



Via Vittorio Veneto, 26 – 57016 – Rosignano Solvay (LI)  
Tel. n° 347.194.88.68 - Fax n° 178.27.24.782 n° 0586 - 760168  
e-mail: fibis.crtoscana@tiscali.it

## **SEZIONE ARBITRALE**



# **MANUALE DI ISTRUZIONE PER CORSO DI ARBITRI E DIRETTORI DI GARA**





## **PREFAZIONE**

Il Comitato Regionale della Toscana ha redatto il presente manuale di istruzione per arbitri federali, al fine di essere un valido aiuto sia ai formatori arbitrali che gli atleti e dirigenti.

La diffusione del presente manuale di istruzione, ha lo scopo di rendere uniforme, condivisa, standardizzata le modalità di trasmissione dei principali contenuti regolamentari e comportamentali nel settore biliardo specialità “Stecca”.


Il Comitato sollecita ed attende il costante contributo di aggiornamento e di approfondimento sui diversi contenuti tecnici e di “mestiere”, nonché delle metodologie didattiche più idonee, al fine di facilitarne l’apprendimento.

Il Presidente F.I.Bi.S. della Toscana  
Fabrizio Giubbilini

## Norme Comportamentali e Regolamenti Tecnici

### LEZIONE N° 1 – ATLETI – NORME COMPORTAMENTALI

#### 1. Tutti gli Atleti iscritti alle gare federali devono essere regolarmente tesserati. Durante una qualsiasi competizione ufficiale a cui prendono parte essi hanno il dovere di:

- a.  Avere sempre con sé la tessera associativa ed esibirla quando è richiesta dagli Ufficiali di Gara. La mancanza della tessera può causare l'esclusione dalla gara. Tale esclusione non esonera l'Atleta dall'assolvere gli oneri dell'iscrizione.
- b. Presentarsi in perfetta **divisa di gara** (regola per tutte le categorie della Sezione Stecca), come prescritto dalle norme federali. L'abbigliamento deve essere decoroso: se un capo di vestiario risultasse trasandato e non presentabile, o diverso da quello indicato dal Regolamento della Sezione Stecca, costituirà motivo di esclusione dalla gara.

## La Divisa degli Atleti

Nelle gare a Coppie o a Squadre ogni Atleta è tenuto ad indossare la divisa ufficiale del C.S.B.d'appartenenza, in alternativa scelta al momento della richiesta di affiliazione, in conformità alle disposizioni della Sezione e alle alternative consentite.

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

### **DIVISA INVERNALE (consentita tutto l'anno)**

<i>CAPO</i>	<i>TIPO</i>	<i>COLORI</i>	<i>Non Consentito</i>
<b>Gilet</b>	Stoffa - classico	Personalizzato in armonia con il resto	Nessun altro tipo
<b>Camicia</b>	Classico	Tinta unita	bicolori – a quadri etc...
<b>Pantaloni</b>	Classico	Neri – Grigio Scuro – Blu scuro	Jeans – Velluto – Pelle
<b>Cintura</b>	Pelle	Scura in tinta unita	Nessun altro tipo
<b>Bretelle</b>	Classico	Tinta unita	Senza gilet
<b>Calze</b>	Lana o Cotone	Nere – Grigio scuro – Blu scuro	Altri colori
<b>Scarpe</b>	Pelle	Nere – Grigio scuro – Blu scuro	Altri tipi o colori, no camoscio

**CAMICIA**  
**Tipo:** Classico;  
**Colori :** Tinta unita;  
**Non Consentito:**  
bicolori – a quadri etc...

**CINTURA**  
**Tipo:** Pelle;  
**Colori :** Scura Tinta unita;  
**Non Consentito:**  
Nessun altro tipo;



**GILET**  
**Tipo:** in Stoffa – classico;  
**Colori :** Personalizzato in armonia con il resto;  
**Non Consentito:** Nessun altro tipo

**PANTALONI**  
**Tipo:** Classico;  
**Colori :** Neri – Grigio Scuro – Blu;  
**Non Consentito:**  
Jeans – Velluto – Pelle;

**DIVISA ESTIVA** (dal 1° maggio al 30 settembre)

E' consentito l'uso di **camice maniche corte, con o senza gilet**, in tinta unita nei colori specificati nella divisa invernale.

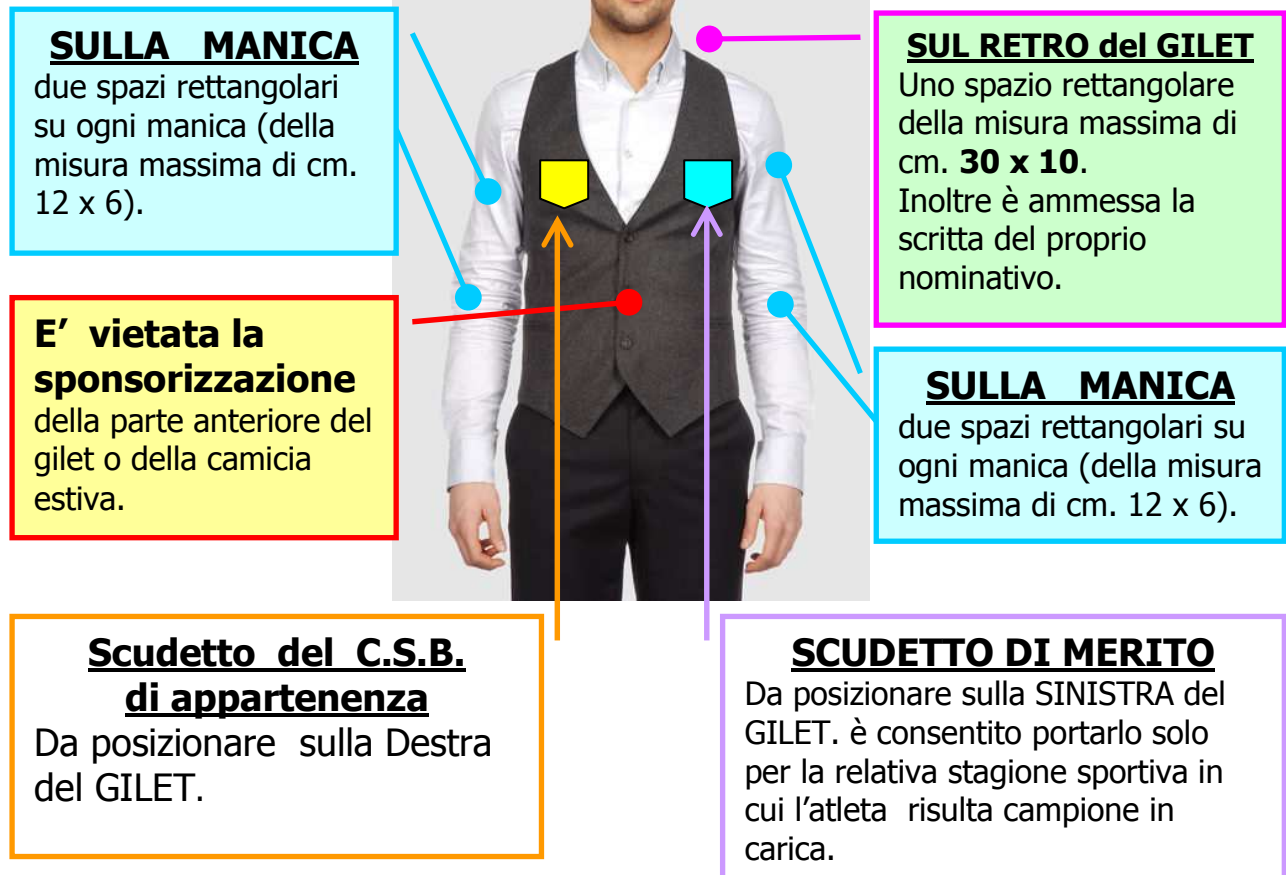
**In tutte le manifestazioni sportive individuali e a squadre non è più consentito l'uso della polo, con unica deroga per i Campionati Provinciali a squadre.**

**Durante le riprese televisive è tassativamente obbligatorio l'uso della camicia e del gilet.**

## Sponsorizzazioni sulle divise degli Atleti

Ogni Atleta ha facoltà di essere sponsorizzato dalla propria società sportiva e/o da sponsor diversi. Per tali sponsorizzazioni l'Atleta è tenuto a rispettare le **disposizioni** degli Organi federali e della Sezione che prevedono:

### ATLETI di 1a – 2a – 3a Categoria



## **ATLETI Categoria Nazionali-Pro, Nazionali, Naz.- Stranieri, Nazionali-Femminile**

### **SULLA MANICA**

due spazi rettangolari su ogni manica (della misura massima di cm. 12 x 6).

### **Scudetto del C.S.B. di appartenenza**

Da posizionare sulla Destra del GILET.

due spazi rettangolari a destra e due a sinistra sulla parte anteriore del gilet, della polo o della camicia estiva delle seguenti dimensioni: a destra uno della misura massima di cm. 12 x 6 e uno di cm 12 x 8; a sinistra uno della misura massima di cm. 12 x 6 e uno di cm. 12 x 8

### **SUL RETRO del GILET**

Uno spazio rettangolare della misura massima di cm. **30 x 10**.

Inoltre è ammessa la scritta del proprio nominativo.

uno spazio rettangolare sul polso della camicia di cm 2 x 7

### **SCUDETTO DI MERITO**

Agli Atleti delle categorie **Nazionali-Pro, Nazionali e Nazionali Femminili** verrà consegnato uno **scudetto** di categoria da apporre obbligatoriamente sulla divisa. Per quanto concerne lo scudetto di merito (titolo Campione Italiano), è consentito portarlo solo per la relativa stagione sportiva in cui l'atleta risulta campione in carica.

**N.B. Qualora il presente regolamento non sarà rispettato, si riterrà responsabile l'Ufficiale di Gara.**

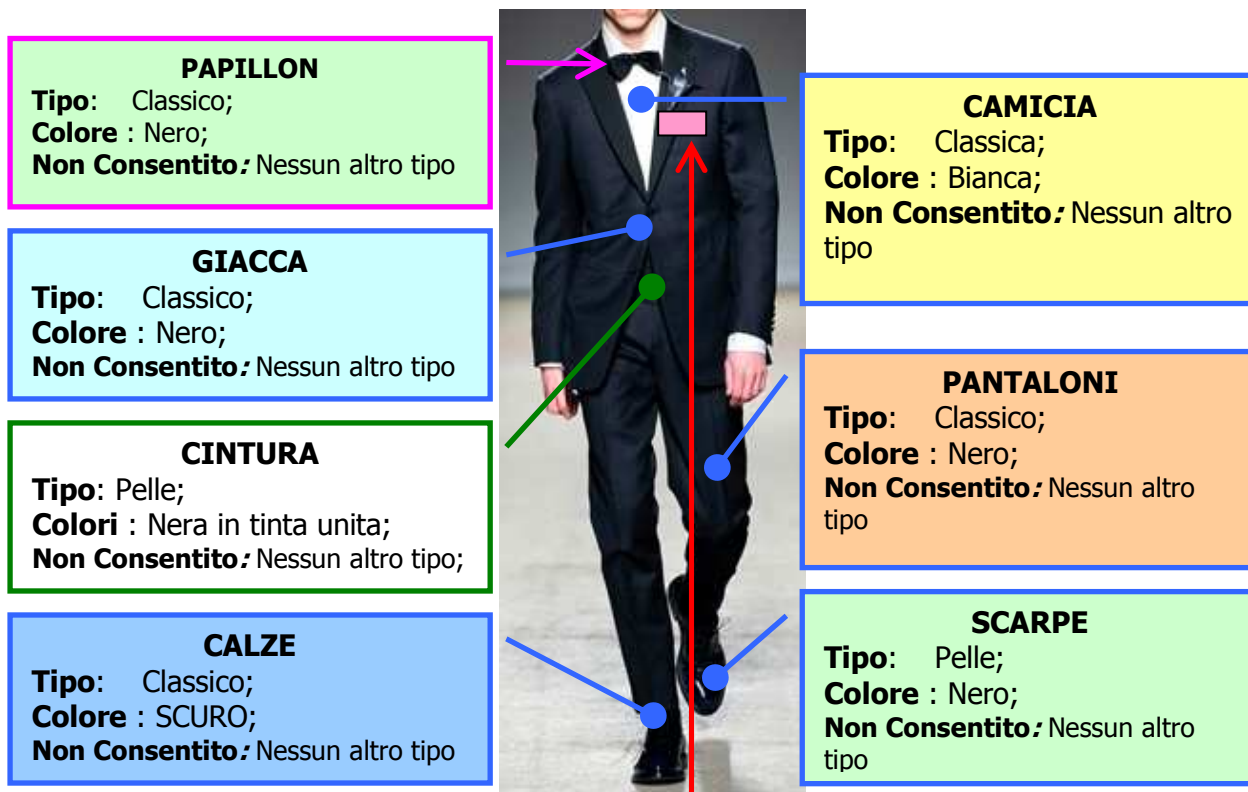
- c. Avvisare in tempo utile gli Organizzatori, in caso di forzato forfait, per correttezza sportiva nei confronti degli esclusi per raggiunto limite di partecipanti. L'inosservanza di tale norma può causare sanzioni disciplinari.
- d. Rispettare l'orario di gioco. La mancata presenza nell'orario prescritto causa la sconfitta a tavolino. Tale evento deve essere accettato in quanto parte delle norme di gara. Eventuali pressioni e/o proteste potrebbero rappresentare motivo di sanzioni disciplinari.
- e. In qualsiasi gara patrocinata dalla FIBiS è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, **che non siano stati omologati dalla FIBiS** medesima: a tal riguardo il **Direttore di Gara e /o dell'Arbitro** sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi prima della partita ( il giocatore potrà giocare con **una o più stecche purché abbiano i “bollini” di omologazione**).

**Il Direttore di gara** devono responsabilizzare gli arbitri al controllo delle **divise di gara** e delle **attrezzature di gioco**, durante la fase delle prove biliardi. **L'arbitro** che dovesse rilevare delle irregolarità deve richiedere l'intervento del **Direttore di gara**.

- f. Agire correttamente nei confronti degli avversari, evitando di disturbarli con gesti o con commenti relativi alle fasi di gioco, accettando sportivamente eventuali eventi di gioco sfavorevoli.
- g. Coadiuvare l'Arbitro che dirige l'incontro aiutandolo a correggere una eventuale, errata decisione, soprattutto se presa a proprio favore.
- h. Accettare quanto deciso dall'Arbitro. In ogni caso, richiedere l'eventuale intervento del Direttore di gara, in caso di presunto errore arbitrale, in maniera civile ed educata.
- i. Evitare commenti con il pubblico, rispettare Ufficiali di gara e Dirigenti, dimostrare autocontrollo in ogni frangente, allo scopo di adeguarsi agli intendimenti federali, e cioè che il biliardo non è soltanto una pratica sportiva densa di valori tecnici e coinvolgimento psico fisico, ma anche e soprattutto un importante momento di aggregazione sociale nel rispetto di quelli che sono i grandi valori dello Sport.
- j. I comportamenti sopra descritti sono indispensabili al corretto andamento di una qualsiasi gara sportiva, anche dal punto di vista di una corretta programmazione dei tempi di svolgimento. In ogni caso un Atleta che si ritiene danneggiato potrà, per il tramite della propria società sportiva e/o del Comitato provinciale di competenza, reclamare e richiedere, eventualmente un risarcimento per i danni che ritiene di aver subito.

## Lezione 2 - La Divisa di Gara Direttore di Gara e/o Arbitro.

- a. **Divisa del Direttore di gara:**  
Salvo disposizioni diverse la divisa del Direttore di gara prevede:

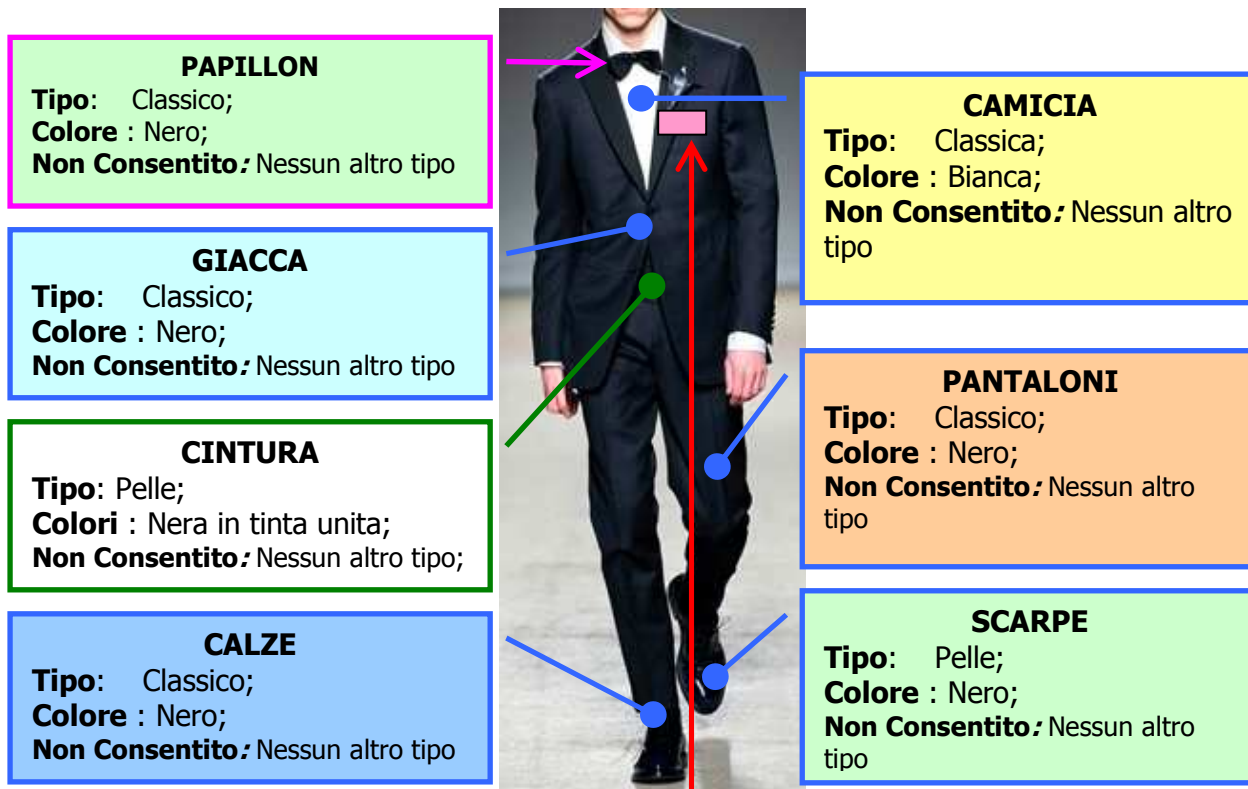


**Il Distintivo "DIRETTORE DI GARA",** deve essere apposto sul **lato sinistro** della giacca o sulla camicia . Non sono ammessi altri distintivi di vario genere, ad esclusione di quello della F.I.Bi.S.

**Divisa estiva:** camicia bianca, indossata anche senza giacca, anche a maniche corte – invariato il resto.

## b) – La Divisa degli Arbitri:

Salvo disposizioni diverse la divisa dell'Arbitro prevede:



**Il Distintivo di "ARBITRO"**, deve essere apposto sul **lato sinistro** della giacca o sulla camicia . Non sono ammessi altri distintivi di vario genere, ad esclusione di quello della F.I.Bi.S.

**Divisa estiva:** camicia bianca, indossata anche senza giacca, anche a maniche corte – invariato il resto.

Nelle manifestazioni periferiche, di carattere **provinciale e/o regionale**, è consentito in via subordinata, l'arbitraggio senza la giacca, con l'uso del gilet, possibilmente in tinta unita scura.

### **Lezione 3 - Norme di comportamento dell'arbitro prima dell'inizio di gara**

- a. Informarsi dal Direttore di Gara, delle modalità di svolgimento del Torneo, Specialità di Gioco, Distanze delle partite.
- b. Avere con se un panno per la pulizia delle bilie e l'attrezzo posizionario per spostare le bilie senza prenderle con le mani.
- c. Osservare scrupolosamente l'orario d'inizio delle partite, tenendo conto di eventuali comports, e comunicare immediatamente alla direzione di gara eventuali assenze.
- d. Rispettare le disposizioni impartite dal Direttore di gara in merito al controllo della tessera associativa e all'abbigliamento degli Atleti.
- e. In qualsiasi gara patrocinata dalla FIBiS è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, **che non siano stati omologati dalla FIBiS** medesima: a tal riguardo il **Direttore di Gara e /o dell'Arbitro** sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi prima della partita ( il giocatore potrà giocare con **una o più stecche purché abbiano i "bollini" di omologazione**).  
**Il Direttore di gara** deve responsabilizzare gli arbitri al controllo delle **divise di gara** e delle **attrezzature di gioco**, durante la fase delle prove biliardi. **L'arbitro** che dovesse rilevare delle irregolarità deve richiedere l'intervento del **Direttore di gara**.
- f. Il tempo per la prova del biliardo, da parte degli atleti, viene stabilito dal Direttore di Gara. Di norma sono concessi dai **3 ai 5 minuti**, si consiglia di far rispettare gli stessi tempi di prova per entrambi gli atleti, senza farsi condizionare da giocatori di categoria superiore o dalla conoscenza di uno di essi.
- g. Scaduto il termine della prova dei biliardi posizionare i birilli sui punti corrispondenti del castello, quindi pulire le bilie con il panno controllando eventuali ovalizzazioni o ammaccature, qualora si riscontrassero chiederne la loro sostituzione.

## **Lezione 4 - Norme di comportamento verso gli Atleti prima dell'inizio di gara :**

### **a) Quando gli atleti sono pronti per l'acchito, l'arbitro enuncerà le raccomandazioni di rito:-**

- Dare informazione sulla specialità di gioco e la relativa distanza.
- Di non toccare mai le bilie con le mani o con la punta della stecca “ il cuoietto”, in caso di tiro libero.
- Di non ingessare mentre l'avversario si appresta al tiro.
- Di non arrecare disturbo visivo al proprio avversario che si appresta al tiro, collocarsi alle sue spalle o in un angolo stabilito dal Direttore di Gara.
- Di stare in corda sull'acchito.
- Nel caso di invasione di metà campo con la biglia, l'arbitro deve invitare il giocatore ad arretrare la propria bilia
- Infine chiarire (ed è molto importante ) che non potete avvertire il giocatore su nessun tipo di infrazione che sta commettendo anche se ve lo chiede.
- Al termine delle raccomandazioni, l'arbitro stringerà la mano ai giocatori augurando “Buona partita”.

### **b) A questo punto dare inizio all'incontro partendo dall'acchito per il colore della bilia.**

- Posizionare i birilli sui punti corrispondenti del castello, collocare il pallino sul “bollino” posto a metà del quadrato superiore o detta anche parte alta del biliardo, quindi collocare la bilia BIANCA alla DESTRA e la bilia GIALLA a SINISTRA (guardando dalla sponda corta dove sono posizionati i giocatori verso il quadrante opposto dove si trova il pallino).
- All'Atleta che vince l'acchito ha l'obbligo di giocare per tutto l'incontro con la bilia BIANCA.
- Chi vince l'acchito sul primo tiro di inizio partita NON PUO MARCARE.
- L'atleta che rinuncia alla bilia BIANCA per la bilia GIALLA, perde il diritto del primo tiro di inizio partita..
- L'atleta a cui spetta la bilia BIANCA, avrà il colore VERDE sul segnapunti, mentre l'atleta con la bilia GIALLA avrà il colore ROSSO. Qualora ci fossero a disposizione dei cartellini con i nominativi dei giocatori questi saranno collocati sul segnapunti, ciascuno nella parte di colore riferita alla propria bilia, **IMPORTANTE** che l'arbitro controlli od esegua lui stesso, terminata questa operazione si può iniziare la partita.
- Stabilito il vincitore dell'acchito per il colore della bilia, l'arbitro posizionerà la bilia GIALLA sul bollino posto vicino alla sponda corta del quadrato superiore o parte alta del biliardo, mentre collocherà la bilia BIANCA sul quadrato inferiore di battuta o parte bassa del biliardo, in posizione centrale tra il castello e la sponda corta.
- Giunti a questo punto si può iniziare la partita vera e propria.

## **Lezione 5 – Il Comportamento dell'arbitro durante la partita .**

- a. Non assumere mai atteggiamenti di rilassatezza ( es.. mani in tasca, mani sui fianchi).

### **Si consiglia:-**

- la posizione delle braccia incrociate dietro la schiena.
- la posizione delle braccia libere lungo i fianchi.

### **E' accettabile:-**

- La posizione di braccia conserte.

- b. L'arbitro deve dirigere l'incontro con assoluta imparzialità, specialmente quando i giocatori sono:-

- conosciuti e con i quali si ha una buona confidenza mentre l'altro è poco conosciuto.
- Uno della propria provincia e l'altro di una qualsiasi altra Provincia.
- Un tesserato di 3<sup>a</sup> o 2<sup>a</sup> categoria e l'altro di categoria superiore o più famoso.

E' fondamentale che tutti gli incontri hanno la medesima importanza per i due contendenti, a qualsiasi categoria essi appartengano ed a qualsiasi livello sia stata programmata la gara ( provinciale, regionale, nazionale o campionato).

- c. Rivolgersi ai giocatori in modo garbato: mi scusi, per favore, la prego.
- d. Non dare mai del "TU" ai giocatori.
- e. Nei limiti del possibile non conversare con i giocatori a partita iniziata (spesso capita che il giocatore si rivolga all'arbitro quasi per giustificarsi per un tiro fortunoso e/o sbagliato). Quindi, sempre con un certo tatto, si deve cercare di non favorire questa situazione e, se di fatto si ripete, far capire all'atleta che non è il caso di insistere.
- f. **L'arbitro non deve mai applaudire un bel tiro**, se desidera mantenere l'immagine di "arbitro", attento, distaccato e imparziale.
- g. Evitare di posizionarsi nel campo visivo ( circa 90°) dell'atleta impegnato al tiro.
- h. Evitare di posizionarsi troppo vicino al giocatore che esegue il tiro anche se la circostanza lo impone. In questo caso si cercherà di posizionarsi alle spalle dello stesso o, comunque di non entrare nel suo campo visivo.
- i. Rimanere immobili quando il giocatore segue il tiro.

## **Lezione n° 6 – Termine della partita.**

- a. Quando un giocatore raggiunge il punteggio finale della partita, l'arbitro enuncerà il nome del vincitore della partita.
- b. Quindi saluterà i due e/o quattro giocatori con una stretta di mano.
- c. Raccoglierà le 3 bilie al centro del biliardo
- d. Infine, cosa molto importante, si recherà immediatamente dal Direttore di Gara per comunicare il nome del giocatore che ha vinto l'incontro (portando l'eventuale CARTELLINO e quando richiesto anche punteggio finale dell'incontro).

## LEZIONE N° 7 - LA PARTITA - L'ATTENZIONE alle fasi di gioco.

- a. E' necessario prestare attenzione all'esecuzione del primo tiro (come in tutti gli altri tiri con bilia libera) e cioè accertarsi che la biglia battente sia posta entro la linea mediana trasversale (passante sul birillo rosso) che divide il biliardo in due quadrati. Per fare ciò è meglio piazzarsi di fianco alla sponda lunga destra o sinistra, secondo la posizione del giocatore in procinto di eseguire il tiro, per poter contemporaneamente **controllare che i piedi** del giocatore si trovino entro i limiti tracciati.
- b. E' ovvio che la massima attenzione e richiesta in tutte le fasi del gioco, in tutti i tiri eseguiti, soprattutto nei tre casi seguenti:
- quando il giocatore esegue un tiro d'accosto di misura
  - quando il giocatore esegue un tiro indiretto nel quale la biglia battente potrebbe sfiorare oppure "pelare" la biglia avversaria
  - quando una delle due biglie si avvicina alla biglia rossa (pallino).
- In questi tre casi l'arbitro deve assolutamente trovarsi ad una distanza di **50 cm o al massimo 1 metro** dal punto d'incontro delle biglie (meglio con il busto leggermente inclinato sopra). Inoltre è consigliabile seguire il percorso della biglia lungo la sua traiettoria e non trasversalmente: in questo modo è possibile notare un eventuale movimento impercettibile della biglia se è sfiorata da un'altra in movimento.
- Non bisogna mai fidarsi della propria vista (anche se "acutissima"), perché quando una biglia si trova a passare vicino ad un'altra, soprattutto a quella rossa, la illumina di luce riflessa dal lampadario e pertanto si può avere l'impressione che quest'ultima sia stata toccata. Nel caso che il fine corsa di una bilia che, dopo aver abbattuto dei birilli, possa interessare il pallino, sarà buona abitudine interessarsi solo del pallino e poi con calma iniziare il conteggio dei birilli abbattuti.
- c. Scandire chiaramente il valore dei punti realizzati chiamando prima il "COLORE" e di seguito i punti realizzati ( il contrario non è un errore ma può dare adito a facili battute da parte del pubblico che è sempre meglio evitare ). Oppure si può chiamare il cognome del giocatore anziché il "colore" ma questo può comportare il problema di ricordarlo. Certamente una volta raggiunta una buona padronanza sarà opportuno chiamare il giocatore per cognome e di seguito i punti realizzati.
- d. In qualsiasi caso, chiamare il punteggio realizzato prima di iniziare a posizionare i birilli abbattuti onde evitare antipatiche contestazioni. A questo proposito, per la specialità Goriziana, quando la marcatura risulta anomala ( cioè i birilli abbattuti in ordine sparso) si consiglia di fare una rapida riprova conteggiando i birilli rimasti in piedi e sottraendo il loro valore da 50 ( che in praticamente è il totale di tutti i birilli abbattuti).
- e. Infine, nel limite del possibile, e consigliabile controllare con discrezione il segnapunti elettronico, nel piccolo lasso di tempo che intercorre tra l'ultimo birillo alzato e la nuova posizione che andremo ad assumere per il tiro successivo . Ciò serve ad evitare errori d'attribuzione dei punti verificatisi nella giocata e la contestazione da parte del giocatore danneggiato. Quando la contestazione è immediata, è subito verificabile, ma talvolta può avvenire dopo l'esecuzione di uno o più tiri: in questo caso non sempre è facile risalire all'errore contestato, anche alla presenza del referto scritto, che (l'esperienza insegna) è un validissimo supporto per il riscontro di qualsiasi dato.

## LEZIONE N° 7 - LA MOBILITA'

- a. L'arbitro non deve assolutamente restare per tutta la durata dell'incontro fermo su un lato od un angolo del biliardo, anche nel caso in cui il pubblico si trovi disposto solamente sul lato opposto.
- b. L'arbitro immobile "come un palo" dà una pessima immagine di se stesso, che riflette pigrizia, indolenza, disinteresse e mancanza di responsabilità e considerazione nei riguardi dei giocatori.
- c. La mobilità dell'arbitro si rende necessaria quando il pubblico è assiepato su tutti e quattro i lati del biliardo oppure quando l'arbitro, assunta la posizione migliore richiesta dal tiro che sta per essere eseguito, toglie la visuale ad una gran parte del pubblico. In entrambi i casi, appena le biglie saranno in movimento, l'arbitro dovrà camminare (e non correre) attorno al biliardo, nel senso che lui riterrà più opportuno: in questo modo consentirà a tutti di seguire l'intero percorso delle biglie.

## LEZIONE N° 9 - GIUSTA SCELTA DI POSIZIONE.

- a. Salvo casi particolari (per esempio biglia vicinissima al pallino oppure ad una sponda o ad un angolo nell'esecuzione di un tiro indiretto nella specialità goriziana) l'arbitro non deve mai sostare davanti al giocatore che si appresta ad eseguire il tiro, cioè entro l'angolo immaginario di 90 gradi che ha il vertice sulla fronte del giocatore stesso. Nella quasi totalità dei casi, la **posizione ideale** viene a coincidere con il **punto medio tra la biglia dell'avversario ed il pallino**, in modo da consentire all'arbitro di fare al massimo due o tre passi per essere vicinissimo al punto di contatto della biglia in movimento con qualsiasi altra biglia.

Presupponendo poi che l'arbitro sia anche capace di giocare a biliardo, indipendentemente dalle sue reali capacità o categoria, è libero di fare mentalmente una propria scelta d'esecuzione del tiro che il giocatore sta per effettuare, immaginarne la traiettoria delle biglie e posizionarsi nel punto che ritiene più idoneo e "trasparente" per valutarne lo svolgimento, salvo cambiare prontamente la propria posizione qualora il giocatore decida di eseguire un tiro diverso da quello pensato.

- b. L'arbitro migliore è colui che riesce ad infondere ai giocatori sicurezza e tranquillità proprio con la sua presenza, continuamente vigile ma nel frattempo discreta, riservata, quasi "trasparente".

## LEZIONE N°10 - LA CONCENTRAZIONE.

- a. La concentrazione raramente viene spontanea, ma è sempre fortemente necessaria e spesso si ottiene solo con notevole sforzo.

L'arbitro distratto, che si guarda attorno, attento magari al biliardo vicino (dove giocano due giocatori famosi), manifesta palesemente il proprio disinteresse per l'incontro che sta dirigendo, con riprovevole mancanza di responsabilità, rispetto e correttezza verso i giocatori a lui affidati. Inoltre deve evitare di parlare o fare commenti con il pubblico o con i giocatori, soprattutto quando un giocatore, mentre l'avversario sta meditando quale tiro eseguire, cerca di scambiare una battuta con l'arbitro al puro scopo di scaricare la propria tensione nervosa.

## LEZIONE N° 11 - L'ONESTA'

- Può succedere che, una volta dichiarato un certo punteggio (sia nel caso di un tiro valido sia nel caso di un'infrazione di gioco), la decisione dell'arbitro sia contestata, magari in modo assolutamente corretto e educato, da uno dei due giocatori, al quale talvolta si associa sportivamente lo stesso avversario.

In questo caso l'arbitro ha sempre il dovere di fare per prima cosa un sereno esame di coscienza, cercando di rivedere mentalmente la realizzazione del tiro eseguito, e poi confermare la propria decisione con la certezza di essersi trovato nella posizione migliore per giudicare il tiro oppure avere il coraggio di modificare la precedente decisione ammettendo, con le dovute scuse, un'eventuale distrazione o un difetto di posizione.

Qualora sia richiesto l'intervento del Direttore di gara, questi domanderà sempre all'arbitro che cosa sia veramente successo e che cosa abbia realmente visto: anche in questo caso l'arbitro deve fare un sereno esame di coscienza e poi decidere se confermare o meno la propria decisione, che sarà avvalorata, ma mai proposta, dallo stesso Direttore di gara.

L'arbitro infallibile non esiste, ma chi ha il coraggio di ammettere un suo sia pur raro e certamente umano errore è senz'altro più affidabile di chi si ritiene infallibile.

## LEZIONE N° 12 - L'UMILTA'

- a. L'umiltà richiesta all'arbitro deve essere intesa come semplicità e naturalezza nello svolgere il proprio compito, **senza voler strafare e senza cercare a tutti i costi di apparire**, evitando quindi qualsiasi eccesso di protagonismo.

L'arbitro è sempre a servizio dell'organizzazione per il buon andamento della manifestazione, ma non deve essere considerato e tanto meno deve lui stesso **considerarsi un "servitore" a servizio di tutti**, anzi ha il sacrosanto diritto di conservare la propria personalità, imponendola con la più garbata discrezione.

Tra le altre cose, per esempio durante un incontro, l'arbitro non deve, di sua iniziativa, pulire il panno o le sponde del biliardo da eventuali tracce di gesso o borotalco, ma lo deve fare solo alla richiesta del giocatore (questa è una regola mondiale) salvo qualche caso in cui egli ritenga che il giocatore abbia volontariamente e furbescamente segnato sul panno o sulla sponda un evidente punto di riferimento.

## LEZIONE N° 13 - LA PERSONALITA'

- a. Ognuno ha la propria personalità, che può essere talvolta troppo invadente o esuberante. In questi casi l'arbitro deve saper frenare la propria vitalità, trovando un corretto e educato modo di imporsi con moderata fermezza e sicurezza, senza mai trascendere o assumere atteggiamenti che rivelino superbia, altezzosità o protagonismo.

Prima del tiro d'acchito è buona norma che l'arbitro stringa la mano ai due giocatori con l'augurio di un buon incontro, preceduto, qualora fosse necessario, da un breve discorso atto a chiarire qualche regola particolare.

Davanti a qualsiasi controversia o contestazione, soprattutto se molto accesa e vivace, non bisogna mai perdere il proprio controllo: è necessario cercare di risolvere il caso con la massima pacatezza.

Nell'impossibilità di gestire la situazione oppure in qualsiasi altro caso dubbio (per esempio un'incertezza sull'applicazione del Regolamento di gioco, poiché spesso aggiornato con nuove regole), l'arbitro deve saggiamente ricorrere all'immediato intervento del Direttore di gara.

## LEZIONE N° 14 - OBBLIGHI E DOVERI

**1** - Indipendentemente dalla qualifica di appartenenza, tutti gli Arbitri e/o Direttori di gara hanno il dovere di dirigere e giudicare gli incontri per i quali sono stati designati dagli Organi competenti, a meno che sussistano ragioni di legittimo impedimento.

Ricevuto l'avviso di designazione, tanto l'accettazione quanto l'eventuale rinuncia, devono essere tempestivamente notificate all'Organo che ha disposto il servizio.

Qualora l'Arbitro e/o Direttore di gara riceva, dopo quella del suo Rappresentante una designazione da parte della C.F.U.G., deve dare la precedenza a quest'ultima, avvisando tempestivamente il Responsabile Regionale di categoria.

Sono ritenuti motivo di legittimo impedimento gli impegni professionali, le esigenze familiari comprovate, la malattia accertata, la designazione da parte di Organo superiore.

Qualora, senza giustificato motivo, un Arbitro e/o Direttore di gara rifiuta ripetutamente di assolvere l'incarico ricevuto, oppure, avendolo accettato non si presenta sul luogo della manifestazione all'ora fissata, incorre nei provvedimenti previsti dall'art. 14.

La mansione di Direttore di gara è incompatibile con le funzioni di giocatore nella stessa competizione.

**2** - L'Arbitro e/o Direttore di gara deve tenere un comportamento dignitoso e corretto sia nell'espletamento delle funzioni sia nella vita.

Deve astenersi dall'esprimere in pubblico, tramite stampa, televisione, radio o altro organo d'informazione, qualsiasi giudizio sull'operato dei colleghi. Deve altresì astenersi dal commentare l'andamento di un incontro o l'operato di tesserati alla F.I.B.I.S..

Deve sempre partecipare alle riunioni del proprio Gruppo Regionale o di zona.

L'inosservanza di quanto detto comporta l'adozione di sanzioni e di adeguati provvedimenti da parte della C.F.U.G., come previsto dall'art. 14 del presente Regolamento.

**3** - E' fatto divieto agli appartenenti alla categoria Arbitri di svolgere attività di organizzatore, atleta nella stessa manifestazione.

**4.** Per i Direttori di gara e Arbitri è indispensabile tenersi aggiornati, quindi si consiglia ad ogni inizio Stagione Sportiva la lettura del **Regolamento Tecnico Sportivo Nazionale e Regionale**. Non deve mancare periodicamente la rilettura del REGOLAMENTO di GIOCO, magari confrontandosi con altri colleghi.

## LEZIONE N° 15

### IMPEDIMENTI AL GIOCATORE DURANTE LO SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- a. Impedire al giocatore di intrattenersi a parlare con il pubblico
- b. Impedire al giocatore che attende di sostare sulla traiettoria di tiro dell'avversario, la posizione ideale è quella di porsi dietro le spalle del giocatore che sta effettuando il tiro.
- c. Impedire al giocatore che attende di ingessare ripetutamente e rumorosamente mentre l'avversario si appresta al tiro.
- d. Impedire al giocatore che attende di sostare troppo vicino all'avversario che si appresta al tiro o, comunque, di sostare troppo vicino al biliardo.
- e. Impedire al giocatore che attende, di muoversi intorno al biliardo o comunque di spostarsi se si trova nella visuale dell'avversario mentre questi si appresta al tiro.
- f. Impedire ai giocatori di commentare e/o gesticolare sia un proprio tiro che un tiro dell'avversario.
- g. Impedire ai giocatori di lasciarsi andare ad imprecazioni di qualsiasi tipo e, nella fattispecie, a bestemmie o quant'altro di volgare.
- h. Il ripetersi, dopo due avvertimenti, di scorrettezze di cui ai punti sopracitati, comporta l'ammonizione ( comunque prima di ogni avvertimento ufficiale ricercare una chiara volontarietà).
- i. Ammonendo, l'arbitro avvertirà il giocatore che alla prossima scorrettezza verrà richiesto l'intervento del Direttore di Gara, il quale dopo aver consultato l'arbitro in questione deciderà se far continuare la partita. Nel caso in cui il D.G. decidesse di concludere la partita il giocatore reo della scorrettezza verrà dichiarato perdente e deferito al G.U.R.

## LEZIONE N° 16 - IL DIRETTORE di GARA REGIONALE

### **1. Nelle Sue funzioni, il Direttore di gara è assoggettato ai seguenti doveri:**

- a. Il Direttore di gara assume la direzione tecnica della gara che gli viene affidata, coordina gli Arbitri che gli sono stati assegnati e si rende responsabile dell'osservanza delle norme statutarie federali, delle eventuali indicazioni tecniche degli Organi superiori relative alla struttura della gara e del regolamento di gioco federale.
- b. Qualora un Direttore di Gara è incaricato al ricevimento delle iscrizioni, dovrà distribuire uniformemente nelle batterie gli atleti partecipanti, suddividendoli per PROVINCE quindi per CSB.(nei limiti del possibile, evitare che atleti della stessa provincia e/o CSB. si incontrino al primo turno di gioco).
- c. Al momento del ricevimento delle iscrizioni è buona norma annotarsi, oltre al Cognome e Nome e CSB di appartenenza, anche il numero telefonico di ogni giocatore iscritto.
- d. Alcuni giorni prima che la gara inizi, controllare gli iscritti nelle varie batterie in modo che non ci siano doppie iscrizioni e/o disguidi per eventuali cancellature ecc...
- e. Preparare il materiale necessario allo svolgimento della manifestazione:
  - 1) I Prospetti delle batterie, minimo n° 2 per batteria (di cui una copia sarà esposto nella bacheca dove si svolge il torneo, mentre la seconda copia sarà allegata al referto di Gara del Torneo e il tutto inviato al Comitato Regionale).
  - 2) Prospetto della GRIGLIA del GIRONE FINALE.
  - 3) I Cartellini con il nome degli atleti (stampati e/o Post-it).
  - 4) Per l'effettuazione dei sorteggi, preparare dei biglietti nominativi, ghiandine numerate o carte.
- f. Presiedere e coordinare i sorteggi degli atleti in gara;

- g. Compilare i gironi coi nomi dei giocatori, con l'indicazione del giorno e dell'ora d'inizio.
- h. Prima dell'inizio delle gare il Direttore di gara dovrà controllare che sia esposto il CERTIFICATO DI SOSTITUZIONE PANNI su ogni biliardo su cui si svolgeranno gli incontri.
- i. Assegnare gli Arbitri ai tavoli da gioco e indicare agli stessi eventuali disposizioni relative a regolamento di gioco, controllo tessere e divise dei giocatori.
- j. All'arrivo degli atleti, di norma, ritira la quota delle iscrizioni allo stesso tempo deve obbligatoriamente ritirare la tessera ad ogni atleta che partecipa alle batterie e annotare tutti i dati richiesti nell'apposito modulo che verrà fornito insieme al referto di gara dal Comitato Regionale.
- k. Ricordarsi di restituire la tessera agli atleti perdenti. Si raccomanda di non restituirla prima che abbiano terminato la loro gara perché potrebbe verificarsi la condizione di un provvedimento Disciplinare e pertanto dovrà essere trattenuta dal D.G: per un eventuale squalifica.
- l. I tabelloni del GIRONE FINALE delle gare dovranno essere predisposti durante la manifestazione con sorteggio numerico per ogni vincitore di batteria al termine di ogni giornata di giuoco da effettuarsi in presenza dell'interessato e del Direttore di gara.
- m. In qualsiasi gara patrocinata dalla FIBiS è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, **che non siano stati omologati dalla FIBiS** medesima: a tal riguardo il **Direttore di Gara e /o dell'Arbitro** sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi **prima della partita** ( il giocatore potrà giocare con **una o più stecche purché abbiano i "bollini" di omologazione**).
- n. **Il Direttore di gara** devono responsabilizzare gli arbitri al controllo delle **divise di gara** e delle **attrezzature di gioco**, durante la fase delle prove biliardi. **L'arbitro** che dovesse rilevare delle irregolarità deve richiedere l'intervento del **Direttore di gara**.
- o. Curare lo svolgimento generale della gara e intervenire, quando necessario, per qualunque tipo di provvedimento che gli compete, causato da irregolarità comportamentali di giocatori o Arbitri.
- p. Intervenire, su richiesta dell'arbitro, in eventuali contestazioni verificatesi su un biliardo.
- q. Garantire, in qualità di rappresentante della Federazione, il corretto svolgimento della manifestazione.
- r. Al termine del Torneo predisporre il verbale di gara (firmare ogni pagina) e consegnarlo all'Organo competente che ha rilasciato il nulla osta per la manifestazione (Comitato Regionale o Provinciale o Sezione) entro 3 giorni circa.
- s. La mansione di Direttore di gara è incompatibile con le funzioni di giocatore nella stessa competizione.
- t. L'Arbitro e/o Direttore di gara deve tenere un comportamento dignitoso e corretto sia nell'espletamento delle funzioni sia nella vita.  
 Deve astenersi dall'esprimere in pubblico, tramite stampa, televisione, radio o altro organo d'informazione, qualsiasi giudizio sull'operato dei colleghi. Deve altresì astenersi dal commentare l'andamento di un incontro o l'operato di tesserati alla F.I.B.I.S..  
 Deve sempre partecipare alle riunioni del proprio Gruppo Regionale o di zona.  
 L'inosservanza di quanto detto comporta l'adozione di sanzioni e di adeguati provvedimenti da parte della C.F.U.G., come previsto dall'art. 14 del presente Regolamento.  
 E' fatto divieto agli appartenenti alla categoria Arbitri di svolgere attività di organizzatore, atleta nella stessa manifestazione.

## **2. Nei confronti degli Atleti, il Direttore di gara ha la facoltà di adottare i seguenti provvedimenti:**

- a. ammonizione per comportamento scorretto e antisportivo;
- b. esclusione dalla gara per ammonizioni ripetute, per abbigliamento non regolamentare, per mancata esibizione della regolare tessera associativa, o per altri importanti motivi regolamentari. L'esclusione dalla gara comporta l'automatica confisca di qualunque premio acquisito al momento del provvedimento.
- c. Al termine di ogni gara, il Direttore di gara ha il dovere di redigere una relazione tecnica e morale, compilare la classifica finale estesa fino ai vincitori di girone, e inviarle entrambe al Comitato Regionale della Toscana.
- d. Deve inoltre riferire sul comportamento generale degli Arbitri per una valutazione tecnica degli stessi e sugli eventuali provvedimenti disciplinari adottati o da adottare in sede di Organi di Giustizia federali.

## **3. Adozione di sanzioni di carattere tecnico-amministrativo:**

- a. Si informa che a seguito delle modifiche intervenute nel nuovo Regolamento di Giustizia Federale, i provvedimenti disciplinari emanati dalla Commissione giudicante nazionale e relativi ai fatti avvenuti durante lo svolgimento delle manifestazioni sportive, saranno adottati sulla base di quanto riportato nei referti arbitrali.
- b. I Direttori di Gara dovranno inoltrare alla **segreteria federale, entro 24 ore** dalla conclusione delle competizioni, **i loro referti arbitrali** con l'indicazione dell'avvenuta adozione di carattere tecnico-regolamentare.
- c. Si segnala che ogni ritardo od omissione nell'invio dei referti arbitrali, con conseguente ritardo od omissione dell'emanazione dei provvedimenti disciplinari da parte degli organi di giustizia, comporterà l'adozione di provvedimenti disciplinari nei confronti dei Direttori di Gara negligenti.

## **4. QUALITA' E REQUISITI NECESSARI AI DIRETTORI DI GARA.**

### **a. - CONOSCENZA del Regolamento di Gioco.**

Il direttore di gara deve avere una conoscenza perfetta e assoluta del Regolamento di Gioco, perché quando è chiamato in causa, non può permettersi incertezze o indecisioni, anzi deve esprimere il proprio giudizio con immediata prontezza, tranquillità e sicurezza, dando, qualora lo ritenga necessario, una chiara e concisa spiegazione sull'interpretazione dell'articolo del Regolamento di Gioco applicata al caso specifico verificatosi.

### **b. - CONOSCENZA del Regolamento Organico.**

### **c. - CAPACITA' DI VALUTAZIONE di una gara.**

Prima di dare inizio ad una gara, il direttore che ne assume la responsabilità deve anzitutto valutarne rapidamente ma attentamente la formula, le attrezzature e lo staff arbitrale a disposizione:

- a) formula: - eliminazione diretta (con o senza recuperi),  
- incontri con una sola partita o al meglio di più partite,  
- gironi all'italiana da 4 o 6 o 8 giocatori di cui solo il primo o i primi due  
- classificati passano al turno successivo,  
- distanza (punteggio) su cui vengono disputate le singole partite.
- b) attrezzature: - numero dei biliardi messi a disposizione dall'organizzazione.
- c) staff arbitrale: - 2 arbitri per ogni biliardo,  
- 3 arbitri a rotazione su 2 biliardi,  
- l'arbitro per ogni biliardo (senza possibilità di turno di riposo).

La formula di gara è in assoluto la cosa più importante da esaminare, perché dà immediatamente come risultato il numero totale delle partite che dovranno essere disputate. Escludendo il girone finale che bisogna valutare a parte, il numero delle partite risultante dai gironi eliminatori deve essere diviso per il numero dei biliardi disponibili e successivamente per il numero dei giorni previsti per le eliminatorie.

Si ottiene così il numero delle partite che devono essere giornalmente disputate su ogni biliardo.

A questo punto l'esperienza consente al direttore di gara di fare un calcolo abbastanza approssimativo (tenendo conto della durata media di una singola partita) delle ore di gioco inderogabilmente necessarie per portare a termine ogni giorno le partite in programma

Esaminando eventuali orari e tempi stabiliti dall'organizzazione, il direttore di gara può accorgersi che questi sono stati calcolati (per errore o inesperienza) molto di sotto ai tempi da lui conteggiati e quindi **ha il diritto di avvalersi della facoltà di diminuire la distanza su cui devono svolgersi le partite** in maniera tale da garantire giornalmente il termine dell'ultimo incontro ad un'ora decentemente accettabile.

Inoltre, sempre allo scopo di rispettare i tempi concordati, il direttore di gara ha la facoltà di spostare un incontro (già programmato su un biliardo) su un altro biliardo che riporti un discreto anticipo rispetto all'orario stabilito.

E' bene ricordare che al direttore di gara è consentito, in base alla sua valutazione, modificare la formula di gara solamente aumentando o diminuendo la distanza delle partite a partire dall'inizio dell'intera gara o del solo girone finale, dandone avviso ai partecipanti mediante comunicato ufficiale da esporre immediatamente.

## **5. CAPACITA' DI GESTIONE di una gara.**

Un direttore di gara veramente capace sa abilmente e intelligentemente gestire qualsiasi gara, senza lasciarsela sfuggire di mano, rispettando gli orari previsti o stabiliti.

E' sufficiente adottare un piccolo accorgimento così semplice da apparire banale, ma che ha sempre dato risultati più che apprezzabili.

Quando al tavolo della direzione di gara si presentano più arbitri per la consegna dei referti relativi ad incontri terminati, non bisogna mai cedere alla tentazione di registrare subito i dati ricevuti per timore di dimenticarsi di fare l'aggiornamento dei gironi, ma la sola cosa da fare è consegnare immediatamente agli arbitri il referto per l'incontro successivo, chiamando i giocatori interessati a presentarsi al biliardo assegnato.

Così facendo si evita un'interruzione di 10 o 15 minuti su 2 o più biliardi che sommata a parecchie altre, che sicuramente si verificherebbero nell'arco della giornata, porterebbe al catastrofico risultato di terminare gli ultimi incontri alle 5 o alle 6 del mattino.

L'aggiornamento dei dati per il calcolo delle medie o l'aggiornamento dei gironi (sia la copia sul tavolo di direzione gara che quella esposta al pubblico) deve essere assolutamente fatto in un secondo momento o nei tempi morti mentre su tutti i biliardi si sta svolgendo un incontro.

## **6. - ATTENZIONE.**

Il direttore di gara deve sempre controllare che lo svolgimento dalla gara avvenga nel rispetto quasi cronometrico degli orari fissati.

In questo è facilitato se la posizione del tavolo di direzione gli permette una visione panoramica totale del campo di gioco, in modo da accertarsi in qualunque momento che non ci siano biliardi fermi per una sua qualsiasi distrazione o che qualche arbitro non conceda un tempo oltremodo eccessivo per i tiri di prova dei giocatori.

## **7. - EQUILIBRIO.**

Quando si verifica un alterco tra giocatori od una contestazione da parte di un giocatore nei confronti dell'arbitro e viene richiesto l'intervento del direttore di gara, questi deve essere dotato di una giusta ed equilibrata calma per avere l'assoluta padronanza della situazione.

Per prima cosa deve interpellare il giocatore ascoltando la sua versione dei fatti e le sue eventuali osservazioni od obiezioni, sentendo pure, qualora la ritenesse utile e opportuna, la testimonianza dell'avversario.

Poi, rivolgendosi all'arbitro (meglio lontano da orecchie indiscrete), deve chiedergli che cosa è realmente successo, che cosa ha veramente visto, insistendo con discrezione perché faccia un esame mentale obiettivo della situazione verificatasi.

Infine il direttore deve trarre una conclusione ed esprimere il proprio giudizio definitivo che esporrà con fermezza e con il massimo garbo al o ai giocatori.

**In ogni caso il giudizio del direttore di gara non dovrà mai essere in contraddizione con la decisione confermata dall'arbitro**, al quale il direttore non dovrà mai permettersi di imporre di modificare o ritrattare la propria decisione.

### **8. - CORRETTEZZA verso gli arbitri.**

Il direttore di gara che, trovandosi vicino ad un biliardo, nota un errore dell'arbitro, non può e non deve assolutamente intervenire salvo che non si tratti di un errore formalmente tecnico (scambio di colore di biglia da posizionare in penitenza per un tiro con palla in mano o un piccolo errore nel conteggio dei birilli abbattuti).

**Al termine dell'incontro il direttore convocherà l'arbitro**, gli chiederà una spiegazione circa l'errore rilevato e gli farà eventualmente un piccolo sermone (**mai alla presenza di giocatori o di altri colleghi arbitri**), in termini civili e pacati, **evitando nel modo più assoluto qualsiasi scenata che, oltre ad essere umiliante e immeritata per l'arbitro, potrebbe richiamare alla mente un professore cattedratico ed inflessibile che colpisce con la bacchetta le dita dello scolarotto indisciplinato.**

### **9. - CORDIALITA'.**

Il rapporto che intercorre tra direttore di gara e gli arbitri deve riflettere la massima cordialità, nel pieno rispetto reciproco per la propria figura e personalità.

Il direttore di gara non deve dimenticare di essere stato lui stesso, precedentemente, un arbitro, provinciale o nazionale, e soprattutto se questo tempo passato è breve, non si può permettere di montare in cattedra e pretendere con altezzosità una deferente sudditanza da parte degli arbitri.

### **10. - IMPARZIALE SERENITA' DI GIUDIZIO.**

Al termine di ogni gara, nella compilazione del relativo referto finale, viene richiesta al direttore la sua valutazione sui singoli arbitri, assegnando loro un voto (come a scuola) accompagnato da eventuali osservazioni particolareggiate.

Questo voto deve essere espresso con la massima obiettività e serenità di giudizio, dimenticando qualsiasi piccolo screzio o contrasto possa essere successo durante la manifestazione.

E' un compito che il direttore di gara deve assolvere non con troppa severità, ma neppure con troppa superficialità.

### **11. - PERSONALITA'.**

Ogni direttore di gara ha la propria personalità, che potrà imporre con fermezza e sicurezza, trovando sempre un corretto e educato modo per farlo, senza mai trascendere o assumere atteggiamenti che rivelino superiorità e superbia, nel rispetto della personalità degli arbitri e della loro professionalità, ricordando sempre che gli arbitri non sono semplici subalterni ma collaboratori responsabili in grado di dare un validissimo apporto per una perfetta direzione della manifestazione. In ogni caso per quel piccolo gradino più alto su cui si trova, il bravo direttore di gara, non deve solo pretendere ma meritare il rispetto degli arbitri e soprattutto la loro stima, con il proprio modo di essere e di fare, con la propria competenza e professionalità e con la propria perenne serenità

## LEZIONE N° 17 - REGOLAMENTO ARBITRI E DIRETTORI DI GARA

- Illustrare gli articoli più importanti

A cura della **COMMISSIONE FEDERALE UFFICIALI di GARA**

### Art. 1 – **COMMISSIONE FEDERALE UFFICIALI di GARA (C.F.U.G.)**

La Commissione federale Ufficiali di gara (C.F.U.G.) viene nominata dal Consiglio Federale ed è composta da un Presidente, indicato dal Consiglio Federale, e da 4 (quattro) componenti, indicati dai Responsabili Nazionali delle quattro Sezioni tecniche.

I compiti e le competenze della C.F.U.G. sono disciplinati dal presente regolamento di settore.

La C.F.U.G. regola, promuove ed organizza l'attività degli Arbitri-Giudici della F.I.Bi.S.

### Art. 2 – **Compiti della C.F.U.G.**

La Commissione Federale Ufficiali di gara, direttamente o tramite il Proprio rappresentante di sezione:

- a) formula al Consiglio Federale le proposte per l'aggiornamento del Regolamento Tecnico e delle norme regolamentari riguardanti la categoria;
- b) vigila sul funzionamento tecnico della classe arbitrale e propone iniziative tendenti al miglioramento;
- c) promuove, d'intesa con il Consiglio Federale, con i Comitati Regionali e con i Rappresentanti Regionali, l'effettuazione dei Corsi per Aspiranti Arbitri -Direttori di gara;
- d) provvede alla designazione dei servizi a carattere nazionale e internazionale;
- e) formula le proposte di promozione e di iscrizione alle liste internazionali, nonché all'eventuale revisione delle stesse;
- f) attua le proposte scaturite dalle Assemblee Nazionali e Regionali della Categoria, dopo il preventivo assenso del Consiglio Federale.
- g) Nomina i Responsabili Regionali (o di zona) di categoria.
- h) Nomina o revoca i Direttori di gara e gli Arbitri nazionali.

2

### Art. 3 – **Rappresentante Regionale di categoria**

Il Rappresentante Regionale (o di zona) di categoria, presiede il Gruppo Arbitri e Direttori di gara del proprio

territorio, composto dai tesserati alla categoria, ed assolve i seguenti compiti:

- a) promuove e perfeziona la preparazione degli Arbitri – Direttori di gara, mediante riunioni tecniche, da svolgersi periodicamente e comunque almeno due volte l'anno, con comunicazioni alla C.F.U.G., al quale devono essere trasmessi i verbali e gli elenchi dei partecipanti;
- b) redige ed invia alla C.F.U.G., entro il 20 gennaio di ogni anno, le note caratteristiche degli Arbitri e/o Direttori di gara ed il resoconto dell'attività svolta;
- c) partecipa alle riunioni del Comitato Regionale;
- d) predispone il programma dell'attività annuale;
- e) di concerto con il Comitato di appartenenza, organizza la partecipazione ai Corsi per Aspiranti Arbitri;
- f) designa, di norma, gli Arbitri e/o Direttori di gara per gli incontri che si svolgono nell'ambito del proprio Comitato o zona;
- g) segnala alla C.F.U.G. le violazioni al Regolamento Tecnico ed al presente, commesse dagli Arbitri e/o Direttori di gara, informandone contestualmente gli interessati;
- h) conserva presso il Comitato Regionale le schede personali degli Arbitri e/o Direttori di gara sulle quali sono annotati i servizi effettuati;
- i) segnala tempestivamente alla C.F.U.G. l'indisponibilità degli Arbitri e/o Direttori di gara;
- l) propone al C.F.U.G. la cancellazione di quegli Arbitri e/o Direttori di gara non ritenuti idonei all'attività;
- m) nomina, dove possibile, i Responsabili Arbitri Provinciali di categoria, in collaborazione con il Comitato Provinciale;
- n) partecipa, obbligatoriamente ai corsi di aggiornamento predisposti dalla C.F.U.G..

### Art. 4 – **Qualifiche**

I tesserati al Settore sono inquadrati nelle seguenti qualifiche:

- a) Aspiranti arbitri;
- b) Arbitri Provinciali;

- c) Arbitri Nazionali;
- d) Arbitri Internazionali;
- e) Direttori di gara Nazionali;
- f) Benemeriti a Honorem.

L'attività di Arbitro e/o Direttore di gara cessa automaticamente al compimento del 65° anno di età, ad eccezione della categoria "Benemeriti" e salvo deroghe concesse dalla C.F.U.G. (autorizzate dal Consiglio Federale).

#### **Art. 5 – Tesseramento**

Gli Arbitri e/o Direttori di gara possono svolgere le loro funzioni se tesserati alla F.I.B.I.S. per l'anno in corso.

Il tesseramento di categoria deve completarsi inderogabilmente entro il 31 dicembre di ogni anno. Eventuali disattese a quanto previsto dovranno essere giustificate dal Rappresentante Regionale alla C.F.U.G., che ne trarrà le debite conclusioni.

L'Arbitro e/o Direttore di gara che non rinnova il tesseramento alla F.I.B.I.S. per un anno, è escluso dai ruoli. In caso di diniego di tesseramento da parte del Rappresentante Regionale, che deve essere sempre motivato e comunicato alla C.F.U.G. ed all'interessato, è ammesso ricorso alla C.F.U.G. entro il termine di 60 giorni dalla data di comunicazione.

Il possesso della tessera per l'anno in corso dà diritto agli Arbitri e/o Giudici all'ingresso alle riunioni biliardistiche, come da disposizioni emanate, al riguardo, dalla F.I.B.I.S..

Tale diritto è precluso agli Arbitri e/o Giudici colpiti da provvedimenti disciplinari definitivi, durante il periodo della sospensione.

#### **Art. 6 – Corsi per Arbitro provinciale**

Direttamente o su richiesta della C.F.U.G. o del Comitato Regionale, i Rappresentanti Regionali di categoria promuovono, d'intesa con i Comitati Regionali o Provinciali, Corsi per Aspiranti Arbitri, con norme, modalità e prove di esame (scritte, orali e pratiche) precisate dalla CFUG.

Il Rappresentante Regionale nomina i preposti alle varie materie di insegnamento.

Sono materie dei corsi:

- Regolamento di gioco;
- Regolamento Settore Arbitri e Direttori di gara;
- Regolamento Organico;
- Statuto Federale;
- Tecnica e tattica del biliardo;
- Pratica arbitrale;
- Casistica;
- 5 lezioni di esercitazioni pratiche.

I docenti del corso devono essere:

- Il Responsabile Regionale di categoria e/o suo delegato iscritto negli elenchi di Arbitri Nazionali o Direttori di gara nazionali;
- 1 Direttore di gara nazionale o Arbitro Nazionale;
- 1 Arbitro nazionale.

Possono essere ammessi ai Corsi Aspiranti Arbitri i cittadini italiani che, all'atto del bando:

- abbiano compiuto i diciotto e non superato i 65 anni;
- non abbiano riportato condanne per delitti dolosi;
- siano in possesso di cultura adeguata.

Nel caso di particolari esigenze o difficoltà la C.F.U.G., su proposta del Rappresentante Regionale, può autorizzare che gli Aspiranti, per ottenere la nomina, siano senz'altro sottoposti ad un rigoroso esame teorico-pratico da parte dell'apposita Commissione d'esame, oppure si presentino agli esami di altro corso.

La Commissione d'esame si compone di:

- il Presidente del Comitato Regionale o suo delegato;
- Il Responsabile Regionale di categoria e/o suo delegato iscritto negli elenchi di Arbitri Nazionali o Direttori di gara nazionali;
- 1 Direttore di gara nazionale o Arbitro Nazionale;
- 1 Arbitro nazionale.

L'esito degli esami è sottoposto a ratifica del C.F.U.G..

Su iniziativa del C.F.U.G. possono essere organizzati corsi per Aspiranti Arbitri e/o Direttori di gara a livello

nazionale, per i quali la F.I.B.I.S. provvede a promulgare specifici bandi, con nomina e gestione diretta dei docenti e della commissione d'esame.

#### **Art. 7 – Inquadramenti**

**1 – Aspirante** – Si diventa Arbitro Aspirante con la presentazione della domanda d'iscrizione all'esame.

**2 - Arbitri provinciali** – Si diventa Arbitro provinciale con l'esito positivo dell'esame che chiude il corso di cui all'art. 6.

In caso di esito negativo dell'esame, il candidato deve sottoporsi a nuovo esame; qualora l'esito fosse ancora negativo o non si presentasse alla convocazione, viene dimesso dai ruoli di Aspirante arbitro.

**3 - Nazionali** – Sono suddivisi in due livelli:

- Direttori di gara Nazionali;
- Arbitri Nazionali;

Gli Arbitri Nazionali sono gestiti, giudicati ed inquadrati dal Responsabile di Sezione della C.F.U.G. in sintonia agli esiti della loro attività.

Gli Arbitri Nazionali sono per definizione anche Direttori di gara Regionali e provinciali.

Dopo due anni di appartenenza alla qualifica «Arbitro Nazionale» può transitare alla qualifica di «Direttore di gara Nazionale» sulla base di consolidate prestazioni positive, su proposta del Rappresentante Regionale di categoria, con allegata documentazione e curriculum direzioni gara regionali effettuate, con decisione definitiva assoggettata al parere favorevole della C.F.U.G..

La C.F.U.G. provvede annualmente alla revisione degli inquadramenti, dando comunicazione dei movimenti agli interessati e ai loro Rappresentanti Regionali.

Gli Arbitri Nazionali e Direttori di gara Nazionali devono partecipare ai corsi indetti dalla C.F.U.G. In caso contrario, possono, a giudizio della C.F.U.G., essere inquadrati nella categoria degli Arbitri provinciali.

#### **Art. 8 – Candidati alle Liste Internazionali**

La proposta dei nominativi da inserire nella qualifica viene fatta dalla C.F.U.G.

#### **Art. 9 – Arbitri Internazionali**

Appartengono alla qualifica «Internazionali» gli Arbitri inseriti nelle liste delle Organizzazioni Europee e Mondiali, dilettantistiche e professionistiche, riconosciute dalla F.I.B.I.S..

Gli Arbitri Internazionali mantengono tale qualifica anche dopo la cancellazione dalle relative liste.

La C.F.U.G. propone al Consiglio Federale, per l'inserimento nelle liste, Arbitri-Giudici di provata capacità appartenenti alla qualifica di Arbitri Nazionali o Direttori di gara Nazionali.

#### **Art. 10 – Arbitri Benemeriti ad Honorem**

Possono essere inseriti nella categoria «Benemeriti ad Honorem» gli Arbitri che abbiano maturato diciotto anni di attività nella categoria e che abbiano rivestito la qualifica di «Internazionale» o di «Nazionale».

Su indicazione della C.F.U.G. possono svolgere mansioni di Osservatore, purché tesserati.

#### **Art. 11 – Criteri di designazione**

Salvo eccezioni indicate dalla C.F.U.G., i criteri di designazione degli Arbitri e/o Direttori di gara sono i seguenti:

**Aspiranti:** incontri di gare provinciali o sociali.

**Arbitri Provinciali:** incontri fra atleti che si svolgono nel proprio territorio di appartenenza (Regione o zona),

senza alcuna eccezione e incontri professionistici non di Campionato italiano o di particolare importanza.

**Arbitri Nazionali:** tutti gli incontri che si svolgono sul territorio nazionale, esclusi quelli internazionali.

Direzioni di gara Regionali o Provinciali.

**Direttori di gara Nazionali:** Tutte le direzioni di gara e gli arbitraggi.

**Internazionali:** tutti gli incontri che riguardano la qualifica.

Eccezion fatta per le designazioni della C.F.U.G., gli Arbitri non possono essere designati per incontri che si svolgono fuori dell'ambito del Comitato Regionale di appartenenza, senza la preventiva autorizzazione del del Responsabile di sezione della C.F.U.G., da richiedersi tramite il Rappresentante Regionale di categoria.

In caso di assoluta necessità l'autorizzazione può essere concessa dal Rappresentante Regionale di categoria, con l'obbligo di contestuale comunicazione alla C.F.U.G..

Nessun Arbitro o Direttore di Gara può essere designato a compiti di rappresentanza o di docenza senza la preventiva autorizzazione del responsabile di Sezione della C.F.U.G..

Compete direttamente al Responsabile di Sezione della C.F.U.G. la designazione per incontri di Campionato Italiano (dilettanti e professionisti) o di Tornei Nazionali o incontri di particolare importanza, attingendo, in caso di necessità, a tutte le categorie arbitrali.

## **Art. 12 – Obblighi e doveri**

**1** - Indipendentemente dalla qualifica di appartenenza, tutti gli Arbitri e/o Direttori di gara hanno il dovere di dirigere e giudicare gli incontri per i quali sono stati designati dagli Organi competenti, a meno che sussistano ragioni di legittimo impedimento.

Ricevuto l'avviso di designazione, tanto l'accettazione quanto l'eventuale rinuncia, devono essere tempestivamente notificate all'Organo che ha disposto il servizio.

Qualora l'Arbitro e/o Direttore di gara riceva, dopo quella del suo Rappresentante una designazione da parte della C.F.U.G., deve dare la precedenza a quest'ultima, avvisando tempestivamente il Responsabile Regionale di categoria.

Sono ritenuti motivo di legittimo impedimento gli impegni professionali, le esigenze familiari comprovate, la malattia accertata, la designazione da parte di Organo superiore.

Qualora, senza giustificato motivo, un Arbitro e/o Direttore di gara rifiuta ripetutamente di assolvere l'incarico ricevuto, oppure, avendolo accettato non si presenta sul luogo della manifestazione all'ora fissata, incorre nei provvedimenti previsti dall'art. 14.

Nelle Sue funzioni, il Direttore di gara è assoggettato ai seguenti doveri:

- Presiedere e coordinare i sorteggi degli atleti in gara;
- Preparare il materiale necessario allo svolgimento della manifestazione
- Predisporre il verbale di gara e consegnarlo all'Organo competente che ha rilasciato il nulla osta per la manifestazione (Comitato Regionale o Provinciale o Sezione)
- Designare gli arbitri per i diversi incontri
- In qualsiasi gara patrocinata dalla FIBiS è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, **che non siano stati omologati dalla FIBiS** medesima: a tal riguardo il **Direttore di Gara e /o dell'Arbitro** sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi **prima della partita**.
- Intervenire, su richiesta dell'arbitro, in eventuali contestazioni verificatesi su un biliardo.
- Garantire, in qualità di rappresentante della Federazione, il corretto svolgimento della manifestazione.

La mansione di Direttore di gara è incompatibile con le funzioni di giocatore nella stessa competizione.

**2** - L'Arbitro e/o Direttore di gara deve tenere un comportamento dignitoso e corretto sia nell'espletamento delle funzioni sia nella vita.

Deve astenersi dall'esprimere in pubblico, tramite stampa, televisione, radio o altro organo d'informazione, qualsiasi giudizio sull'operato dei colleghi. Deve altresì astenersi dal commentare l'andamento di un incontro o l'operato di tesserati alla F.I.B.I.S..

Deve sempre partecipare alle riunioni del proprio Gruppo Regionale o di zona.

L'inosservanza di quanto detto comporta l'adozione di sanzioni e di adeguati provvedimenti da parte della C.F.U.G., come previsto dall'art. 14 del presente Regolamento.

**3** - E' fatto divieto agli appartenenti alla categoria Arbitri di svolgere attività di organizzatore, atleta nella stessa manifestazione.

## **Art. 13 – Osservatori**

Per il controllo, la valutazione ed il giudizio sull'operato tecnico degli Arbitri e/o Giudici la C.F.U.G. si avvale, oltre che dei Componenti il Comitato Esecutivo, di osservatori scelti fra gli appartenenti alla qualifica anche di «Benemeriti».

Ad incarico espletato gli stessi devono far pervenire alla C.F.U.G. dettagliata relazione.

## **Art. 14 – Sanzioni**

Per infrazioni di natura tecnica la C.F.U.G., direttamente o su deferimento del Rappresentante Regionale di categoria, previa contestazione all'interessato degli addebiti specifici, può infliggere una delle seguenti sanzioni:

- a - richiamo scritto;
- b - censura;
- c - sospensione dalle funzioni per un periodo non superiore a sei mesi;
- d - proposta al Consiglio Federale del non rinnovo del tesseramento, per il ripetersi di prestazioni tecniche scadenti.

Le infrazioni di carattere disciplinare, con particolare riferimento ai principi della lealtà e della correttezza sportiva, rilevabili dai referti di gara, dalla segnalazione di Organi di Settore o Federali, sono giudicate dalla Corte Federale di Appello su iniziativa del Consiglio Federale.

### **Art. 15 – Divisa**

La prescritta divisa di servizio degli Arbitri e/o Giudici consiste in:

- camicia bianca;
- distintivo federale posto sul torace a sinistra;
- cravatta a farfalla nera o blu;
- pantaloni, giacca e calzini neri (possibilmente completo “smoking”);
- scarpe nere.

Nelle manifestazioni periferiche, di carattere provinciale o regionale, è consentito in via subordinata, l’arbitraggio senza la giacca, con l’uso del gilet, possibilmente in tinta unita scura.

### **Art. 16 – Richieste di congedo e cambi di residenza**

Su richiesta dell’interessato, per motivi professionali, familiari, di salute o di studio, il Rappresentante Regionale di categoria può concedere esonero per la durata non superiore a sei mesi, dandone contestuale comunicazione al Responsabile di sezione della C.F.U.G..

Per un esonero di durata superiore, il Rappresentante Regionale di categoria esprime il proprio parere sulla domanda, inoltrandola alla C.F.U.G. perché la conceda.

Il servizio militare di leva comporta di massima l’esonero, salvo particolari autorizzazioni degli organi militari competenti.

L’esonero, tranne per il servizio militare di leva, non può essere superiore ad un anno.

Il cambio di residenza o di domicilio nell’ambito della stessa regione, comporta l’immediata comunicazione al Rappresentante Regionale di categoria ed al Responsabile di sezione della C.F.U.G..

Il trasferimento della residenza in regione diversa comporta l’immediata comunicazione ai due Rappresentanti Regionali di categoria interessati ed al Responsabile di sezione della C.F.U.G., che concede il nullaosta per la presa in carico nell’ambito del nuovo Comitato Regionale o di zona.

## **LEZIONE N°18**

### **IL REGOLAMENTO DI GIOCO**

#### **SPECIALITA' " 5 BIRILLI " - " 9 BIRILLI GORIZIANA E TUTTI DOPPI "**

- Lettura di tutti gli articoli del regolamento e dimostrazione pratica sul biliardo.

<b>LEZIONE N° 19</b> <b>CASISTICA E PRATICA ARBITRALE</b>
--

VERO O FALSO;

**DOMANDA** Dopo aver ricevuto biglia libera il giocatore è tenuto a posizionarla a piacimento entro la mezzeria del biliardo con l'ausilio della stecca. Quindi il giocatore può spostare la palla con qualsiasi parte della stecca, anche con il gommino che ne è parte integrante. Vero o Falso?

**RISPOSTA** FALSO. Nel caso indicato, toccando 2 volte la bilia con il gommino (una volta per sistemarla e successivamente per colpirla) si commette fallo. E' altrettanto vero che non appena il giocatore tocca bilia con il gommino, l'arbitro deve chiamare immediatamente il fallo e NON aspettare che il giocatore esegua il tiro. Il regolamento forse andrebbe perfezionato e/o modificato in merito a questa regola, che secondo alcuni andrebbe persino abolita. Ma allo stato attuale, non c'è dubbio che si tratti di un'infrazione da punire con due punti di penalità e tiro libero per l'avversario.

**DOMANDA** La battente è appoggiata al birillo rosso, leggermente inclinato. Eseguo il tiro in direzione opposta e il birillo cade «seguendo» il percorso della palla. Non si tratta di punti bevuti perché il birillo è caduto per mancanza di appoggio. Vero o Falso?

**RISPOSTA** VERO. Se il tiro è effettuato *esattamente* in direzione opposta all'inclinazione del birillo ed il birillo cade per mancanza di appoggio il tiro è validissimo e non sono assolutamente punti bevuti. L'arbitro è tenuto in questo caso a togliere immediatamente dal rettangolo di gioco (anche con bilie in movimento) il birillo caduto. Se non è possibile, eventuali birilli abbattuti a causa del birillo rosso (sgambetto) NON sono ritenuti validi. Nel caso specifico se l'avversaria passa sul birillo rosso abbattuto, a chi ha effettuato il tiro non viene attribuito nessun punto di castello così come nel caso in cui il birillo rosso dovesse «sgambettare» e far cadere altri birilli.

**DOMANDA** La biglia bianca e la gialla sono «incollate». Per eseguire un tiro valido, senza fare «carrozza», sono obbligato a giocare di sponda. Vero o Falso?

**RISPOSTA** FALSO. E' possibile eseguire un tiro diretto a dividere (o a smezzare che dir si voglia). In questo caso però, pur essendo il tiro ritenuto valido, eventuali punti realizzati da chi esegue il tiro saranno ritenuti *bevuti* ed assegnati quindi all'avversario.

**DOMANDA** Punti di fisso. La bilia avversaria si trova incastrata in mezzo ai birilli, ma posso tirare direttamente. Prima di colpire la bilia in modo regolare abbattendo con l'avversaria un birillo da 2 punti, tocco con la battente un birillo che non cade ma si sposta un po' dalla sede. Sono 2 punti e tiro valido. Vero o Falso?

**RISPOSTA** VERO. Il birillo è considerato abbattuto solo se la bilia lo sposta trasportandolo *interamente* fuori dalla sua sede, se la base del birillo tocca anche minimamente la sede stessa del birillo, NON è considerato abbattuto. Oppure, se curiosamente il birillo dovesse «volare» fuori sede e ricadere sulla sua stessa sede in piedi, è considerato comunque abbattuto.

**DOMANDA** Prendo abitualmente le misure del tiro tenendo la stecca sospesa sul biliardo, senza appoggiarla e senza fare segni sul tavolo. A volte mi è capitato di sentirmi dire che questo comportamento non è comunque consentito. Vero o Falso?

**RISPOSTA** FALSO. Il regolamento a riguardo è esplicito: è vietato fare segni sul tavolo... da qui si evince che se si appoggia la stecca sul medesimo, il gesso posto sul gommino potrebbe lasciare un segno, pertanto è fatto divieto appoggiare la stecca sul tavolo; ma se la si usa come fanno i pittori con la matita, per traguardare, non si commette alcun fallo.