



**Unione Italiana Sport per Tutti**

Via Verga, 4  
44124 FERRARA  
tel. 0532907611 fax 0532907601

-----  
**Lega Provinciale Biliardo**

Stagione Sportiva 2011 - 2012

**Bollettino Ufficiale n° 5  
del 07.11.2011  
della Lega Biliardo UISP  
- Specialità Boccette  
- Specialità Stecca**

The banner features a small image of 'La Rocca' on the left, a stylized blue and yellow graphic in the center, and the coat of arms of Ferrara on the right. The text includes the name 'BiliardoFerrara', the phrase 'Blog Sportivo', the phone number '338 4762607' followed by 'Iccio'S', the website 'Biliardoferrara.blogspot.com', and the tagline 'Per Foto, Informazioni, e Curiosita' dal Panno Verde'.

La Rocca

**BiliardoFerrara**

Blog Sportivo

338 4762607 Iccio'S

**Biliardoferrara.blogspot.com**

*Per Foto, Informazioni, e Curiosita' dal Panno Verde*

## LE SEDI UISP NELLA PROVINCIA DI FERRARA

<b>Ferrara</b>	Via Verga, 4 44124 Ferrara tel. 0532907611 fax 0532907601  E-mail : <a href="mailto:ferrara@uisp.it">ferrara@uisp.it</a> - <a href="mailto:lega.calcio@uispfe.it">lega.calcio@uispfe.it</a>	<b>Lunedì – Mercoledì</b> dalle 9,30 alle 12,30 e dalle 16,00 alle 19 <b>Martedì</b> dalle ore 13,30 alle ore 19,00 <b>Venerdì</b> dalle ore 9,30 alle ore 14,30 <b>Sabato</b> dalle ore 9,30 alle ore 12,30
<b>Cento</b>	Via Marco Polo, 2 44040 Renazzo tel/fax 0516850355 E-Mail : <a href="mailto:renazzo@uispfe.it">renazzo@uispfe.it</a>	<b>Giovedì</b> dalle ore 15 alle ore 19 <b>Sabato</b> dalle ore 9 alle ore 12,30
<b>Codigoro</b>	Via Trieste, 44 44021 Codigoro tel./fax 0533710321 da Settembre a Dicembre	<b>venerdì - Sabato</b> dalle ore 9,00 alle ore 12,00  <b>Sabato 9,00 – 12,00</b> da Gennaio ad Aprile  <b>Venerdì 9,00 – 12,00</b> Maggio - Luglio
<b>Copparo</b>	Via Garibaldi 106 44034 Copparo c/o Ciclo Sport Copparo tel. 3475945130	<b>Venerdì 9,00 – 12,30</b>

### UFFICIO ASSICURAZIONI

#### Orario presenza

**Martedì** dalle ore 16,00 alle ore 19,00

**Sabato** dalle ore 9,30 alle ore 12,30

#### TELEVIDEO UISP

Pag. 250	Indice televideo
Pag. 251	Tesseramento e convenzioni
Pag. 252	Lega Atletica
Pag. 253	Lega Biliardo
Pag. 257	Lega Calcio
Pag. 262	Lega Ciclismo
Pag. 263	Il Discobolo
Pag. 264	Manifestazioni e Progetti
Pag. 265	Lega Nuoto
Pag. 266	Lega Pallavolo
Pag. 267	Prosa e Danza
Pag. 268	Lega Tennis
Pag. 269	Turismo

# ORGANIGRAMMA 2011 – 2012 LEGA BILIARDO UISP FERRARA SETTORE BOCLETTE

<b>BARBIERI VITTORIO</b>	ARBITRO NAZIONALE – REGOLAMENTI –
<b>339 8743253</b>	SORTEGGI – RESPONS. MANIFESTAZ.
<b>BONACCORSI ENZO</b>	ARBITRO - MANIFESTAZIONI
<b>339 8289670</b>	
<b>BOVI GOLFIERO</b>	ARBITRO – CONTROLLO PUNTEGGI -
<b>333 9258880</b>	REGOLAMENTI – RELAZ. COL NAZIONALE
<b>FRANCESCHINI MAURIZIO</b>	ARBITRO – CLASSIFICHE E REFERTI
<b>347 6755494</b>	
<b>GARDELLINI CALISTO</b>	ARBITRO NAZIONALE – REGOLAMENTI -
<b>348 1520255</b>	
<b>MANTOVANI ROBERTINO</b>	INFORMATICA – SITO - CLASSIFICHE
<b>347 8140847</b>	
<b>PAGANINI FRANCESCO</b>	RESPONSABILE LEGA BILIARDO
<b>392 3333225</b>	
<b>PEZZOLATI GIUSEPPE</b>	RELAZIONI COL BASSO FERRARESE
<b>339 6024999</b>	
<b>POCATERRA LINO</b>	BOLLETTINO – CLASSIFICHE E REFERTI
<b>347 5971912</b>	
<b>PREVIATO MAURIZIO</b>	INFORMATICA – COMUNICAZIONI -
<b>3384762607</b>	RELAZIONI CON L'ALTO FERRARESE
<b>RANDOLI CLAUDIO</b>	ARBITRO – SORTEGGI - REFERTI
<b>328 4494378</b>	
<b>TESTONI GIOVANNI</b>	ARBITRO – COORD. CAMPIONATI ITALIANI
<b>320 8448731</b>	

VIENE ISTITUITA UNA COMMISSIONE DISCIPLINARE CHE SARA' FORMATA DA N. 3 RAPPRESENTANTI DELLA LEGA BILIARDO E DA N. 2 CAPITANI CHE SARANNO CHIAMATI DI VOLTA IN VOLTA A DECIDERE SU CASI DI GIRONI DIVERSI DA QUELLI IN CUI MILITAN

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCETTE Serie " Master "

### Girone " 1 " Risultati - 5^ Giornata

BONDENO 1	-	S.BARTOLOOMEO 1	4 - 2
SOLE 1	-	CONA 1	2 - 4
C'ERA UNA VOLTA	-	FLAVIA 1	4 - 2
PAOLO 1	-	STAR CITY 1	2 - 4
ITALIA 1	-	MARRARA 1	3 - 3
SABBIONI 1	-	RAMASA 1	3 - 3

	CLASSIFICA	
1	STAR CITY 1	22
2	ARCI CONA 1	18
3	PAOLO CENTO	17
4	BOCC. BONDENO 1	16
5	ITALIA MIRABELLO 1	15
6	C'ERA UNA VOLTA	15
7	ANT. CIRC. MARRARA 1	14
8	AICS SABBIONI 1	14
9	BAR SOLE 1	13
10	CENTRO RAMASA	12
11	BOCC. S. BARTOLOMEO 1	10
12	BAR FLAVIA 1	8

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – Ven.11.11.2011

S.BARTOLOMEO 1	-	SABBIONI 1
CONA 1	-	BONDENO 1
FLAVIA 1	-	SOLE 1
STAR CITY 1	-	C'ERA UNA VOLTA
MARRARA 1	-	PAOLO 1
RAMASA 1	-	ITALIA 1

NOTE: giocano in casa contemporaneamente su 3 biliardi: BONDENO 1 – FLAVIA 2 - ITALIA 1 – MARRARA 1 – PAOLO CENTO 1 – BAR SOLE 1 – SAN BARTOLOMEO - STAR CITY 1

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " Master "

### Girone " 2 " Risultati - 5 - Giornata -

OCA MARINA	-	VILLANOVA	2 - 4
FINAL DI RERO 1	-	CONA 2	3 - 3
DOGATO 1	-	COTIGNOLA	6 - 0
CONA 3	-	COPPARO 2	6 - 0
DONZELLA	-	VICONOVO 1	4 - 2
STAR CITY 2	-	PONTEMAODINO 1	3 - 3

	CLASSIFICA	
1	ARCI CONA 3	25
2	CENTRALE DOGATO 1	23
3	AICS PONTEMAODINO 1	19
4	ARCI FINAL RERO 1	19
5	STAR CITY 2	16
6	ARCI DONZELLA	16
7	ACLI VICONOVO 1	12
8	FUSETTI ZENO	11
9	ARCI CONA 2	11
10	ARCI VILLANOVA	11
11	CRC COPPARO 2	9
12	CIRC. CAMPAGNOLO	8

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – ven. 11.11.2011

VILLANOVA	-	STAR CITY 2
CONA 2	-	OCA MARINA
COTIGNOLA	-	FINAL DI RERO 1
COPPARO 2	-	DOGATO 1
VICONOVO 1	-	CONA 3
PONTEMAODINO 1	-	DONZELLA

**NOTE:** giocano in casa contemporaneamente su 3 biliardi:  
CAMPAGNOLO – CONA 3 – DOGATO 1 – DONZELLA – FINAL DI R. –  
PONTEMAODINO – STAR CITY 2  
CRC 2

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " A "

### Girone " 1 " Risultati - 5<sup>a</sup> giornata -

S. EGIDIO	-	ITALIA 2	3 - 3
BOCCIODROMO 2	-	CORPORENO 2	4 - 2
XII MORELLI 1	-	XII MORELLI 2	3 - 3
CORPORENO 1	-	STAR CITY 3	3 - 3
IL MELO 1	-	SOLE 2	1 - 5
BUONTEMPONI	-	BONDENO 2	3 - 3

	CLASSIFICA	
1	ADELANTE XII MORELLI 2	20
2	BAR SOLE 2	19
3	ADELANTE XII MORELLI 1	18
4	CENTRO IL MELO 1	16
5	CIRC. BUONTEMPONI	16
6	STAR CITY 3	15
7	BAR ITALIA MIRABELLO 2	15
8	BOCCIODROMO 2	14
9	BAR CENTRALE S. EGIDIO	13
10	ACLI CORPORENO 1	12
11	BOCC. BONDENO 2	12
12	ACLI CORPORENO 2	10

Prossimo Turno: 6<sup>a</sup> Giornata – andata – ven. 11.11.2011

ITALIA 2	-	BUONTEMPONI
CORPORENO 2	-	S. EGIDIO
XII MORELLI 2	-	BOCCIODROMO 2
STAR CITY 3	-	XII MORELLI 1
SOLE 2	-	CORPORENO 1
BONDENO 2	-	IL MELO 1

**NOTE:** giocano in casa contemporaneamente su 3 biliardi: CORPORENO 1 e 2 - XII MORELLI 1 e 2- il MELO 1 – ITALIA 2 – BAR SOLE 2 – STAR CITY 3; il CORPORENO 2 gioca in casa il giovedì

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " A "

### Girone " 2 " Risultati - 5^ Giornata -

FRANCOLINO	-	DELTA	4 - 2
VICONOVO 2	-	CONA A	3 - 3
MAQUIS	-	DOGATO 2	3 - 3
FILO 1	-	VOGHIERA 1	4 - 2
S.NICOLO' 1	-	RUINA	4 - 2
COPPARO 1	-	PORTUENSE 2	3 - 3

	CLASSIFICA	
1	BAR SPORT FRANCOLINO	22
2	ARCI DONZELLA DELTA	19
3	BAR PORTUENSE	18
4	ARCI SAN NICOLO'	17
5	ARCI CONA	16
6	ARCI RUINA	15
7	ACLI VICONOVO 2	14
8	CENTRALE DOGATO 2	14
9	CENTRALE VOGHIERA	13
10	ALICE E CLAUDIO	13
11	CRC COPPARO	11
12	BAR MAQUIS	8

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – Ven. 11.11.2011

DELTA	-	COPPARO 1
CONA A	-	FRANCOLINO
DOGATO 2	-	VICONOVO 2
VOGHIERA 1	-	MAQUIS
RUINA	-	FILO 1
PORTUENSE 2	-	S. NICOLO' 1

**NOTE:** giocano in casa contemporaneamente su 3 biliardi: DOGATO 2 – FILO 1 – CRC 2 – PORTUENSE 2 – ARCI DELTA – ARCI RUINA – FRANCOLI

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " B"

### Girone " 1 " Risultati - 5^ Giornata -

RAMASA 2	-	VILLAGGI	5 - 1
PICCADILLY	-	PAOLO 2	1 - 5
POGGIO REN.	-	C'ERA UNA VOLTA	4 - 2
STAR CITY 6	-	QUADRIFOGLIO	5 - 1
LA FERRARESE	-	NEW BOCCIO	5 - 1
STAR CITY 4	-	BONDENO 3	4 - 2

Recupero: NEW BOCCIODROMO/BONDENO 3

3 - 3

	CLASSIFICA	
1	STAR CITY 6	24
2	BOCC. LA FERRARESE	24
3	CSAA POGGIO RENATICO	17
4	PAOLO CENTO 2	16
5	STAR CITY 4	15
6	CENTRO RAMASA	15
7	NEW BOCCIODROMO 1	14
8	BOCC. BONDENO 3	13
9	C'ERA UNA VOLTA 2	12
10	C.S. QUADRIFOGLIO	11
11	BAR PICCADILLY	11
12	DREAM TEAM VILLAGGI	8

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – Ven. 11.11.2011

VILLAGGI	-	STAR CITY 4
PAOLO 2	-	RAMASA 2
C'ERA UNA VOLTA	-	PICCADILLY
QUADRIFOGLIO	-	POGGIO REN.
NEW BOCCIO	-	STAR CITY 6
BONDENO 3	-	LA FERRARESE

C'ERA UNA VOLTA 2 gioca in casa il giovedì - Giocano in casa contemporaneamente  
Su 3 biliardi: PAOLO CENTO 2 – STAR CITY 4 , 6 – QUADRIFOGLIO, CSRC POGGIO R. -

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " B"

### Girone " 2 " Risultati - 5^ Giornata

PORTUENSE 1	-	IL MELO 2	5 - 1
MARRARA 2	-	FILO 2	4 - 2
OSPITAL MON. 1	-	OSPITAL MON. 2	3 - 3
CONA B	-	STAR CITY 5	2 - 4
S. BARTOLOMEO 2	-	VOGHIERA 3	6 - 0
FOCOMORTO	-	NOTE DI VINO	4 - 2

	CLASSIFICA	
1	STAR CITY 5	22
2	ARCI OSPITAL M.	21
3	ARCI FOCOMORTO	20
4	ALICE E CLAUDIO 2	18
5	C.S. IL MELO 2	16
6	ANTICO CIRCOLO MARRARA 2	16
7	ARCI CONA B	14
8	BAR PORTUENSE 1	14
9	BOCC. SAN BARTOLOMEO 2	14
10	NOTE DI VINO E CAFFE'	12
11	ARCI OSPITAL M.	11
12	CENTRALE VOGHIERA 3	1

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – Ven. 11.11.2011

IL MELO 2	-	FOCOMORTO
FILO 2	-	PORTUENSE 1
OSPITAL MON. 2	-	MARRARA 2
STAR CITY 5	-	OSPITAL MON. 1
VOGHIERA 3	-	CONA B
NOTE DI VINO	-	S. BARTOLOMEO 2

**NOTE: giocano in casa contemporaneamente su 3 biliardi: FILO 2 – MARRARA 2 – PORTUENSE 1 – S. BARTOLOMEO - STAR CITY 5**

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " B"

### Girone " 3 " Risultati - 4^ Giornata -

PONTEMAODINO 2	-	GAMBULAGA 2	3 - 3
VOGHIERA 2	-	CAFFE' PIAZZA 2	5 - 1
LAGOSANTO	-	ACLI GORO	6 - 0
CAFFE' PIAZZA 1	-	PAVANI	3 - 3
GAMBULAGA 1	-	FINAL DI RERO 2	2 - 4
COPPARO 3	-	GORO 2000	3 - 3

	CLASSIFICA	
1	ARCI FINAL DI RERO	21
2	CENTRALE LAGOSANTO	20
3	CENTRALE VOGHIERA	19
4	ARCI GAMBULAGA 1	16
5	BAR GORO 2000	16
6	CAFFE' DELLA PIAZZA 1	14
7	ARCI GAMBULAGA 2	14
8	PONTEMAODINO 2	14
9	ACLI GORO	13
10	BAR PAVANI TAMARA	12
11	CRC COPPARO 3	12
12	CAFFE' DELLA PIAZZA 2	9

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – Ven. 11.11.2011

GAMBULAGA 2	-	COPPARO 3
CAFFE' PIAZZA 2	-	PONTEMAODINO 2
ACLI GORO	-	VOGHIERA 2
PAVANI	-	LAGOSANTO
FINAL DI R. 2	-	CAFFE' PIAZZA 1
GORO 2000	-	GAMBULAGA 1

**NOTE: giocano in casa contemporaneamente su 3 biliardi: FINAL DI RERO 2 – LAGOSANTO – PONTEMAODINO 2**

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " 5 Gioc."

### Girone " 1 " Risultati - 5 - Giornata -

SANTA BIANCA	-	MARRARA	2 - 1
MALALBERGO	-	CORPORENO 3	3 - 0
RINASCITA 1	-	CENTESE 2	2 - 1
CENTESE 1	-	RINASCITA 2	0 - 3
CORPORENO 4	-	MEXICO 1	3 - 0
XII MORELLI 3	-	BORGIO	1 - 2
MEXICO 2	-	SANT'EGIDIO	1 - 2

	CLASSIFICA	
1	CENTRO SOC.BORGIO	11
2	CENTRALE MALALBERGO	11
3	RINASCITA S.MARTINO 1	10
4	BOCC. CENTESE 2	9
5	ACLI CORPORENO 4 *	9
6	RINASCITA S.MARTINO 2	9
7	ARCI SANTA BIANCA	8
8	ADELANTE XII MORELLI 3	7
9	BOCC. CENTESE 1	6
10	ACLI CORPORENO 3	6
11	ARCI MEXICO 1	6
12	CENTARLE S.EGIDIO 2	6
13	ARCI MEXICO 2	4
14	ANTICO CIRCOLO MARRARA *	3

- UNA PARTITA IN MENO

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata 11.11.2011

MARRARA 3	-	MEXICO 2
CORPORENO 3	-	SANTA BIANCA
CENTESE 2	-	MALALBERGO
RINASCITA 2	-	RINASCITA 1
MEXICO 1	-	CENTESE 1
BORGIO	-	CORPORENO 4
SANT'EGIDIO	-	XII MORELLI 3

NOTE: giocano in casa di giovedì:

ACLI CORPORENO 4 – ADELANTE XII MORELLI 3 – ARCI MEXICO 1 – CIRC. MARRARA 3

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCETTE Serie " 5 Gioc."

### Girone " 2 " Risultati - 5^ Giornata

SAN NICOLO' 2	-	IL MELO 3	2 - 1
STELLA	-	MONTESANTO	1 - 2
CONA 6	-	RAMASA 3	1 - 2
FLAVIA 2	-	Riposo	----
GAMBULAGA 3	-	SABBIONI 2	N.P.
DENORE	-	RIPAPERSICO	2 - 1
FLAVIA 3	-	ACLI PONTE	N.P.
RIPAPERSICO/ACLI PONTE (arrivato Lunedì)			1 - 2

	CLASSIFICA	
1	BAR SARA MONTESANTO	12
2	BAR STELLA	9
3	ACLI PONTELAGOSCURO	8
4	CENTRO RAMASA	8
5	BAR FLAVIA 3	7
6	ARCI SAN NICOLO'	7
7	C.S. MELO 3	6
8	BAR FLAVIA 2	6
9	ARCI CONA 6	5
10	ARCI GAMBULAGA	4
11	BAR CENTRALE RIPAPERSICO	4
12	ARCI DENORE	3
13	AICS SABBIONI	2

Prossimo Turno: 6^ Giornata – andata – ven. 11.11.2011

IL MELO 3	-	FLAVIA 3
SAN NICOLO' 2	-	MONTESANTO
RAMASA 3	-	STELLA
RIPOSO	-	CONA 6
SABBIONI 2	-	FLAVIA 2
RIPAPERSICO	-	GAMBULAGA 3
ACLI PONTE	-	DENORE

NOTE: giocano in casa di giovedì: GAMBULAGA 3 – RAMASA 3 – SABBIONI 2  
 5^ andata: ARCI SAN NICOLO' 2 – C.S. IL MELO 3 = si gioca giovedì 3/11/11  
 11^ andata: il derby FLAVIA 3 – FLAVIA 2 si disputa insieme al FLAVIA 1, quindi  
 le formazioni dovranno trovare giornate diverse; si rammenta che le ultime 3 partite di  
 campionato non potranno subire posticipi.

MANCANO I SEGUENTI REFERTI: SABBIONI 2/DENORE  
 GAMBULAGA 3/SABBIONI 2  
 FLAVIA 3/ACLI PONTE

## CAMPIONATO PROVINCIALE BOCCHETTE Serie " OVER 60"

### Girone " unico " Risultati - 3^ Giornata

MARRARA	-	XII MORELLI	3 - 1
ARCI CONA 7	-	ALICE E CLAUDIO	3 - 1
FINAL DI RERO	-	BAR PORTUENSE	4 - 0
CENT. DOGATO	-	ARCI CONA 8	3 - 1
SAN BARTOLOMEO	-	IL MELO 5	3 - 1
IL MELO 4	-	STAR CITY 7	2 - 2

	CLASSIFICA	
1	STAR CITY 7	9
2	CENTRALE DOGATO	9
3	FINAL DI RERO	9
4	ARCI CONA 7	8
5	MELO 4	7
6	SAN BARTOLOMEO	7
7	ANTICO CIRCOLO MARRARA	7
8	XII MORELLI 4	5
9	PORTUENSE 3	4
10	ARCI CONA 8	3
11	MELO 5	2
12	ALICE & CLAUDIO	2

Prossimo Turno: 4^ Giornata – andata – Merc. 09.11.2011

XII MORELLI	-	IL MELO 1
ALICE & CLAUDIO	-	MARRARA
BAR PORTUENSE	-	ARCI CONA 1
ARCI CONA 2	-	FINAL DI RERO
MELO 2	-	CENT. DOGATO
STAR CITY	-	S.BARTOLOMEO

Il Bar Portuense 3 gioca in casa il GIOVEDI'

**I risultati delle gare vanno comunicati al  
sig. Gardellini tel. 346805213**

# **UISP – LEGA BILIARDO FERRARA SETTORE STECCA**

## **COMUNICAZIONI**

Ripubblichiamo il programma gare, pregando i Capitani di comunicarci per tempo eventuali richieste relative alle partecipazioni alle gare stesse, in modo da poterli inserire fra gli iscritti e quindi evitare mancate presenze.

Alleghiamo le batterie della prossima gara che si svolgerà al Circolo Spim di Migliarino, l'elenco delle Categorie dei giocatori ed infine, a richiesta, il regolamento provinciale ed il regolamento tecnico nazionale oltre ai soliti risultati dell'ultima giornata di campionato.

Ferrara, 07/11/2011

Il Consiglio

**UISP - LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA****ECCELLENZA****RISULTATI DEL 04/11/2011 - 5^ GIORNATA DI ANDATA**

Accademia 1	Circolo 95. 2	4 – 8
Bocc. Bondenese 1	C.lo Bastone 2	11 – 1
C.lo Bastone 1	Spim 1	5 – 7
Circolo 95. 1	A. Cultura 1	8 – 4
Spim 2	C.lo Giovanile 1	4 – 8

**CLASSIFICA**

<b>1</b>	SPIM 1	44
<b>2</b>	C.LO BASTONE 1	38
<b>3</b>	CIRCOLO 95. 1	33
<b>4</b>	* CIRCOLO 95. 2	30
<b>5</b>	A. CULTURA 1	29
<b>6</b>	C.LO GIOVANILE 1	28
<b>7</b>	ACCADEMIA 1	27
<b>8</b>	* BOCC. BONDENESE	25
<b>9</b>	1 SPIM 2	25
<b>10</b>	C.LO BASTONE 2	9

\* 1 partita in meno

**PROSSIMO TURNO - 6^ GIORNATA DI ANDATA 11/11/2011**

Circolo 95. 2	Spim 2	
C.lo Bastone 2	Accademia 1	
Spim 1	Bocc. Bondenese 1	
A. Cultura 1	C.lo Bastone 1	
C.lo Giovanile 1	Circolo 95. 1	

**ATTENZIONE:**

**A CULTURA 1** gioca in casa il giovedì.

**C.LO del BASTONE 1 e 2** in casa iniziano il gioco alle ore 20.30.

**UISP - LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA****CAMPIONATO ZONALE – GIRONE 1****RISULTATI DEL 04/11/2011 - 5^ GIORNATA DI ANDATA**

Acli Ponte	CRC 6	0 – 12
Formignana	A. Cultura 3	8 – 4
A. Cultura 2	Spim 3	7 – 5
CRC 4	Bocc. Bondenese 2	7 – 5
Circolo Amici	Accademia 2	2 – 10

**CLASSIFICA**

<b>1</b>	CRC 4	38
<b>2</b>	CRC 6	38
<b>3</b>	A. CULTURA 2	37
<b>4</b>	ACCADEMIA 2	36
<b>5</b>	SPIM 3	33
<b>6</b>	FORMIGNANA	31
<b>7</b>	BOCC. BONDENESE 2	29
<b>8</b>	ACLI PONTE	21
<b>9</b>	CIRCOLO AMICI	19
<b>10</b>	A. CULTURA 3	18

\* 1 partita in meno

**PROSSIMO TURNO - 6^ GIORNATA DI ANDATA 11/11/2011**

CRC 6	Circolo Amici	
A. Cultura 3	Acli Ponte	
Spim 3	Formignana	
Bocc. Bondenese 2	A. Cultura 2	
Accademia 2	CRC 4	

**ATTENZIONE:**

**CRC 4 e CRC 6 giocano in casa il giovedì.**

**UISP - LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA****CAMPIONATO ZONALE – GIRONE 2****RISULTATI DEL 04/11/2011 - 5^ GIORNATA DI ANDATA**

Riposo	Pizzeria Samanta	R
Sporting Club 2	Acli Mesola 2	7 – 5
Acli Mesola 1	C.lo Giovanile 2	7 – 5
Circolo 95. 3	Sporting Club 1	10 – 2
Spim 4	C.lo Giovanile 3	5 – 7

**CLASSIFICA**

<b>1</b>	* ACLI MESOLA 1	34
<b>2</b>	ACLI MESOLA 2	33
<b>3</b>	* CIRCOLO 95. 3	32
<b>4</b>	C.LO GIOVANILE 2	32
<b>5</b>	C.LO GIOVANILE 3	26
<b>6</b>	* PIZZERIA SAMANTA	24
<b>7</b>	* SPIM 4	23
<b>8</b>	SPORTING CLUB 1	21
<b>9</b>	* SPORTING CLUB 2	15

**PROSSIMO TURNO - 6^ GIORNATA DI ANDATA 11/11/2011**

Pizzeria Samanta	Spim 4	
Acli Mesola 2	Riposo	
C.lo Giovanile 2	Sporting Club 2	
Sporting Club 1	Acli Mesola 1	
C.lo Giovanile 3	Circolo 95. 3	

**ATTENZIONE:**

**Circolo Giovanile 3 gioca in casa il giovedì.**

**CORREZIONE: A modifica di quanto pubblicato sui calendari, la PIZZERIA SAMANTA non giocherà il giovedì, ma nel turno regolare del venerdì.**

**UISP LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA  
CATEGORIE CAMPIONATO 2011/2012 – ECCELLENZA**

1	A. CULTURA 1	2	ACCADEMIA 1	3	BOCC. BONDENESE 1
Bertelli Andrea	1	Miglietta Massino	1	Mazzoni Viller	2S
Bonora Andrea	1	Avanzi Claudio	1	Antonioni Daniele	1
Ferrari Diego	1	Bertocchi Lorenzo	1	Battisti Marco	2S
Giglioli G. Pietro	1	Carlini Fausto	1	Ferraccioli Isaia	1
Michelutti Bruno	2S	Gargano Matteo	1	Ferraccioli Luca	1
Munari Giannino	1	Marescotti Alberto	1	Goltara Andrea	1
Saraceno Vincenzo	1	Marighella Luigi	1	Panzani Claudio	2S
Zucchini G. Pietro	2	Scaramelli Giorgio	1	Sarti Sandro	1
		Vendruscolo Mauro	1		

4	C.LO BASTONE 1	5	C.LO BASTONE 2	6	C.LO GIOVANILE 1
Carli Cesare	2	Cavalieri Luigi	2	Salmi Tino	1
Cavallari Giorgio	1	Amadei Ezio	3	Beltrami Ivo	1
Cavallari Massimo	1	Cavalieri Giuseppe	2	Cestari Raffaele	1
Gelli Bruno	2	Fantini Bruno	3	Guietti Sauro	1
Guidi Mario	3	Farinelli Maurizio	3	Menegatti Paolo	1
Manfrini Augusto	1	Salonna Michele	2	Nardini Lauro	1
Simoni Mario	2	Simoni Cesare	2	Pandolfi Mario	1
Tomasi Giacomo	1	Stella Giuliano	2	Tagliati Italo	1
				Tagliati James	2

7	CIRCOLO 95. 1	8	CIRCOLO 95. 2	9	SPIM 1
Zerboni Giuseppe	1	Romanini Renzo	1	Selvatici Luca	1
Avanzo Nazario	2S	Bertaggia Giancarlo	1	Battaglia Piero	1
Beani Paolo	1	Bonandin Stefano	1	Bortolai Giancarlo	2S
Bellini Denis	2S	Gabrieli Enrico	1	Fogli Massimiliano	1
Concon Attilio	1	Lazzarini Faustino	1	Margutti Antonello	1
Pezzolato Stefano	1	Passarella Marcello	1	Paganini Ermes	2
		Pivanti Gabriele	2	Spiga Piergiorgio	1
				Zancanaro Alessandro	1

10	SPIM 2				
Canella Lucio	2S				
Balboni Giannetto	1				
Gadda Otello	1				
Gardin Giancarlo	1				
Guandalini Antonio	2S				
Merlo Adalberto	1				
Meneghini Stefano	1				
Pambianchi Davide	1				
Pampolini Andrea	1				
Romani Gianni	1				

**UISP LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA  
CATEGORIE CAMPIONATO ZONALE 2011/2012 – 1° GIRONE**

1	ACCADEMIA 2	2	ACLI PONTE	3	A. CULTURA 2
Cavallari Roberto	2S	Angioletti Maurizio	2	Biasioli Alfredo	2
Boldrin Giulio	1	Ariù Luciano	2S	Bui Daniele	2
Bonora Bruno	2	Balboni Sergio	3	Chiorboli G. Pietro	3
Cappellato Fernando	2S	Bottoni Simone	2S	Crepaldi Sergio	2
Delvecchio Massimiliano	2S	Casalini Claudio	3	Farinella Edi	2
Farina Enrico	1	Fattorini Francesco	3	Mantovani Olao	3
Ferrari Gino	2	Mencarelli Flaviano	3	Risi Massimo	2
Gardin Luciano	2	Vanzini Riccardo	2	Schiavi Gabriele	2

4	A. CULTURA 3	5	BOCC. BONDENESE 2	6	CIRCOLO AMICI
Guandalini Gianfranco	3	Bonfiglioli Rolando	2S	Previati Alberto	2
Bacilieri Valerio	3	Bazzani Ivan	2	Albini Arnaldo	2
Bertelli Paolo	2	Bortoluzzi Franco	2	Barbieri Giuseppe	2S
Bolognesi Massimo	3	Cibinetto Gianni	2S	Barbieri Romolo	2
Chinaglia Mario	2	Fiorino Bruno	2	Boni Giulio	2
Destro Roberto	2	Fundarò Salvatore	2S	Bruscato Archimede	3
Genesini Alberto	2S	Gatti Salvatore	2	Chendi Gianni	3
Grego Gianni	2S	Pavanati Vincenzo	2	Lodi Marco	2
Padovan Mario	2	Pinca Davide	2S	Romagnoli Giorgio	3
Pagnoni Luigi	2	Sgarbi Enrico	2		
		Zecca Giuseppe	3		

7	CRC 4	8	CRC 6	9	FORMIGNANA
Marchetti Gabriele	2	Biolcati Rinaldi Sergio	2S	Famà Biagio	3
Boschetti Livio	3	Albieri Raffaele	2	Benini Amelio	3
Brina Valentino	2	Azzolini Enrico	2	Benini Fausto	3
Busi Emanuele	1	Bolognesi Carlo	2S	Bolognesi Valentino	2
Cazzola Flavio	3	Bonetti Stefano	3	Cabrini Gilberto	3
Cestari Luca	2	Grandi Davide	1	Folegatti Paolo	2
Fedozzi Valerio	2	Lazzari Gabriele	2S	Marchi Glauco	2S
Lombardi Davide	2S	Nani Davide	2	Raimondi G. Franco	3
Marangoni Giancarlo	2	Rossi Donato	3	Turolla Giuliano	2
Tosini Leonardo	3	Stocchi Romano	2		
Vincenzi Valerio	2	Zecchi Andrea	2		

10	SPIM 3				
Colombani Sergio	2				
Bisi Fabrizio	2				
Bisi Mirco	2S				
Bonafini Roberto	2				
Colombani Giordano	2S				
Corteggiani Luca	2				
Gaiba Giuseppe	2S				
Maestri Mauro	2S				
Perri Antonio	2S				
Seghi Dario	2S				

**UISP LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE  
STECCA  
CATEGORIE CAMPIONATO ZONALE 2011/2012 –  
2° GIRONE**

1	ACLI MESOLA 1	2	ACLI MESOLA 2	3	C.LO GIOVANILE 2
Broggio Giancarlo	2S	Granini Gabriele	2S	Corucci Primo	2
Bondesan Luigi	3	Barboni Paolo	2S	Berti Mario	2
Crepaldi Maurizio	2	Bellini Nicola	2	Fantinuoli Bruno	2
Marchesini Gianpaolo	1	Bertarelli Riccardo	3	Gallo Vito	2
Pezzolato Carlo	2S	Foli Mauro	2	Gennari Antonio	2
Siviero Ilario	2	Grigatti Norberto	3	Naldi Mario	2
Vendemmiati Nazzareno	2	Guidi Carlo	3	Pulga Filippo	2
		Laorenti Marco	1	Scrignoli Luciano	2
		Massarenti Massimo	3		

4	C.LO GIOVANILE 3	5	CIRCOLO 95. 3	6	PIZZERIA SAMANTA
Dianati Secondo	2	Bulgarelli Giancarlo	2S	Beccati Angelo	1
Finessi Cristiano	2	Barion Odilio	2	Barioni Valeriano	2S
Marangon Duilio	3	Lavezzi Enrico	2	Gradara Paolo	3
Meloncelli Dante	3	Lavezzi Giorgio	3	Mazzanti Giuseppe	2
Piccoli Renzo	3	Maestri Marco	2S	Ravalli Simone	2
Trasforini Ivo	2	Passarella Antonello	2	Rizzioli Franco	2S
Veronesi Gianpietro	3	Scaranello Paolo	2	Roma Mario	2
Zambolin Alberto	3	Tresoldi Giuseppe	2S	Valicella Giordano	2
				Volpi Roberto	2S

7	SPIM 4	8	SPORTING CLUB 1	9	SPORTING CLUB 2
Galuppi Denny	1	Melchiorri Roberto	1	Matteucci Valerio	2
Baglioni Manuel	2S	Cenacchi Andrea	3	Faggioli Cinzio	2S
Buzzoni Alberto	2S	De Marinis Pasqualino	2	Matteucci Marco	2
Galuppi Alex	2S	Faggioli Stefano	3	Polastri Oreste	2
Maran Stefano	2	Manzoli Giovanni	3	Poletti Luca	3
Orlandini Alex Tonino	2	Melchiorri Marco	3	Pozzati Marco	1
Roma Roberto	3	Pambianchi Luigi	3	Tuffanelli Umberto	3
Spiga Alberto	2	Pancaldi Romano	2	Vanzi Riccardo	3
Tabacchi Ruggero	2	Roverati Renato	2	Visentini Marco	3
Zappaterra Manuele	2	Volpi Mauro	2		

**UISP - LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA**  
**CIRCOLO UNIONE SPIM MIGLIARINO**

Base 64 – Italiana p. 70 + goriziana p. 300 + bella a scelta d'acchito.  
 Turni di gioco ore 20.00: Lun. 21/11, Mar. 22/11, Merc. 23/11, Gio. 24/11/2011  
 Finale con handicap Sabato 26/11/201 – Ore 20.15

<b>1^ Batt. Lun. 21/11/11 ore 20.00 1^ Cat.</b>		<b>2^ Batt. Lun. 21/11/11 ore 20.00 Cat. 2^S</b>	
1	SPIM	1	SPIM
2	A. CULTURA 1	2	CIRCOLO 95
3	ACCADEMIA	3	A. CULTURA 1
4	BOCC. BONDENESE 1	4	PIZZ. SAMANTA
5	SPIM	5	SPIM
6	C.LO GIOVANILE 1	6	ACLI MESOLA
7	C.LO BASTONE 1	7	CRC 6
8	CIRCOLO 95	8	BOCC. BONDENESE 1

<b>3^ Batt. Mar. 22/11/11 ore 20.00 Cat. 2^e 3^</b>		<b>4^ Batt. Mar. 22/11/11 ore 20.00 Cat. 2^e 3^</b>	
1	SPIM	1	SPIM
2	CRC 4	2	CRC 4
3	C.LO GIOVANILE	3	C.LO GIOVANILE
4	A. CULTURA 3	4	A. CULTURA 2
5	SPIM	5	SPIM
6	ACLI MESOLA	6	C.LO GIOVANILE
7	C.LO GIOVANILE	7	CRC 6
8	SPORTING CLUB 1	8	ACLI MESOLA

<b>5^ Batt. Merc. 23/11/11 ore 20.00 1^ Cat.</b>		<b>6^ Batt. Merc. 23/11/11 ore 20.00 Cat. 2^S</b>	
1	SPIM	1	SPIM
2	A. CULTURA 1	2	BOCC. BONDENESE 2
3	ACCADEMIA	3	CIRCOLO 95
4	C.LO GIOVANILE 1	4	ACCADEMIA 2
5	SPIM	5	SPIM
6	A. CULTURA 1	6	BOCC. BONDENESE 2
7	CIRCOLO 95	7	A. CULTURA 3
8	ACLI MESOLA	8	CRC 4

<b>7^ Batt, Gio. 24/11/11 ore 20.00 1^ Cat.</b>		<b>8^ Batt, Gio. 24/11/11 ore 20.00 Cat. 2^e 3^</b>	
1	SPIM	1	SPIM
2	ACLI MESOLA	2	PIZZ. SAMANTA
3	CIRCOLO 95	3	CRC 6
4	C.LO GIOVANILE	4	A. CULTURA 1
5	SPIM	5	SPIM
6	CIRCOLO 95	6	ACLI PONTE
7	CRC 6	7	A. CULTURA 3
8	C.LO BASTONE 1	8	CIRCOLO 95

Per ogni eventuale necessità contattare:

il Sig. Bertelli Andrea al 348 8705977, il Sig. Bortolai Giancarlo al 3338091619 o il Sig. Grandi Davide al 3316313090.

**UISP - LEGA BILIARDO FERRARA - SETTORE STECCA**

**PROGRAMMA GARE 2011/2012**

<b>N.</b>	<b>Data Finale</b>	<b>Locale</b>	<b>Coppa Campioni 32 italiana singoli</b>	<b>Memorial 32 coppie</b>	<b>Gara 64 singoli</b>
1	05/11/11	<b>Circolo Giovanile Codigoro</b> Lun.24/10, Mar. 25/10,Merc 26/10, Sab..29/10, Dom.30/10, Lun. 31/10, Merc.02/11, Gio. 03/11 – Finale Lun. 07/11/11.			<b>64</b> Ital. 70 – gor. 300 + bella
2	26/11/11	<b>Spim Migliarino</b> Lun. 21/11, Mar. 22/11, Merc. 23/11, Gio. 24/11, Finale Sab. 26/11/11.			<b>64</b> Ital. 70 – gor. 300 + bella
3	17/12/11	<b>Accademia Ferrara</b> Lun. 12/12, Mar. 13/12, Merc. 14/12, Gio. 15/12, Finale Sab. 17/12/11.			<b>64</b> Ital. 70 – gor. 300 + bella
4	14/01/12	<b>Arci Formignana Formignana</b> Lun. 09/01/12,Mar. 10/01, Merc. 11/01, Gio. 12/01, Finale Sab. 14/01/12.		<b>32</b> Italiana p. 120	
5	28/01/12	<b>Circolo 95 Mezzogoro</b> Lun. 23/01/12, Mar. 24/01, Merc. 25/01, Gio. 26/01 Finale Sab. 14/01/12.			<b>64</b> Ital. 70 – gor. 300 + bella
6	11/02/12	<b>Acli Mesola Mesola</b> Sab. 04/02/12, Mar. 07/02, Merc. 08/02, Gio. 09/02, Finale Dom. 12/02/12.		<b>32</b> Goriziana p. 500	
7	03/03/12	<b>Bocciofila Bondenese Bondeno</b> Lun. 27/02/12, Mar. 28/02, Merc. 29/02, Gio. 01/03, Finnale Dom. 04 /03/12			<b>64</b> Ital. 70 – gor. 300 + bella



**REGOLAMENTO PROVINCIALE**  
**ANNO 2010/2011**

- Art. 1** Il campionato Uisp è aperto a Gruppi Sportivi composti da almeno 6 giocatori iscritti (la formazione prevede anche delle riserve).
- Art. 2** Il gruppo sportivo deve affiancarsi ad un locale affiliato Uisp che sia in possesso di almeno 2 biliardi internazionali (senza buche e di m. 2,84).
- Art. 3** L'affiliazione deve essere effettuata insieme all'iscrizione al Campionato.
- Art. 4** Il Campionato avrà inizio nel mese di ottobre con data da destinarsi e prevede una pausa natalizia. Successivamente se si presenterà la necessità si svolgeranno i play-off e/o la manifestazione di chiusura, per consentire le gare finali.
- Art. 5** Ogni giocatore del gruppo sportivo, deve essere regolarmente tesserato Uisp per l'annata sportiva in corso comprendente il periodo che va dal 1° settembre c.a. al 31 agosto dell'anno successivo.  
Si ricorda che il tesseramento è indispensabile per la copertura assicurativa durante l'attività (per informazioni più dettagliate, rivolgersi agli uffici Uisp).  
Il termine ultimo per il tesseramento è il 31 dicembre. Dopo tale data è possibile essere forniti di un bollino di attività se già in possesso di altra tessera Uisp.
- Art. 6** L'età minima per il tesseramento è di anni 14. Al minore sarà consentito avvicinarsi al tavolo da gioco solo ed esclusivamente in divisa sportiva, anche in fase di allenamento o prova biliardo.
- Art. 7** Ogni gruppo sportivo deve effettuare una Prescrizione, con modulo elenco giocatori e tipo di Campionato da effettuare per l'annata sportiva successiva, entro il 31 luglio facendo richiesta dell'apposito modulo alla lega Biliardo presso l'Uisp, via Verga 4 – Ferrara, riconsegnandolo debitamente compilato all'Uisp insieme ad un deposito cauzionale di € 100,00. Tale deposito può essere ritirato entro e non oltre 30 giorni dopo la cerimonia di premiazione, dopo tale periodo il suddetto deposito sarà considerato come quota di cauzione per il campionato successivo.  
Tale richiesta è motivata dalla necessità di sapere esattamente la situazione numerica delle squadre e quindi avere il tempo necessario per organizzare al meglio l'attività per l'annata successiva.
- Art. 8** Ogni gruppo sportivo dovrà regolare economicamente la propria situazione all'atto dell'iscrizione al Campionato.
- Art. 9** Ogni gruppo sportivo ha il dovere di comunicare alla Lega la propria sede di gioco, il giorno di chiusura del locale, la denominazione della squadra e l'elenco dei propri giocatori.

- Art. 10** Ogni gruppo sportivo deve eleggere un proprio rappresentante che funzioni come riferimento per la Lega e per gli altri gruppi. Tale rappresentante verrà indicato come Capitano della squadra.
- Art. 11** Ogni gruppo sportivo dovrà fornire 2 nominativi disponibili a collaborare con il Capitano per la gestione degli arbitraggi. E' da intendersi che essi saranno disponibili ad arbitrare sia in casa che fuori, in modo da avere come arbitri persone competenti.
- Art. 12** Ogni giocatore deve ritenersi impegnato con il proprio gruppo sportivo per tutta la durata della stagione. Al termine del campionato comunicherà, per correttezza, le proprie intenzioni per l'annata successiva, in modo da consentire al gruppo di gestire al meglio il proprio organico.
- Art. 13** Ogni squadra regolarmente iscritta, non può rinunciare per nessun motivo, alla posizione di classifica raggiunta l'anno precedente (retrocessione o promozione).
- Art. 14** Per motivi di competenza territoriale potranno partecipare al Campionato Provinciale solamente locali che siano dislocati sul territorio provinciale.
- Art. 15** E' consentito il trasferimento di un giocatore a campionato iniziato solo entro il 31 dicembre ed alle seguenti condizioni:
- Non aver disputato nessuna partita in campionato.
  - Aver comunicato la richiesta alla squadra di appartenenza.
  - Aver ricevuto il nullaosta dalla Lega Biliardo.
- La richiesta di trasferimento scritta, dovrà essere indirizzata alla Lega Biliardo per ottenere il nullaosta.
- Art. 16** **Divisa Sportiva.**  
 Ogni singolo giocatore dovrà indossare la divisa sportiva del gruppo di appartenenza durante lo svolgimento del Campionato. (La squadra, in campionato, dovrà indossare in tutti i suoi elementi al stessa divisa di gioco).  
 Per divisa di gioco s'intende:
- Pantaloni neri o blu scuri classici (non Jeans)
  - Scarpe nere.
  - Calze nere o blu scure
  - Camicia bianca o maglia di tipo polo dello stesso tipo e colore per tutti o camicia bianca e gilet anch'essi uguali per tutti. (Per il Campionato)
  - Il distintivo va esposto sopra insieme ad eventuali scudetti acquisiti. E' consentita una sponsorizzazione sulla divisa, solo se non altera l'eleganza dell'insieme.
  - Per quanto riguarda la divisa individuale sarà consentito l'uso della camicia in tinta unita, salvo tutto il resto.
- Se la divisa non è regolamentare il giocatore sarà soggetto a sanzione disciplinare e l'avversario potrà chiedere la vittoria dell'incontro a tavolino.**
- Art. 17** E' prevista come serata di gioco il venerdì con inizio alle ore 20,45. E' consentito richiedere in alternativa di giocare il giovedì per problemi logistici o di intralcio ad altre attività. La lega si riserva di accettare o meno tale richiesta.
- Art. 18** Non è consentito rinviare l'incontro di Campionato per la mancanza di qualche componente la squadra, le riserve servono proprio in questi casi.

Sarà possibile il rinvio solo ed esclusivamente per cause di forza maggiore, in caso di incidenti, infortuni, usiamo un po' di buon senso come per condizioni meteorologiche avverse: neve, ghiaccio, nebbia con scarsa visibilità o altro che determini un reale pericolo per il raggiungimento della sede di gioco avversaria. Al verificarsi di tali condizioni, il capitano della squadra in difficoltà, ha il dovere di informare almeno 2 ore prima l'altra squadra e chiedere l'autorizzazione al responsabile incaricato per l'eventuale necessità del recupero. Le squadre possono anche proporre la data del recupero, se non si trova l'accordo, il Consiglio delibererà la data prevista per il recupero che sarà comunicata agli interessati. In caso di rinvii non autorizzati le squadre saranno penalizzate di 4 punti e/o sanzionate. Se ci saranno altre difficoltà, interverrà la Commissione Disciplinare che prenderà i provvedimenti del caso (con sanzioni sulla classifica e/o sulla cauzione).

**Art. 19** L'orario di inizio del gioco è previsto tassativamente per le ore 20,45, per cui per poter compilare il referto con la formazione e provare i biliardi, la squadra ospite dovrà arrivare sul posto, con un singolo ed una coppia, alle ore 20,30. In caso di ritardo, la squadra ospite dovrà telefonare ed avvertire motivando il ritardo. Se arriva dopo le 21.00, senza motivo, perde la prima partita su ogni biliardo, se arriva dopo le 21.30, senza motivo, perde il primo incontro 3 a 0 su entrambi i biliardi. Non sono consentiti ritardi sul secondo turno di gioco. Se entro le 21.30 una delle due squadre non è presente per cause di forza maggiore, l'incontro sarà rinviato e i due capitani si accorderanno sulla data del recupero che comunque dovrà essere effettuato entro i 15 giorni successivi.

**Art. 20** Il gruppo sportivo si deve presentare nella sede di gioco in tempo utile per la prova biliardi, l'abbinamento degli incontri, lo schieramento della formazione e il controllo delle tessere. Sono consentiti 3 minuti di prova per il singolo e 5 minuti per la coppia. E' cortesia sportiva lasciare disponibile i biliardi nella serata di gioco, almeno 10 minuti prima delle 20,30 per consentire a chi del luogo, di effettuare le necessarie procedure di pulizia, sgombero di qualsiasi oggetto che ostacoli il gioco, buono stato dei birilli e delle bilie, ecc. .

**Art. 21** La scelta dei biliardi e dei turni di gioco spetta alla squadra di casa e verranno chiaramente indicati del referto all'atto dell'abbinamento in campo.

**Art. 22** L'abbinamento in campo deve rispettare quello del referto.

**Art. 23** Il Capitano ha la funzione di direttore di gara durante gli incontri in casa, quindi deve essere degno di fiducia e giudice imparziale; ha la responsabilità di controfirmare e spedire i referti di gara, di inoltrare eventuali ricorsi, di comunicare direttamente con i dirigenti di Lega. Ogni capitano dovrà attenersi al massimo rispetto delle regole di gioco e ne farà divulgazione tra i propri giocatori. Avrà il dovere di presenziare alle Assemblee in rappresentanza della propria squadra. Per una più veloce organizzazione, dovrà essere delegato ad operare in nome e per conto della squadra, quindi anche ad iscrivere i propri giocatori ad eventuali gare.

3

**Art. 24** Per evitare inutili contestazioni o momenti di tensione, è corretto avvalersi del doppio arbitraggio, avendo cura di utilizzare arbitro e segnapunti di squadra diversa; dell'utilizzo del segnapunti elettronico o perlomeno della chiamata punti. L'arbitro nel dubbio, ha il dovere di sospendere momentaneamente la partita e di

consultare il segnapunti, il capitano ospite e infine il direttore di gara che in quel momento è il capitano di casa e prenderà poi una decisione definitiva. A questo punto se la decisione non sarà ritenuta corretta, il capitano della squadra penalizzata ha il diritto di fare ricorso scritto. Il ricorso può essere presentato direttamente sul referto di gara, alla sezione "Note", spiegandone a grandi linee gli estremi. Il referto non controfirmato, deve essere consegnato a mano entro le ore , 15,00 del giorno successivo, in Lega o al responsabile di settore o suo diretto collaboratore. Entro le 48 ore se il responsabile lo riterrà necessario, convocherà la Commissione disciplinare.

**Art. 25** Durante la fase di gioco sono consentite 2 sostituzioni nell'arco dell'intera serata ed entreranno in campo solo le eventuali riserve dichiarate sul referto al momento della compilazione delle formazioni. La riserva potrà effettuare tre minuti di prova solo se entra all'inizio di un nuovo incontro e non a partita iniziata.

**Art. 26** Alla fine di ogni incontro, il referto di gara, compilato in ogni sua parte e controfirmato dai due capitani, dovrà pervenire al Circolo SPIM di Migliarino via fax al Numero 0533 52047.

**Artr. 27** Ogni giocatore deve presentarsi in campo munito della propria tessera sportiva, per consentire ai Capitani di verificare il regolare tesseramento. Il capitano deve avere sempre con se i cartellini tecnici di tutti i componenti della propria squadra.

**Art. 28** E' consentito il possesso di tessera di altra federazione, ma dovrà essere comunicato in Lega.

**Art. 29** Le categorie di appartenenza, verranno comunicate tramite il bollettino di Lega.

**Art. 30** L'arbitro nel momento di gioco, è un pubblico ufficiale degno di rispetto. Ha però il dovere di:

- Porre i birilli abbattuti nella loro sede.
  - Applicare al meglio il regolamento di gioco.
  - Conteggiare i punteggi dei tiri.
  - Comunicare chiaramente al segnapunti il totale ottenuto dal giocatore.
  - Garantire la massima attenzione in ogni fase della partita.
- Rispondere ad eventuali domande del giocatore sulla propria regolarità di gioco.

**Art. 31** E' fatto obbligo di rispettare l'avversario sul campo di gioco osservando le seguenti norme:

- Porsi in zona neutra rispetto al tiro;
- Evitare commenti ad alta voce;
- Evitare movimenti bruschi;
- Evitare tutti quegli atteggiamenti che potrebbero alterare la concentrazione;
- Qualsiasi reclamo deve essere fatto rivolgendosi direttamente all'arbitro.

4

**Art. 32** Nel caso a fine campionato esista una parità di classifica e sia necessario definire una posizione, si procederà nel seguente modo:

- se le squadre a pari merito sono due, si effettuerà uno scontro diretto in campo neutro e se alla fine dell'incontro continuerà la parità si procederà con una partita a coppie all'italiana ai punti 100 per determinare la squadra vincente.

- Se le squadre a pari merito sono più di due, si utilizzerà la classifica avulsa per determinare le due squadre che dovranno effettuare lo scontro diretto.

**Art. 33**

Abbattimento dei birilli:

1. Un birillo è considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il tappeto.
2. Un birillo abbattuto che, senza l'ausilio di alcuno, ritrova la sua posizione iniziale viene considerato abbattuto.
3. Un birillo è comunque considerato abbattuto anche quando a farlo cadere è un altro birillo già abbattuto.

In tale ipotesi al giocatore che ha eseguito il tiro saranno assegnati punti positivi nel caso che l'evento sia stato causato dalla bilia avversaria e punti negativi qualora la causa sia stata provocata dalla bilia battente.

4. Un birillo è considerato abbattuto quando restando in piedi viene trascinato totalmente fuori dalla propria sede.

Se al termine dell'azione di gioco la sede del birillo trascinato fuori:

- È occupata anche parzialmente da una bilia, l'arbitro toglie il birillo dal rettangolo di gioco e lo rimetterà nella sua sede se questa, al termine del tiro successivo, dovesse risultare libera;
- È libera, l'arbitro rimette nella propria sede il birillo trascinato totalmente fuori dalla propria sede. Se un birillo, pur se toccato non cade, è trascinato parzialmente fuori dalla propria sede, non è considerato abbattuto. L'arbitro lo porrà totalmente nella propria sede prima del tiro, qualora ciò sia possibile.

**Art. 34**

Il Campionato verrà organizzato e presentato anno per anno, rispettando i precedenti Articoli attraverso un programma che specificherà con maggior precisione: date, modalità e premiazioni e sarà presentato in assemblea prima dell'inizio dell'attività.

**Art. 35**

La Commissione Disciplinare, determina le penalità punti e le sanzioni di qualsiasi genere, anche monetarie, in ogni controversia che si presenterà durante l'annata sportiva.

**Art. 39**

L'Uisp organizza Campionati distinti per Serie.

Il regolamento di gioco è quello Nazionale. L'Uisp di Ferrara ha un proprio Regolamento provinciale che utilizza per la propria attività.

Per tutto quanto non trovasse riscontro nel regolamento provinciale, si dovrà fare riferimento al regolamento nazionale.

## **APPENDICE SVOLGIMENTO CAMPIONATI**

Per l'attività 2011/2012, l'Uisp di Ferrara organizza un Campionato di Eccellenza aperto a tutti i tesserati di ogni Categoria. È comunque un Campionato dedicato, in particolar modo alle prime Categorie e un Campionato Zonale formato da due Gironi.

## 1) CAM PIONATO DI ECCELLENZA:

A questo Campionato si potranno iscrivere squadre con minimo 6 giocatori.

Svolgimento: Campionato provinciale a cinque giocatori. Si giocheranno:

- 3 singoli che disputeranno una partita all'italiana ai punti 80 ed una alla goriziana ai punti 350 più eventuale bella con gioco a scelta d'acchito. L'acchito servirà solo per scegliere il gioco, ma partirà sempre la bilia bianca.
- 1 coppia che disputerà una partita all'italiana ai punti 80 ed una alla goriziana ai punti 350, più eventuale bella con gioco a scelta d'acchito. L'acchito servirà solo per scegliere il gioco, ma partirà sempre la bilia bianca.
- Con il primo tiro d'acchito non sono ammessi punti validi.
- Nell'eventualità che l'incontro finisca con la vittoria sia dell'italiana sia della goriziana, il punteggio sarà di 3 a 0 per il vincitore, se l'incontro si svolgerà con la bella, il punteggio sarà di 2 a 1 per chi ha vinto la bella.

## 2) CAMPIONATO ZONALE:

Il Campionato Zonale sarà formato da 2 Gironi, senza handicap.

A questo Campionato si potranno iscrivere squadre con almeno 8 giocatori aperto a tutti i tesserati, di cui massimo 1 giocatore di 1<sup>a</sup> Categoria che giocherà solo in coppia con una 2<sup>a</sup> o 3<sup>a</sup> categoria.

Svolgimento: Campionato provinciale a 6 giocatori, con 2 singoli e 2 coppie.

- Le partite si giocheranno all'italiana ai punti 80, alla goriziana ai punti 350 ed in caso di parità si procederà con la bella a scelta d'acchito. L'acchito servirà solo per scegliere il gioco, ma partirà sempre la bilia bianca.  
Nell'eventualità che l'incontro finisca con la vittoria sia dell'italiana sia della goriziana, il punteggio sarà di 3 a 0 per il vincitore, se l'incontro si svolgerà con la bella, il punteggio sarà di 2 a 1 per chi ha vinto la bella.
- Per quanto riguarda lo svolgimento del campionato si possono iscrivere squadre con minimo 7 giocatori.
- Con il primo tiro d'acchito non sono ammessi punti validi.

6

## DISCIPLINARE

### **Art. 1**

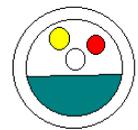
La Commissione Disciplinare è chiamata a dirimere tutte le diatribe per cui non si riesce a trovare una soluzione in via amichevole.

Quando viene interpellata delibera al completo il torto o la ragione ai contendenti, ma a quantificare e qualificare le sanzioni saranno solo:

- Responsabile di Settore
- Responsabile del Settore Arbitrale
- Un dirigente della Disciplinare

## **Art. 2 I casi più frequenti in cui viene interessata la Disciplinare:**

1. Le sanzioni disciplinari vanno da un minimo di sospensione per un turno fino a tutta l'intera stagione sportiva. Le sanzioni possono anche essere di natura pecuniaria.
2. In caso di partite annullate dalla Disciplinare, avranno il medesimo valore di quelle realmente disputate.
3. Le partite vinte o perse a tavolino, avranno lo stesso valore di quelle effettivamente disputate.
4. In caso di vittoria a tavolino, ad ogni singolo giocatore schierato dalla squadra vincente, saranno attribuiti regolarmente i punti per la classifica di rendimento.
5. In caso di illecito sportivo, relativo al tesseramento o all'affiliazione, la disciplinare prenderà i provvedimenti del caso.
6. Il rifiuto al recupero di un incontro, può prevedere fino alla penalizzazione di 8 punti più il sequestro della cauzione.
7. Il non rispetto dell'art. 17 del regolamento, relativo alla Divisa Sportiva, prevede la perdita della partita più ammonizione.
8. Il Capitano di una squadra, dopo 2 ammonizioni, sarà sanzionato con 1 giornata di squalifica, mentre gli altri giocatori saranno sanzionati con una giornata di squalifica dopo 3 ammonizioni.
9. Ogni provvedimento disciplinare, avrà decorso dal giorno immediatamente successivo alla pubblicazione sul Bollettino Ufficiale.



# REGOLAMENTO TECNICO NAZIONALE

## Capitolo 1 - STRUMENTI DI GIOCO

### **Articolo 1 - BILIARDO - SPONDE - PANNO - ILLUMINAZIONE.**

- La specialità ai "5 Birilli" e "9 Birilli Goriziana" si giocano sul biliardo internazionale, che ha le seguenti caratteristiche:

1. Il biliardo è un tavolo che ha la parte superiore rettangolare, rigorosamente piana e orizzontale, formato da una lastra di ardesia avente uno spessore minimo di 45 mm.
2. La delimitazione del rettangolo di gioco è stabilita dalle sponde, in caucciù, aventi uno spigolo all'altezza di 37 mm., con la tolleranza di 1 mm. in più o in meno.
3. Le dimensioni della superficie di gioco sono di m. 2,84 x m.1,42 (è ammessa una tolleranza in più o in meno di 5 mm.).
4. Le sponde in caucciù la cui larghezza orizzontale misura cm. 12,5 sono fissate per tutta la lunghezza alle 4 sponde esterne.
5. Sulla superficie orizzontale esterna che delimita le sponde devono essere applicati dei segni indelebili chiamati "diamanti", posti ad intervalli regolari corrispondenti ad 1/8 della lunghezza della superficie di gioco.
6. Il panno che ricopre il biliardo deve essere aderente all'ardesia e alle sponde.
7. L'altezza del biliardo, calcolata dalla superficie del suolo alla superficie orizzontale esterna che lo inquadra, deve essere da un minimo di cm. 75 a un massimo di cm. 80.
8. I biliardi destinati ad un torneo ufficiale devono essere muniti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal panno.
9. La luce proiettata su tutta la superficie del biliardo non deve essere inferiore a 520 lux. La distanza tra le lampade e la superficie di gioco deve essere minimo di 1 (uno) metro.

### **Articolo 2 - BILIE - BIRILLI - GESSO.**

1. Le bilie utilizzate per il gioco ai 5 Birilli o 9 Birilli Goriziana sono tre, di diverso colore: una bianca, una gialla e una rossa detta anche pallino. La forma delle bilie deve essere rigorosamente sferica, devono avere un diametro compreso tra 61 e 61,5 mm. ed un peso compreso tra i 205 e 220 grammi.
2. I Birilli od omini, devono avere: una forma caratteristica; un'altezza di 25 mm.; un diametro di 6 mm. alla parte superiore e di 10 mm. nel punto più largo della parte inferiore ed una base di 7 mm.
3. Il Gesso deve essere prodotto con materiale idoneo, tale da non sporcare eccessivamente la superficie di gioco. Al fine di permettere una migliore scorrevolezza della stecca sulla mano di appoggio i giocatori possono utilizzare polvere di talco o un guanto.

### **Articolo 3 - STECCA - RASTRELLO.**

1. Il movimento delle bilie sul rettangolo di gioco è impresso da un attrezzo definito "stecca"

a) la stecca, è un attrezzo allungato, di forma vagamente conica, di peso e lunghezza variabili (senza alcun limite), costruita in legno o metallo o altri materiali. Essa può essere costituita da un unico segmento o da due o più segmenti, tra loro separabili e sostituibili. All'estremità del segmento più sottile (detto anche puntale) è applicato il "girello";

b) il "girello", di cuoio o materiale simile, è più morbido degli altri materiali che compongono la stecca ed è con questo, ed esclusivamente con questo, che il giocatore deve imprimere il movimento alla bilia battente;

c) nell'esecuzione del tiro, il giocatore può impugnare la stecca anche con una sola mano, purché colpisca la bilia avversaria col girello e non appoggi la stessa sul tappeto o sulle sponde del biliardo.

2. Il giocatore durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di un attrezzo, definito "rastrello" piccolo cavalletto di materiale vario che è collegato ad una leva di legno o metallo. Il "rastrello" sostituisce, in alcune posizioni di gioco particolarmente scomode, la mano del giocatore, di appoggio alla stecca, sul rettangolo di gioco, (la mano impugnante il calcio del rastrello non deve appoggiarsi al piano di gioco).

## **Capitolo II LA PARTITA**

### **Articolo 4 - DIVISA DI GIOCO.**

1. La divisa ufficiale di gioco è composta:

a) maglia tipo polo con colori sociali, in alternativa corpetto, sotto il quale si deve indossare camicia bianca (non sono ammessi altri colori di camicia).

La camicia, può essere indossata anche senza corpetto, purché ci sia applicato sul petto il distintivo della squadra;

b) pantaloni neri, blu scuri e grigio scuri, di foggia classica (no jeans, tela o tuta);

c) scarpe nere classiche (non ginniche);

d) calze nere, blu e grigio scure.

2. Non sono ammesse deroghe, salvo che per eventuali portatori di handicap.

3. Nel caso di Campionato a squadre, tutti i componenti della stessa, devono avere identica divisa di gioco.

4. Nella specifica di un incontro, il giocatore in regola dopo aver disputato l'acchito, può rifiutarsi di proseguire facendo notare l'irregolarità all'Arbitro, il quale provvederà a dare partita persa al giocatore non in regola con la divisa.

## **Articolo 5 - LIMITE PARTITA - SVOLGIMENTO - TIRI.**

1. Ogni partita, ha un traguardo costituito da un numero prefissato di punti e lo scopo del gioco è di realizzarli.

Il giocatore che raggiunge o supera il traguardo punti per primo, è dichiarato vincitore. I punti eccedenti il limite suddetto non hanno alcun valore.

2. I giocatori per tutta la durata della partita eseguono, alternativamente, un tiro ciascuno. I tiri si suddividono in:

- a) tiri regolari senza realizzazione di punti;
- b) tiri regolari e realizzazione di punti validi;
- c) tiri regolari e realizzazione di punti persi;
- d) tiri irregolari.

3 Sono tiri regolari senza realizzazione di punti quelli in cui la bilia battente tocca la bilia avversaria, in qualunque modo, senza abbattere birilli né toccare la bilia rossa.

4. Sono tiri regolari e punti validi (da assegnare al giocatore che ha effettuato il tiro) quelli in cui:

- a) la bilia battente colpisce la bilia avversaria e questa abbatte uno o più birilli;
- b) la bilia battente colpisce la bilia avversaria che a sua volta colpirà quella rossa;
- c) la bilia battente colpisce prima la bilia avversaria e poi la bilia rossa;
- d) la bilia rossa, dopo essere stata colpita come descritto nelle situazioni b) e c), abbatte uno o più birilli;

**e) la bilia avversaria e la bilia rossa, dopo essere state colpite come descritto nel caso c) abbattano singolarmente, o contemporaneamente, uno o più birilli.**

5. Sono tiri regolari e punti persi.(da assegnare all'avversario) quelli in cui:

- a) la bilia battente, prima colpisce la bilia avversaria e poi abbatte uno o più birilli;
- b) la bilia battente, prima colpisce la bilia avversaria e poi colpisce un birillo già abbattuto spingendolo ad abbattere altri birilli.

6. Tiri irregolari:

a) sono irregolari tutti i tiri (o posizioni di tiro) viziati da uno qualsiasi dei falli elencati al capitolo IV - Art. 21;

b) i tiri (o posizioni di tiro) irregolari hanno come conseguenza l'assegnazione della relativa penalità, nonché dei punti eventualmente realizzati, all'avversario, che beneficerà del tiro con bilia libera.

### **Articolo 6 - CALCOLO E ASSEGNAZIONE DEI PUNTI DEI "BIRILLI" E DELLA "BILIA ROSSA".**

1. Il valore dei punti dei birilli è il seguente:

- a) i birilli esterni: 2 punti ciascuno;
- b) il birillo centrale: 4 punti, se abbattuto con altri birilli; 8 se abbattuto da solo anche col castello incompleto.

2. Il valore dei punti della bilia rossa è il seguente:

- a) la battente, dopo aver colpito la bilia avversaria, colpisce o si ferma in posizione di "bilia a contatto" con la bilia rossa: 4 punti;
- b) la battente colpisce l'avversaria e questa a sua volta colpisce o si ferma in posizione di "bilia in contatto" con la bilia rossa: 3 punti;
- c) se entrambi i casi (2a e 2b) si verificano nello stesso tiro viene assegnato un solo valore, cioè quello relativo al primo contatto con la bilia rossa.

3. I punti dei birilli o della bilia rossa vengono sommati per avere il totale dei punti realizzati nel tiro. In nessun caso i punti realizzati in un tiro possono essere assegnati in parte a un giocatore e in parte all'altro.

### **Articolo 7 - INIZIO DELLA PARTITA.**

1. Prima dell'inizio della partita i giocatori possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 3 minuti ciascuno.

2. La partita ha inizio al momento in cui l'Arbitro, alla scadenza del termine dei tiri di prova, colloca nei punti predisposti sul rettangolo di gioco birilli e bilie per il tiro di acchito.

### **Articolo 8 - ACCHITO.**

1. Il tiro d'acchito è quello che consente di acquisire il diritto di precedenza sull'effettuazione del tiro di inizio della partita.

Prima dell'acchito l'Arbitro indica la zona di gioco che corrisponde ad una delle due sponde corte del biliardo, cioè quella dove si posizioneranno i giocatori. Prima del tiro d'acchito l'Arbitro posiziona:

- a) i birilli nelle rispettive sedi;
- b) la bilia rossa sulla penitenza centrale superiore;
- c) la bilia bianca a destra e la bilia gialla a sinistra sulla linea di partenza di un asse orizzontale immaginario all'altezza della penitenza centrale inferiore, su due punti posti a 30 cm dalle sponde lunghe.

2. Se i giocatori si contendono la bilia da tirare, l'Arbitro effettua un sorteggio.

3. Il tiro di acchito consiste nell'accosto delle bilie alla sponda corta inferiore e va effettuato con le seguenti modalità:

- a) dopo aver collocato bilie e birilli come specificato ai commi 1a), 1b) e 1c) del presente articolo, l'Arbitro invita i due giocatori al tiro con la propria bilia da indirizzare verso la sponda corta superiore;
- b) le due bilie devono essere entrambe in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda superiore. In caso contrario l'Arbitro riterrà nulla l'azione e farà ripetere il tiro d'acchito;
- c) il giocatore che per la seconda volta ritarda nel tirare la propria bilia, rendendo nullo l'acchito, perde il diritto di scelta per la partenza.

4. Se durante il tragitto le bilie si urtano, il giocatore che ha causato l'urto perde il diritto di scelta per la partenza. Se è impossibile determinare chi dei due giocatori abbia causato l'urto, l'Arbitro farà ripetere l'acchito.

5. Se le due bilie al termine del tragitto si fermano ad uguale distanza dalla sponda corta inferiore, l'Arbitro farà ripetere l'acchito.

6. Se una bilia, durante il tragitto tocca la sponda lunga, urta il pallino e/o abbatte uno o più birilli, il giocatore che l'ha giocata, perde il diritto di scelta per la partenza.

7. Il giocatore che fa fermare la bilia più vicino alla sponda corta inferiore vince l'acchito e ha diritto di scegliere se iniziare la partita o farla iniziare all'avversario.

8. Il giocatore che esegue il tiro di partenza gioca esclusivamente con la bilia bianca per tutta la durata dell'incontro (anche se articolato in più manches).

### **Articolo 9 - POSIZIONE DI PARTENZA.**

1. Prima del tiro di inizio della partita l'Arbitro:

- a) posiziona la bilia gialla sulla penitenza vicina alla sponda corta superiore;
- b) lascia la bilia rossa nella posizione di acchito;
- c) consegna la bilia bianca al giocatore che deve eseguire il primo tiro lasciandola libera nel quadrato inferiore.

2. Il giocatore che deve eseguire il tiro di partenza posizionerà la bilia a sua discrezione nel quadrato del biliardo inferiore, servendosi soltanto della stecca, ma senza usare il girello.

3. Sul tiro di partenza non è permesso realizzare punti validi. Eventuali punti, anche se realizzati con tiro regolare, sono considerati negativi.

4. Se la partita fosse articolata in più manches e qualunque sia il numero delle stesse, i giocatori si alternano nell'esecuzione del primo tiro di manche e conservano fino al termine la stessa bilia assegnata in virtù del tiro di acchito (vedi art. 8 comma 8).

### **Articolo 10 - PAUSA DURANTE LA PARTITA.**

1. Una pausa può essere richiesta da uno o ambedue i giocatori solo nelle partite articolate in più manches. Il tempo della pausa è stabilito in 5 minuti.
2. Durante la pausa della partita si può procedere alla sostituzione dell'Arbitro. Si precisa che la sostituzione dell'Arbitro avviene su espressa richiesta del medesimo.  
E' fatto divieto al giocatore chiedere la sostituzione dell'Arbitro designato per dirigere l'incontro.

### **Articolo 11 - ABBANDONO DELLA PARTITA.**

1. Il giocatore che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'Arbitro, o che smette di giocare durante una partita, perde l'incontro.
2. Se l'abbandono di cui al punto 1. del presente articolo avviene per causa di forza maggiore a decidere sarà il Direttore di Gara dopo aver consultato l'Arbitro.
3. Il giocatore che, per qualsiasi motivo, rifiuta di continuare la partita dopo essere stato sollecitato dall'Arbitro a continuare il gioco, perde l'incontro e viene escluso dalla gara.
4. Il giocatore durante la partita, previa autorizzazione dell'Arbitro, può sostituire una o più parti del suo attrezzo di gioco. Se per dimenticanza il giocatore sostituisce o si appresta a sostituire l'attrezzo di gioco senza aver chiesto l'autorizzazione all'Arbitro, tale gesto non deve essere inteso come abbandono della partita.  
Il giocatore tuttavia, se recidivo, viene ammonito dall'Arbitro e deferito al Direttore di Gara che può decidere anche la perdita della partita del giocatore per comportamento scorretto.

## **Capitolo III PRESCRIZIONI PARTICOLARI**

### **Articolo 12 - BILIE IN CONTATTO.**

- La posizione "bilie a contatto" si verifica quando, al termine di un tiro, due bilie (o tutte e tre nel caso limite) aderiscono in un punto qualsiasi della loro circonferenza. Si possono pertanto verificare le seguenti condizioni:

1. La bilia battente si trova nella posizione di contatto con la bilia avversaria il giocatore può a sua discrezione:
  - a) giocare di sponda effettuando un tiro indiretto;
  - b) effettuare un tiro diretto allo scopo di spostare le due bile in due traiettorie diverse senza tuttavia realizzare dei punti. In caso contrario il tiro è ritenuto valido ma i punti vengono assegnati all'avversario senza aggiunta di alcuna penalità né assegnazione della "bilia libera".
2. La bilia battente si trova nella posizione di contatto con la bilia rossa. Il tiro è regolare a condizione che la bilia rossa non venga spostata: in caso contrario si commette fallo come previsto dall'art. 21.
3. La bilia avversaria in posizione di contatto con la bilia rossa. Nessuna prescrizione particolare.

4. Se la bilia battente si trova in posizione di contatto con una sponda, il giocatore non può giocare la bilia battente in direzione della sponda alla quale è appoggiata, in caso contrario si commette un fallo previsto dall'art. 21.

5. Nell'esecuzione dei tiri sopra descritti non è considerato fallo se, al momento dello stacco, la bilia avversaria si muove, quasi impercettibilmente, nella direzione della bilia battente. Questo movimento si verifica nella stessa direzione di partenza della battente ed è dovuto al fatto che la bilia, venendo a mancare il punto d'appoggio, adegua il proprio baricentro alla base.

6. In relazione ai commi 1 2 3 e 4 del presente articolo, si possono verificare posizioni di gioco nelle quali non esiste una via d'uscita per effettuare il tiro regolarmente. In tali evenienze il giocatore, può rinunciare al tiro e passare il gioco al suo avversario che riceverà due punti ed eseguirà un tiro di difesa con le bilie in posizione d'inizio partita.

### **Articolo 13 - BILIE FUORI DAL BILIARDO.**

1. Una bilia si considera fuori dal biliardo quando tocca la parte superiore delle sponde (corrimano in legno) oltre lo spigolo delle stesse anche se, successivamente a uno o più rimbalzi, dovesse ricadere nel campo di gioco.

2. Il tiro che provoca l'uscita dal biliardo di una o più bilie è considerato fallo previsto dall'art. 21 e la relativa penalità va aggiunta alla penalità di altro fallo eventualmente commesso nel tiro e agli eventuali punti realizzati.

3. Le bilie uscite dal biliardo vengono posizionate dall'Arbitro nel modo seguente:

a) se la bilia uscita è la battente, essa viene posizionata dall'Arbitro sulla penitenza vicina alla sponda corta del quadrato opposto a quello dove si trova la bilia avversaria; se detta penitenza fosse casualmente occupata dalla bilia rossa, verrebbe utilizzata la penitenza corrispondente dell'altro quadrato;

b) se la bilia uscita è quella dell'avversario, l'Arbitro la consegnerà al giocatore che ha diritto al tiro di bilia libera, collocandola nel quadrato opposto a quello in cui si trova la bilia del giocatore che ha commesso il fallo;

c) se la bilia uscita è la rossa, l'Arbitro la posizionerà nella penitenza centrale di inizio partita o in quella opposta corrispondente, se la prima fosse occupata casualmente dalla bilia del giocatore che ha commesso il fallo, ed infine consegnerà la bilia spettante al giocatore che ha diritto al tiro con bilia libera.

### **Articolo 14 - ABBATTIMENTO DEI BIRILLI.**

- I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede solo quando non toccano alcuna bilia. Ne consegue che, se la sede di uno o più birilli, nel corso del gioco, viene occupata da una bilia in modo da rendere impossibile il rispetto di tale condizione, essi vengono tolti dal campo di gioco e riposizionati nel momento in cui la sede è di nuovo libera, a gioco fermo e prima del tiro successivo.

1. Un birillo è considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il tappeto.

2. Se un birillo viene abbattuto, ma riacquista autonomamente la posizione verticale in un punto qualsiasi del piano di gioco, esso viene comunque considerato abbattuto e riposizionato nella sede originaria.

3. Quando un birillo, precedentemente abbattuto e giacente su piano di gioco, viene nuovamente urtato e spinto ad abbattere altri birilli, questi vengono conteggiati con gli altri. I punti realizzati sono positivi se il birillo in questione è stato urtato dalla bilia avversaria o dalla bilia rossa, sono invece considerati negativi se l'urto è stato causato dalla bilia battente.

4. Se un birillo, senza essere abbattuto, è trascinato completamente o anche solo parzialmente fuori dalla propria sede da una bilia o da un altro birillo, non viene considerato abbattuto. L'Arbitro lo porrà totalmente nella propria sede prima del tiro successivo, qualora ciò sia possibile.

5. Un birillo può trovarsi, al termine dell'azione di gioco, appoggiato ad una qualsiasi bilia in posizione più o meno inclinata, e cadere al momento in cui viene effettuato il successivo tiro regolare, in questo caso, viene considerato come abbattuto.

6. Se un birillo cade per una causa estranea al gioco, o perché in equilibrio precario, o per una modifica di assetto temporanea del panno, o per un corpo estraneo o comunque per un motivo qualunque indipendente dal tiro effettuato e dalle azioni dei giocatori, esso viene considerato come se non fosse caduto.

L'Arbitro lo riposiziona nella sua sede, se possibile, durante l'azione di gioco. Se ciò non sarà possibile i punti provocati dallo stesso birillo non verranno considerati in alcun modo.

7. Il controllo della esatta ubicazione dei birilli da parte dei giocatori deve essere fatto nel preciso momento in cui i birilli, dopo essere stati abbattuti, stanno per essere collocati dall'Arbitro nella propria sede.

Dopo non è consentita più nessuna verifica. L'Arbitro è il solo a poter correggere la posizione di uno o più birilli non esattamente centrati nella propria sede.

### **Articolo 15 - BILIA LIBERA.**

1. L'esecuzione di un tiro irregolare impone la continuazione del gioco con un tiro definito "a bilia libera", che viene ovviamente eseguito dall'avversario del giocatore che ha commesso il fallo:

a) l'Arbitro porge, in modo appropriato, la bilia di pertinenza al giocatore che deve battere, appoggiandola nel quadrato opposto a quello dove è posizionata l'altra;

b) il giocatore che beneficia del tiro con bilia libera, sistema la propria bilia servendosi della stecca, nel punto che ritiene più conveniente, ma comunque totalmente all'interno del quadrato di battuta;

**c) il giocatore che beneficia del tiro con bilia libera, deve effettuare il tiro, tirando esclusivamente sulla bilia avversaria o su di una sponda del quadrato opposto a quello di battuta;**

d) nel caso limite in cui la bilia che deve essere colpita si trovasse esattamente a cavallo della linea di mezzera, la battente andrà collocata nel quadrato di inizio partita;

e) non è consentito, quando l'avversaria non supera completamente la linea mediana trasversale, abbattere birilli senza aver prima colpito sponda o pallino.

2. Il giocatore che ha diritto al tiro con bilia libera ha la facoltà di decidere se:

a) eseguire il tiro lasciando la bilia avversaria nella posizione acquisita;

b) oppure chiedere all'Arbitro il posizionamento della bilia avversaria sulla penitenza del tiro di inizio partita. Se tale penitenza risulta occupata dalla bilia rossa, l'Arbitro utilizzerà, per il posizionamento, la penitenza opposta.

### **Articolo 16 - ZONA DEI PIEDI.**

1. Il giocatore che si appresta ad eseguire il tiro d'inizio partita o il tiro con bilia libera deve tenere il piede (o i piedi) d'appoggio completamente all'interno della zona di gioco. Tale zona è delimitata da due linee rette parallele alla proiezione al suolo del limite esterno delle sponde lunghe.

2. Se la posizione del tiro consente ad un solo piede di toccare il suolo all'interno delle linee tracciate al suolo (piede d'appoggio), l'altro piede, non toccando il suolo, può oltrepassare il limite di dette linee.

### **Articolo 17 - INDICAZIONE DELLA BILIA.**

1. Durante la partita l'Arbitro non può avvisare il giocatore che, mentre si accinge o è già posizionato per eseguire tiro, sta per commettere un fallo. Tale divieto comprende anche il caso in cui il giocatore si accinge ad eseguire il tiro con la bilia dell'avversario.

2. Il giocatore può chiedere, se correttamente posizionato, oppure chiarimenti sulla propria bilia all'Arbitro che, solo se interpellato dal giocatore stesso, può intervenire.

### **Articolo 18 - POSIZIONE DEI GIOCATORI.**

- Il giocatore non impegnato al tiro deve attendere il suo turno in piedi o seduto, in un posto previsto per questo scopo, e, comunque in modo che non possa danneggiare o disturbare il suo avversario che sta per eseguire il tiro.

### **Articolo 19 - SEGNI DI RIFERIMENTO SUL BILIARDO.**

- Al giocatore è proibito segnare, con qualsiasi mezzo, punti di riferimento sul rettangolo di gioco e/o sulle sponde; prendere misure o indicare punti di battuta appoggiando stecca, dita o altro sul panno e/o sulle sponde, oppure simulando il tiro sulla bilia avversaria. L'Arbitro durante la partita procede a pulire il rettangolo di gioco solo nel caso lo ritenga indispensabile.

### **Articolo 20 - TEMPO DI ESECUZIONE DEL TIRO.**

1. Con il dispositivo contasecondi in funzione:

a) il giocatore ha 40 secondi a disposizione per eseguire il tiro. Questi decorrono dal momento in cui l'Arbitro ha terminato di sistemare le bilie e/o i birilli o dal momento in cui le bilie dopo il tiro precedente, si sono fermate;

b) se alla scadenza dei 40 secondi il tiro non è stato eseguito, il giocatore subirà una penalità di 2 punti da assegnare all'avversario. Da quel momento avrà ancora altri 20 secondi per eseguire il tiro; trascorsi i quali, se non lo avrà ancora eseguito, subirà la penalità prevista all'art. 21.

2. In assenza del dispositivo contasecondi:

a) se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, al fine di garantire che la partita abbia termine entro un tempo accettabile l'Arbitro è autorizzato ad invitare il giocatore in difetto ad essere più sollecito nella scelta e preparazione del tiro da eseguire. Se recidivo, l'Arbitro chiederà l'intervento del Direttore di gara per le decisioni in merito.

## **Capitolo IV I FALLI**

### **Articolo 21 - FALLI E PENALITÀ.**

- Il presente articolo è ad integrazione di quanto descritto al comma 6 dell'art. 5, relativo ai tiri irregolari e alle penalità che gli stessi prevedono.

1. Falli che comportano somma di penalità:

a) la bilia battente tocca la bilia rossa prima di colpire la bilia avversaria. Questo fallo comporta 4 punti di penalità (2+2). Eventuali altri contatti con la bilia rossa non hanno valore.

b) la bilia battente abbatte uno o più birilli prima di colpire la bilia avversaria. Questo fallo comporta una penalità di due punti alla quale va aggiunto il valore dei birilli abbattuti e due punti ulteriori di penalità nel caso che la bilia o entrambe toccassero la bilia rossa;

c) la bilia battente esce direttamente dal biliardo senza aver toccato la bilia avversaria. Questo fallo comporta 4 punti di penalità e cioè 2 punti per uscita della bilia dal biliardo e 2 per non aver toccato la bilia avversaria;

d) la bilia battente esce direttamente dal biliardo dopo aver toccato la bilia rossa ma senza aver toccato la bilia avversaria. Questo fallo comporta 6 punti di penalità e cioè: 2 punti per uscita di bilia, 2 per aver toccato la bilia rossa, 2 per non aver toccato la bilia avversaria.

2. Falli che comportano la penalità di 2 punti (nonché dei punti eventualmente realizzati):

a) la bilia battente non colpisce la bilia avversaria;

b) il giocatore esegue il tiro con la bilia avversaria;

c) la bilia battente colpisce la bilia avversaria che è ancora in movimento per effetto del tiro precedente;

d) la bilia battente non viene colpita regolarmente col "girello" ma con altra parte della stecca;

e) la bilia battente viene colpita più volte col "girello";

f) una o più bilie escono dal biliardo per effetto di un tiro;

- g) una o più bilie vengono toccate dal giocatore e non dall'Arbitro per togliere un corpo estraneo;
- h) una bilia o un birillo in posizione di contatto vengono spostati prima del tiro;
- i) un birillo in posizione di contatto con la bilia battente cade dopo l'effettuazione del tiro da parte del giocatore;
- l) non vengono rispettate nel tiro le norme relative alle posizioni di bilie in contatto relative alla bilia battente;
- m) se si verifica la situazione di fallo obbligato (tiro con nessuna via d'uscita) descritta all'articolo 12 comma 6;
- n) non viene rispettata la norma relativa ai piedi d'appoggio (articolo 16 commi 1 e 2);
- o) la bilia battente viene sistemata dal giocatore senza usare la stecca o prima che essa gli sia stata consegnata
- p) le bilie e/o birilli vengono toccate/i o spostate/i con qualsiasi mezzo o qualsiasi parte del corpo del giocatore prima, durante e/o dopo l'esecuzione del tiro;
- q) non viene rispettata la norma prevista all'articolo 20 comma 1b;
- r) la bilia battente salta i birilli o la bilia rossa prima di colpire la bilia avversaria.  
E' regolare il passaggio tra i birilli, ma non il salto degli stessi, che è consentito solo dopo aver colpito la bilia avversaria.
- s) il giocatore effettua il tiro col castello dei birilli incompleto, anche se per dimenticanza dell'Arbitro;
- t) se un birillo, in posizione di equilibrio precario al termine di un tiro, cade dopo che l'Arbitro ha già assegnato l'eventuale punteggio realizzato ed il giocatore al quale spetta il tiro successivo non si è ancora impostato, il birillo viene riportato alla posizione precedente dall'Arbitro non costituendo fallo. Nel caso in cui il birillo in posizione precaria cada quando un giocatore sia già impostato per il tiro successivo, costituisce fallo.

3. Qualora il giocatore commetta volontariamente il fallo riportato al comma 2. p), verrà punito con la perdita della gara stessa.

4. Nel caso in cui, il giocatore in fase d'impostazione, tocca o sposta una bilia, sposta o fa cadere uno o più birilli e comunque dopo aver commesso il fallo si ferma senza effettuare il tiro, la penalità è di soli 2 punti indipendentemente dal valore dei birilli spostati o abbattuti o dal fatto che il fallo possa aver interessato anche il pallino.

### **Articolo 22 - FALLI NON IMPUTABILI AL GIOCATORE.**

- Tutti i falli provocati da terze persone, Arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario di bilie e/o birilli, non sono imputabili al giocatore. In tale ipotesi l'Arbitro collocherà la o le bilie nella posizione più simile possibile in cui si trovavano posizionate precedentemente al fallo a suo insindacabile giudizio.

### **Articolo 23 - FALLI NON RILEVATI.**

1. Se un giocatore esegue il tiro con la bilia dell'avversario ed il fallo non viene rilevato dall'arbitro o da un suo collaboratore ufficiale, l'avversario ha il diritto di segnalare l'irregolarità immediatamente dopo il tiro. L'Arbitro appurata la fondatezza del reclamo, modificherà la precedente decisione applicando le norme previste dall'articolo 21 (falli).

2. Nell'ipotesi, invece, che un giocatore esegua il tiro con la bilia dell'avversario e il fallo non venga rilevato dall'Arbitro; e l'avversario, indotto in errore, commetta lo stesso fallo a sua volta non rilevato; i predetti tiri come altri successivi eseguiti dai due giocatori con le bilie errate sono considerati regolari fino al momento in cui l'Arbitro o uno dei due giocatori non rilevino l'errore. A quel punto l'Arbitro, prima del tiro successivo, effettuerà l'inversione delle bilie sul campo di gioco nella posizione acquisita dalle stesse, senza attribuzione di penalità.

## **Capitolo V      DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER IL GIOCO DEI 9 BIRILLI (GORIZIANA)**

### **Articolo 24 - REGOLE GENERALI.**

1. Tutti i precedenti articoli, relativi alla specialità "5 birilli", in quanto applicabili, sono validi anche nel gioco dei 9 Birilli Goriziana con esclusione del valore dei punti della bilia rossa e dei birilli.

2. Nella specialità 9 birilli Goriziana, quando viene eseguito un tiro indiretto i punti realizzati con l'abbattimento di birilli o con la bilia rossa hanno valore doppio.

3. Si definisce tiro indiretto quello in cui la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, tocca almeno una sponda.

4. Nei tiri con bilia libera per realizzare un tiro indiretto, è necessario che la battente colpisca sponda nel quadrato opposto a quello di battuta

5. La norma riguardante il valore dei punti doppi prevista nel presente articolo non è applicabile alle penalità relative ai falli e pertanto i punti di penalità sono indipendenti dal tiro eseguito ed attribuiti nel valore codificato all'articolo 21 (falli).

### **Articolo 25 - VALORE DEI BIRILLI.**

In questa specialità vengono usati 9 birilli: i 4 birilli in più sono ubicati alle quattro estremità della croce greca che forma il castello dei birilli. Il loro valore è il seguente:

- a) birilli esterni: 2 punti ciascuno;

- b) birilli interni o mediani: 8 punti ciascuno;
- c) birillo centrale abbattuto con uno o più birilli laterali: 10 punti;
- d) birillo centrale abbattuto da solo anche con il castello incompleto: 30 punti.

### **Articolo 26 - BILIA ROSSA.**

1. A differenza della specialità a 5 birilli, nella specialità 9 birilli Goriziana il valore della bilia rossa è sempre 6, indipendentemente dalla bilia che la tocca.

2. I punti di bilia rossa seguono le stesse regole previste per i 5 birilli (art. 6, comma 2a - 2b), escluso il valore differente, e ovviamente anche la norma dei punti doppi (art. 24, comma 2).

3. Se la bilia avversaria si trova nella posizione di contatto con la bilia rossa, l'attribuzione dei 6 punti di bilia rossa avviene solo se la bilia rossa viene spostata.

4. Se esiste la posizione di contatto tra la bilia battente e la bilia rossa si applicano le norme descritte all'articolo 12 comma 2).

5. Tutte le penalità previste per i falli (art. 21) sono applicabili anche alla specialità 9 birilli Goriziana; però, a differenza dei 5 birilli, qui il valore dei punti è doppio, quando viene eseguito il tiro indiretto, per cui i tiri fallosi possono essere:

a) falli connessi a tiri diretti: sono quelli in cui l'irregolarità viene commessa prima che la bilia battente tocchi una sponda. In questi casi gli eventuali punti di birilli e bilia rossa, qualunque sia la meccanica di realizzazione successiva al fallo hanno valore semplice;

b) falli connessi a tiri indiretti: sono quelli in cui l'irregolarità viene commessa dopo che la bilia battente ha toccato una sponda. In questi casi gli eventuali punti di birilli o bilia rossa hanno valore doppio;

c) fallo di bilia rossa: quando il fallo consiste nel colpire la bilia rossa prima dell'avversaria, la penalità è sempre 2, anche se il tiro è indiretto. Il valore doppio dei punti di bilia rossa si avrà invece nei tiri regolari indiretti con punti di birilli negativi e nei tiri indiretti in cui il fallo consiste nell'abbattimento di birilli o altro fallo comunque avvenuto prima che la bilia rossa venga colpita.

### **Articolo 27 - PARTITE A COPPIE -DISPOSIZIONI COMUNI NEL GIOCO A 5 BIRILLI E A 9 BIRILLI GORIZIANA.**

1. La coppia decide liberamente chi dei due debba iniziare ogni partita.

2. Il cambio di compagno avviene quando:

a) un giocatore della coppia avversaria realizza punti;

b) il giocatore che ha eseguito il tiro realizza punti negativi; le semplici penalità, conseguenti a tiro fallosi, se non sono accompagnate da abbattimento di birilli, non provocano il cambio.

3. Il tiro di inizio partita, che è obbligatoriamente un tiro di difesa, non prevede il cambio, anche se, nel tiro successivo, l'avversario realizza punti.

Sul tiro d'inizio partita, si ha il cambio, solo se chi esegue tale tiro realizza punti negativi.

4. I giocatori in coppia possono consigliarsi sul tiro da effettuare, ma è fatto assoluto divieto al giocatore che non ha diritto al tiro di porsi, con o senza l'attrezzo, nella posizione del compagno a dimostrargli la posizione da assumere per il tiro da effettuare. Il consiglio dato al compagno che deve effettuare il tiro deve essere puramente teorico.

5. Quando il giocatore che deve effettuare il tiro è già in posizione, il compagno non può intervenire.

6. Se si verifica un'infrazione a quanto specificato ai commi 4. e 5. del presente articolo, l'Arbitro richiama il giocatore una prima volta, la seconda volta concede due punti e bilia libera alla coppia avversaria, infine se recidivi, li deferisce al Direttore di Gara, il quale può deliberare la squalifica della coppia per scorrettezza.

7. L'inversione di partner di coppia è considerato fallo, esattamente come l'inversione di bilia, con identica penalità.

## **Capitolo VI DISPOSIZIONI FINALI**

### **Articolo 28 - COMBINAZIONI DI GIOCO NON PREVISTE.**

- Se si verifica una combinazione di gioco non prevista nel presente Regolamento, il Direttore di Gara sentito il parere dell'Arbitro, comunicherà al giocatore la decisione sull'azione di gioco in discussione che non potrà essere impugnata attraverso alcun reclamo.

### **Articolo 29 - RAPPORTI CON ALTRI ENTI SPORTIVI.**

**a) il Coordinamento Direttivo Nazionale Biliardo a Stecca, permette ai propri tesserati di svolgere attività agonistica in altri Enti sportivi, altresì ammette tesserati di altri Enti sportivi a partecipare ai propri Campionati purché in regola con il tesseramento e rispettosi del vigente regolamento.**

**b) i Comitati Territoriali, sono delegati dal Coordinamento Direttivo Nazionale, ad apportare modifiche, ritenute territorialmente necessarie al punto a) del presente articolo.**

Bologna, 9 Giugno 2001

p. il C. D. N. BILIARDO A STECCA  
Il responsabile  
Pier Luigi Paglicci