



~ U.I.S.P. Empoli-Valdelsa ~

Lega Biliardo Stecca



**ORGANIZZA**

# Campionato Interprovinciale U.I.S.P.

- anno 2016 / 2017 -

# REGOLAMENTO UFFICIALE 2016-2017

## PRESENTAZIONE DEL CAMPIONATO

### **Art. 1 - GIURISDIZIONE DEL CAMPIONATO -**

I campionati sono riservati alle squadre appartenenti ai C.S.B. affiliati del Comitato U.I.S.P. **Empoli/Valdelsa**.

I Campionati sono aperti alle squadre degli altri comitati della Toscana previa autorizzazione del Comitato Organizzatore.

### **Art. 2 - COMITATO ORGANIZZATORE -**

**FULIGNATI Marco** (Presidente Sezione stecca del comitato Empoli/Valdelsa),  
**CEI Franco, FRANGIONI Graziano, TUROLLA Francesco, GAMBERUCCI Romanello, RADUAZZO Luciano, COMPARINI Mauro, SABATINI Marco, BALDI Riccardo e FUSI Leonardo** (Componenti Commissione Tecnica).

### **Art. 3 – TIPOLOGIA DI CAMPIONATI A SQUADRE**

#### **SERIE " A "**

Possono essere schierati giocatori delle categorie **3<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup>A, 1<sup>^</sup> e Master**.

Le squadre che intendono schierare contemporaneamente due 2<sup>^</sup>A devono fare obbligatoriamente il campionato di serie A.

POSSONO ESSERE IN GIOCO CONTEMPORANEAMENTE DUE 1<sup>^</sup>CAT./MASTER PER VOLTA. Tre 2<sup>^</sup>A possono giocare contemporaneamente. (è previsto handicap)

(La 1<sup>^</sup> Cat./Master può sostituire solo una 1<sup>^</sup> Cat./Master se sono o sono state in gioco due 1<sup>^</sup> Cat. e/o Master). La 3<sup>^</sup> Cat. gioca equiparata alle 2<sup>^</sup> Cat.

#### **SERIE " B "**

Possono essere schierati giocatori delle categorie **3<sup>^</sup>, 2<sup>^</sup> e 2<sup>^</sup>A**.

Può essere in gioco solo **una 2<sup>^</sup>A per volta**. (La 2<sup>^</sup>A può sostituire solo una 2<sup>^</sup>A se è o è stata in gioco). La 3<sup>^</sup> Cat. gioca equiparata alle 2<sup>^</sup> Cat. (è previsto handicap)

#### **SERIE " C "**

Le squadre possono essere composte da giocatori di **2<sup>^</sup> e 3<sup>^</sup> Cat.**

Non è possibile per le 2<sup>^</sup>A partecipare al campionato di serie C.

I giocatori di 2<sup>^</sup> Categoria possono giocare **solo come "D"** quindi non giocheranno singoli ma solo le partite in coppia con gli handicap di categoria previsti. ( La 2<sup>^</sup> cat. può sostituire solo una 2<sup>^</sup> cat. se è o è stata in gioco). (è previsto handicap)

## **HANDICAP**

L'handicap previsto per gli incontri è stato fissato nella misura del 10% per categoria per gli incontri in singolo.

Gli handicap previsti sono riportati negli schemi distribuiti alle squadre relativi al Campionato di competenza e suddivisi per specialità. *(Vedi Tabella Allegato C)*

### **Art. 4 - NUMERO DEI GIOCATORI PER OGNI SQUADRA -**

Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di quattro giocatori. Un giocatore può essere inserito in più squadre della stessa società a patto che queste disputino campionati diversi. L'atleta iscritto in più squadre potrà giocare al massimo una gara al giorno. Il modulo d'iscrizione delle squadre ("Allegato nr. 1" al presente regolamento) dovrà essere inviato, compilato interamente in ogni sua parte, via FAX al numero 0571 - 711469 o all'indirizzo e-mail: [m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it](mailto:m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it) entro il 30 settembre 2016.

### **Art. 5 - VARIAZIONE SUI COMPONENTI DELLA SQUADRA -**

La squadra ha facoltà di aggiungere altri giocatori la seconda giornata di ritorno della fase a gironi. L'aggiunta deve essere comunicata per iscritto all'indirizzo e-mail: [m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it](mailto:m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it) o [uispempoli.legabiliardostecca@gmail.com](mailto:uispempoli.legabiliardostecca@gmail.com).

### **Art. 6 - SOSTITUZIONE SUI COMPONENTI LA SQUADRA -**

Prima della seconda giornata di ritorno della fase a gironi, le squadre hanno la facoltà di sostituire gli atleti che, per qualsiasi motivo, non hanno mai giocato. La comunicazione delle sostituzioni devono essere fatte per E-mail a : [m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it](mailto:m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it) o [uispempoli.legabiliardostecca@gmail.com](mailto:uispempoli.legabiliardostecca@gmail.com), la richiesta deve essere assolutamente firmata dal Presidente del C.S.B. della Squadra che chiede la sostituzione.

### **Art. 7 - PRESTITI ATLETI DA ALTRI C.S.B. -**

Le squadre hanno la possibilità di prendere in prestito atleti di altri C.S.B.. Occorre obbligatorio il nulla osta del csb d'appartenenza firmato dal presidente.

NB: resta vincolante che una volta perfezionata l'operazione di prestito del giocatore A dal csb X al csb Y, il giocatore A non potrà giocare nei campionati di serie A, B o C con squadre del csb Y dove risulta già iscritto con il csb X.

### **Art. 8 - CATEGORIA DEI GIOCATORI -**

Ai fini della regolarità dei Campionati a Squadre, si considera mantenuta la categoria di appartenenza dei partecipanti, per tutta la durata del Campionato, in essere alla data dell'iscrizione. Pertanto, eventuali Promozioni o Retrocessioni saranno ritenute nulle nei Campionati Interprovinciali a squadre dell'anno in corso.

## **Art. 9 - SQUADRE E ATLETI -**

Al Campionato partecipano tutte le squadre che saranno in regola con l'iscrizione, effettuando apposita domanda di partecipazione per la serie di appartenenza. In base al numero delle squadre iscritte, il C.O. suddividerà le stesse in gironi, da definire tenendo conto anche della localizzazione. La data del sorteggio sarà comunicata per tempo.

## **Art. 10 - SCHIERAMENTO ATLETI ALLA GARA -**

Le Squadre potranno schierare da un minimo di 2 ad un massimo di 5 atleti, con le seguenti possibilità di formazione:

- FORMAZIONE con solo due atleti, la partita potrà effettuarsi, ma i 2 giocatori potranno giocare solo un incontro di singolo ciascuno e un Doppio, ogni partita una specialità diversa.
- FORMAZIONE "classica" composta da N° 3 atleti TITOLARI (A – B – C), più 1 e/o 2 riserve.

Lo schema del Referto Gara è il seguente:

Specialità 5 birilli italiana:

> Nel Singolo gioca il giocatore "A" ; nel Doppio giocano i giocatori B/C.

Specialità 9 birilli goriziana:

> Nel Singolo gioca il giocatore "B" ; nel Doppio giocano i giocatori A/C.

Specialità 9 birilli tutti doppi:

> Nel Singolo gioca il giocatore "C" ; nel Doppio giocano i giocatori A/B.

- FORMAZIONE con N° 4 atleti TITOLARI (A – B – C – D), più UNA Riserva.

Lo schema del Referto Gara è il seguente:

Specialità 5 birilli italiana:

> Nel Singolo gioca il giocatore "A" ; nel Doppio giocano i giocatori C/D.

Specialità 9 birilli goriziana:

> Nel Singolo gioca il giocatore "B" ; nel Doppio giocano i giocatori A/D.

Specialità 9 birilli Tutti Doppi:

> Nel Singolo gioca il giocatore "C" ; nel Doppio giocano i giocatori B/D.

I giocatori A-B-C, giocheranno N° 1 Singolo + N° 1 Doppio, ciascuno.

Il giocatore "D", giocherà nei 3 incontri di doppio.

## **Art. 11 - PARTITE E PUNTEGGI -**

Ogni incontro si svolgerà in sei partite.

Ordine di entrata 3 Atleti / 4 Atleti

Entrata Atleti	N° partita	Specialità	Serie A	Serie B	Serie C
A / A	1^ partita	italiana	100 punti	80 punti	70 punti
BC / CD	2^ partita	italiana	100 punti	80 punti	70 punti
B / B	3^ partita	goriziana	400 punti	350 punti	350 punti
CA / AD	4^ partita	goriziana	400 punti	350 punti	350 punti
C / C	5^ partita	Tutti Doppi	600 punti	500 punti	450 punti
AB / BD	6^ partita	Tutti Doppi	600 punti	500 punti	450 punti

## **Art. 12- ASSEGNAZIONE DEI PUNTI PER LA CLASSIFICA -**

In classifica i punti saranno così assegnati:

1. Singolo italiana valore 2 punti
2. Doppio italiana valore 2 punti
3. Somma dei punteggi di specialità "Italiana" 1 punto
4. Singolo goriziana valore 2 punti
5. Doppio goriziana valore 2 punti
6. Somma dei punteggi di specialità "goriziana" 1 punto
7. Singolo tutti doppi valore 2 punti
8. Doppio tutti doppi valore 2 punti
9. Somma dei punteggi di specialità "tutti doppi" 1 punto

In caso che **la somma dei punteggi sia in parità**, si aggiudica il punto del "bonus" la Squadra che ha **vinto la frazione di coppia**.

## **Art. 13 - GIORNI DI GARA -**

I giorni della settimana in cui saranno giocati gli incontri dei campionati sono i seguenti:

Serie "A" MARTEDÌ;

Serie "B" GIOVEDÌ o di VENERDÌ a seconda delle richieste delle squadre. Verranno organizzati gironi in base alle richieste. Resta inteso che gli scontri diretti della 2<sup>a</sup> fase, in mancanza di accordo, vengono programmati il MERCOLEDÌ;

Serie "C" GIOVEDÌ.

Nel caso in cui, il giorno stabilito coincida con una festività oppure il locale ospitante sia chiuso per riposo settimanale e/o Ferie e con unanime accordo tra le squadre, l'incontro potrà essere solo anticipato, mentre, salvo autorizzazione specifica e scritta del C.O. , è fatto divieto il posticipo dell'incontro.

## **Art. 14 - ANTICIPO DELLA GARA -**

Si potrà ANTICIPARE le gare, vincolante è l'accordo tra i Capitani delle Squadre interessate e il BENESTARE dal C.O. Se l'anticipo viene chiesto con almeno 15 giorni prima della data di gara e le due squadre non trovano un accordo, la decisione inappellabile sarà presa dal C.O.

Nel caso in cui una o più squadre abbiano chiesto di anticipare le partite casalinghe, il capitano della squadra di casa ha il dovere di informare telefonicamente, almeno 48 ore prima della data l'incontro, il capitano della squadra ospite.

## **Art. 15 - RINVIO DELLA GARA -**

E' ammesso solo in casi eccezionali, la decisione inappellabile sulla nuova data sarà presa dal Comitato Organizzatore.

## **Art. 16 - ORARIO DI GARA -**

L'inizio degli incontri è fissato per le **ORE 21:00**, ciascuna squadra sarà ritenuta in regola solo se saranno presenti sul campo di gara almeno 2 GIOCATORI, iscritti nella squadra.

## **Art. 17 – COMPORTO**

Il comports ammesso è di 15 MINUTI, pertanto la squadra che non si presenta entro le ore 21:15, perde l'incontro per 15 a 0.

### ***RITARDI - RECLAMI - PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI***

La prima volta che una squadra non si presenta o si presenta oltre il comports perderà l'incontro per 15 a 0.

La squadra esclusa o che si ritira dal Campionato, subirà la confisca dell'intera cauzione versata ad inizio stagione ed i risultati ottenuti fino al quel momento verranno annullati.

Ogni mancata presenza di una squadra dovrà essere indicato nelle note del referto di gara. Eventuali assenze, indipendenti dalla volontà degli interessati, potranno non comportare sanzioni se giustificate e documentate, al C.O., entro le 48 ore successive. Il C.O. esaminerà la documentazione e prenderà le decisioni che riterrà più opportune

## **Art. 18 - PRESENTAZIONE DELLE FORMAZIONI -**

### **FORMAZIONI**

SQUADRA IN CASA

SQUADRA OSPITE

CSB:

CSB:

NOME ATLETI

NOME ATLETI

A Titolare Ctg.

A Titolare Ctg.

B Titolare Ctg.

B Titolare Ctg.

C Titolare Ctg.

C Titolare Ctg.

D Titolare/Riserva Ctg.

D Titolare/Riserva Ctg.

E Riserva Ctg.

E Riserva Ctg.

\*\*\*\*\* INDICARE SE L'ATLETA "D" è TITOLARE e/o RISERVA\*\*\*\*\*

I CAPITANI delle squadre compileranno, separatamente su un foglio a parte, la FORMAZIONE della propria squadra. Prima dell'inizio del primo incontro, le squadre renderanno visibile la formazione ai propri avversari e allo stesso tempo trascriveranno in modo chiaro ed inequivocabile i nominativi degli atleti Titolari (A - B - C - <D>) e delle Riserve (1^ riserva; 2^ riserva) sul REFERTO di GARA.

Se richiesto, tra i giocatori che non si conoscono, è fatto obbligo di mostrare un documento d'identità prima dell'inizio della gara, ogni squadra dovrà presentarsi con un minimo di 2 giocatori ad un massimo di 5 giocatori, per poter disputare l'incontro, pena la perdita della partita per 15 a 0.

## **Art. 19 - LE RISERVE -**

Ciascuna Squadra può schierare, nel corso della stessa serata di gara, oltre ai 3 e/o 4 giocatori iniziali, anche 1 e/o 2 riserve, naturalmente con divisa di gioco conforme.

Durante lo svolgimento della partita non è possibile fare sostituzioni fra giocatori di due diverse categorie. In pratica il cambio durante la partita può esser fatto solo fra giocatori della stessa categoria, al contrario non è possibile subentrare ad un compagno a partita già iniziata.

IL GIOCATORE SOSTITUITO NON POTRA' PIU' RIENTRARE.

### **Art. 20 - DIVISA DI GARA -**

Ogni ATLETA che è inserito nella formazione, AL MOMENTO DI SCENDERE IN GARA, è tenuto a indossare la divisa di gara Scelta dalla propria Squadra.

#### **DIVISE di GARA AUTORIZZATE:**

CAMICIA e GILET (o maglia tipo "POLO"), **uguale per tutti i componenti la squadra.**  
Pantaloni, Cintura, Scarpe e Calze, come previsto dal regolamento U.I.S.P. 2016/2017.

### **Art. 21 - REGOLAMENTO DI GIOCO -**

Vige il regolamento U.I.S.P. 2016/2017.

### **Art. 22 - IRREGOLARITA' DIVISA DI GARA -**

I CAPITANI delle squadre, prima dell'inizio di ogni singola partita, dovranno Controllare la divisa degli ATLETI, eventuali irregolarità, dovranno essere segnalate nel referto di gara nell'apposito spazio "**NOTE**" prima dell'inizio della singola partita.

Nel caso in cui uno o più giocatori, TITOLARI e/o RISERVE, non indossino UNA PARTE della divisa regolamentare (es.; Camicia di colore diverso dagli altri atleti di squadra, Atleta che non ha lo STEMMA del C.S.B.), l'incontro verrà ugualmente effettuato e la squadra con divisa irregolare subirà:

PENALIZZAZIONE di 2 (due) PUNTI NEL RISULTATO FINALE DELL'INCONTRO, PER OGNI ATLETA CON DIVISA IRREGOLARE.

Gli Atleti, Titolari e Riserve, che si presenteranno prima dell'inizio di ogni singola partita senza divisa di gara, NON POTRANNO GIOCARE.

### **Art. 23 - CHI ARBITRA GLI INCONTRI -**

La Squadra di "CASA" ha l'obbligo di organizzare gli arbitraggi di tutti gli incontri.

Il Capitano della squadra in "CASA", disegnerà gli arbitri scegliendo tra:

- atleti facenti parte della propria formazione.
- eventuali arbitri Nazionali/Provinciali, presenti alla gara, regolarmente tesserati per la Stagione Sportiva 2016/2017, in questo caso il Capitano della Squadra Ospite potrà visionare la tessera U.I.S.P. e relativo documento d'identità.
- atleti della squadra ospite o atleti presenti regolarmente tesserati per la Stagione Sportiva 2016/2017, in questo caso i Capitani delle Squadre potranno visionare la tessera U.I.S.P. e relativo documento d'identità.

I CAPITANI delle SQUADRE, durante gli incontri dei campionati a squadre sono a tutti gli effetti DIRETTORI di GARA (se ad essere sostituito è il Capitano della squadra, si dovrà provvedere alla nomina di un altro Capitano). Le eventuali controversie di gioco devono essere appianate dai CAPITANI, con l'ausilio dell'arbitro designato nella partita "incriminata". Nella Finale gli incontri saranno diretti da arbitri designati del C.O..

### **Art. 24 - SCELTA DEI BILIARDI -**

**E' obbligatorio** giocare tutte le partite dell'incontro su **un solo biliardo**. Solo in casi eccezionali e con l'accordo di entrambe le squadre è possibile derogare a quanto stabilito.

Le partite in contemporanea dovranno essere obbligatoriamente della stessa Specialità di gioco.

#### **Art. 25 - PROVA DEL BILIARDO -**

Dopo le **ore 20:45** i biliardi devono essere lasciati alla squadra avversaria appena si presenta in sala.

La prova biliardi può essere fatta per un tempo massimo di **3 minuti per atleta**.

Non è più possibile per i giocatori di casa provare il biliardo dopo che questo è stato dato in prova alla squadra avversaria.

#### **Art. 26 - SCELTA DELLA BILIA con "L'ACCHITO" -**

Con l'accordo dei Capitani è possibile stabilire il colore della bilia con la quale le squadre giocheranno **tutte le partite dell'incontro**. Il colore della bilia verrà scelto con l'ACCHITO della 1<sup>a</sup> Partita (Singolo Italiana). Il giocatore preposto sarà il giocatore "A". Naturalmente stabilito il colore della bilia, ad ogni partita i giocatori effettueranno l'acchito per stabilire chi inizia la gara.

#### **Art. 27 - COMUNICAZIONE DEL RISULTATO -**

Il risultato di gara deve essere comunicato **entro le ore 10:00 del sabato** successivo al giorno di gara.

#### **Art. 28 - REFERTO DI GARA -**

I referti devono essere **inviati** al comitato UISP di Empoli entro la giornata di gioco successiva **con una delle modalità scritte in calce al referto di gara**

- **FAX**                    0571 - 711469
- **E-mail**                [m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it](mailto:m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it) o [uispempoli.legabiliardostecca@gmail.com](mailto:uispempoli.legabiliardostecca@gmail.com)
- **Whatsapp**        331 - 3742807

Se ciò non avviene, viene fatto un richiamo alla squadra che ha tempo fino al sabato successivo per inviare il referto. In caso contrario si passa al 2<sup>a</sup> richiamo. Se entro il sabato successivo l'invito alla consegna non è stato soddisfatto verranno tolti punti alla classifica nel modo indicato nello schema che sarà pubblicato nelle norme disciplinari.

Nel caso in cui si verifichi **un mancato invio dei risultati**, facilmente dimostrabile da parte del C.O. con l'assenza del messaggio SMS e/o di una comunicazione scritta alla casella di posta elettronica sopra citata:

La **prima volta** che il Capitano della Squadra di casa non invierà il risultato, per sms e/o per E-mail, sarà **Ammonito**.

Dalla **seconda** volta, la squadra subirà una penalizzazione di **2 punti** in classifica.

Dalla **quarta** volta in poi, la squadra subirà una penalizzazione di **5 punti** in classifica e la **squalifica del capitano per la giornata di campionato successiva**.



### **Art. 29 - UFFICIALIZZAZIONE RISULTATI, CLASSIFICHE E TURNI DI GARA -**

L'ufficialità dei risultati, l'aggiornamento delle classifiche e il calendario delle giornate di gara, saranno pubblicati sul sito UISP Lega biliardo stecca alla sezione Risultati e classifiche. Ogni atleta avrà così modo di documentarsi collegandosi al sito internet della Lega Biliardo Stecca della UISP di Empoli (<http://www.uisp.it/empoli>) dal quale potrà scaricare e stampare i dati aggiornati.

### **Art. 30 - ULTIMA GIORNATA della REGULAR SEASON -**

Nell'ultima giornata della fase a gironi, per la regolarità del campionato, tutte le squadre dello stesso girone dovranno giocare nella stessa data e stesso orario. Non saranno quindi ammessi anticipi e/o rinvii.

### **Art. 31 - CLASSIFICA FINALE – PARITA' TRA 2 o PIU' SQUADRE -**

Se al termine della fase a gironi, due o più squadre si classificano con uguale punteggio per la determinazione della classifica verranno i seguenti criteri :

1. Scontro diretto e/o diretti (somma dei punti, valevoli per la classifica)
2. Media punti (totale punti diviso le partite giocate)
3. Maggior partite vinte nella regular season (sono valide le vittorie con punti da 8 a 15)
4. Sorteggio.

Si sottolinea l'importanza di riportare correttamente i punteggi di ogni partita sul REFERTO DI GARA.

### **Art. 32 - REGOLE COMPORTAMENTALI GIOCATORI -**

I giocatori che interrompono la loro partecipazione al campionato, danneggiando così la propria squadra e le squadre avversarie, verranno deferiti alla Commissione Sportiva e verranno giudicati in base al regolamento dell'anno in corso. Tutti i giocatori partecipanti al campionato hanno il dovere di comportarsi in maniera leale e sportiva nel rispetto delle regole Federali (Statuto e Regolamento Organico).

### **Art. 33 - DECISIONI DEL COMITATO ORGANIZZATORE -**

Il C.O. prenderà i provvedimenti ed applicherà le penalità in coerenza con il presente regolamento. Nei casi in cui una o più squadre facciano ricorso all'arbitrato del Comitato Organizzatore per dirimere eventuali controversie, la conseguente decisione dello stesso è da considerarsi inappellabile.

### **Art. 34 - RECLAMI -**

I reclami dovranno pervenire al proprio responsabile di zona entro le 48 ore successive la data dell'incontro. Trascorso tale limite, eventuali reclami non saranno presi in considerazione.

Modalità di presentazione dei reclami:

- Con lettera raccomandata A/R (farà fede il timbro postale)
- A mezzo posta elettronica, all'indirizzo email [m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it](mailto:m.fulignati.empolivaldelsa@uisp.it) ;

Allegando:

- il Referto di Gara con le annotazioni del caso e firmato da entrambi i capitani
- Documenti e/o certificati inerenti al fatto.

Il Comitato Organizzatore, sentite le parti, prenderà le decisioni che riterrà più opportune e queste saranno da considerarsi inappellabili.

### **Art. 35 - MODALITA' INCONTRI NELLA POULE FINALE -**

Da stabilire

### **Art. 36 - LA STAFFETTA NELLA POULE FINALE -**

In caso che l'incontro tra ANDATA e RITORNO termini in parità (15 a 15), per assegnare LA VITTORIA AD UNA SQUADRA si ricorre all'effettuazione della "STAFFETTA".

SCelta DELLA SPECIALITÀ: la specialità di gioco nella "STAFFETTA" è l'Italiana 5 Birilli.

ORDINE DI ENTRATA ATLETI IN GIOCO

Atleta A - Atleta B - Atleta C (l'atleta D non gioca la "staffetta")

DISTANZA DI GIOCO

A + B + C => ITALIANA 5 BIRILLI 50 - 100 - 150

Chi inizia l'incontro nella Staffetta: La squadra vince l'acchito ha il diritto di decidere se iniziare per prima e/o lasciare l'acchito d'inizio alla squadra avversaria.

Modalità di entrata degli atleti per effettuare la "STAFFETTA": I 3 atleti TITOLARI delle due Squadre, che terminano l'ultimo incontro nella specialità Goriziana Tutti Doppi, si alterneranno nella "STAFFETTA", i primi saranno gli atleti con la lettera "A", quindi gli atleti con la lettera "B", per concludere con gli atleti con la lettera "C". **Nella staffetta non sono ammesse sostituzioni.**

### **Art. 37 - PRESENTAZIONE DELLA FORMAZIONE NELLA FINALE -**

Ogni squadra dovrà presentarsi con un minimo di 3 giocatori ad un massimo di 5 giocatori, per poter disputare l'incontro, pena la perdita della partita per 15 a 0.

La FORMAZIONE deve essere presentata dal capitano di entrambe le squadre in busta chiusa al Direttore di Gara prima dell'inizio del primo incontro. (Allegato B al presente regolamento)

### **Art. 38 - POULE FINALE SOSTITUZIONI DURANTE LA PARTITA -**

Le sostituzioni potranno essere effettuate nel rispetto del precedente Art. 21.

L'atleta sostituito NON POTRA' PIU' RIENTRARE.

Nella "STAFFETTA", non si possono effettuare sostituzioni.

### **Art. 39 - RISULTATO DEGLI INCONTRI NELLA POULE FINALE -**

Al termine degli incontri i CAPITANI delle DUE SQUADRE, dovranno compilare e firmare il REFERTO DI GARA. Il capitano, della squadra di casa, dovrà comunicare obbligatoriamente il risultato al termine dell'incontro, come previsto dall'Art. 29.

#### **Art.40 - SQUADRA CHE NON SI PRESENTA -**

Durante lo svolgimento della Poule Finale, qualora una squadra non si presenta a giocare in uno degli incontri programmati viene automaticamente eliminata dal torneo anche se nella prima partita ha vinto l'incontro di andata.

#### **Art. 41 - SQUADRA CHE RINUNCIA ALLA GARA DI RITORNO -**

Durante lo svolgimento della Poule Finale, qualora una squadra che ha perduto nettamente la gara di ANDATA e ritiene che non può ribaltare il risultato nella gara di ritorno, può rinunciare a giocare LA GARA DI RITORNO. In questo caso la squadra non subirà provvedimenti disciplinari a proprio carico, sé ha provveduto a comunicare la propria rinuncia al C.O. e alla Squadra avversaria.

#### **ART. 42 - DISPOSIZIONI FINALI -**

Al termine delle iscrizioni Il Comitato Organizzatore valuterà se confermare le disposizioni per lo svolgimento della Fase a Gironi e della Poule Finale. Per tutto ciò che non è contemplato attenersi al Regolamento Ufficiale del Campionato Interprovinciale a squadre 2016-2017.

#### **Art. 43 - DANNI A COSE E PERSONE -**

Il Comitato Organizzatore declina ogni responsabilità in caso di danni a persone o cose di qualsiasi genere prima, durante o dopo le partite.

#### **Art. 44 - GIUDICE UNICO -**

Per tutto ciò non espressamente contemplato in questo regolamento è giudice unico e inappellabile il Comitato Organizzatore, il quale si riserva di apportare modifiche al presente regolamento, al fine di garantire un più regolare svolgimento del Campionato.

#### **Art. 45 - ISCRIZIONE AL CAMPIONATO**

Ogni società deve versare **€ 120,00** per ogni squadra iscritta e **€ 10,00** di contributo premiazione per ogni componente della squadra. Per iscrivere la squadra deve essere riempito il modulo apposito "Allegato A".

#### **Art. 46 - POULE FINALE E MONTEPREMI -**

La poule finale a squadre avrà il seguente svolgimento:

**SERIE "A"**

Da stabilire

**SERIE "B"**

Da stabilire

**SERIE "C"**

Da stabilire

**MONTEPREMI**

Da stabilire

**IL COMITATO ORGANIZZATORE**