

U.I.S.P. – LEGA PROVINCIALE BILIARDO

Comitato di Ferrara – Settore Boccette

Via Verga n. 4 – 44100 Ferrara

Internt: www.uispfe.it

Tel. 0532 907611 (centralino)

907601 (fax)

907617 (Lega Boccette al sabato dalle 14 alle 17 da ott. a marzo)

Regolamento Tecnico Attività 2014 - 2015 Boccette

MODI E TEMPI DI PARTECIPAZIONE AI CAMPIONATI U.I.S.P.

I

La Lega Biliardo UISP – settore boccette – organizza 4 livelli di campionati a squadre c.s.:

- Serie A1 (ex Master) -Serie A/2 – Serie B – Serie 5 Giocatori – “over 60” -

I gironi saranno formati secondo il numero delle squadre iscritte, tenendo conto sia delle zone geografiche (il più possibile), *ma soprattutto tenendo conto del valore tecnico delle formazioni*; ciò per non creare disagi alle squadre ed ai rispettivi giocatori, i quali si faranno rappresentare dal loro capitano o dal vice, che dovrà tenere costante contatto con la Lega. Tali campionati si svolgeranno con formula all’italiana, possibilmente con gironi su base 12.

La giornata ufficiale del campionato è il venerdì; in alternativa e solo in casi particolari (come ad es. 3 squadre che giocano su 2 o 3 biliardi), l’alternativa sarà obbligatoriamente il mercoledì (il martedì se il locale ospitante ha la chiusura settimanale); ciò stabilito, in quanto il giovedì è notoriamente serata dedicata alle finali di molte gare, per cui bisogna lasciare libera scelta di partecipaz. alle gare

II

Ai suddetti campionati possono partecipare tutte le squadre in regola con le modalità da seguire, facendo cioè domanda scritta (con moduli forniti dalla Lega stessa dove sarà riportato il recapito telefonico del responsabile) *entro sabato 15/09/2012*

III

CRONOLOGIA DELLE OPERAZIONI DA EFFETTUARE PER LA PARTECIPAZIONE

Iscrizione – Affiliazione – Tesseramento

Tutte le squadre devono *versare con bollettino postale entro il 30/09/09* la somma indicata nel prospetto sotto riportato quale quota iscrizione campionato + affiliazione.

QUOTA ISCRIZIONE CAMPIONATO

Le quote di iscrizione sono le seguenti::

- iscrizione Campionato di Serie <i>A/1 (EX Master)</i> :	€.	200,00
- " " " <i>A/2</i> :	€.	170,00
- " " " <i>B</i> :	€.	140,00
- " " " <i>5 Giocatori</i> :	€.	100,00
- " " " <i>"over 60"</i> :	€.	100,00

IV

AFFILIAZIONE

La quota di affiliazione è di **66,00 €.**, e **110 DALL'ISCRIZIONE DEL 20° GIOCATORE IN POI** in linea cioè con l'adesione ordinaria promozionale dell'Uisp Regionale, di cui ne usufruisce tutto il settore biliardo, con la possibilità di giocare nelle competizioni in tutti i locali affiliatisi

All'atto dell'affiliazione si devono presentare gli elenchi dei giocatori da tesserare, questo entro il **15/09/2012**

.Successivamente possono essere tesserati altri giocatori (modalità in altro capitolo); l'età minima richiesta è di 16 anni; è ammesso il tesseramento individuale per partecipare alle gare.

I versamenti di quanto descritto andranno fatti su appositi bollettini postali forniti dalla Lega (anche durante la prima assemblea di venerdì 14 settembre presso l'Arco di Cona: conto corrente postale n. 14744445 intestato a UISP COMITATO PROV/LE DI FERRARA – VIA Verga 4 - Fe.

V

TESSERAMENTO

Questo dovrà essere effettuato unitamente alla conferma dell'affiliazione prima dell'inizio del Campionato; il costo totale della tessera biliardo atleta è di € 21,00 – tessera dirigente € 32,00 (*maggior massimale di assicurazione*) : comprende :

- tessera UISP, che serve per usufruire dei locali nelle serate di gioco : €. 11,00
- *quota per il mantenimento dell'attività dei Campionati Italiani: €. 1,00;*
- bollino UISP – Lega Biliardo – che dà diritto alla partecipazione dell'attività sportiva dei settori bocchette e stecca : €. 9,00 ;
- dirigenti: €. 21,00;

poi vi sono altri tipi di tessere:

- socio individuale, promozionale (non appartenente ad alcuna squadra): €9,00;
- *femminile* e under 21: €. 9,00;

come si nota, a questi 2 ultimi tipi di tessera viene tolto il bollino attività di €. 11,00;

././././././././././././././././.

REGOLAMENTO TECNICO

Questo regolamento vuole essere in linea con le esigenze e le difficoltà di chi lo deve rispettare e dovrà far rispettare; *infatti, tutte le varianti apportate negli anni sono evidenziate in corsivo; l'attività della Lega Biliardo Uisp è un momento del tempo libero del cittadino amatore del biliardo e promuove la partecipazione degli iscritti per un corretto rapporto reciproco, garantendo a tutti uguale dignità e diritti, permettendo ad ognuno di esprimersi ad ogni livello secondo le proprie motivazioni e possibilità e rivaleggiando nel pieno senso sportivo di amicizia e correttezza.*

1

Tutti i capitani ed i giocatori al momento del tesseramento devono farsi carico dello impegno a rispettare ed a far rispettare il regolamento tecnico e di gioco.

2

La giornata di gioco è normalmente di venerdì; in casi eccezionali, la Lega potrà autorizzare il mercoledì, ciò comunque non prima di aver valutato esigenze e difficoltà dei vari capitani e della Lega stessa; *le società che avessero più di 2 squadre iscritte con 2 biliardi, dovranno far giocare la 3^a squadra il mercoledì (il martedì se il locale osserva il turno di chiusura).*

3

L'orario di gioco è fissato per le ore 21,00 precise; *alle ore 20,45* dovranno essere già iscritte le prime 2 coppie sui referti di gara; prima della fine delle 2 partite iniziali dovranno essere iscritti i successivi giocatori compreso le riserve.

Il ritardo massimo consentito è di 15 minuti per le prime 2 partite (21,15) ed una in caso di campionato a 5 giocatori; oltre tale orario, la squadra in dolo avrà gli incontri persi; per i successivi 2 incontri, i giocatori si dovranno presentare entro le 21,45 – per gli ultimi 2 entro le 22,45; anche in questi casi, la squadra in dolo avrà partite perse in ragione di quanti non arriveranno in orario.

Solamente in casi eccezionali, come eventi atmosferici o traffico interrotto da incidenti, la partita viene sospesa e recuperata successivamente entro il venerdì successivo; in ogni caso, ogni squadra avrà la possibilità di chiedere al responsabile dell'altra squadra (non è detto che lo ottenga) un solo rinvio per l'andata ed uno per il ritorno: tutto ciò ha valore se il capitano della squadra ospite avrà comunicato la mancata partecipazione al capitano e/o barista ospitante (potrà accadere anche il contrario) il quale avrà la facoltà di accettare o meno, prima delle ore 18,00 della serata di campionato; si sottolinea il concetto che nell'accordo non dovrà intervenire la Lega Biliardo:

Libertà di scelta per eventuali anticipi, naturalmente in accordo fra i due capitani; in tutti i casi, se vi fosse il rifiuto di un eventuale rinvio od anticipo, la squadra che ne avesse fatto richiesta dovrà presentarsi, pena il 6 - 0 a tavolino e 3 punti di penalizzazione, questo anche in caso di play-off e di altri incontri similari come ad esempio il Trofeo Estense o quello Intertoto (in questi ultimi 2 casi, soprattutto per rispetto degli esercenti, la squadra ospite che non si presenterà avrà una sanzione di €. 30 che verranno detratti dal montepremi finale). Le ultime 3 partite di campionato non si potranno rinviare (salvo in casi discussi ed autorizzati preventivamente dalla Lega).

Eventuali recuperi dovranno essere giocati entro l'incontro successivo di campionato. In caso di ritiro di una squadra dal campionato, saranno annullate le partite giocate.

4 DISPOSIZIONE CRONOLOGICHE DI GIOCO DELLE SQUADRE:

per prime giocano due coppie (una nel caso di campionato a 5 giocatori); di seguito i 2 singoli ed infine le restanti 2 coppie: tale disposizione potrà essere invertita a discrezione dei 2 capitani. La scelta del biliardo è fatta dalla squadra ospitante anche in caso di 3 biliardi; in questo caso, i giocatori del 2° turno dovranno essere presenti entro le 22,15 con ritardo massimo di 15 minuti, facendo appello a quanto prevede l'articolo 3 - 2° capoverso.

Per evitare spiacevoli conseguenze, invitiamo i responsabili delle formazioni che giocano su 3 biliardi a comunicarlo preventivamente, in modo da specificarlo sul bollettino in via ufficiale.

I biliardi devono essere lasciati a disposizione della squadra ospite alle ore 20,30.

Prima delle ore 21,00 dovrà iniziare il tempo di prova, concesso in 5 minuti.

Ogni squadra dovrà controllare scrupolosamente il proprio calendario, non solo per evitare che 2 formazioni dello stesso circolo giochino in contemporanea in casa, ma soprattutto affinché si ottemperi alla regola di non rinviare le ultime 3 partite di campionato; per questi motivi, eventuali partite che non si potranno giocare nelle serate stabilite (come ad esempio chiusura per turno del locale ospitante), dovranno essere anticipate e mai posticipate, al fine di avere un campionato corretto: Pertanto, invitiamo i responsabili delle squadre a controllare scrupolosamente le giornate di chiusura dei bar ospitanti, per evitare spiacevoli conseguenze.

Ogni giocatore può giocare una sola partita per ciascun incontro di campionato (composto da 2 singoli e 4 coppie per la serie A e B - 1 singolo e 2 coppie per la serie giocatori); in qualsiasi momento della serata si potrà effettuare la sostituzione di 2 giocatori (uno nel caso di 5 giocatori) e non può giocare in più squadre, anche dello stesso circolo, pena l'immediata squalifica per tutto il campionato ed 1 punto di penalizzazione per ogni incontro giocato a sfavore della squadra in cui non doveva giocare; stessa sorte subirà il capitano e/o responsabile della nuova squadra; per questi motivi è opportuno controllare i tesserini degli avversari (vds. Art. 9); l'abbandono dell'incontro da parte di un giocatore comporta l'immediata sconfitta dello stesso, salvo che in alcuni casi particolari per cui lo stesso giocatore non possa proseguire l'incontro come ad esempio l'ostilità dell'ambiente; tutto ciò

dovrà comunque essere trascritto sul referto di gara (in caso contrario avrà partita persa) e controfirmato dal capitano: la comm.discipl.re interverrà per vagliare il caso. Altro caso: un giocatore non può iscriversi in più gabs, pena l'immediata squalifica sino al termine dell' ANNATA SPORTIVA; si potranno accettare richieste del giocatore, solo se arrivano con lettera scritta e firmata dallo stesso, prima del termine della consegna del modulo presentazione tessere.

5 PUNTEGGI ED ARBITRAGGI Le partite si giocano ai punti 70, sia in campionato che in qualsiasi gara ufficiale a coppie od individuale; l'arbitraggio deve essere effettuato da un tesserato Uisp; *la prassi da seguire sarebbe che arbitrino 3 tesserati per ogni squadra, ma, considerando che tutti i giocatori della squadra ospite potrebbero non essere presenti*, la squadra che gioca in casa ha il dovere di assolvere a tale obbligo, salvo diverso accordo fra i capitani; è sufficiente che vi sia un arbitro per ogni biliardo per le partite di campionato, ma non è escluso che possano essere 2; il direttore di gara sarà il capitano ospitante; il punteggio valido è quello segnato e decretato dall'arbitro al quale è consentita un'eventuale correzione, ma solo prima dell'inizio della mano successiva; si consiglia quindi di avere una continua consultazione con l'arbitro, specie per chiamare il punteggio ed ogni giocatore potrà verificare qualsiasi imprecisione od applicazione regolamentare attraverso il proprio capitano (con il direttore di gara se tratta di una manifestazione di Lega).

6 - COMUNICAZIONE RISULTATI

I capitani o responsabili delle squadre ospitanti hanno l'obbligo di comunicare il risultato alla Lega Biliardo entro le ore 12 del giorno successivo, con l'invio immediatamente a ½ posta od a ½ fax (0532/907601) del referto gara controfirmato dai due capitani entro e non oltre il venerdì successivo, quanto sopra per dar modo alla Lega di preparare il bollettino; *l'inadempienza di ciò penalizzerà la squadra di € 3 dopo la prima mancanza*, importo che verrà trattenuto dalle premiazioni finali; nessun ricorso verrà accolto se il risultato viene controfirmato dai 2 capitani, e comunque le motivazioni del ricorso dovranno essere trascritte sul retro del referto stesso con relativa firma *e trasmesse in Lega entro le ore 12,30 del sabato stesso.*

Ogni squadra verrà munita di blocchetti contenenti 3 fogli auto copianti; la squadra di casa dovrà registrare correttamente il referto in stampatello; una copia sarà tenuta attaccata al blocchetto, una da consegnare all'ospite e la prima da inviare (meglio faxare allo 0532907601 prima delle ore 12,00 del sabato) alla Uisp Ferrara Via Verga n. 6 . se il referto non venisse firmato da ambedue i capitani e se sul retro non vi fosse alcuna motivazione, verrà validato, in quanto causa di inadempienza può solo essere ricondotta ad una pura e semplice dimenticanza.

Il risultato in ogni caso, dovrà essere comunicato entro le ore 12 del giorno successivo alla segreteria dell'Uisp – tel. 0532 907611; il fax per l'inoltro del referto di gara od altre comunicazioni è il seguente : 0532 907601; il numero diretto della nostra Lega è 0532 907617 (il sabato pomeriggio dalle 14 alle 16,30).

7 PARTECIPAZIONE AI CAMPIONATI

Per i punteggi di ogni squadra, verranno presi in considerazione gli elenchi che dovranno essere consegnati ad un rappresentante di Lega entro la scadenza imposta e verranno presi i punti acquisiti nell'annata precedente per i primi 12 giocatori; l'eventuale 13°, 14° ed oltre in elenco (che abbia punteggio minore rispetto ai primi 10) sommati ai precedenti 12, non potranno superare il punteggio totale della squadra per il tesseramento di ulteriori successivi giocatori.

Dal campionato provinciale 2002-2003 la Lega Biliardo ha deciso di portare una variante: in casi particolari ed eccezionali che prevedano l'inserimento di giovani under 21, si acconsentirà l'utilizzo di un massimo di 4 giocatori provenienti dalla serie A; la clausola a questa eccezione dovrà essere la seguente: i giocatori under 21 dovranno rappresentare almeno 1/3 della squadra. Le posizioni di permanenza-promozione-retrocessione saranno comunque definite dalla Lega; per le squadre provenienti da altre associazioni e neoiscritte, sarà la Lega stessa a decidere se ed in quale campionato eventualmente inserirle, possibilmente in base alle conoscenze e notizie raccolte in merito e comunque vagliando il protocollo d'intesa siglato con l'Abis di Ferrara che prevede l'obbligo di partecipare al Campionato di serie A per chi avesse maturato questo diritto in ambedue le Leghe.

DAL CAMPIONATO 2008-09 VIENE REDATTA UNA CLASSIFICA A PUNTI PER OGNI GIOCATORE IN MODO CHE LE PRIME 24 (MINIMO LE PRIME 22), in considerazione di quello che deciderà l'assemblea di Cona del 12 settembre) FORMAZIONI FORMERANNO LA SERIE A/1; LE SUCCESSIVE 24 (minimo 22) LA SERIE A/2; LE ALTRE LA SERIE B.

Ribadiamo il concetto che all'atto della classifica finale di ogni formazione, i punti calcolati sono calcolati fra i primi 12 giocatori iscritti nell'elenco col maggior punteggio e sono i seguenti:

- per la serie A/1: vittoria della coppia p.16,00 –vittoria del singolo p. 17,00
- per la serie A/2 : vittoria coppia p. 10 – singolo p. 11
- per la serie B: vittoria della coppia punti 6 – vittoria del singolo p. 7 (con 4 gironi; con 3 gironi 5 e 6)
- - per la 5 Giocatori: come per la serie B (in considerazione del fatto che l'anno successivo ogni giocatore potrà far parte di una squadra da 10)
- per chi proviene da altre Federazioni si porterà dietro i punti di esse(es.: Uisp Bologna) o non ha giocato l'anno precedente;
- Nessun punto per chi non ha giocato da oltre 2 anni

Per quanto riguarda il punteggio che ogni giocatore ha acquisito nel campionato, verrà calcolato per intero;

8 - ROSA DELLE SQUADRE

Le squadre di serie A e serie B dovranno vantare una rosa di almeno 12 giocatori (ed i punteggi vengono presi fra i primi 12 presentati nell'elenco di ciascuna formazione – vds. Art. 7- 3° paragrafo) e dovranno avere almeno 2 biliardi nei locali di gioco;

per le squadre a 5 giocatori la rosa dovrà essere almeno di 6, con il possibile inserimento di 2 giocatori di serie A (non un Master) ed è richiesto un solo biliardo; **per la serie A/1 ex Master è gradita la presenza di 3 biliardi;**

è consigliabile avere in elenco 1 o più giocatori di riserva (1 per la 5 giocatori), ciò servirà ad avere meno difficoltà di formazione per poter disputare tutti gli incontri di campionato (vedasi articolo 4 ultimo capoverso). ***Un giocatore non può giocare in due o più squadre*** (vedasi art. 4 quinto capoverso).

Gli incontri di campionato dovranno essere sempre disputati (salvo nei casi di cui all'art. 3, per cui all'incontro vengano a mancare giocatori per motivi eccezionali), ***anche se non totalmente al completo (minimo con 6 giocatori); se una squadra si dovesse presentare con meno di 10 giocatori, dovranno giocare tutti quelli presenti (se sono in 9: 4 coppie ed 1 singolo – se sono in 8: 3 coppie e 2 singoli – se sono in 7: 3 coppie e 1 singolo – se sono in 6: 2 coppie e 2 singoli (stesso metodo per la 5 giocatori dove in formazione dovranno esservi almeno 3 giocatori formate da una coppia ed un singolo; in caso di 4 giocatori giocheranno le 2 coppie); tutto ciò per consentire che si giochi almeno 2 tornate sui 2 biliardi; nei play-off, o fasi finali, ogni formazione dovrà avere almeno 9 giocatori in campo, con l'obbligo di giocare con 4 coppie ed un singolo; se una formazione non si presenta all'incontro avrà partita persa 6 – 0 oltre ad una penalizzazione di 3 punti nella classifica generale.***

Il capitano di ogni squadra ha il diritto di richiedere e visionare le tessere della squadra avversaria, ***che in assenza di foto dovranno essere rese ufficiali da un documento di riconoscimento***, in qualsiasi momento dell'incontro e segnalare previo referto od in carta libera eventuali irregolarità; la Lega Biliardo darà un'adeguata risposta al caso e penalizzazioni nelle classifiche generali ed individuali mediante la commissione disciplinare; ***l'incontro di campionato dovrà comunque essere effettuato, anche se il giocatore è privo di tessera (infatti, il Regolamento dice che si può tesserare entro il venerdì successivo).***

9 - TRASFERIMENTI DI GIOCATORI

Un giocatore che abbia firmato l'appartenenza ad una determinata squadra e che comunque sia tesserato, non potrà trasferirsi ad altra compagine se non dopo aver chiesto regolare nulla osta alla Lega, con relativa richiesta controfirmata dai 2 capitani.

Il limite massimo di trasferimento per chi abbia disputato anche solo un incontro di campionato, viene fissato entro il 31 Ottobre (sino ad ora era entro il 15 Novembre);

per chi sia tesserato per una formazione, ma non ha mai giocato in campionato, il trasferimento ad altra squadra potrà avvenire entro la fine del girone d/andata

Ogni giocatore non può firmare o giocare per 2 o più squadre, anche se siano dello stesso circolo.

E' altresì vietato utilizzare qualsiasi giocatore proveniente da altro campionato e quindi non è ammesso partecipare a 2 campionati sia dentro che fuori la nostra provincia . Tutto ciò è stato stabilito in ottemperanza alle decisioni maturate durante la riunione del Coordinamento Nazionale Uisp del 17 giugno 2007.

TESSERATI

I non tesserati potranno tesserarsi ai nostri campionati in base alla categoria da cui provenivano l'anno precedente entro la terzultima partita di campionato.

Tutte le squadre possono usufruire di giocatori non ancora tesserati, a patto che il tesseramento avvenga entro il venerdì successivo l'incontro disputato senza tessera, anche se giocheranno una sola partita; dovrà essere segnalato al capitano avversario e riportato sul retro del referto.

Tali inosservanze comportano la squalifica del giocatore e del capitano a tempo indeterminato, oltre ad essere oggetto di imputazione per la squadra da parte di una apposita commissione disciplinare, con penalizzazione in classifica generale.

Le squadre e/o capitani e/o giocatori che si prestano ad alterare i risultati, saranno passibili di sanzioni piuttosto pesanti; si raccomanda pertanto di spedire subito i referti con le firme di entrambi i capitani al fax 0532907601.

DIVIETI PARTICOLARI

11 - DIVISA DI GIOCO

Nell'attività delle bocchette è previsto l'uso della divisa come segue: fa testo la divisa nazionale con pantaloni neri classici (no jeans, no tasconi), scarpe nere classiche (no tennis) e naturalmente maglie tutte uguali (stesso colore, stesso modello, ma con possibilità di maniche sia corte che lunghe), *queste ultime sono obbligatorie dalla 3^a partita di campionato.*

RECLAMO PER DIVISA NON CONFORME

Si deve usare la seguente procedura: il giocatore (nel caso di gara), il capitano (nel caso di gara a squadre), il direttore di gara (nelle finali), prima dell'inizio di ogni partita dovrà verificare l'abbigliamento dei giocatori e presentare eventuale reclamo chiedendo partita vinta; se non si presenta il reclamo prima dell'inizio, la gara si disputa regolarmente e chi vince la partita ha vinto a tutti gli effetti; stessa procedura verrà adottata anche per una qualsiasi gara del circuito provinciale, in caso di una seconda o terza partita nella stessa serata di gioco.

12 - GARE – categorie

Un giocatore, coppia o tris, che per qualsiasi motivo non si presenta nella serata di gara stabilita con regolare sorteggio, non potrà più essere riammesso a parteciparvi per tutta la durata della stessa; *i giocatori che non si presentano hanno l'obbligo di avvisare la Lega, così da poter inserire eventuali nominativi che sono rimasti fuori dalla gara.*

E' obbligatorio indossare la divisa di gara (con almeno il marchio e/o scudetto della propria squadra in evidenza sulla maglietta).

Per le manifestazioni relative ai Campionati Provinciali è vietato portare scudetti per altre federazioni (in campo Nazionale e Regionale anche per chi avesse vinto il Campionato precedente con un'altra squadra)

Per le gare ufficiali della ns/ Lega provinciale l'orario di inizio è fissato per le ore 20,30 con un ritardo massimo di 15 minuti; nessuna tolleranza per la seconda partita fissata per le ore 21,30; la trasgressione di tale articolo comporta partita persa.

La quota di partecipazione dovrà essere versata sul posto di gara e, *se la giuria non fosse a conoscenza dei nominativi inadempienti, tali quote sono da addebitare alla squadra di appartenenza (+ € 5 di multa) e, una volta conosciuti i nomi, in caso di recidività si vietterà la partecipazione alle gare successive.*

13 - SCELTA BILIARDI NELLE FASI DI QUALIFICAZIONE DI GARE

Al fine di non creare vantaggi o svantaggi di alcun tipo, nelle gare ufficiali di Lega si procede come segue:

- nei locali con 2 biliardi le partite andranno invertite (ogni giocatore non potrà cioè giocare 2 incontri consecutivi sullo stesso biliardo), mentre per la terza partita, verrà sorteggiato il biliardo;
- nei locali con 4 biliardi saranno disputate le prime 2 partite sullo stesso biliardo mentre la terza si giocherà su uno dei rimanenti;
- nei locali con 3 biliardi: stesso criterio adottato al punto precedente;
- fasi finali: è dovere di ciascun giocatore informarsi per conoscere la serata di gioco della fase finale e relativo orario.

14 REGOLAMENTO DI GIOCO

Il regolamento di gioco è quello sottoscritto ed adottato nella versione aggiornata 2012-13 *dal Coordinamento Nazionale* ; (a disposizione della Lega Biliardo per chi volesse una copia, oppure su www.nispfe.it – Lega Biliardo – Regolamenti e materiali utili – Regolamento di gioco 12-13).

15 COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI DURANTE LE FASI DI GIOCO

Sin dall'inizio della serata (sia in campionato che in gara ufficiale) i giocatori devono assumere un comportamento profondamente civile, sportivo e rispettoso anche nei confronti del pubblico, nonché dell'arbitro e di qualunque addetto ai lavori.

Qualsiasi intolleranza, anche se verbale, comporterà ammonizioni e squalifiche che saranno valutate di volta in volta dall'apposita commissione; la recidività può causare la squalifica a tempo determinato od addirittura l'espulsione dalla Lega.

L'atteggiamento ostile e/o offensivo nei confronti di un delegato o dirigente di Lega farà scattare l'immediata squalifica dell'interessato, da una giornata a tutto il resto del campionato ed a quanto riportato al precedente paragrafo (*tutto ciò adottato da tutto il Coordinamento Nazionale*).

16 RESPONSABILI DELLE SQUADRE

La Lega Biliardo – settore bocchette – riterrà come responsabile e rappresentante della propria squadra solo il Capitano, il quale nelle serate di campionato rappresenta

La Lega stessa a tutti gli effetti e dovrà rendere conto solo al responsabile tecnico; inoltre, ogni capitano dovrà adoperarsi in modo che le partite si svolgano nei limiti massimi di orario, correttezza ed ospitalità nei confronti degli avversari, garantendo la loro incolumità fisica e morale e collaborando col capitano avversario nella piena e completa osservanza dei regolamenti; si ribadisce che per qualsiasi contestazione si deve usare il referto o comunque un reclamo scritto; nessuna considerazione verrà tenuta per reclami verbali.

17 COMMISSIONE DISCIPLINARE

All'inizio di ogni campionato ogni squadra dovrà individuare ufficialmente un proprio rappresentante che possa far parte della Commissione Disciplinare chiamata a risolvere i casi più spinosi.

La Commissione Disciplinare sarà così composta:

- 3 rappresentanti (5 nei casi ritenuti più gravi) di appartenenza di altri gironi;
- il responsabile tecnico;
- un rappresentante di Lega.

Il giudizio in primo grado sarà inappellabile.

18 CASI PARTICOLARI

Qualsiasi caso non previsto nel regolamento tecnico e di gioco sarà oggetto di consultazione da parte del Consiglio di Lega e regolamentato secondo precedenti logici o comunque ritenuti tali. Ogni responsabile è comunque tenuto ad informare immediatamente un Dirigente di Lega se dovesse verificarsi un caso non contemplato sia nel Regolamento di Gioco sia in quello Tecnico, in modo da poter giudicare e trasformare in regola.

Infine, la Lega si riserva il diritto di effettuare controlli di qualsiasi tipo, sempre in conformità coi regolamenti scritti.