



Regolamento Tecnico Nazionale 2015

Art. 1

Ogni inizio di gara sarà preceduto dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo e la coppia che sceglie il campo inizia con la rimessa in gioco del proprio difensore, dopodiché nella partita successiva le coppie invertiranno il campo e la conseguente rimessa in gioco, mentre nell'eventuale bella si sorteggerà la rimessa in gioco e il campo. Nelle partite ai 7 goals si cambia campo alla somma di tale valore.

Art. 2

Il portiere ogni qualvolta dovrà rimette in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare appoggiando la pallina al piano di vetro e a palla ferma dovrà metterla in movimento 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. Se dopo aver messo in movimento la pallina, il giocatore non riesce a colpirla, questa gli va restituita e l'eventuale goal verrà annullato.

Art. 3

Il gioco viene effettuato "veloce".

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 dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario.

E' ammessa la parata e tiro con un qualsiasi omino, la parata non fa tocco*

***La parata non fa tocco solamente su tiro 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 ad una qualsiasi sponda). Il portiere (stecca ad 1 omino) dopo aver effettuato la parata su tiro dell'avversario e non potendo passare agevolmente la pallina ad una sponda, potrà passare la pallina ai difensori, i quali a loro volta prima di effettuare il tiro dovranno passare la pallina ad una qualsiasi sponda, sempre nel limite dei 3 tocchi in totale con le 2 stecche.

Attenzione: vengono considerate sponde anche le spondine posteriori e laterali inclinate.

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 dell'avversario) tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche (esclusa la parata su tiro dell'avversario).

Art. 4

Chi subisce goal, rimetterà la pallina come da **Art. 1**

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

Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal.

Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo, verrà rimessa in gioco dal portiere più vicino.

Se la pallina tocca qualsiasi cosa entro lo spigolo (compreso) del perimetro interno delle sponde verticali del campo di gioco, compreso l'angolo curvo in metallo dietro il portiere, è da considerarsi buona.

Art. 5

Non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso omino o con omini della stessa stecca con 2 tocchi consecutivi (parata su tiro dell'avversario esclusa) a meno che la pallina tocchi la sponda tra un tocco e l'altro, fermo restando il limite max di 3 tocchi.

Non è consentito trascinare o accompagnare la pallina durante il tocco.

Il "Gancio" su tiro unico è da considerarsi valido

Se con un unico tiro la pallina colpisce un altro ometto della stessa stecca, il tiro e l'eventuale goal è da considerarsi valido.

Nel caso in cui la stecca è tenuta in opposizione al tiro avversario e la pallina colpisce i due omini della stessa stecca senza alcun passaggio volontario tra di essi, il gioco è da considerarsi valido (eventuale goal compreso).

Nel caso di autorete su tiro che sbatte su due omini della propria stecca, il goal sarà ritenuto valido.

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

Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

Se la pallina proviene da sopra e passa tra la sponda posteriore e la stecca del portiere stesso, l'eventuale goal viene annullato.

Art. 6

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 senza trascinamenti) è da considerarsi buona, e potrà essere colpita dallo stesso giocatore dopo che avrà toccato la sponda o un omino avversario.

Art. 7

Il fallo di gioco potrà essere chiamato solamente ed esclusivamente dall'avversario,

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 "1/2 pallina" nel seguente modo:

- rimette 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. 8

Se durante il tiro un giocatore perde il controllo della stecca (gli sfugge di mano) senza che la stecca stessa effettui un giro di 360°, il tiro è da considerarsi valido.

Art. 9

E' assolutamente vietato insultare e/o offendere gli avversari e/o il proprio compagno di gara, in questo caso il giocatore verrà ammonito ufficialmente. In caso di reiterazione il giocatore verrà espulso dalla gara.

GIOCATE NON VALIDE

- Non sono consentiti i “ganci “ se effettuati con due tiri.
- Non è consentito effettuare trascinamenti e/o accompagnamenti della pallina con lo stesso omino.
- Non è consentito far girare la stecca di 360° (un giro completo dal punto in cui viene toccata la pallina) mentre si effettua il tiro.
- Il gioco è nullo quando la pallina colpisce le persone.
- Il gioco è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, colpisce cose che non siano collocate entro il perimetro interno del rettangolo del biliardino.
- Nell'azione di gioco non è consentito fermare la pallina volontariamente.
- Non è mai consentito tirare a pallina ferma (se gira su se stessa significa che è ancora in movimento, quindi viene considerata buona).
- Non è consentito disturbare l'avversario, mentre si prepara ad effettuare il tiro, sbattendo la propria stecca contro la sponda.
- Non è consentito sbattere le stecche contro la sponda per “richiamare” la pallina quando essa è in movimento ma non è raggiungibile da nessun omino.
- Non è consentito spostare il biliardino volontariamente durante l'azione di gioco.

U.I.S.P.
Area Giochi & Sport Tradizionali
Biliardino
Riccardo Rocchi