

**REGOLAMENTO
TECNICO DI GIOCO
"SEZIONE CARAMBOLA"**

CAPITOLO 1 °

ART. 1 "MOUCHES" E LINEA D'ACCHITO

Si definiscono "mouches" i punti dove bisogna posizionare le biglie, tanto all'inizio della partita che nel corso di essa, quando queste si sono fermate in contatto fra di loro oppure sono saltate fuori dal biliardo.

L'ubicazione di tali "mouches" sarà individuata con un segno tracciato col gessetto, con la matita o con l'inchiostro, il più finemente possibile. E' vietata la localizzazione con l'apposizione di piccole rosette.

ART. 2 STECCHE DA BILIARDO, RASTRELLO

Il movimento é impresso alle biglie con l'aiuto di uno strumento di gioco in legno o in qualsiasi altro materiale, chiamato stecca da biliardo. La stecca può essere ad uno o più pezzi; deve essere munita ad una delle sue estremità di una rondella di cuoio detta girello. Il giocatore deve servirsi unicamente del girello per colpire la biglia, egli utilizza una o più stecche e ne determina liberamente la lunghezza, il peso ed il diametro. Il giocatore é in diritto di usare il rastrello, piccolo cavalletto montato all'estremità di un'asta di legno o di qualsiasi altro materiale, destinato a sostituire la mano in alcune posizioni del corpo difficili da assumere.

**CAPITOLO 2°
REGOLE COMUNI A TUTTE LE SPECIALITA'**

ART. 3 INIZIO DELLA PARTITA

La partita comincia nel momento in cui l'arbitro ha posizionato le biglie per l'esecuzione del tiro d'acchito.

ART. 4 TIRO D'ACCHITO

L'arbitro piazza le biglie (bianca e gialla) sulla linea d'acchito, da una parte e dall'altra della linea delle tre "mouches" d'acchito a circa 30 cm. da ciascuna sponda lunga e la biglia rossa sulla "mouches" alta. Per il tiro d'acchito l'arbitro posiziona la biglia gialla a sinistra e quella bianca a destra. Se i due giocatori insistono per giocare la stessa biglia, allora l'arbitro tirerà a sorte.

I giocatori tirano l'acchito verso la sponda corta in alto. Le due biglie (gialla e bianca) devono essere in movimento prima che una di esse abbia raggiunto la sponda in alto. Se ciò non si verifica, l'acchito viene ripetuto. Il giocatore che provoca due volte una tale ripetizione, perde la scelta dell'acchito. Non é ammesso il tiro d'acchito colpendo più di una volta la sponda corta in alto.

Se, durante il loro percorso, le biglie bianca e gialla si sono urtate, il giocatore responsabile perde la scelta dell'acchito. Se é impossibile determinare il responsabile oppure se le biglie si fermano ad uguale distanza dalla sponda corta in basso, l'arbitro fa ripetere il tiro d'acchito.

Il giocatore la cui biglia si ferma più vicino alla sponda corta in basso ha la scelta dell'acchito.

ART1. POSIZIONE D'ACCHITO BILIA DA GIOCARE

Le biglie vengono piazzate dall'arbitro:

- a) La biglia rossa sulla "mouches" alta.
- b) La biglia gialla dell'avversario sulla "mouches" bassa centrale.
- c) La biglia bianca = quella di chi inizia la partita = su una delle due "mouches" di partenza, a scelta del giocatore. Chi inizia la prima ripresa di una partita gioca con la biglia bianca, questo sia nel caso di due biglie bianche (di cui una col puntino) oppure con biglie di tre colori. Il tiro d'acchito deve necessariamente giocarsi con attacco sulla biglia rossa. In caso di partita frazionata (set) c'è alternanza dei giocatori per il suo inizio, qualunque sia il numero dei set. I giocatori conservano la stessa biglia per tutta la partita.

ART. 6 CARAMBOLA

Lo scopo del gioco é quello di eseguire quante più Carambole possibili nei limiti della distanza della partita. Si realizza la Carambola quando la biglia del giocatore, messa in movimento dal colpo di stecca, entra in contatto con le altre due biglie. Una Carambola é valida, quando le tre biglie si sono fermate, se il giocatore non ha commesso fallo e se egli ha rispettato le condizioni imposte dalla Specialità di gioco richiesta. Ogni carambola vale un punto. Se l'arbitro dichiara valida una Carambola, il giocatore conserva la mano. Se la Carambola non viene realizzata, l'arbitro indica (se lo ritiene necessario) "zero" ed il giocatore passa la mano.

ART. 7 PAUSA NEL CORSO DI UNA PARTITA

Una pausa di cinque minuti viene concessa nel mezzo della partita.

Si considera mezzo della partita il momento in cui un giocatore, alla fine della sua ripresa, raggiunge o sorpassa la metà della distanza fissata per la Specialità di gioco o per quelle in prove individuali.

Questa disposizione non vale per il "BIATHLON". Nel "BIATHLON" la pausa avrà luogo prima che si giochi l'ultima Specialità. Tuttavia la pausa verrà effettuata se la partita ha una durata di 45 minuti almeno, quando un giocatore ha raggiunto la metà della distanza prefissata e quando, in quel momento, non ha raggiunto i $\frac{3}{4}$ di essa. In occasione della pausa si procederà al cambio dell'arbitro. In caso di partite frazionate (set), la pausa ha luogo come segue:

Al meglio dei 3 set, dopo il secondo set.

Al meglio dei 5 set, dopo il secondo e/o dopo il quarto set.

ART. 8 ABBANDONO NEL CORSO DELLA PARTITA

Un giocatore che lascia il suo posto durante un incontro, senza autorizzazione dell'arbitro, perde la partita per questo gesto. In caso di forza maggiore, sopravvenuto nel corso di un Campionato, sarà esaminato dal Direttore di Gara che è tenuto a darne comunicazione ai competenti Organi dell'A.I.B.. Ogni giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo l'avviso dell'arbitro, viene escluso dal Campionato.

ART. 9 BIGLIE IN CONTATTO

Quando la propria biglia è in contatto con una delle biglie avversarie, o con tutte e due, i diritti del giocatore (in tutte le Specialità, fatta eccezione per i "Giochi di Serie", LIBERA - QUADRO - UNA SPONDA, dove è obbligatorio riposizionare le biglie per il tiro d'acchito) sono i seguenti:

- a) Fare rimettere le biglie sulle "mouches".
- b) Giocare sulla biglia che non è in contatto o prima sulla sponda.
- c) Giocare un "Massé détaché", a condizione di non far muovere la biglia in contatto. In quest'ultimo caso si può carambolare di prima sulla biglia che era in contatto. Non c'è fallo se questa si muove unicamente per aver perduto il punto di appoggio che le dava la biglia del giocatore. Quando la biglia del giocatore è in contatto con una sponda, questi non ha il diritto di giocare direttamente su tale sponda. In caso di riposizionamento sulle "mouches", le biglie saranno piazzate dall'arbitro nel modo seguente:
 - 1) Nei "Giochi di Serie" sulla posizione iniziale d'acchito.
 - 2) Nel "3-Sponde" solamente le biglie in contatto vengono rimesse sulle "mouches": La biglia rossa sulla "mouche" in alto; la biglia del giocatore che si accinge a tirare sulla "mouche" centrale della linea d'acchito; la biglia dell'avversario sulla "mouche" centrale; se la "mouche" corrispondente alla biglia è occupata o mascherata, questa verrà posta sulla "mouche" corrispondente alla biglia che occupa o maschera la "mouche".

ART. 10 BIGLIE SALTATE FUORI DAL BILIARDO

Se una o più biglie saltano fuori dal biliardo, il riposizionamento sulle "mouches" viene effettuato dall'arbitro come segue:

- a) Tutte e tre le biglie nella posizione iniziale d'acchito per quanto riguarda i "Giochi di Serie".
- b) Nel "3-Sponde" solo le biglie saltate vengono riposizionate sulle "mouches", secondo le disposizioni dell'art. 9 al punto 2.
- c) Non nella posizione iniziale d'acchito.

Una biglia si considera saltata fuori dal biliardo nel momento in cui cade fuori dalla cornice oppure quando tocca il materiale di cui è fatta la cornice stessa.

ART. 11 FINE DELLA PARTITA

Una partita consiste in un certo numero di Carambole (distanza di gioco) da realizzare, tale numero varia a seconda delle Specialità e viene stabilito dagli Organi competenti.

Ogni partita cominciata deve essere giocata fino all'ultimo punto. Una partita termina quando l'arbitro ha dichiarato "buono" l'ultimo punto eseguito, anche se si constata dopo il colpo che il giocatore non ha realizzato il numero di Carambole richiesto. Gli Organi competenti stabiliscono se le partite si giocano con o senza limiti di riprese. La partita unica verrà disputata sempre con uguaglianza delle riprese anche in caso di limitazioni delle stesse.

Nella partita unica, quando l'ultimo punto sarà stato realizzato dal giocatore che ha al suo attivo una ripresa in più del suo avversario, quest'ultimo avrà il diritto di pareggiare il numero delle riprese ripartendo con le biglie sulla posizione iniziale d'acchito.

Se la distanza prefissata viene ugualmente raggiunta dal secondo giocatore, il Match viene considerato pari. Se si tratta di

turni ad eliminazione diretta si ricorre al Tie-Break continuativo.

Ogni giocatore, partendo da chi ha iniziato la partita, effettua il tiro d'acchito continuando la ripresa. Vince chi realizza la massima serie.

Se non si raggiunge la distanza nel limite imposto, l'avversario può pareggiare o vincere il Match partendo dalla posizione d'acchito.

In caso di partita frazionata (set) si adotta il seguente criterio: quando un giocatore ha raggiunto la distanza prefissata, il Set è terminato ed egli ne è il vincitore. Se si tratta di chi ha eseguito il tiro d'acchito, il suo avversario non gioca la ripresa.

Se non si raggiunge tale distanza, chi gioca per secondo ha il diritto di uguagliare le riprese pertanto dalla posizione d'acchito ed eventualmente pareggiare o vincere il Set. In caso di pareggio si ricorre al Tie-Break continuativo, vedi capoverso 5°).

Quando un giocatore ha conquistato il numero necessario di frazioni (set), egli viene dichiarato vincitore dell'incontro che è immediatamente interrotto.

CAPITOLO 3° FALLI

ART. 12 FALLI

Si commette fallo e la mano passa:

Se nell'esecuzione del tiro una o più biglie saltano fuori dal biliardo (biglie fuori).

Se il giocatore tira prima che le biglie siano immobili (biglie in movimento).

Se il giocatore, fatta eccezione per l'attacco della propria biglia nell'eseguire il tiro, tocca una qualsiasi delle biglie con parti della stecca, con la mano o con un oggetto qualunque ("touché"); la biglia toccata resta nella posizione che sta occupando.

Se un giocatore tocca o sposta una biglia per eliminare un corpo estraneo che vi aderisce, invece di chiedere all'arbitro di farlo.

Se un giocatore sposta una biglia con contatto diretto o indiretto, senza che tale spostamento sia la conseguenza diretta dell'esecuzione del tiro.

Se il giocatore batte con un colpo di stecca due palle (queutage). Si ha "queutage" (carrozza):

- a) Quando il girello entra più volte in contatto con la biglia messa in movimento.
- b) Quando il girello è ancora in contatto con la biglia del giocatore quando questa impatta la biglia nr.2.
- c) Quando il girello è ancora in contatto con la biglia del giocatore nel momento in cui questa impatta la sponda.

Se il giocatore tira direttamente con la propria biglia sulla sponda con cui essa è in contatto, senza averla innanzitutto staccata con un "Massé détaché" (biglia in contatto).

Se il giocatore, nel momento in cui tira, non tocca terra almeno con un piede (piede non a terra). Non è ammesso l'uso di scarpe speciali.

Se il giocatore fa sulla superficie di gioco, sulla sponda o sulla cornice, dei segni di riferimento visivi (contrassegno).

Se, all'inizio della ripresa o nel corso della Serie, l'arbitro si accorge che il giocatore non tira con la propria biglia (biglia cattiva).

Se il giocatore non si attiene alle regole caratteristiche delle diverse specialità di gioco.

Se, malgrado ingiunzione dell'arbitro, il giocatore non esegue il tiro nel tempo concesso (non giocato).

Se il giocatore, sbagliando nell'identificare la propria biglia e trattandosi di "biglia in contatto" con la rossa, chiede all'arbitro di posizionare le biglie sulle "mouches". L'arbitro sistema le biglie e, automaticamente, annuncia fallo.

ART. 13 FALLO VOLONTARIO

Se il fallo, definito all'art 12 n.6, viene commesso volontariamente, l'altro giocatore, che riprende la mano, può domandare all'arbitro di riposizionare la (le biglie) e nel modo - più esatto possibile - in cui si trovavano prima del fallo, nel caso egli giudichi tale posizione più vantaggiosa.

ART. 14 FALLI NON RILEVANTI

Se una Carambola viene realizzata dopo quella in cui è stato commesso un fallo non rilevato, il punto resta acquisito ed il giocatore conserva la mano. Qualsiasi fallo provocato da una terza persona, arbitro compreso, che provoca uno spostamento delle biglie, non è imputabile al giocatore. In questo caso le biglie vengono rimesse dall'arbitro più esattamente possibile, nella posizione che esse occupavano o avrebbero occupato.

CAPITOLO 4°

"REGOLE PARTICOLARI DI OGNI SPECIALITÀ"

A) DISPOSIZIONI GENERALI

ART. 15 DENOMINAZIONE DELLE BIGLIE

Si fa distinzione tra la biglia del giocatore e le altre due, denominate biglie avversarie.

ART. 16 ZONE DI INTERDIZIONE

Il numero e la superficie delle zone d'interdizione vengono stabilite dall'U.M.B.. Tali zone sono delimitate da linee tracciate, il più finemente possibile, col gessetto, con la matita o con inchiostro.

In ognuna di queste zone, il giocatore non potrà realizzare, nel corso della Serie, che il numero di Carambole autorizzato; egli cioè dovrà, nel tiro in questione, fare uscire una delle due biglie avversarie dalla zona nella quale esse si trovano.

ART. 17 POSIZIONE DELLE BIGLIE

La posizione "entrée" entrata si ha quando le biglie avversarie si fermano in una stessa zona mentre esse erano, in un'altra zona oppure in due zone differenti, od anche in questa stessa zona ma una o tutte e due le biglie avversarie ne siano uscite per poi farvi ritorno.

La posizione "dedans" (dentro) si ottiene:

quando una Carambola viene eseguita dopo la posizione "entrée" senza fare uscire dalla zona una delle biglie avversarie.

Nel QUADRO ad un tiro, negli stessi modi di cui al punto sopra citato, ma da indicare con "dedans" invece di "entrée".

La posizione "à cheval" (a cavallo) si ottiene quando le due biglie avversarie si fermano vicino ad una linea di zona, ognuna però in una zona differente.

La biglia avversaria che è esattamente sulla linea di zona viene giudicata a svantaggio del giocatore,

Una o tutte due le avversarie possono ritornare subito nella zona da cui sono uscite, ripristinando così la posizione "entrée" o "dedans".

La posizione relativa al quadro si annuncia prima di quella dell'ancora. Se le due posizioni sono uguali l'annuncio si fa una sola volta ed è seguito da "partout" (dappertutto).

ART. 18 FALLO DI ZONA

Quando una Carambola viene realizzata partendo da una posizione "dedans" e senza che una delle biglie avversarie esca dalla zona, si commette Fallo "resté dedans" (restato dentro).

B) LA "LIBERA"

ART. 19 DEFINIZIONE DEL GIOCO

Nel gioco della "LIBERA" il giocatore può realizzare di seguito, nel corso della stessa Serie, un numero illimitato di Carambole, secondo la distanza fissata, in tutta l'estensione del biliardo salvo nelle zone d'interdizione degli Angoli dove il gioco viene regolato dalle disposizioni di cui agli art. 15 sia giocato ad uno o due tiri, a 47 o 71 cm., con i quadri addizionali detti ancora.

ART. 21 QUADRI ED ANCORE

Sulla superficie di gioco si tracciano, il più finemente possibile, con il gessetto, la matita o l'inchiostro, delle linee che formano dei quadrilateri chiamati quadri (zone d'interdizione).

Si tracciano inoltre all'estremità di ciascuna di queste linee ed a cavallo di esse, dei piccoli quadri addizionali uno dei lati dei quali si confonde col bordo interno della sponda. Questi piccoli quadri si chiamano ancora.

Le disposizioni degli art. da 15 a 19, applicabili per linee di quadro e per i quadri, sono egualmente valide per le linee di ancora e per le ancora.

ART. 22 QUADRO 47/2 E 71/2

Nel QUADRO di 47 cm. si tracciano quattro linee che determinano sul biliardo i nove quadri seguenti: tre rettangoli centrali nel senso della lunghezza; sei quadrati nel senso della larghezza.

Nel QUADRO di 71 cm. si tracciano tre linee che determinano sul biliardo i sei quadri seguenti: due rettangoli centrali nel senso della lunghezza; quattro quadri nella larghezza.

In queste Specialità il giocatore non può, nel corso della Serie, eseguire consecutivamente due Carambole nello stesso quadro senza che, al secondo tiro, faccia uscire da esso almeno una delle due biglie avversarie.

ART. 23 QUADRO 47/1

L'art. 22 n. 1 si applica per analogia al QUADRO 47/1.

In questa specialità il giocatore non ha diritto, nel corso della Serie, di eseguire una Carambola nello stesso quadro, senza fare uscire da esso almeno una delle due biglie avversarie.

D) I GIOCHI DI SPONDA

ART. 24 DEFINIZIONI DEL GIOCO

Esistono due tipi di Giochi si Sponda, quello ad 1-SPONDA e quello a 3-SPONDE. In queste specialità il biliardo é esente da tracce.

ART. 25 IL GIOCO AD 1-SPONDA

In questa Specialità la biglia del giocatore deve toccare almeno una sponda prima di impattare la seconda biglia avversaria, altrimenti si commette fallo ("pas de bande" niente sponde).

ART. 26 IL GIOCO A 3-SPONDE

In questa Specialità la biglia del giocatore deve toccare almeno tre volte una o più sponde prima di impattare la seconda biglia avversaria, altrimenti si commette fallo ("pas de bande" - niente sponda, "una bande" - una sponda - "deux bandes" - due sponde).

CAPITOLO 5° "DISPOSIZIONI FINALI"

ART. 27 INFRAZIONI

Qualsiasi infrazioni alle suddette Regole verrà trattata conformemente alle disposizioni Statutarie relative agli affari Disciplinari. O 1° "DISPOSIZIONI GENERALI"

ART. 1 APPLICAZIONI DELLE REGOLE

Le regole Nazionali di ARTISTICA completano gli Statuti ed i Regolamenti dell'A.I.B.. Esse sono applicabili ai Campionati Nazionali ed ai tornei riconosciuti dall'A.I.B..

Per i casi non espressamente menzionati nel presente Regolamento si applicheranno le disposizioni previste dalle regole Nazionali della CARAMBOLA.

I casi non previsti dai Regolamenti dell'A.I.B. o i casi di forza maggiore verranno disciplinati dal Delegato Ufficiale dell'A.I.B., oppure dal suo incaricato, previa consultazione col Direttore di Gara.

CAPITOLO 2° "STRUMENTI DI GIOCO"

ART. 2 BILIARDI - SPONDE - PANNO

Sono applicabili le regole Nazionali della Carambola.

ART. 3 LOCALIZZAZIONI

Il criterio usato é il seguente:

Per localizzare il posizionamento delle biglie, si immagina il biliardo diviso in 32 grandi quadri che hanno il lato uguale ad 1/8 della superficie libera di gioco. Ognuno dei grandi quadri é a sua volta suddiviso in 36 piccoli quadri; pertanto la superficie libera di gioco é divisa in 1152 piccoli quadri che serviranno a delineare la posizione delle biglie.

Il tracciato si effettua con l'aiuto di una sagoma rettangolare traforata (gabarit), la cui superficie copre un settore di due dei grandi quadrati definiti al punto a) sopra citato, cioè 72 piccoli quadrati. Pertanto la superficie libera di gioco comprende 16 settori.

I fori della sagoma sono di due tipi:

Fori principali, corrispondenti a metà di ogni piccolo quadro. Fori satelliti, bucati nei due sensi ad uguale distanza dai principali.

Il posizionamento di una biglia é indicato dalla lettera del settore seguita dal numero del foro principale e, in caso, da quello del suo satellite.

Per i giocatori mancini, la posizione delle biglie sarà individuata in modo simmetrico a quello indicato nel programma.

L'arbitro ha il compito di disegnare le localizzazioni sul biliardo. Egli deve provvedere al materiale occorrente.

Le localizzazioni vengono disegnate con inchiostro, il più finemente possibile. E' vietata l'apposizione di piccole rosette.

ART. 4 SCOPO DEL GIOCO

L'esecuzione delle Figure imposte si svolge sotto forma di un Concorso il cui programma é approvato dall'A.I.B.. Le Figure si susseguono nell'ordine fissato dal programma.

ART. 5 PROGRAMMA

Le Figure imposte vengono definite per mezzo di bozzetti che schematizzano, per ognuna, il percorso esatto delle differenti biglie.

I bozzetti numerati comprendono la designazione del tiro, il numero di punti attribuitogli e la localizzazione delle tre biglie secondo il sistema definito all'art. 3. **NOTA BENE:** i bozzetti sono disegnati secondo le posizioni indicate per il giocatore destro.

ART. 6 PROVE DEL MATERIALE

I giocatori sono autorizzati, in ragione di tre tiri massimo per ciascuno e secondo l'ordine fissato dall'arbitro, a collaudare gli strumenti.

Pur non di meno la posizione delle biglie 1 e 2 non deve corrispondere ad un punto disegnato sul biliardo. Al momento delle prove sono vietati i "massés", "piqués" e "fouettés" .

ART. 7 CARAMBOLA

La Carambola deve essere effettuata conformemente alle indicazioni precise specificate nel titolo di ogni Figura. La biglia del giocatore deve seguire scrupolosamente il percorso indicato nel bozzetto di ogni figura e toccare biglia e sponde nell'ordine prescritto. Ugualmente per le altre indicazioni che l'esecuzione di un tiro può comportare. Se un limite viene materializzato tramite un oggetto, questo non deve in nessun caso essere abbattuto prima della Carambola.

Oltre al percorso imposto, rigoroso od approssimativo, il tiro sarà ugualmente valido:

Quando la Carambola viene effettuata, alla fine del tragitto, col concorso delle sponde supplementari, nel numero minimo di sponde indicato.

Quando una stessa sponda viene ripetuta più delle volte indicate dal bozzetto del tiro.

Qualsiasi rimpallo prima della Carambola determina un fallo e vale per un tentativo.

ART. 8 TENTATIVI

Il numero di tentativi accordati per il tiro é fissato in tre; essi vengono eseguiti consecutivamente.

ART. 9 BIGLIE SALTATE FUORI DAL BILIARDO

Quando una o più biglie saltano fuori dal biliardo, si commette fallo e si ha un tentativo in attivo.

ART. 10 MECCANISMO DEL CAMPIONATO

L'Organizzatore di una competizione di ARTISTICA può scegliere il meccanismo di gara tra:

- a) Programma a girone unico.
- b) Programma a gironi ed a set.

Su proposta dell'Organizzatore, il Comitato dell'A.I.B. può accettare altri meccanismi di gara del Campionato.

L'Organizzatore della competizione deve comunicare agli Organi competenti dell'A.I.B. il meccanismo di gara almeno due mesi prima della data di inizio del Campionato.

CAPITOLO 5° "ARBITRAGGIO -ANNUNCI"

ART. 11 ARBITRAGGIO

Solamente l'arbitro dirige la prova.

Per il posizionamento delle biglie, l'arbitro può essere aiutato da un secondo arbitro, ma le decisioni vengono prese solamente dal primo che, se lo ritiene opportuno, può consultarsi col secondo.

L'arbitro è il solo abilitato a posizionare le biglie. Se il giocatore ritiene che le biglie non siano piazzate correttamente, egli deve segnalarlo all'arbitro prima di effettuare il tiro.

Una volta posizionate le biglie, qualsiasi spostamento di esse da parte del giocatore, all'infuori dell'esecuzione del tiro, è considerato fallo e vale per un tentativo.

E' vietato lo spostamento di una o più biglie da parte dell'arbitro o di una terza persona, dopo la partenza della biglia del giocatore.

L'arbitro deve pulire le biglie prima di ogni gruppo di Figure. Per evitare di sporcare le biglie, l'arbitro porterà dei guanti di colore bianco.

ART. 12 ANNUNCI

Prima di ogni nuova Figura l'arbitro annuncia:

Il numero ed il titolo della Figura.

Il percorso delle biglie.

Il punteggio attribuito nel programma. Dopo ogni Figura l'arbitro annuncia:

Il nome del giocatore.

Il numero dei punti.

Il numero dei tentativi.

Se la Carambola viene realizzata correttamente, l'arbitro annuncia "cui" (sì); altrimenti dice "non" (no). Per i "fouettés" (frustate), l'arbitro annuncia in primo luogo se il tiro è stato corretto o meno.

Il Direttore di Gara provvederà ad assicurare una costante informazione circa i cambiamenti di Classifica.

ART. 13 INFRAZIONI

Qualsiasi infrazione al presente Regolamento verrà trattata conformemente alle disposizioni Statutarie relative agli affari Disciplinari.

1) REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO "SEZIONE CARAMBOLA"

CAPITOLO 1 °

ART. 1 "MOUCHES" E LINEA D'ACCHITO

Si definiscono "mouches" i punti dove bisogna posizionare le biglie, tanto all'inizio della partita che nel corso di essa, quando queste si sono fermate in contatto fra di loro oppure sono saltate fuori dal biliardo.

L'ubicazione di tali "mouches" sarà individuata con un segno tracciato col gessetto, con la matita o con l'inchiostro, il più finemente possibile. E' vietata la localizzazione con l'apposizione di piccole rosette.

ART. 2 STECCHE DA BILIARDO, RASTRELLO

Il movimento è impresso alle biglie con l'aiuto di uno strumento di gioco in legno o in qualsiasi altro materiale, chiamato stecca da biliardo. La stecca può essere ad uno o più pezzi; deve essere munita ad una delle sue estremità di una rondella di cuoio detta girello. Il giocatore deve servirsi unicamente del girello per colpire la biglia, egli utilizza una o più stecche e ne determina liberamente la lunghezza, il peso ed il diametro. Il giocatore è in diritto di usare il rastrello, piccolo cavalletto montato all'estremità di un'asta di legno o di qualsiasi altro materiale, destinato a sostituire la mano in alcune posizioni del corpo difficili da assumere.

CAPITOLO 2° "REGOLE COMUNI A TUTTE LE SPECIALITA'

ART. 3 INIZIO DELLA PARTITA

La partita comincia nel momento in cui l'arbitro ha posizionato le biglie per l'esecuzione del tiro d'acchito.

ART. 4 TIRO D'ACCHITO

L'arbitro piazza le biglie (bianca e gialla) sulla linea d'acchito, da una parte e dall'altra della linea delle tre "mouches" d'acchito a circa 30 cm. da ciascuna sponda lunga e la biglia rossa sulla "mouches" alta. Per il tiro d'acchito l'arbitro posiziona la biglia gialla a sinistra e quella bianca a destra. Se i due giocatori insistono per giocare la stessa biglia, allora l'arbitro tirerà a sorte.

I giocatori tirano l'acchito verso la sponda corta in alto. Le due biglie (gialla e bianca) devono essere in movimento prima che una di esse abbia raggiunto la sponda in alto. Se ciò non si verifica, l'acchito viene ripetuto. Il giocatore che provoca due volte una tale ripetizione, perde la scelta dell'acchito. Non è ammesso il tiro d'acchito colpendo più di una volta la sponda corta in alto.

Se, durante il loro percorso, le biglie bianca e gialla si sono urtate, il giocatore responsabile perde la scelta dell'acchito. Se è impossibile determinare il responsabile oppure se le biglie si fermano ad uguale distanza dalla sponda corta in basso, l'arbitro fa ripetere il tiro d'acchito.

Il giocatore la cui biglia si ferma più vicino alla sponda corta in basso ha la scelta dell'acchito.

ART1. POSIZIONE D'ACCHITO BILIA DA GIOCARE Le biglie vengono piazzate dall'arbitro: a) La biglia rossa sulla "mouches" alta. b) La biglia gialla dell'avversario sulla "mouches" bassa centrale. c) La biglia bianca = quella di chi inizia la partita = su una delle due "mouches" di partenza, a scelta del giocatore. Chi inizia la prima ripresa di una partita gioca con la biglia bianca, questo sia nel caso di due biglie bianche (di cui una col puntino) oppure con biglie di tre colori. Il tiro d'acchito deve necessariamente giocarsi con attacco sulla biglia rossa. In caso di partita frazionata (set) c'è alternanza dei giocatori per il suo inizio, qualunque sia il numero dei set. I giocatori conservano la stessa biglia per tutta la partita.

ART. 6 CARAMBOLA

Lo scopo del gioco è quello di eseguire quante più Carambole possibili nei limiti della distanza della partita. Si realizza la Carambola quando la biglia del giocatore, messa in movimento dal colpo di stecca, entra in contatto con le altre due biglie. Una Carambola è valida, quando le tre biglie si sono fermate, se il giocatore non ha commesso fallo e se egli ha rispettato le condizioni imposte dalla Specialità di gioco richiesta. Ogni carambola vale un punto. Se l'arbitro dichiara valida una Carambola, il giocatore conserva la mano. Se la Carambola non viene realizzata, l'arbitro indica (se lo ritiene necessario) "zero" ed il giocatore passa la mano.

ART. 7 PAUSA NEL CORSO DI UNA PARTITA

Una pausa di cinque minuti viene concessa nel mezzo della partita.

Si considera mezzo della partita il momento in cui un giocatore, alla fine della sua ripresa, raggiunge o sorpassa la metà della distanza fissata per la Specialità di gioco o per quelle in prove individuali.

Questa disposizione non vale per il "BIATHLON". Nel "BIATHLON" la pausa avrà luogo prima che si giochi l'ultima Specialità. Tuttavia la pausa verrà effettuata se la partita ha una durata di 45 minuti almeno, quando un giocatore ha raggiunto la metà della distanza prefissata e quando, in quel momento, non ha raggiunto i $\frac{3}{4}$ di essa. In occasione della pausa si procederà al cambio dell'arbitro. In caso di partite frazionate (set), la pausa ha luogo come segue:

Al meglio dei 3 set, dopo il secondo set.

Al meglio dei 5 set, dopo il secondo e/o dopo il quarto set.

ART. 8 ABBANDONO NEL CORSO DELLA PARTITA

Un giocatore che lascia il suo posto durante un incontro, senza autorizzazione dell'arbitro, perde la partita per questo gesto. In caso di forza maggiore, sopravvenuto nel corso di un Campionato, sarà esaminato dal Direttore di Gara che è tenuto a darne comunicazione ai competenti Organi dell'A.I.B.. Ogni giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo l'avviso dell'arbitro, viene escluso dal Campionato.

ART. 9 BIGLIE IN CONTATTO

Quando la propria biglia è in contatto con una delle biglie avversarie, o con tutte e due, i diritti del giocatore (in tutte le Specialità, fatta eccezione per i "Giochi di Serie", LIBERA - QUADRO - UNA SPONDA, dove è obbligatorio riposizionare le biglie per il tiro d'acchito) sono i seguenti:

- a) Fare rimettere le biglie sulle "mouches".
- b) Giocare sulla biglia che non è in contatto o prima sulla sponda.
- c) Giocare un "Massé détaché", a condizione di non far muovere la biglia in contatto. In quest'ultimo caso si può carambolare di prima sulla biglia che era in contatto. Non c'è fallo se questa si muove unicamente per aver perduto il punto di appoggio che le dava la biglia del giocatore. Quando la biglia del giocatore è in contatto con una sponda, questi non ha il diritto di giocare direttamente su tale sponda. In caso di riposizionamento sulle "mouches", le biglie saranno piazzate dall'arbitro nel modo seguente:
 - 1) Nei "Giochi di Serie" sulla posizione iniziale d'acchito.

- 2) Nel "3-Sponde" solamente le biglie in contatto vengono rimesse sulle "mouches": La biglia rossa sulla "mouche" in alto; la biglia del giocatore che si accinge a tirare sulla "mouche" centrale della linea d'acchito; la biglia dell'avversario sulla "mouche" centrale; se la "mouche" corrispondente alla biglia è occupata o mascherata, questa verrà posta sulla "mouche" corrispondente alla biglia che occupa o maschera la "mouche".

ART. 10 BIGLIE SALTATE FUORI DAL BILIARDO

Se una o più biglie saltano fuori dal biliardo, il riposizionamento sulle "mouches" viene effettuato dall'arbitro come segue:

- a) Tutte e tre le biglie nella posizione iniziale d'acchito per quanto riguarda i "Giochi di Serie".
- b) Nel "3-Sponde" solo le biglie saltate vengono riposizionate sulle "mouches", secondo le disposizioni dell'art. 9 al punto 2.
- c) Non nella posizione iniziale d'acchito.

Una biglia si considera saltata fuori dal biliardo nel momento in cui cade fuori dalla cornice oppure quando tocca il materiale di cui è fatta la cornice stessa.

ART. 11 FINE DELLA PARTITA

Una partita consiste in un certo numero di Carambole (distanza di gioco) da realizzare, tale numero varia a seconda delle Specialità e viene stabilito dagli Organi competenti.

Ogni partita cominciata deve essere giocata fino all'ultimo punto. Una partita termina quando l'arbitro ha dichiarato "buono" l'ultimo punto eseguito, anche se si constata dopo il colpo che il giocatore non ha realizzato il numero di Carambole richiesto. Gli Organi competenti stabiliscono se le partite si giocano con o senza limiti di riprese. La partita unica verrà disputata sempre con uguaglianza delle riprese anche in caso di limitazioni delle stesse.

Nella partita unica, quando l'ultimo punto sarà stato realizzato dal giocatore che ha al suo attivo una ripresa in più del suo avversario, quest'ultimo avrà il diritto di pareggiare il numero delle riprese ripartendo con le biglie sulla posizione iniziale d'acchito.

Se la distanza prefissata viene ugualmente raggiunta dal secondo giocatore, il Match viene considerato pari. Se si tratta di turni ad eliminazione diretta si ricorre al Tie-Break continuativo.

Ogni giocatore, partendo da chi ha iniziato la partita, effettua il tiro d'acchito continuando la ripresa. Vince chi realizza la massima serie.

Se non si raggiunge la distanza nel limite imposto, l'avversario può pareggiare o vincere il Match partendo dalla posizione d'acchito.

In caso di partita frazionata (set) si adotta il seguente criterio: quando un giocatore ha raggiunto la distanza prefissata, il Set è terminato ed egli ne è il vincitore. Se si tratta di chi ha eseguito il tiro d'acchito, il suo avversario non gioca la ripresa.

Se non si raggiunge tale distanza, chi gioca per secondo ha il diritto di uguagliare le riprese pertanto dalla posizione d'acchito ed eventualmente pareggiare o vincere il Set. In caso di pareggio si ricorre al Tie-Break continuativo, vedi capoverso 5°).

Quando un giocatore ha conquistato il numero necessario di frazioni (set), egli viene dichiarato vincitore dell'incontro che è immediatamente interrotto.

CAPITOLO 3° FALLI

ART. 12 FALLI

Si commette fallo e la mano passa:

Se nell'esecuzione del tiro una o più biglie saltano fuori dal biliardo (biglie fuori).

Se il giocatore tira prima che le biglie siano immobili (biglie in movimento).

Se il giocatore, fatta eccezione per l'attacco della propria biglia nell'eseguire il tiro, tocca una qualsiasi delle biglie con parti della stecca, con la mano o con un oggetto qualunque ("touché"); la biglia toccata resta nella posizione che sta occupando.

Se un giocatore tocca o sposta una biglia per eliminare un corpo estraneo che vi aderisce, invece di chiedere all'arbitro di farlo.

Se un giocatore sposta una biglia con contatto diretto o indiretto, senza che tale spostamento sia la conseguenza diretta dell'esecuzione del tiro.

Se il giocatore batte con un colpo di stecca due palle (queutage). Si ha "queutage" (carrozza):

a) Quando il girello entra più volte in contatto con la biglia messa in movimento.

b) Quando il girello è ancora in contatto con la biglia del giocatore quando questa impatta la biglia nr.2.

c) Quando il girello è ancora in contatto con la biglia del giocatore nel momento in cui questa impatta la sponda.

Se il giocatore tira direttamente con la propria biglia sulla sponda con cui essa è in contatto, senza averla innanzitutto staccata con un "Massé détaché" (biglia in contatto).

Se il giocatore, nel momento in cui tira, non tocca terra almeno con un piede (piede non a terra). Non è ammesso l'uso di

scarpe speciali.

Se il giocatore fa sulla superficie di gioco, sulla sponda o sulla cornice, dei segni di riferimento visivi (contrassegno).

Se, all'inizio della ripresa o nel corso della Serie, l'arbitro si accorge che il giocatore non tira con la propria biglia (biglia cattiva).

Se il giocatore non si attiene alle regole caratteristiche delle diverse specialità di gioco.

Se, malgrado ingiunzione dell'arbitro, il giocatore non esegue il tiro nel tempo concesso (non giocato).

Se il giocatore, sbagliando nell'identificare la propria biglia e trattandosi di "biglia in contatto" con la rossa, chiede all'arbitro di posizionare le biglie sulle "mouches". L'arbitro sistema le biglie e, automaticamente annuncia fallo.

ART. 13 FALLO VOLONTARIO

Se il fallo, definito all'art 12 n.6, viene commesso volontariamente, l'altro giocatore, che riprende la mano, può domandare all'arbitro di riposizionare la (le biglie) e nel modo - più esatto possibile - in cui si trovavano prima del fallo, nel caso egli giudichi tale posizione più vantaggiosa.

ART. 14 FALLI NON RILEVANTI

Se una Carambola viene realizzata dopo quella in cui é stato commesso un fallo non rilevato, il punto resta acquisito ed il giocatore conserva la mano. Qualsiasi fallo provocato da una terza persona, arbitro compreso, che provoca uno spostamento delle biglie, non é imputabile al giocatore. In questo caso le biglie vengono rimesse dall'arbitro più esattamente possibile, nella posizione che esse occupavano o avrebbero occupato.

CAPITOLO 4° "REGOLE PARTICOLARI DI OGNI SPECIALITA"

A) DISPOSIZIONI GENERALI

ART. 15 DENOMINAZIONE DELLE BIGLIE

Si fa distinzione tra la biglia del giocatore e le altre due, denominate biglie avversarie.

ART. 16 ZONE DI INTERDIZIONE

Il numero e la superficie delle zone d'interdizione vengono stabilite dall'U.M.B.. Tali zone sono delimitate da linee tracciate, il più finemente possibile, col gessetto, con la matita o con inchiostro.

In ognuna di queste zone, il giocatore non potrà realizzare, nel corso della Serie, che il numero di Carambole autorizzato; egli cioè dovrà, nel tiro in questione, fare uscire una delle due biglie avversarie dalla zona nella quale esse si trovano.

ART. 17 POSIZIONE DELLE BIGLIE

La posizione "entrée" entrata si ha quando le biglie avversarie si fermano in una stessa zona mentre esse erano, in un'altra zona oppure in due zone differenti, od anche in questa stessa zona ma una o tutte e due le biglie avversarie ne siano uscite per poi farvi ritorno.

La posizione "dedans" (dentro) si ottiene:

quando una Carambola viene eseguita dopo la posizione "entrée" senza fare uscire dalla zona una delle biglie avversarie.

Nel QUADRO ad un tiro, negli stessi modi di cui al punto sopra citato, ma da indicare con "dedans" invece di "entrée".

La posizione "à cheval" (a cavallo) si ottiene quando le due biglie avversarie si fermano vicino ad una linea di zona, ognuna però in una zona differente.

La biglia avversaria che é esattamente sulla linea di zona viene giudicata a svantaggio del giocatore,

Una o tutte due le avversarie possono ritornare subito nella zona da cui sono uscite, ripristinando così la posizione "entrée" o "dedans".

La posizione relativa al quadro si annuncia prima di quella dell'ancora. Se le due posizioni sono uguali l'annuncio si fa una sola volta ed é seguito da "partout" (dappertutto).

ART. 18 FALLO DI ZONA

Quando una Carambola viene realizzata partendo da una posizione "dedans" e senza che una delle biglie avversarie esca dalla zona, si commette Fallo "resté dedans" (restato dentro).

B) LA "LIBERA"

ART. 19 DEFINIZIONE DEL GIOCO

Nel gioco della "LIBERA" il giocatore può realizzare di seguito, nel corso della stessa Serie, un numero illimitato di Carambole, secondo la distanza fissata, in tutta l'estensione del biliardo salvo nelle zone d'interdizione degli Angoli dove il gioco viene regolato dalle disposizioni di cui agli art. 15 a 18.

C) IL "QUADRO"

ART. 20 DEFINIZIONI DEL GIOCO

La Specialità del QUADRO dà luogo a parecchi tipi di partita, a seconda che esso sia giocato ad uno o due tiri, a 47 o 71 cm., con i quadri addizionali detti ancore.

ART. 21 QUADRI ED ANCORE

Sulla superficie di gioco si tracciano, il più finemente possibile, con il gessetto, la matita o l'inchiostro, delle linee che formano dei quadrilateri chiamati quadri (zone d'interdizione).

Si tracciano inoltre all'estremità di ciascuna di queste linee ed a cavallo di esse, dei piccoli quadri addizionali uno dei lati dei quali si confonde col bordo interno della sponda. Questi piccoli quadri si chiamano ancore.

Le disposizioni degli art. da 15 a 19, applicabili per linee di quadro e per i quadri, sono egualmente valide per le linee di ancora e per le ancore.

ART. 22 QUADRO 47/2 E 71/2

Nel QUADRO di 47 cm. si tracciano quattro linee che determinano sul biliardo i nove quadri seguenti: tre rettangoli centrali nel senso della lunghezza; sei quadrati nel senso della larghezza.

Nel QUADRO di 71 cm. si tracciano tre linee che determinano sul biliardo i sei quadri seguenti: due rettangoli centrali nel senso della lunghezza; quattro quadri nella larghezza.

In queste Specialità il giocatore non può, nel corso della Serie, eseguire consecutivamente due Carambole nello stesso quadro senza che, al secondo tiro, faccia uscire da esso almeno una delle due biglie avversarie.

ART. 23 QUADRO 47/1

L'art. 22 n. 1 si applica per analogia al QUADRO 47/1.

In questa specialità il giocatore non ha diritto, nel corso della Serie, di eseguire una Carambola nello stesso quadro, senza fare uscire da esso almeno una delle due biglie avversarie.

D) I GIOCHI DI SPONDA

ART. 24 DEFINIZIONI DEL GIOCO

Esistono due tipi di Giochi si Sponda, quello ad 1-SPONDA e quello a 3-SPONDE. In queste specialità il biliardo é esente da tracce.

ART. 25 IL GIOCO AD 1-SPONDA

In questa Specialità la biglia del giocatore deve toccare almeno una sponda prima di impattare la seconda biglia avversaria, altrimenti si commette fallo ("pas de bande" niente sponde).

ART. 26 IL GIOCO A 3-SPONDE

In questa Specialità la biglia del giocatore deve toccare almeno tre volte una o più sponde prima di impattare la seconda biglia avversaria, altrimenti si commette fallo ("pas de bande" - niente sponda, "una bande" - una sponda - "deux bandes" - due sponde).

CAPITOLO 5° **"DISPOSIZIONI FINALI"**

ART. 27 INFRAZIONI

Qualsiasi infrazioni alle suddette Regole verrà trattata conformemente alle disposizioni Statutarie relative agli affari Disciplinari.

CAPITOLO 1° **"DISPOSIZIONI GENERALI"**

ART. 1 APPLICAZIONI DELLE REGOLE

Le regole Nazionali di ARTISTICA completano gli Statuti ed i Regolamenti dell'A.I.B.. Esse sono applicabili ai Campionati Nazionali ed ai tornei riconosciuti dall'A.I.B..

Per i casi non espressamente menzionati nel presente Regolamento si applicheranno le disposizioni previste dalle regole Nazionali della CARAMBOLA.

I casi non previsti dai Regolamenti dell'A.I.B. o i casi di forza maggiore verranno disciplinati dal Delegato Ufficiale dell'A.I.B., oppure dal suo incaricato, previa consultazione col Direttore di Gara.

CAPITOLO 2° **"STRUMENTI DI GIOCO"**

ART. 2 BILIARDI - SPONDE - PANNO

Sono applicabili le regole Nazionali della Carambola.

ART. 3 LOCALIZZAZIONI

Il criterio usato é il seguente:

Per localizzare il posizionamento delle biglie, si immagina il biliardo diviso in 32 grandi quadri che hanno il lato uguale ad 1/8 della superficie libera di gioco. Ognuno dei grandi quadri é a sua volta suddiviso in 36 piccoli quadri; pertanto la superficie libera di gioco é divisa in 1152 piccoli quadri che serviranno a delineare la posizione delle biglie.

Il tracciato si effettua con l'aiuto di una sagoma rettangolare traforata (gabarit), la cui superficie copre un settore di due dei grandi quadrati definiti al punto a) sopra citato, cioè 72 piccoli quadrati. Pertanto la superficie libera di gioco comprende 16 settori.

I fori della sagoma sono di due tipi:

Fori principali, corrispondenti a metà di ogni piccolo quadro.

Fori satelliti, bucati nei due sensi ad uguale distanza dai principali.

Il posizionamento di una biglia é indicato dalla lettera del settore seguita dal numero del foro principale e, in caso, da quello del suo satellite.

Per i giocatori mancini, la posizione delle biglie sarà individuata in modo simmetrico a quello indicato nel programma.

L'arbitro ha il compito di disegnare le localizzazioni sul biliardo. Egli deve provvedere al materiale occorrente.

Le localizzazioni vengono disegnate con inchiostro, il più finemente possibile. E' vietata l'apposizione di piccole rosette.

ART. 4 SCOPO DEL GIOCO

L'esecuzione delle Figure imposte si svolge sotto forma di un Concorso il cui programma é approvato dall'A.I.B.. Le Figure si susseguono nell'ordine fissato dal programma.

ART. 5 PROGRAMMA

Le Figure imposte vengono definite per mezzo di bozzetti che schematizzano, per ognuna, il percorso esatto delle differenti biglie.

I bozzetti numerati comprendono la designazione del tiro, il numero di punti attribuitogli e la localizzazione delle tre biglie secondo il sistema definito all'art. 3. NOTA BENE: i bozzetti sono disegnati secondo le posizioni indicate per il giocatore destro .

ART. 6 PROVE DEL MATERIALE

I giocatori sono autorizzati, in ragione di tre tiri massimo per ciascuno e secondo l'ordine fissato dall'arbitro, a collaudare gli strumenti.

Pur non di meno la posizione delle biglie 1 e 2 non deve corrispondere ad un punto disegnato sul biliardo. Al momento delle prove sono vietati i "massés", "piqués" e "fouettés" .

ART. 7 CARAMBOLA

La Carambola deve essere effettuata conformemente alle indicazioni precise specificate nel titolo di ogni Figura. La biglia del giocatore deve seguire scrupolosamente il percorso indicato nel bozzetto di ogni figura e toccare biglia e sponde nell'ordine prescritto. Ugualmente per le altre indicazioni che l'esecuzione di un tiro può comportare. Se un limite viene materializzato tramite un oggetto, questo non deve in nessun caso essere abbattuto prima della Carambola.

Oltre al percorso imposto, rigoroso od approssimativo, il tiro sarà ugualmente valido: Quando la Carambola viene effettuata, alla fine del tragitto, col concorso delle sponde supplementari, nel numero minimo di sponde indicato. Quando una stessa spanda viene ripetuta più delle volte indicate dal bozzetto del tiro. Qualsiasi rimpallo prima della Carambola determina un fallo e vale per un tentativo.

ART. 8 TENTATIVI

Il numero di tentativi accordati per il tiro é fissato in tre; essi vengono eseguiti consecutivamente.

ART. 9 BIGLIE SALTATE FUORI DAL BILIARDO

Quando una o più biglie saltano fuori dal biliardo, si commette fallo e si ha un tentativo in attivo.

ART. 10 MECCANISMO DEL CAMPIONATO

L'Organizzatore di una competizione di ARTISTICA può scegliere il meccanismo di gara tra:

- a) Programma a girone unico.
- b) Programma a gironi ed a set.

Su proposta dell'Organizzatore, il Comitato dell'A.I.B. può accettare altri meccanismi di gara del Campionato. L'Organizzatore della competizione deve comunicare agli Organi competenti dell'A.I.B. il meccanismo di gara almeno due mesi prima della data di inizio del Campionato.

CAPITOLO 5° "ARBITRAGGIO -ANNUNCI"

ART. 11 ARBITRAGGIO

Solamente l'arbitro dirige la prova.

Per il posizionamento delle biglie, l'arbitro può essere aiutato da un secondo arbitro, ma le decisioni vengono prese solamente dal primo che, se lo ritiene opportuno, può consultarsi col secondo.

L'arbitro é il solo abilitato a posizionare le biglie. Se il giocatore ritiene che le biglie non siano piazzate correttamente, egli deve segnalarlo all'arbitro prima di effettuare il tiro.

Una volta posizionate le biglie, qualsiasi spostamento di esse da parte del giocatore, all'infuori dell'esecuzione del tiro, é considerato fallo e vale per un tentativo.

E' vietato lo spostamento di una o più biglie da parte dell'arbitro o di una terza persona, dopo la partenza della biglia del giocatore. L'arbitro deve pulire le biglie prima di ogni gruppo di Figure. Per evitare di sporcare le biglie, l'arbitro porterà dei guanti di colore bianco.

ART. 12 ANNUNCI

Prima di ogni nuova Figura l'arbitro annuncia:

- Il numero ed il titolo della Figura.
- Il percorso delle biglie.
- Il punteggio attribuito nel programma. Dopo ogni Figura l'arbitro annuncia:
- Il nome del giocatore.
- Il numero dei punti.
- Il numero dei tentativi.

Se la Carambola viene realizzata correttamente, l'arbitro annuncia "cui" (si); altrimenti dice "non" (no). Per i "fouettés" (frustate), l'arbitro annuncia in primo luogo se il tiro é stato corretto o meno.

Il Direttore di Gara provvederà ad assicurare una costante informazione circa i cambiamenti di Classifica.

ART. 13 INFRAZIONI

Qualsiasi infrazione al presente Regolamento verrà trattata conformemente alle disposizioni Statutarie relative agli affari Disciplinari.

ALLEGATO 1° ALLE REGOLE NAZIONALI DELL'ARTISTICA

MECCANISMO DI GARA A GIRONE UNICO

ART. 1 ESECUZIONE DEL PROGRAMMA

Il programma dell'ARTISTICA si svolge nel seguente ordine:
1° Giorno

- a) 1° Seduta di 4 gruppi - Fig. da 1 a 8 = 50 punti
- b) 2° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 9 a 18 = 72 punti

2° Giorno

- c) 3° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 19 a 28 = 70 punti
- d) 4° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 29 a 38 = 78 punti

3° Giorno

- e) 5° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 39 a 48 = 72 punti
- f) 6° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 49 a 58 = 78 punti

4° Giorno

- g) 7° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 59 a 68 = 80 punti.

GIRONI NUMERI D'ORDINE

unico	1-4-6-2-5-3-7
A	1-8-4-5
B	2-7-3-6-9
A	1-10-4-7-6
B	2-9-5-3-8-11
A	1-12-8-4-9-5
B	2-11-7-3-10-6-13

Sarà compito del Direttore Sportivo Nazionale comunicare in tempo eventuali cambiamenti circa i giorni di gara Pertanto:
34 gruppi di figure. 68 Figure. 500 punti
Ogni seduta si deve concludere con un gruppo di "Massés". Le sedute sono "non-stop", cioè senza pause nel corso del loro svolgimento.

ART. 2 ORDINE DEI GIOCATORI

GIOCATORI

I giocatori sono compresi in un solo girone nel caso di 6 o 7 presenze, in due gironi (se possibile uguali) se le presenze variano da 8 a 13.

da 6a 7 L'ordine dei giocatori, precedentemente classificati dal Direttore sportivo dell'A.I.B., è fissato secondo il
da 8a 9 criterio dell'alternanza tra un giocatore "forte" ed uno "debole"

In seno al girone unico od ai due gironi si procede ad un sorteggio per stabilire il giocatore che inizia la competizione. Nel caso ci siano due gironi, il girone A comincia la prima e la seconda sessione di gioco, il girone B la terza e la quarta. A questo punto della competizione, un sorteggio designerà il girone che andrà ad iniziare la quinta sessione di gioco. Tale ordine sarà invertito per la sesta sessione di gioco, mentre la settima sarà immancabilmente giocata in un girone unico, secondo il punto 4. sotto descritto.

da 10a11 Si può, per variare lo spettacolo, fare iniziare la gara facendo giocare al girone A le Figure della 1° - 3° - 5° sessione di gioco, mentre il girone B gioca quelle delle 2° - 4° - 6° sessione di gioco.

Ad ogni gruppo di Figure varierà il giocatore che inizia, dal momento che viene designato per cominciare il secondo gruppo precedente mentre il primo prenderà posto in ultima posizione.

E' possibile invertire l'ordine delle sessioni di gioco per il girone B, assicurandosi completamente che, dopo ogni giorno di gara, i due gironi avranno giocato le stesse Figure, ma nell'ordine inverso.

L'ordine nel quale i concorrenti effettueranno i differenti gruppi di Figure dell'ultima sessione di gioco della competizione sarà determinato dal loro piazzamento alla conclusione del gruppo precedente. Il concorrente piazzatosi all'ultimo posto giocherà per primo, il penultimo per secondo, ecc. e quello in testa gareggerà per ultimo; sarà così fino all'ultimo gruppo di Figure della competizione.

Se due o più giocatori hanno le stesse prestazioni (punti e tentativi), essi vengono classificati in base al numero di Figure realizzate, eventualmente al primo o secondo tentativo.

ART. 3 PRESENZA DEI GIOCATORI

I giocatori devono essere presenti all'inizio di ogni sessione di gioco. Bisogna essere pronti a giocare, anche senza essere stati chiamati, quando arriva il proprio turno, pena il passaggio della mano e la perdita del diritto di partecipare alle Figure di gruppo.

In questo caso il giocatore sarà accreditato di 0 punti e di 6 tentativi per il gruppo di Figure. A condizione che vengano rispettate le disposizioni sopra enunciate, il giocatore può lasciare la sede di gara tra un passaggio e l'altro.

ART. 4 ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Ogni Figura è contrassegnata da un preciso coefficiente di punteggio: si terrà conto inoltre se essa viene realizzata al primo, al secondo od al terzo tentativo, oppure se è fallita.

ART. 5 IMPOSTAZIONE DELLA CLASSIFICA

La classifica finale della competizione terrà conto del totale dei punti ottenuti da ciascun concorrente. Parimenti saranno considerati il numero di tentativi e quello di Figure riuscite.

Il giocatore che avrà ottenuto il maggior punteggio alla fine di tutte le Figure della competizione, sarà il vincitore. In caso di parità di punteggio, è il numero dei tentativi che determina la differenza tra i giocatori ex-aequo; persistendo la parità, viene considerato il numero delle Figure riuscite; se c'è ancora uguaglianza, farà testo il numero delle Figure realizzate per primo, anche al secondo tentativo. Continuando l'uguaglianza, i giocatori in questione faranno lo spareggio che consiste nell'eseguire due gruppi di Figure sorteggiati. In caso di parità, si userà il criterio di cui sopra. L'Allegato qui presente fa parte integrante delle Regole Nazionali della ARTISTICA. Esso è applicabile a partire dal 1 Novembre 1998 e, da tale data, annulla e rimpiazza ogni disposizione antecedente e contraria.

ALLEGATO 2° ALLE REGOLE NAZIONALI DELL'ARTISTICA

MECCANISMO DI GARA CON GIRONI E SET

ART. 1 ORDINAMENTO DI INGRESSO

I concorrenti vengono ordinati dal Direttore Sportivo dell'A.I.B., tenendo conto delle prestazioni conosciute o dichiarate e riportati nei gironi secondo il modo seguente:

- a) 1-8-9-16
- b) 2-7-10-15
- c) 3-6-11-14
- d) 4-5-12-13

Il Campione in carica avrà sempre il numero d'ordine 1°.

ART. 2 SCHEMA DEGLI INCONTRI NEI GIRONI

All'interno di un girone, ogni partecipante incontrerà gli altri nel modo seguente:

1° turno: 2 - 3 ; 1 - 4;

2° turno: vincenti 1° turno; perdenti 1° turno; 3° turno: restanti incontri.

ART. 3 CLASSIFICA NEI GIRONI

La classifica dei gironi si stabilisce come segue:

- a) Punteggio dell'incontro (vinto = 1; perso = 0).
- b) Differenza positiva più alta tra set vinti e persi.
- c) Numero più alto di set vinti.
- d) Scontro diretto.

- e) Percentuale di realizzazione:
- f) sorteggio.

ART. 4 GIRONI FINALE

Il Girone Finale è composto dai primi due classificati di ciascun girone e si svolge con il criterio dell'eliminazione diretta (K.O. DIRECT).

I giocatori vengono ordinati in base ai risultati dei gironi, con l'eccezione del Campione in carica che mantiene il numero d'ordine 1. Gli incontri seguiranno questo criterio: 4-5; 3-6; 2-7; 1-8.

Semifinali : i vincenti (ordinati come al punto2) secondo l'ordine 2 - 3 e 1 - 4.

Finali 3° / 4° : i perdenti delle Semifinali.

Finalissima : i vincenti delle Semifinali.

ART. 5 MECCANISMO DI GARA, DISTANZE

Si gioca l'uno contro l'altro, a set e con un massimo di tre tentativi per ogni Figura. Il numero di tentativi non viene preso in considerazione per alcuna classifica.

La distanza di una partita è al meglio dei 3 Sets, cioè 2 set vinti negli incontri dei gironi. Dai Quarti si va al meglio dei 5 set, cioè 3 set vinti.

ART. 6 INIZIO DEL SET

Gli incontri cominciano col tiro d'acchito. Chi si aggiudica l'acchito, può scegliere se cominciare o meno.

Chi inizia il primo set comincerà ugualmente il terzo ed eventualmente il quinto; l'avversario inizierà il secondo ed il quarto, se necessario. S comincia, in primo luogo, con tutte le prime Figure dei set 1 , 3 eventualmente 5.

ART. 7 TIE-BREAK

Quando un set termina in parità, viene subito giocato un punto decisivo (TIE-BREAK) con la prima Figura del gruppo successivo.

Se i due giocatori falliscono questa Figura, viene utilizzata la prossima e così di seguito fino a quando ci sarà disparità di realizzazione.

Il TIE-BREAK viene iniziato dal giocatore che ha cominciato il set terminato in parità.

ART. 8 FINE DEL SET

Quando un concorrente ha totalizzato un numero di punti tale che il suo avversario non può rimontare, il set si considera finito.

ART. 9 VALORE DELLE FIGURE

Il programma si suddivide in 6 gruppi (da A ad F) di 10 Figure. Ciascun gruppo presenta lo stesso grado di difficoltà e comprende un totale 75 punti.

ART. 10 GRUPPI DI FIGURE

I differenti gruppi comprendono le seguenti Figure:

A) 61	13	67	29	25	18	49	14	60	64
B) 51	3	37	35	38	8	43	24	62	28
C) 5	41	57	63	22	26	53	50	36	68
D) 59	21	7	4	65	17	54	42	44	30
E) 33	11	47	19	23	6	40	10	58	32

F)	31	27	9	20	48	39	52	12	66	34
----	----	----	---	----	----	----	----	----	----	----

Ogni gruppo comprende Figure per un totale di 75 punti.

ART. 11 PRESENZA DEI GIOCATORI

Il giocatore deve essere presente almeno 15 minuti prima dell'orario stabilito. Egli dev'essere pronto per giocare, anche senza essere stato chiamato, nel momento in cui arriva il suo turno, altrimenti passa la mano e viene dichiarato perdente del set.

ART. 12 SORTEGGIO

all'inizio della competizione il Direttore di gara procede a designare, previo sorteggio, il gruppo di Figure (da A ad F) con cui si comincerà sul tavolo n. 2 si partirà col gruppo successivo e così via.
Se si usano solamente due tavoli, si saltano due gruppi tra quello sorteggiato per il tavolo 2 e quello che deve iniziare sul tavolo 2.

ART. 13 PAUSA

Dopo il secondo set (nei gironi) ed il quarto (dai Quarti di finale) viene concessa una pausa di tre minuti.

ART. 14 CLASSIFICA FINALE

Da classifica finale tiene conto dei seguenti parametri:

- a) Posizione data dalle vittorie o dalle sconfitte nei gironi.
- b) Comparazione del turno di gara raggiunto.
- c) Differenza set più alta tra quelli vinti e quelli persi.
- d) Numero più alto di set vinti.
- e) Percentuale tra punti ottenuti e punti possibili.
- f) Sorteggio.

Art. 1 La richiesta di organizzazione é subordinata alle disposizioni delle Regole Nazionali di Organizzazione.

Art. 2 La squadra vincitrice del Campionato si fregia del titolo di Campione d'Italia di 3-SPONDE a squadre.

Art. 3 Il Campionato Italiano 3-SPONDE a squadre si svolge con squadre di quattro giocatori + una o due riserve, tutti dello stesso G.A.B.S.. Essi giocano contro i componenti della squadra avversaria con lo stesso numero d'ordine. Art. 4 Ogni Presidente del G.A.B.S. dovrà specificare i nominativi di coloro che compongono la squadra dandone il numero d'ordine ed identificandone il capitano.

Art. 5 Ad iscrizione avvenuta non si potrà più modificare l'ordinamento indicato.

Art. 6 Le eliminatorie di ogni G.A.B.S. verranno organizzate liberamente dagli stessi, rispettando tuttavia i termini fissati dall'A.I.B.. Se, nei G.A.B.S. riconosciuti, il numero di squadre iscritte é superiore a quello di quante possono essere inviate, bisognerà allora organizzare degli spareggi fra squadre, allo scopo di designare quelle ammesse al Campionato Italiano. Tali spareggi devono rispettare le date fissate dall'A.I.B. e svolgersi secondo le regole vigenti.

Art. 7 Ciascun G.A.B.S. fissa liberamente la sua squadra rappresentativa. Se uno o più G.A.B.S. rinunciano ad iscrivere una squadra, i GABS che avevano già fatto uso del loro diritto potranno far partecipare una o più squadre supplementari. Queste verranno ammesse fino alla concorrenza del numero massimo accettato dagli organizzatori.

Art. 8 Ogni GABS ha il diritto di presentare 1 (una) squadra. Il GABS Campione in carica e quello organizzatore possono presentare una seconda squadra.

Art. 9 Una volta accettate le iscrizioni, il D.S.N. della Sezione Carambola trasmette tutti i dati al GABS organizzatore. Gli impegni dovranno essere confermati dal Presidente del GABS almeno un mese prima del Campionato.

Art. 10 I rimborsi per i partecipanti sono conformi alle Regole dell'A.I.B.

Art. 11 L'ordinamento delle squadre si fa in base alla M.G. delle stesse secondo il criterio seguente: sommatoria delle M.G. dei quattro giocatori e divisione per quattro.

Art. 12 In caso di forfait preliminare e sostituzione del giocatore, l'ordinamento di entrata della squadra in questione viene modificato di conseguenza. Le riserve acquisiranno obbligatoriamente l'ultimo numero d'ordine possibile; di conseguenza l'ordinamento della squadra verrà automaticamente ricomposto.

La sostituzione di un giocatore nel corso della gara si può fare solo in caso di forza maggiore e dopo consultazione col capitano della squadra in questione e col Direttore di Gara.

Art. 13 I GABS sono gli unici responsabili dell'esattezza dei dati forniti.

Art. 14 La formula di gara prevede gironi all'italiana con partita unica a 20 (venti) punti senza limiti di riprese e con uguaglianza delle stesse.
Il meccanismo di gara sarà a cura del D.S.N. e completerà incontri di solo andata fra giocatori dello stesso numero d'ordine.

Art. 15 Se il meccanismo scelto, in base all'art. sopra citato, non comporta delle disposizioni contrarie, verrà applicato il criterio seguente:

- a) In caso di uno o più gironi, l'ordinamento viene fatto secondo i punti di riscontro che sono 2 per la vittoria 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. Se due squadre hanno lo stesso punteggio di riscontro, si prende in considerazione il loro scontro diretto; così per tutte le posizioni. Se lo scontro diretto è finito in parità oppure se più di due squadre chiudono il girone a pari punto di riscontro, si riposizionano le squadre in base al numero totale dei punti dell'incontro; questo per tutte le posizioni. In caso di ulteriore parità tra due o più squadre, esse verranno classificate in base ai punti dell'incontro ottenuti negli scontri diretti. Persistendo ancora il pareggio, si prenderanno allora in considerazione le Carambole totali realizzate dalla squadra in tutti gli incontri, poi - se necessario - quelle del giocatore n. 1, del n. 2, etc, ed infine il sorteggio. Negli incontri ad eliminazione diretta si procederà come segue:
- b) Fino alla semifinale e per eventuali spareggi; se c'è parità, si terrà conto del numero totale di Carambole dell'incontro; dopo si considera la M.G. di squadra nell'incontro in questione; ed ancora farà testo il numero delle Carambole della squadra in tutta la competizione; poi si prenderà in esame la M.G. della squadra in tutta la competizione; infine si valuteranno il numero delle Carambole e quindi la M.G. del n. 1 e poi del n. 2ecc.

Nella finalissima per il titolo, si userà il criterio:

- e) Se la partita termina in parità di punti dell'incontro, si prolunga quest'ultimo di 10 punti tra i giocatori col numero d'ordine più alto (A1-B1). Continuando l'uguaglianza si applicheranno, nell'ordine, le disposizioni di cui al punto b) sopra descritto, integrando tuttavia le Carambole del prolungamento nel totale dell'ultimo incontro.

Art. 16 I casi non previsti dal presente Regolamento, non trattabili per analogia agli altri Regolamenti vigenti, oppure quelli di forza maggiore, verranno regolati dal D.S.N. o dal suo incaricato, previa consultazione col Direttore di Gara.

Art. 17 Questo Regolamento è redatto dal D.S.N. della Sezione Carambola sulla base delle disposizioni Statutarie in vigore. Esso è applicabile a partire dal 1 ° Novembre 1998 e, da questa data, abroga tutte le norme antecedenti o contrarie. I GABS affiliati, gli atleti associati, così come i Collaboratori contrattuali dell'A.I.B., si impegnano a rispettarlo ed a farlo rispettare.

Art. 1 Direzione Partita

L'arbitro è l'unico abilitato a dirigere la partita Egli deve fare in modo che non si verifichi nessun intervento ingiustificato. Le sue decisioni sono definitive ed inappellabili.

Art. 2 Interventi Giocatori

Non é ammessa alcuna ingerenza esterna nel corso della partita. I giocatori possono intervenire solo in caso di interpretazione ed applicazione del Regolamento

Art. 3 Cambio Arbitro

La sostituzione dell'arbitro é possibile quando la durata dell'incontro supera l'ora di gioco. In ogni caso mai prima della metà distanza del Match. Nel corso di una "Serie" non si può effettuare il cambio dell'arbitro. La sostituzione può avvenire nel corso della partita, previa richiesta dell'arbitro o di un giocatore e con l'assenso del Direttore di Gara.

Art. 4 Conteggi Punti ed Annunci

L'arbitro deve contare i punti ad alta voce. L'arbitro deve segnalare la posizione delle biglie (entré - dedans -à cheval) quando si tratta di Specialità con zone d'interdizione.

L'arbitro deve avvertire il giocatore se le biglie sono in contatto (touche).

In caso di annunci, l'arbitro deve usare il seguente criterio:

- a) Numero Carambole.
- b) Posizione biglie rispetto alle zone d'interdizione.
- c) Contatto delle biglie (touche).
- d) Segnalazione fine set o match (per)

Art. 5 Controllo Punteggio

L'arbitro é tenuto a controllare tanto il tabellone elettronico quanto il foglio partita; solo quest'ultimo ha valore in caso di contestazione.

Art. 6 Rilevazione Fallo

L'arbitro accorgendosi di un fallo, deve annunciarlo immediatamente ed accordare la mano solamente a biglie ferme.

Art. 7 Intervento Giocatore

Il giocatore in difetto può chiedere il motivo del fallo e le relative delucidazioni, rivolgendosi all'arbitro una sola volta con cortesia e signorilità.

L'arbitro preciserà il fallo come da Cap. 4 - art. 16.... Regole Carambola.

L'arbitro deve pulire le biglie, con pani asciutti, prima dell'incontro o del set.

Soltanto l'arbitro, in caso di richiesta dei giocatori, decide se pulire le biglie.

In caso di rimozione delle biglie, l'arbitro avrà cura di segnare con precisione la loro posizione, rimettendole esattamente nei punti d'origine.

Art. 9 Biglia Giocatore

L'arbitro non deve indicare al giocatore la propria biglia, anche in caso di richiesta.

Nella Specialità LIBERA e QUADRO, in osservanza alle regole riguardanti le zone d'interdizione, l'arbitro deve segnalare la posizione delle biglie anche se, così facendo, rivela quella del giocatore.

Art. 10 Avviso di Fallo

L'arbitro non deve, in nessun caso, avvertire i giocatori circa il fallo che stanno per commettere.

Art. 11 Reclami

I reclami sono ammessi, cortesemente ed una sola volta, solo in caso di applicazione del Regolamento ed al momento della decisione
arbitrale.

L'arbitro deve soddisfare la richiesta del giocatore; può consigliarsi col Direttore di Gara e modificare la sua decisione.

Se il giocatore non é ancora soddisfatto della decisione arbitrale, può presentare reclamo scritto al D.G. alla fine della partita.

In caso di reclamo scritto, il D.G. deve valutare il caso nello stesso giorno e, se lo ritiene necessario, fare ripetere la partita.

In quest'ultimo caso il Direttore di Gara dovrà dare comunicazione, allegando il reclamo, al Presidente ed al Direttore Sportivo Nazionale della Sezione.

Art. 12 Segnalazione Fine Partita o Set

Per i giochi di Serie (LIBERA-QUADRI-UNA SPONDA) l'arbitro avviserà il giocatore degli ultimi punti, annunciando: per 5...per 4...per 3...per 2...per 1...buono set o partita.

Per la specialità TRE SPONDE l'arbitro annuncerà: per 3... per 2...per 1... buono... set o partita.

La partita od il set si concludono quando l'arbitro dichiara "buono" l'ultimo punto, così facendo egli riconosce al giocatore il totale dei punti del set o della partita, anche in caso di errori di marcatura sul foglio partita rilevati successivamente.

Art. 13 Ammonizioni

Il giocatore, che non ha un comportamento leale e corretto e compie gesti che disturba l'avversario, è passibile di ammonizione da parte dell'arbitro o del D.G. che dovranno darne immediata comunicazione all'interessato e trascriverle sul foglio partita.

Il giocatore, esaurita la sua ripresa, deve ritornare nell'area a lui riservata; in caso contrario verrà ammonito ufficialmente e ad alta voce.

In caso di eccessivi tempi di riflessione per l'esecuzione dei tiri, si subirà un'ammonizione.

Se il giocatore batte la mano sul tavolo o sulle sponde del biliardo, subirà un'ammonizione.

In caso di abuso di borotalco, tale da lasciare impronte sul tavolo, l'arbitro provvederà a richiamare il giocatore; al secondo richiamo, lo ammonirà ufficialmente e ad alta voce.

Se si dovesse scomporre la divisa di gara, l'arbitro deve invitare il giocatore a ricomporsi; al secondo invito si viene ammoniti ufficialmente e ad alta voce. Alla terza ammonizione, di qualsiasi natura ed anche in diverse partite, si viene esclusi dalla competizione e si può andare incontro ad ulteriori Sanzioni Disciplinari.

Verranno esclusi dalla competizione i giocatori recidivi che non manterranno un comportamento esemplare, come:

- 1) Non dare la mano all'avversario alla fine del match.
- 2) Abbandonare la partita (a meno di malore).
- 3) Contesta l'operato dell'arbitro senza il dovuto rispetto.
- 4) Fumare durante lo svolgimento del match o durante l'arbitraggio.

Il giocatore che, all'inizio dell'incontro, si rifiuta di stringere la mano all'avversario, viene considerato perdente e classificato all'ultimo posto della fascia di competenza.

In caso di esclusione dalla competizione si perde il diritto a premi e rimborsi, eventuali records non verranno riconosciuti.

Il forfait viene considerato un'infrazione e determina una ammonizione:

In caso di incontri ad eliminazione diretta la partecipazione si considera valida, il match è perso ed il giocatore viene posizionato all'ultimo posto della fascia di classifica nella quale si è verificato, eventuali records non vengono riconosciuti.

Prima della gara, giustificato o no, determina lo scivolamento in ultima posizione di classifica. Il giocatore dovrà pagare ugualmente il noleggio dei tavoli pena ulteriori sanzioni disciplinari.

In caso di incontri a gironi, il forfait per la prima partita non preclude la continuazione della gara, si viene però penalizzati di un punto di classifica. Non presentandosi al prossimo incontro, si viene esclusi dalla competizione e classificati all'ultimo posto.

Se un giocatore viene escluso dalla competizione, il D.G. deve darne comunicazione al Presidente ed al D.S.N. della Sezione ed eventualmente agli Organi competenti per le sanzioni disciplinari.

Art. 14 Casi non Previsti

I casi non previsti od i casi di forza maggiore saranno discriminati dall'arbitro previa consultazione col D.G. che è tenuto a fare rapporto al Presidente Nazionale della

ALLEGATO 1°
ALLE REGOLE NAZIONALI DELL'ARTISTICA

MECCANISMO DI GARA A GIRONE UNICO

ART. 1 ESECUZIONE DEL PROGRAMMA

Il programma dell'ARTISTICA si svolge nel seguente ordine:

1° Giorno

- a) 1° Seduta di 4 gruppi - Fig. da 1 a 8 = 50 punti
- b) 2° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 9 a 18 = 72 punti

2° Giorno

- c) 3° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 19 a 28 = 70 punti
- d) 4° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 29 a 38 = 78 punti

3° Giorno

- e) 5° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 39 a 48 = 72 punti
- f) 6° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 49 a 58 = 78 punti

4° Giorno

- g) 7° Seduta di 5 gruppi - Fig. da 59 a 68 = 80 punti.

Sarà compito del Direttore Sportivo Nazionale comunicare in tempo eventuali cambiamenti circa i giorni di gara
Pertanto:
34 gruppi di figure. 68 Figure. 500 punti

Ogni seduta si deve concludere con un gruppo di "Massés". Le sedute sono "non-stop", cioè senza pause nel corso del loro svolgimento.

ART. 2 ORDINE DEI GIOCATORI

I giocatori sono compresi in un solo girone nel caso di 6 o 7 presenze, in due gironi (se possibile uguali) se le presenze variano da 8 a 13.

L'ordine dei giocatori, precedentemente classificati dal Direttore sportivo dell'A.I.B., è fissato secondo il criterio dell'alternanza tra un giocatore "forte" ed uno "debole"

GIOCATORI	GIRONI	NUMERI D'ORDINE	
	unico	1-4-6-2-5-3-7	In seno al girone unico od ai due gironi si procede ad un sorteggio per stabilire il giocatore che inizia la competizione. Nel caso ci siano due gironi, il girone A comincia la prima e la seconda sessione di gioco, il girone B la terza e la quarta. A questo punto della competizione, un sorteggio designerà il girone che andrà ad iniziare la quinta sessione di gioco. Tale ordine sarà invertito per la sesta sessione di gioco, mentre la settima sarà immancabilmente giocata in un girone unico, secondo il punto 4. sotto descritto.
da 6 a 7	A	1-8-4-5	
da 8 a 9	B	2-7-3-6-9	
	A	1-10-4-7-6	
	B	2-9-5-3-8-11	
	A	1-12-8-4-9-5	
da 10 a 11	B	2-11-7-3-10-6-13	
da 12 a 13			

Si può, per variare lo spettacolo, fare iniziare la gara facendo giocare al girone A le Figure della 1° - 3° - 5° sessione di gioco, mentre il girone B gioca quelle delle 2° - 4° - 6° sessione di gioco.

Ad ogni gruppo di Figure varierà il giocatore che inizia, dal momento che viene designato per cominciare il secondo gruppo precedente mentre il primo prenderà posto in ultima posizione.

E' possibile invertire l'ordine delle sessioni di gioco per il girone B, assicurandosi completamente che, dopo ogni giorno di gara, i due gironi avranno giocato le stesse Figure, ma nell'ordine inverso.

L'ordine nel quale i concorrenti effettueranno i differenti gruppi di Figure dell'ultima sessione di gioco della competizione sarà determinato dal loro piazzamento alla conclusione del gruppo precedente. Il concorrente piazzatosi all'ultimo posto giocherà per primo, il penultimo per secondo, ecc. e quello in testa gareggerà per ultimo; sarà così fino all'ultimo gruppo di Figure della competizione.

Se due o più giocatori hanno le stesse prestazioni (punti e tentativi), essi vengono classificati in base al numero di Figure realizzate, eventualmente al primo o secondo tentativo.

ART. 3 PRESENZA DEI GIOCATORI

I giocatori devono essere presenti all'inizio di ogni sessione di gioco. Bisogna essere pronti a giocare, anche senza essere stati chiamati, quando arriva il proprio turno, pena il passaggio della mano e la perdita del diritto di partecipare alle Figure di gruppo.

In questo caso il giocatore sarà accreditato di 0 punti e di 6 tentativi per il gruppo di Figure. A condizione che vengano rispettate le disposizioni sopra enunciate, il giocatore può lasciare la sede di gara tra un passaggio e l'altro.

ART. 4 ATTRIBUZIONE DEI PUNTI

Ogni Figura é contrassegnata da un preciso coefficiente di punteggio: si terrà conto inoltre se essa viene realizzata al primo, al secondo od al terzo tentativo, oppure se é fallita.

ART. 5 IMPOSTAZIONE DELLA CLASSIFICA

La classifica finale della competizione terrà conto del totale dei punti ottenuti da ciascun concorrente. Parimenti saranno considerati il numero di tentativi e quello di Figure riuscite.

Il giocatore che avrà ottenuto il maggior punteggio alla fine di tutte le Figure della competizione, sarà il vincitore. In caso di parità di punteggio, é il numero dei tentativi che determina la differenza tra i giocatori ex-aequo; persistendo la parità, viene considerato il numero delle Figure riuscite; se c'è ancora uguaglianza, farà testo il numero delle Figure realizzate per primo, anche al secondo tentativo. Continuando l'uguaglianza, i giocatori in questione faranno lo spareggio che consiste nell'eseguire due gruppi di Figure sorteggiati. In caso di parità, si userà il criterio di cui sopra. L'Allegato qui presente fa parte integrante delle Regole Nazionali della ARTISTICA. Esso é applicabile a partire dal 1 Novembre 1998 e, da tale data, annulla e rimpiazza ogni disposizione antecedente e contraria.

ALLEGATO 2° ALLE REGOLE NAZIONALI DELL'ARTISTICA

MECCANISMO DI GARA CON GIRONI E SET

ART. 1 ORDINAMENTO DI INGRESSO

I concorrenti vengono ordinati dal Direttore Sportivo dell'A.I.B., tenendo conto delle prestazioni conosciute o dichiarate e riportati nei gironi secondo il modo seguente:

- a) 1-8-9-16
- b) 2-7-10-15
- c) 3-6-11-14
- d) 4-5-12-13

Il Campione in carica avrà sempre il numero d'ordine 1°.

ART. 2 SCHEMA DEGLI INCONTRI NEI GIRONI All'interno di un girone, ogni partecipante incontrerà gli altri nel modo seguente:

1 ° turno: 2 - 3 ; 1 - 4;

2° turno: vincenti 1° turno; perdenti 1° turno; 3° turno: restanti incontri.

ART. 3 CLASSIFICA NEI GIRONI

La classifica dei gironi si stabilisce come segue:

- a) Punteggio dell'incontro (vinto = 1; perso = 0).
- b) Differenza positiva più alta tra set vinti e persi.
- c) Numero più alto di set vinti.
- d) Scontro diretto.
- e) Percentuale di realizzazione:
- f) sorteggio.

ART. 4 GIRONE FINALE

Il Girone Finale é composto dai primi due classificati di ciascun girone e si svolge con il criterio dell'eliminazione diretta (K.O. DIRECT).

I giocatori vengono ordinati in base ai risultati dei gironi, con l'eccezione del Campione in carica che mantiene il numero d'ordine 1. Gli incontri seguiranno questo criterio: 4-5; 3-6; 2-7; 1-8.

Semifinali : i vincenti (ordinati come al punto2) secondo l'ordine 2 - 3 e 1 - 4.

Finali 3° / 4° : i perdenti delle Semifinali.

Finalissima : i vincenti delle Semifinali.

ART. 5 MECCANISMO DI GARA, DISTANZE

Si gioca l'uno contro l'altro, a set e con un massimo di tre tentativi per ogni Figura. Il numero di tentativi non viene preso in considerazione per alcuna classifica.

La distanza di una partita é al meglio dei 3 Sets, cioè 2 set vinti negli incontri dei gironi. Dai Quarti si va al meglio dei 5 set, cioè 3 set vinti.

ART. 6 INIZIO DEL SET

Gli incontri cominciano col tiro d'acchito. Chi si aggiudica l'acchito, può scegliere se cominciare o meno.

Chi inizia il primo set comincerà ugualmente il terzo ed eventualmente il quinto; l'avversario inizierà il secondo ed il quarto, se necessario. S comincia, in primo luogo, con tutte le prime Figure dei set 1 , 3 eventualmente 5.

ART. 7 TIE-BREAK

Quando un set termina in parità, viene subito giocato un punto decisivo (TIE-BREAK) con la prima Figura del gruppo successivo.

Se i due giocatori falliscono questa Figura, viene utilizzata la prossima e così di seguito fino a quando ci sarà disparità di realizzazione.

Il TIE-BREAK viene iniziato dal giocatore che ha cominciato il set terminato in parità.

ART. 8 FINE DEL SET

Quando un concorrente ha totalizzato un numero di punti tale che il suo avversario non può rimontare, il set si considera finito.

ART. 9 VALORE DELLE FIGURE

Il programma si suddivide in 6 gruppi (da A ad F) di 10 Figure. Ciascun gruppo presenta lo stesso grado di difficoltà e comprende un totale 75 punti.

ART. 10 GRUPPI DI FIGURE

I differenti gruppi comprendono le seguenti Figure:

A) 61	13	67	29	25	18	49	14	60	64
-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----

B) 51	3	37	35	38	8	43	24	62	28
C) 5	41	57	63	22	26	53	50	36	68
D) 59	21	7	4	65	17	54	42	44	30
E) 33	11	47	19	23	6	40	10	58	32
F) 31	27	9	20	48	39	52	12	66	34

Ogni gruppo comprende Figure per un totale di 75 punti.

ART. 11 PRESENZA DEI GIOCATORI

Il giocatore deve essere presente almeno 15 minuti prima dell'orario stabilito. Egli dev'essere pronto per giocare, anche senza essere stato chiamato, nel momento in cui arriva il suo turno, altrimenti passa la mano e viene dichiarato perdente del set.

ART. 12 SORTEGGIO

all'inizio della competizione il Direttore di gara procede a designare, previo sorteggio, il gruppo di Figure (da A ad F) con cui si comincerà sul tavolo n. 2 si partirà col gruppo successivo e così via.

Se si usano solamente due tavoli, si saltano due gruppi tra quello sorteggiato per il tavolo 2 e quello che deve iniziare sul tavolo 2.

ART. 13 PAUSA

Dopo il secondo set (nei gironi) ed il quarto (dai Quarti di finale) viene concessa una pausa di tre minuti.

ART. 14 CLASSIFICA FINALE

Da classifica finale tiene conto dei seguenti parametri:

- Posizione data dalle vittorie o dalle sconfitte nei gironi.
- Comparazione del turno di gara raggiunto.
- Differenza set più alta tra quelli vinti e quelli persi.
- Numero più alto di set vinti.
- Percentuale tra punti ottenuti e punti possibili.
- Sorteggio.

Art. 1 La richiesta di organizzazione é subordinata alle disposizioni delle Regole Nazionali di Organizzazione.

Art. 2 La squadra vincitrice del Campionato si fregia del titolo di Campione d'Italia di 3-SPONDE a squadre.

Art. 3 Il Campionato Italiano 3-SPONDE a squadre si svolge con squadre di quattro giocatori + una o due riserve, tutti dello stesso G.A.B.S.. Essi giocano contro i componenti della squadra avversaria con lo stesso numero d'ordine.

Art. 4 Ogni Presidente dei G.A.B.S. dovrà specificare i nominativi di coloro che compongono la squadra dandone il numero d'ordine ed identificandone il capitano.

Art. 5 Ad iscrizione avvenuta non si potrà più modificare l'ordinamento indicato.

Art. 6 Le eliminatorie di ogni G.A.B.S. verranno organizzate liberamente dagli stessi, rispettando tuttavia i termini fissati dall'A.I.B.. Se, nei G.A.B.S. riconosciuti, il numero di squadre iscritte é superiore a quello di quante possono essere inviate, bisognerà allora organizzare degli spareggi fra squadre, allo scopo di designare quelle ammesse al Campionato Italiano. Tali spareggi devono rispettare le date fissate dall'A.I.B. e svolgersi secondo le regole vigenti.

Art. 7 Ciascun G.A.B.S. fissa liberamente la sua squadra rappresentativa. Se uno o più G.A.B.S. rinunciano ad iscrivere una squadra, i GABS che avevano già fatto uso del loro diritto potranno far partecipare una o più squadre supplementari. Queste verranno ammesse fino alla concorrenza del numero massimo accettato dagli organizzatori.

Art. 8 Ogni GABS ha il diritto di presentare 1 (una) squadra. Il GABS Campione in carica e quello organizzatore possono presentare una seconda squadra.

Art. 9 Una volta accettate le iscrizioni, il D.S.N. della Sezione Carambola trasmette tutti i dati al GABS organizzatore. Gli impegni dovranno essere confermati dal Presidente del GABS almeno un mese prima del Campionato.

Art. 10 I rimborsi per i partecipanti sono conformi alle Regole dell'A.I.B.

Art. 11 L'ordinamento delle squadre si fa in base alla M.G. delle stesse secondo il criterio seguente: sommatoria delle M.G. dei quattro giocatori e divisione per quattro.

Art. 12 In caso di forfait preliminare e sostituzione del giocatore, l'ordinamento di entrata della squadra in questione viene modificato di conseguenza. Le riserve acquisiranno obbligatoriamente l'ultimo numero d'ordine possibile; di conseguenza l'ordinamento della squadra verrà automaticamente ricomposto.

La sostituzione di un giocatore nel corso della gara si può fare solo in caso di forza maggiore e dopo consultazione col capitano della squadra in questione e col Direttore di Gara.

Art. 13 I GABS sono gli unici responsabili dell'esattezza dei dati forniti.

Art. 14 La formula di gara prevede gironi all'italiana con partita unica a 20 (venti) punti senza limiti di riprese e con uguaglianza delle stesse.
Il meccanismo di gara sarà a cura del D.S.N. e completerà incontri di solo andata fra giocatori dello stesso numero d'ordine.

Art. 15 Se il meccanismo scelto, in base all'art. sopra citato, non comporta delle disposizioni contrarie, verrà applicato il criterio seguente:

- a) In caso di uno o più gironi, l'ordinamento viene fatto secondo i punti di riscontro che sono 2 per la vittoria 1 per il pareggio e 0 per la sconfitta. Se due squadre hanno lo stesso punteggio di riscontro, si prende in considerazione il loro scontro diretto; così per tutte le posizioni. Se lo scontro diretto è finito in parità oppure se più di due squadre chiudono il girone a pari punto di riscontro, si riposizionano le squadre in base al numero totale dei punti dell'incontro; questo per tutte le posizioni. In caso di ulteriore parità tra due o più squadre, esse verranno classificate in base ai punti dell'incontro ottenuti negli scontri diretti. Persistendo ancora il pareggio, si prenderanno allora in considerazione le Carambole totali realizzate dalla squadra in tutti gli incontri, poi - se necessario - quelle del giocatore n. 1, del n. 2, etc, ed infine il sorteggio. Negli incontri ad eliminazione diretta si procederà come segue:
- b) Fino alla semifinali e per eventuali spareggi; se c'è parità, si terrà conto del numero totale di Carambole dell'incontro; dopo si considera la M.G. di squadra nell'incontro in questione; ed ancora farà testo il numero delle Carambole della squadra in tutta la competizione; poi si prenderà in esame la M.G. della squadra in tutta la competizione; infine si valuteranno il numero delle Carambole e quindi la M.G. del n. 1 e poi del n. 2ecc.

Nella finalissima per il titolo, si userà il criterio:

- e) Se la partita termina in parità di punti dell'incontro, si prolunga quest'ultimo di 10 punti tra i giocatori col numero d'ordine più alto (A1-B1). Continuando l'uguaglianza si applicheranno, nell'ordine, le disposizioni di cui al punto b) sopra descritto, integrando tuttavia le Carambole del prolungamento nel totale dell'ultimo incontro.

Art. 16 I casi non previsti dal presente Regolamento, non trattabili per analogia agli altri Regolamenti vigenti, oppure quelli di forza maggiore, verranno regolati dal D.S.N. o dal suo incaricato, previa consultazione col Direttore di Gara.

Art. 17 Questo Regolamento è redatto dal D.S.N. della Sezione Carambola sulla base delle disposizioni Statutarie in vigore. Esso è applicabile a partire dal 1 ° Novembre 1998 e, da questa data, abroga tutte le norme antecedenti o contrarie. I GABS affiliati, gli atleti associati, così come i Collaboratori contrattuali dell'A.I.B., si impegnano a rispettarlo ed a farlo rispettare.

Art. 1 Direzione Partita

L'arbitro è l'unico abilitato a dirigere la partita Egli deve fare in modo che non si verifichi nessun intervento ingiustificato. Le sue decisioni sono definitive ed inappellabili.

Art. 2 Interventi Giocatori

Non é ammessa alcuna ingerenza esterna nel corso della partita. I giocatori possono intervenire solo in caso di interpretazione ed applicazione del Regolamento

Art. 3 Cambio Arbitro

La sostituzione dell'arbitro é possibile quando la durata dell'incontro supera l'ora di gioco. In ogni caso mai prima della metà distanza del Match. Nel corso di una "Serie" non si può effettuare il cambio dell'arbitro. La sostituzione può avvenire nel corso della partita, previa richiesta dell'arbitro o di un giocatore e con l'assenso del Direttore di Gara.

Art. 4 Conteggi Punti ed Annunci

L'arbitro deve contare i punti ad alta voce. L'arbitro deve segnalare la posizione delle biglie (entré - dedans -à cheval) quando si tratta di Specialità con zone d'interdizione.

L'arbitro deve avvertire il giocatore se le biglie sono in contatto (touche).

In caso di annunci, l'arbitro deve usare il seguente criterio:

- a) Numero Carambole.
- b) Posizione biglie rispetto alle zone d'interdizione.
- c) Contatto delle biglie (touche).
- d) Segnalazione fine set o match (per)

Art. 5 Controllo Punteggio

L'arbitro é tenuto a controllare tanto il tabellone elettronico quanto il foglio partita; solo quest'ultimo ha valore in caso di contestazione.

Art. 6 Rilevazione Fallo

L'arbitro accorgendosi di un fallo, deve annunciarlo immediatamente ed accordare la mano solamente a biglie ferme.

Art. 7 Intervento Giocatore

Il giocatore in difetto può chiedere il motivo del fallo e le relative delucidazioni, rivolgendosi all'arbitro una sola volta con cortesia e signorilità.

L'arbitro preciserà il fallo come da Cap. 4 - art. 16.... Regole Carambola.

L'arbitro deve pulire le biglie, con pani asciutti, prima dell'incontro o del set.

Soltanto l'arbitro, in caso di richiesta dei giocatori, decide se pulire le biglie.

In caso di rimozione delle biglie, l'arbitro avrà cura di segnare con precisione la loro posizione, rimettendole esattamente nei punti d'origine.

Art. 9 Biglia Giocatore

L'arbitro non deve indicare al giocatore la propria biglia, anche in caso di richiesta.

Nella Specialità LIBERA e QUADRO, in osservanza alle regole riguardanti le zone d'interdizione, l'arbitro deve segnalare la posizione delle biglie anche se, così facendo, rivela quella del giocatore.

Art. 10 Avviso di Fallo

L'arbitro non deve, in nessun caso, avvertire i giocatori circa il fallo che stanno per commettere.

Art. 11 Reclami

I reclami sono ammessi, cortesemente ed una sola volta, solo in caso di applicazione del Regolamento ed al momento della decisione arbitrale.

L'arbitro deve soddisfare la richiesta del giocatore; può consigliarsi col Direttore di Gara e modificare la sua decisione. Se il giocatore non é ancora soddisfatto della decisione arbitrale, può presentare reclamo scritto al D.G. alla fine della partita.

In caso di reclamo scritto, il D.G. deve valutare il caso nello stesso giorno e, se lo ritiene necessario, fare ripetere la partita. In quest'ultimo caso il Direttore di Gara dovrà dare comunicazione, allegando il reclamo, al Presidente ed al Direttore Sportivo Nazionale della Sezione.

Art. 12 Segnalazione Fine Partita o Set

Per i giochi di Serie (LIBERA-QUADRI-UNA SPONDA) l'arbitro avviserà il giocatore degli ultimi punti, annunciando: per 5...per 4...per 3...per 2...per 1...buono..... set o partita.

Per la specialità TRE SPONDE l'arbitro annuncerà: per 3... per 2...per 1... buono... set o partita.

La partita od il set si concludono quando l'arbitro dichiara "buono" l'ultimo punto, così facendo egli riconosce al giocatore il totale dei punti del set o della partita, anche in caso di errori di marcatura sul foglio partita rilevati successivamente.

Art. 13 Ammonizioni

Il giocatore, che non ha un comportamento leale e corretto e compie gesti che disturba l'avversario, è passibile di ammonizione da parte dell'arbitro o del D.G. che dovranno darne immediata comunicazione all'interessato e trascriverle sul foglio partita.

Il giocatore, esaurita la sua ripresa, deve ritornare nell'area a lui riservata; in caso contrario verrà ammonito ufficialmente e ad alta voce.

In caso di eccessivi tempi di riflessione per l'esecuzione dei tiri, si subirà un'ammonizione.

Se il giocatore batte la mano sul tavolo o sulle sponde del biliardo, subirà un'ammonizione.

In caso di abuso di borotalco, tale da lasciare impronte sul tavolo, l'arbitro provvederà a richiamare il giocatore; al secondo richiamo, lo ammonirà ufficialmente e ad alta voce.

Se si dovesse scomporre la divisa di gara, l'arbitro deve invitare il giocatore a ricomporsi; al secondo invito si viene ammoniti ufficialmente e ad alta voce. Alla terza ammonizione, di qualsiasi natura ed anche in diverse partite, si viene esclusi dalla competizione e si può andare incontro ad ulteriori Sanzioni Disciplinari.

Verranno esclusi dalla competizione i giocatori recidivi che non manterranno un comportamento esemplare, come:

- 1) Non dare la mano all'avversario alla fine del match.
- 2) Abbandonare la partita (a meno di malore).
- 3) Contesta l'operato dell'arbitro senza il dovuto rispetto.
- 4) Fumare durante lo svolgimento del match o durante l'arbitraggio.

Il giocatore che, all'inizio dell'incontro, si rifiuta di stringere la mano all'avversario, viene considerato perdente e classificato all'ultimo posto della fascia di competenza.

In caso di esclusione dalla competizione si perde il diritto a premi e rimborsi, eventuali record non verranno riconosciuti.

Il forfait viene considerato un'infrazione e determina una ammonizione:

In caso di incontri ad eliminazione diretta la partecipazione si considera valida, il match è perso ed il giocatore viene posizionato all'ultimo posto della fascia di classifica nella quale si è verificato, eventuali record non vengono riconosciuti. Prima della gara, giustificato o no, determina lo scivolamento in ultima posizione di classifica. Il giocatore dovrà pagare ugualmente il noleggio dei tavoli pena ulteriori sanzioni disciplinari.

In caso di incontri a gironi, il forfait per la prima partita non preclude la continuazione della gara, si viene però penalizzati di un punto di classifica. Non presentandosi al prossimo incontro, si viene esclusi dalla competizione e classificati all'ultimo posto.

Se un giocatore viene escluso dalla competizione, il D.G. deve darne comunicazione al Presidente ed al D.S.N. della Sezione ed eventualmente agli Organi competenti per le sanzioni disciplinari.

Art. 14 Casi non Previsti

I casi non previsti od i casi di forza maggiore saranno discriminati dall'arbitro previa consultazione col D.G. che è tenuto a fare rapporto al Presidente Nazionale della Sezione