

# **27° CAMPIONATO INTERPROVINCIALE DI BILIARDINO UISP**

## **REGOLAMENTO TECNICO 2019**

### **Art. 1**

Ogni squadra dovrà avere a disposizione almeno un biliardino per poter giocare le partite casalinghe.

### **Art. 2**

Prima di iniziare il campionato, ogni squadra dovrà presentare alla UISP l'elenco dei giocatori, costituito da un minimo di sei (6) persone, senza limite massimo.

**Termine ultimo per il tesseramento e il pagamento delle quote di iscrizione: 30 novembre 2018.**

### **Si potranno tesserare ulteriori giocatori entro e non oltre la fine del girone di andata.**

Potranno partecipare al campionato solo gli atleti inseriti nell'elenco che a richiesta, dovranno esibire la tessera UISP eventualmente accompagnata da un documento di riconoscimento.

Potranno partecipare alla fase finale (play - off), tutti i giocatori delle squadre ammesse che abbiano giocato almeno **cinque degli incontri previsti** durante tutto il campionato, pena l'esclusione.

Dietro motivata richiesta e con parere favorevole della UISP, un giocatore potrà cambiare squadra e/o categoria entro la fine del girone di andata. Il giocatore dovrà inviare obbligatoriamente comunicazione scritta alla UISP via @ o via fax motivando la sua decisione, mentre la nuova squadra di appartenenza dovrà inviare alla UISP l'elenco aggiornato dei suoi giocatori.

### **Art. 3**

Oltre ai propri tesserati, ogni squadra potrà avere a disposizione max due giocatori tesserati in altre squadre purchè di categoria diversa e limitatamente alle seguenti condizioni:

un giocatore tesserato in serie " A " può giocare anche in serie " B " **ma non in serie " C "**;

un giocatore tesserato in serie " B " può giocare anche in serie " C " oppure anche in serie " A " **ma non in tutte tre le categorie.**

un giocatore tesserato in serie " C " può giocare anche in serie " B " **ma non in serie " A " .**

**Questi due giocatori (i cosiddetti " Stranieri ") dovranno essere sempre gli stessi e potranno SEGLIERE di disputare i PLAY - OFF / PLAY - OUT nella squadra dove sono tesserati oppure nella squadra dove giocano come " STRANIERI ".**

**Naturalmente potranno disputare i PLAY - OFF / PLAY - OUT solamente in una squadra.**

#### **Art. 4**

Il gioco viene effettuato "veloce".

Per iniziare la prima partita, la pallina verrà giocata dal portiere della squadra di casa; nella seconda partita dal portiere della squadra ospitata; nella terza partita tramite sorteggio o "contrasto".

**Il portiere ogni qualvolta dovrà rimettere in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare:**

- **appoggiandola sulla plastica dell'asta del portiere stesso**, in questo caso dopo averla lasciata cadere sul piano di gioco dovrà obbligatoriamente passare la pallina verso una qualsiasi sponda oppure al proprio portiere prima di poter effettuare il tiro (max 3 tocchi con gli omini in totale tra difesa e portiere).
- **appoggiandola al piano di vetro**; in questo caso dovrà mettere in movimento la pallina verso una qualsiasi sponda, dopodiché avrà a disposizione max 3 tocchi con gli omini (in totale tra difesa e portiere) e dovrà obbligatoriamente toccare una qualsiasi sponda o il proprio portiere prima di poter effettuare il tiro.

**La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di 3 volte (3 tocchi) dagli omini dello stesso giocatore (esclusa la parata su tiro diretto dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario.**

#### **Le sponde non fanno tocco.**

**Qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali senza limite di sponde toccate dalla pallina stessa (le sponde non fanno tocco) e potrà essere colpita con un omino qualsiasi, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini della stessa stecca, (esclusa la parata su tiro diretto dell'avversario) tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche (esclusa la parata su tiro diretto dell'avversario).**

#### **La parata, il rimpallo e le sponde non fanno tocco.**

**La parata non fa tocco solamente su tiro diretto dell'avversario**, può essere effettuata sia con la parte anteriore dell'omino, (in questo caso si può tirare direttamente con lo stesso omino oppure con un altro omino della stessa stecca se la pallina gli arriva senza alcun passaggio volontario), sia con la parte posteriore dell'omino (in questo caso per continuare il gioco si dovrà passare la pallina indietro tra i propri omini oppure farla toccare da una qualsiasi sponda) .

#### **Art. 5**

Pallina schiacciata: per pallina schiacciata si intende solo ed esclusivamente quando la pallina colpita resta bloccata fra il vetro e gli omini; se rimane in movimento (su tiro unico) é da considerarsi buona, e potrà essere colpita dallo stesso giocatore dopo che avrà toccato la sponda o un omino avversario.

#### **Art. 6**

Qualora la prima pallina di ogni incontro fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha iniziato il gioco.

Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo, verrà rimessa in gioco dal portiere che ha subito l'ultimo goal.

Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal. Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

#### **Art. 7**

Per ogni gara, a richiesta, potranno essere designati due arbitri, uno per la squadra ospitante e uno per quella ospitata che si alterneranno per controllare il regolare svolgimento delle gare. Il loro giudizio sarà definitivo per il regolare svolgimento della gara. La società potrà fare reclamo alla commissione rispettando le norme e le modalità dei ricorsi.

## **Art. 8**

**Il fallo di gioco potrà essere chiamato solamente ed esclusivamente dall'avversario entro il termine dell'azione "viziata dal fallo" (goal compreso), in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.**

**In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta "½ pallina" nel seguente modo:**

- **rimette sempre la pallina la coppia a cui è stato negato il goal, dopodiché se la stessa fa goal viene confermato il goal inizialmente contestato;**
- **se invece fa goal la coppia avversaria, si riprende a giocare dal punteggio antecedente la contestazione.**

## **Art. 9**

Prima dell'inizio della gara le squadre dovranno presentare in ordine da uno a tre le coppie che disputeranno la prima parte della gara; con lo stesso metodo verranno presentate le tre coppie per la seconda parte

**Si effettueranno 6 incontri a COPPIE** con il seguente punteggio:

ogni incontro a COPPIE = 3 partite ai sette goals ( un punto a partita ) = 3 punti  
ovvero:

**6 incontri a COPPIE = 18 partite ai sette goals ( un punto a partita ) = 18 punti**

**TOTALE DEI PUNTI IN UNA GARA : 18**

In caso di parità a risultato di 6 goals per gli incontri a coppie, si procederà fino al **doppio vantaggio.**

Si potrà iscrivere anche una riserva che dovrà essere presente per sostituire un eventuale giocatore messo in elenco e che non è presente; questo dovrà essere fatto prima dell'inizio della gara.

Un giocatore che non può continuare a giocare per un qualsiasi motivo, non potrà essere sostituito, di conseguenza se non può finire la partita, il relativo punteggio ed eventualmente quello mancante al termine dell'incontro, andranno a favore della coppia avversaria.

**Una squadra non può presentarsi con meno di due coppie.**

**Un atleta non può disputare più di due incontri a coppie.**

## **Art. 10**

Le gare si disputeranno nei giorni di **lunedì, martedì, mercoledì, giovedì** con inizio alle 21,30 . Il massimo di tempo di attesa è di trenta (30) minuti. **Le partite non si rinviato tranne cause di forza maggiore (tipo neve o lutto) .** Eventuali comunicazioni di spostamento gara dovranno pervenire al sig. **ROCCHI** **almeno una settimana prima con accordo dell'altra società.**

**L'eventuale recupero di una gara, dovrà essere disputato tassativamente entro la settimana successiva.**

Nel caso di eventuali recuperi nei quali non vi sia l'accordo fra le due squadre, sarà la **U.I.S.P.** a decidere serata e sede di gioco.

**Mancata presenza di una squadra senza preavviso : 10 punti di penalizzazione alla squadra assente e obbligo di recupero entro la settimana successiva.**

Se la stessa squadra non si presenta alla data prestabilita per il recupero, risultando così assente per la seconda volta senza preavviso, **verrà esclusa automaticamente dal campionato,** mentre il punteggio accumulato precedentemente verrà decurtato dalla classifica.

**NON SI POTRANNO EFFETTUARE SPOSTAMENTI DI GARA  
NELLE ULTIME 3 GIORNATE DI CAMPIONATO.**

#### **Art. 11**

Ricordiamo a tutti gli atleti, ed in particolar modo ai dirigenti delle società, di comportarsi in modo consono alle finalità associative di questo campionato e di adoperarsi affinché le gare abbiano un corretto e leale svolgimento:

**la SPORTIVITA' innanzitutto.**

I comportamenti scorretti verranno presi in esame dal comitato UISP di Cesena.

#### **Art. 12**

I ricorsi vanno inoltrati alla Commissione Disciplinare Biliardino UISP entro il lunedì successivo alla gara, accompagnati dalla tassa di reclamo di euro 10,00 e ricevuta della raccomandata fatta al responsabile della squadra avversaria per conoscenza. La Commissione Disciplinare Biliardino sarà composta da persone scelte fra le società che partecipano al campionato; tale commissione avrà pieni poteri.

#### **Art. 13**

La squadra che gioca in casa ha il compito di compilare il referto in ogni sua parte e recapitarlo alla sede UISP di Cesena in via Cavalcavia n.709. Se non riuscite a recapitare il referto di gara entro e non oltre le ore 18.00 del venerdì successivo alla gara, **inviate il risultato tramite sms oppure tramite whatsApp,** dopodiché i referti non consegnati li dovrete tenere agli atti e consegnarli alla UISP alla prima occasione.

#### **Art. 14**

Onde evitare disguidi, **tutte due le squadre che giocano dovranno inviare il risultato tramite:**

- SMS oppure WhatsApp al sig. ROCCHI tel. **334 355 6530**
- oppure via e-mail a: **[cesena@uisp.it](mailto:cesena@uisp.it)**

entro e non oltre le ore 18.00 del venerdì successivo alla gara.

**Per non dimenticarsi di inviare il risultato**

**la cosa più semplice è quella di farlo appena finita la gara !!!**

**Ricordiamo: la mancanza di comunicazione del risultato comporterà un punto di penalizzazione in classifica alla squadra che gioca in casa.**

#### **Art. 15**

Responsabile della segreteria UISP del 27° Campionato di biliardino è il sig. ROCCHI RICCARDO il quale sarà presente al comitato UISP di Cesena tutti i venerdì dalle ore 17.30 alle ore 19.00 e il sabato mattina dalle 9.00 alle 12.00

#### **Art. 16**

Nelle fasi finali (Play - off / Play - Out) in caso di parità 9 - 9 vincerà la squadra che si è aggiudicata 4 incontri a coppie (3 - 0 oppure 2 - 1); in caso di ulteriore parità si disputeranno altri 3 incontri a coppie in contemporanea, nei quali un giocatore non ne potrà disputare più di uno.

#### **Art. 17**

La squadra che disputerà meno di  $\frac{3}{4}$  degli incontri previsti, **verrà eliminata dal campionato,** ed il relativo punteggio che avrà fatto con altre squadre, verrà depennato.

#### **Art. 18**

I risultati e le classifiche verranno inviati tutte le settimane tramite posta elettronica al responsabile di ogni squadra ed a qualsiasi giocatore che ne faccia richiesta.

#### **Art. 19**

Se una squadra non si presenta ai play-off / out, non avrà diritto a ritirare qualsiasi premio del campionato.

#### **Art. 20**

Se una squadra viene eliminata dal campionato in corso come da art.10 e art.17, non potrà iscriversi al campionato nell'anno successivo.

## **GIOCATE NON VALIDE**

- 1) Non sono consentiti i “ganci “ **se effettuati con due tiri**, cioè passaggio con 2 tiri tra omini della stessa stecca o trascinamenti/accompagnamenti della pallina con lo stesso omino.  
**ATTENZIONE :** con un tiro **UNICO** il “ gancio “ è consentito, cioè se con un unico tiro la pallina colpisce un altro ometto della stessa stecca, il tiro e l’eventuale goal è da considerarsi valido.
- 2) Non è consentito far girare la stecca di 360° (un giro completo) mentre si effettua il tiro.
- 3) Il gioco è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, colpisce le persone.
- 4) Il gioco è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, colpisce cose che non siano collocate entro il perimetro esterno del rettangolo del biliardino.
- 5) Se la pallina colpisce qualsiasi cosa facente parte del biliardino stesso, compresa entro il perimetro esterno del rettangolo del biliardino, segnapunti compresi, e ritorna in campo, il gioco è da ritenersi valido.
- 4) Nell'azione di gioco non è consentito fermare la pallina volontariamente.
- 5) Non è mai consentito tirare a pallina ferma (se gira su se stessa è da considerarla in movimento).
- 6) In fase di impostazione di gioco non è consentito toccare la pallina due volte con lo stesso omino, a meno che la pallina non tocchi la sponda o un omino avversario tra un tocco e l’alto, fermo restando il numero massimo dei 3 tocchi con gli omini.

**U.I.S.P Forlì - Cesena**  
**Area Giochi & Sport Tradizionali**  
**resp.le settore Biliardino**  
**Riccardo Rocchi**  
**334 3556530**

# **REGOLAMENTO TECNICO**

## **SPECIALITA' 4 x 4**



- Si gioca su un biliardino 4x4
- Prima di iniziare il campionato, ogni squadra dovrà presentare alla UISP l'elenco dei giocatori, costituito da un minimo di quattro (4) giocatori, senza limite massimo.

**Termine ultimo per il tesseramento e il pagamento delle quote di iscrizione: 30 novembre 2018.**

**Si potranno tesserare ulteriori giocatori entro e non oltre la fine del girone di andata.**

- Potranno partecipare al campionato solo gli atleti inseriti nell'elenco che a richiesta, dovranno esibire la tessera UISP.
- Potranno partecipare alla fase finale (play - off), tutti i giocatori compresi nell'elenco di ognuna delle squadre ammesse, pena l'esclusione.
- Dietro motivata richiesta e con parere favorevole della UISP, un giocatore potrà cambiare squadra entro la fine del girone di andata. Il giocatore dovrà inviare obbligatoriamente comunicazione scritta alla UISP via @ o via fax motivando la sua decisione, mentre la nuova squadra di appartenenza dovrà inviare alla UISP l'elenco aggiornato dei suoi giocatori.

### **Le regole di gioco sono le stesse del 2 x 2**

- **Si effettueranno 4 (quattro) incontri** per serata di gioco così suddivisi:  
ogni incontro è costituito da **3 partite ai sette goals** (un punto a partita) = **3 punti**  
quindi **4 incontri = 12 partite ai sette goals ( un punto a partita ) = 12 punti**

**TOTALE DEI PUNTI IN UNA GARA : 12**

In ogni partita in caso di parità con 6 goals, si procederà fino al **doppio vantaggio**.

- La formazione dei 4 giocatori che inizia un incontro dovrà essere sempre la stessa nell'ambito delle 3 partite ma potrà cambiare posizione degli stessi solamente alla fine di ogni pallina giocata.
- **Non c'è limite di incontri: ogni giocatore può disputare anche tutte 12 le partite.**
- La squadra che disputerà meno di  $\frac{3}{4}$  degli incontri previsti, **verrà eliminata dal campionato**, ed il relativo punteggio che tutte le squadre avranno fatto con la stessa, verrà depennato.
- Nella fase finale dei Play - off dopo lo svolgimento dei 4 incontri previsti, in caso di risultato finale 6 - 6 vincerà la squadra che si è aggiudicata **3 incontri** (3-0 oppure 2-1), in caso di ulteriore parità si disputerà un ulteriore incontro.

**Verranno premiate con B.V. e salumi vari tutte le squadre partecipanti al campionato 4x4.**