Cat. in numero illimitato, ma per ogni gara dovrà essere utilizzata almeno una 1[^] Cat. o 1[^]S (Master). Ai giocatori di 1[^] Cat. o 1[^]S (Master) che incontreranno altri di categoria inferiore sarà attribuito un handicap (sia nel singolo che nel doppio). **Il valore di detto handicap è stabilito nel relativo paragrafo.**

ATTENZIONE: a partita iniziata un giocatore di categoria superiore non può sostituirne uno di categoria inferiore, mentre è possibile il contrario e naturalmente è possibile anche fra pari categorie.

Seconda fase

Lo svolgimento della seconda fase verrà comunicato nel corso del campionato.

Coppa UISP serie A

Lo svolgimento della coppa UISP verrà comunicato nel corso del campionato.

La squadra vincitrice della Coppa UISP si aggiudica, oltre la coppa, l'iscrizione al campionato per l'anno prossimo.

IN CASO UNA SQUADRA RIFIUTI DI GIOCARE LA COPPA UISP (come successo in passato) SUBIRA' LA SQUALIFICA DEL SUO CAPITANO PER UN ANNO.