

n. 21
anno 2010

uispre

NOTIZIARIO

Anche quest'anno la UISP è pronta a ripartire con il campionato di Biliardino.

Continua l'appassionante sfida che coinvolge bar di tutta la provincia, dall'appennino al Po.

A difendere il titolo conquistato sul campo la Croce Rossa di Canossa, che dovrà lottare con i soliti avversari del Central Perk, piuttosto che La Calcio Balilla Sport di Brescello.

Le iscrizioni sono aperte e che la sfida cominci!

**Bollettino
Ufficiale**

del 03/11/2010

**Settore
Biliardino**

tel. 0522 267210
areasgt@uispre.it

**12° CAMPIONATO PROVINCIALE di
BILIARDINO a SQUADRE
"2010 - 2011"**

Iscrizione € 60,00 - Cauzione € 25,00
Termine iscrizioni 20 novembre 2010

 **UISP**
sportpertutti

Lega Sport e Giochi Tradizionali - Reggio Emilia

ALBO D'ORO

- 2000 Bar Sport Faieto**
(8 squadre iscritte - 2ª classif. Bar Nuovo Portico Castelnuovo ne' Monti)
- 2000-2001 Gelateria New Star S.Polo d'Enza**
(12 squadre iscritte - 2ª classif. Bar Nuovo Portico Castelnuovo ne' Monti)
- 2001-2002 Gelateria New Star S.Polo d'Enza**
(10 squadre iscritte - 2ª classif. Pizzeria La Nuit Brescello)
- 2002-2003 Brescello**
(10 squadre iscritte - 2ª classif. Gelateria New Star S.Polo d'Enza)
- 2003-2004 Brugneto**
(10 squadre iscritte - 2ª classif. Walhalla's Group Cavriago)
- 2004-2005 Birillo Scandiano**
(9 squadre iscritte - 2ª classif. San Martino)
- 2005-2006 Birillo Scandiano**
(8 squadre iscritte - 2ª classif. San Martino)
- 2006 - 2007 Anspi Bibbiano**
(7 squadre iscritte - 2ª classif. Cast. Monti)
- 2007 - 2008 Central Perk Scandiano**
(7 squadre iscritte - 2ª classif. Poker Club Cavriago)
- 2008 - 2009 Bar Garibaldi Cavriago**
(8 squadre iscritte - 2ª classif. Bar Centro Roteglia)
- 2009 - 2010 Croce Rossa Canossa**
(8 squadre iscritte - 2ª classif. Central Perk Scandiano)

TEMPO LIBERO ARCI-UISP

Proprietario:
Silvana Cavalchi
Direttore Responsabile:
Armando Coconcelli

Autorizzazione del Tribunale
di RE N. 575 del 11/06/84

Indirizzo:

UISP Via Tamburini, 5 RE

Tel. 0522 - 267211

Fax 0522 332782

E-Mail: info@uispre.it

www.uispre.it

STAMPATO IN PROPRIO

N. 28 del 3 novembre 2010

Regolamento Tecnico 2010-2011

Art. 1 - BILIARDINO

Ogni squadra dovrà avere un biliardino per poter giocare le partite casalinghe. Spetta alla squadra di casa l'eventuale spesa dei gettoni per avere le palle per giocare gli incontri.

Art. 2 - MODALITA' DI ISCRIZIONE

Le iscrizioni verranno accolte mediante la consegna dell'apposito modulo, accompagnato dal versamento della quota di iscrizione di € 60,00. In ogni caso si dovrà versare in aggiunta una cauzione di € 25,00. Le iscrizioni si chiuderanno **sabato 20 novembre 2010**.

Prima di iniziare il campionato, ogni squadra dovrà presentare l'elenco giocatori, costituito da un minimo di sei persone e senza limite massimo con relativa data di nascita e numero di tessera UISP; termine ultimo per il tesseramento e la consegna dell'elenco: **sabato 20 novembre 2010**. La squadra avversaria ha il diritto di chiedere l'esibizione della tessera o cartellino UISP accompagnato da un valido documento d'identità. Il giocatore che non li esibisca non può partecipare all'incontro.

Ogni squadra dovrà regolarizzare la propria posizione finanziaria entro **sabato 20 novembre 2010**, pena l'esclusione dal campionato.

Il campionato inizierà indicativamente **lunedì 22 novembre 2010** e terminerà al massimo entro la prima settimana di maggio 2006; si articolerà con formula all'italiana con partite di andata e ritorno e play-off finali, ma verrà definita con precisione in base al numero di squadre iscritte. Per ogni girone non si supererà comunque il numero di 10 squadre.

La riunione dei responsabili delle squadre iscritte si terrà presso la sede UISP in **via Tamburini 5** a Reggio Emilia, in data **lunedì 15 novembre 2010** alle ore 21.

Art. 3 - REGOLE DI GIOCO / "Gancio, frullo, schiacciata ecc..."

Il gioco viene effettuato "veloce, senza frullo", cioè la pallina non deve fermarsi mai. Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal. Per iniziare la partita, la pallina verrà giocata dal portiere della squadra ospitante; nella seconda partita dal portiere della squadra ospitata e così via in modo alternato.

Il portiere rimette in gioco la pallina dalla propria porta, facendola passare dietro l'asta del portiere, indifferentemente da un angolo o dall'altro; la pallina è in gioco quando viene lasciata cadere volontariamente dal portiere e non può essere colpita al volo. Qualora il portiere non colpisca la pallina e questa finisca all'attaccante, la pallina viene rimessa in gioco dal portiere nuovamente. Il portiere, per svolgere il gioco veloce e senza dare alla gara un senso di monotonia, dovrà toccare la palla all'indietro nella propria sponda o tra i propri ometti non più di una volta per un totale di tre tocchi altrimenti verrà giocata dal portiere avversario. La parata o rimpallo non fa tocco. La pallina, che durante l'azione, dovesse essere schiacciata è da ritenersi valida solo se schizza via con il movimento di asta che l'ha schiacciata; un eventuale secondo colpo della pallina è da considerarsi un'infrazione. E' possibile effettuare il gancio solo ed esclusivamente con la sponda; è da considerarsi gancio ogni forma di passaggio tra due ometti della stessa fila senza che vi sia stato il tocco di un avversario o di un proprio ometto di un'altra fila, eccezione fatta per il tiro in porta che ribattuto dalla sponda di fondo campo arriva nuovamente ad un attaccante. E' da considerarsi "sponda" il tocco della pallina su una parete verticale del biliardino.

In caso di infrazione la rimessa sarà assegnata al portiere della squadra avversaria.

Art. 4 - REGOLE DI GIOCO / "Pallina"

Qualora la palla si fermi in una delle due metà campo verrà rimessa in gioco dal portiere di quella metà campo.

Qualora la palla fuoriesca dal recinto di gioco dalla parte di fondo campo, verrà rimessa dal portiere situato dalla parte in cui è uscita la palla. Qualora esca in corrispondenza di una linea laterale, verrà rimessa in gioco dal portiere della squadra che gioca dal lato in cui è uscita la palla.

Art. 5 - REGOLE DI GIOCO / "Arbitro"

Per ogni gara, prima dell'inizio della stessa, entrambe le squadre dovranno designare un arbitro di parte, i quali si alterneranno per controllare il regolare svolgimento delle gare. Il loro giudizio sarà definitivo per il regolare svolgimento della gara.

Dalle semifinali le partite potranno essere arbitrate da un arbitro ufficiale designato dalla lega: in tal caso il giudizio dell'arbitro è insindacabile. L'arbitro ha la facoltà di decidere su qualsiasi azione che avviene durante l'incontro, prendendo i seguenti provvedimenti disciplinari (intesi come sanzioni di coppia e non individuali):

Invettiva nei confronti del compagno di coppia : Ammonizione

Reiterazione: Espulsione con partita persa 7-0/7-0/7-0

Invettiva nei confronti di un avversario :Ammonizione e una rete aggiudicata agli avversari.

Reiterazione Espulsione con partita persa 7-0/7-0/7-0

Palese perdita di tempo: Ammonizione

Reiterazione: rete aggiudicata agli avversari

Nuova reiterazione: Espulsione con partita persa 7-0/7-0/7-0

E' obbligatorio da parte di ogni società presentare un nominativo di una persona disponibile ad arbitrare. Alle squadre che disputeranno gli incontri con arbitro ufficiale sarà trattenuta l'intera cauzione. All'arbitro designato saranno riconosciuti 23 euro come rimborso spese.

Le società potranno fare reclamo con le modalità esposte all'art. 10.

Art. 6 - REGOLE DI GIOCO / "La partita"

La squadra di casa deve fornire il referto di gara.

Il match tra due squadre verrà suddiviso in due parti: il primo ed il secondo tempo. Ciascuno di questi tempi sarà costituito da tre incontri ciascuno tra altrettante coppie per squadra.

Ognuno di questi incontri sarà a sua volta costituito da tre partite.

Il campo viene invertito al termine di ogni singola partita.

La partita termina ai 7 gol con due gol di vantaggio (es. sul 6 a 6 si va agli 8) o ai 10 gol comunque (es. sul 9 a 9 c'è il golden gol e si finisce 10 a 9 per qualcuno). Chi vince una partita fa attribuire un punto alla propria squadra.

Un incontro tra due coppie prevede tre partite e quindi 3 punti.

Tra primo e secondo tempo si incontrano 6 coppie per squadra per un totale di 18 punti.

La classifica verrà ottenuta andando a sommare tutti i punti ottenuti.

Prima dell'inizio del match le squadre (prima la squadra ospitata, poi quella in casa) dovranno presentare nell'ordine le tre coppie che disputeranno la prima parte dell'incontro. Con lo stesso metodo verranno presentate le coppie per il secondo tempo. Un atleta potrà disputare al massimo due incontri del medesimo match....

Art. 7 - REGOLE DI GIOCO / "N° di giocatori"

Le squadre, per disputare un match contro un'altra squadra, devono essere composte da almeno 6 atleti fino ad un massimo di 12.

Segue a pag. 3...

...Segue da pag. 2

Nel caso una squadra si presenti con un numero di atleti pari a 5, verranno assegnati subito tre punti alla squadra avversaria e si procederà ugualmente alla disputa del match andando a giocare i 5 incontri rimanenti, verrà inoltre inflitto un punto di penalizzazione in classifica alla squadra colpevole.

Nel caso una squadra si presenti con un numero di atleti pari a 4, verranno assegnati subito sei punti alla squadra avversaria e si procederà ugualmente alla disputa del match andando a giocare i 4 incontri rimanenti, verrà inoltre inflitto un punto di penalizzazione in classifica ed una ammenda di euro 10,00 alla squadra colpevole.

Nel caso una squadra si presenti con un numero di atleti inferiore a 4, verrà assegnata la vittoria a tavolino per 18 - 0 alla squadra avversaria, verrà inoltre inflitto un punto di penalizzazione in classifica ed una ammenda di euro 20,00 alla squadra colpevole.

La partita può avere ugualmente inizio non appena siano presenti almeno 3 persone di ogni squadra, che dovranno compilare il referto indicando nell'ordine le tre coppie che disputeranno il primo tempo, in tal modo si consentirà agli eventuali compagni ritardatari di arrivare in tempo per il loro turno.

Nel caso vi siano due biliardini disponibili, è possibile procedere parallelamente su entrambi solo ed esclusivamente su completo accordo tra entrambe le squadre presenti.

Non è possibile in alcun modo effettuare delle sostituzioni di giocatori già scritti sul referto di gioco. Qualora si verificasse l'impossibilità di qualcuno di terminare l'incontro (infortunio, abbandono per cause di forza maggiore o per qualsiasi altro motivo), tutte le partite non completate di quell'incontro tra coppie verranno vinte per 7 a 0 dalla squadra avversaria.

Art. 8 – REGOLE DI GIOCO / "Play-off"

La classifica per la determinazione delle squadre qualificate ai play-off, terrà conto dei seguenti criteri nell'ordine: 1° Somma dei punti; 2° Somma punti nello scontro diretto o nella classifica avulsa con 3 o più squadre a pari merito; 3° Differenza gol negli scontri diretti (se manca il referto sarà penalizzata la squadra che non ha spedito il referto); 4° Sorteggio. La formula dei play-off verrà decisa in base al numero di squadre iscritte. Qualora si disputeranno in gara secca, sarà in casa della squadra meglio classificata nella regular season. Nel caso si incontrino due squadre piazzatesi al medesimo posto di due gironi differenti si procederà al sorteggio della sede di gara.

Qualora si disputi andata e ritorno, l'andata sarà in casa della squadra peggio piazzata durante la regular season.



CROCE ROSSA CANOSSA

Nelle fasi finali ad eliminazione diretta, in caso di parità al termine degli incontri previsti, si disputerà un altro incontro di tre partite ai 7 tra due coppie.

Nelle fasi finali ad eliminazione diretta, le squadre si alterneranno a presentare le tre coppie che disputeranno la prima e la seconda fase dell'incontro. La squadra di casa deciderà se presentare per prima le tre coppie nel primo o nel secondo tempo. Qualora si debba ricorrere all'incontro supplementare, sarà la squadra in trasferta a presentare per prima la coppia che giocherà gli incontri supplementari.

Art. 9 – FAIR PLAY

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. I comportamenti scorretti ed irrispettosi verranno presi in esame dal comitato territoriale UISP di Reggio Emilia.

Art. 10 – RECLAMI

Eventuali infrazioni al presente regolamento saranno giudicate dalla Commissione Disciplinare Biliardino UISP. Gli eventuali ricorsi andranno inoltrati alla Commissione Disciplinare Biliardino UISP entro il lunedì successivo alla gara, accompagnati dalla tassa reclamo di euro 20,00 e dalla copia della ricevuta della raccomandata inviata alla squadra avversaria per conoscenza.

Art. 11 – GIORNI, ORARI E VARIAZIONI

Ogni squadra sceglierà il giorno in cui disputare le gare interne tra i giorni di lunedì, martedì e mercoledì (si valuteranno eventuali richieste di disputare le gare casalinghe al giovedì), con inizio alle ore 21.00. Il tempo di attesa massimo è di 15 minuti nell'arco di tutta la serata.

Eventuali comunicazioni di spostamento gara dovranno pervenire per ISCRITTO almeno una settimana prima, previo accordo tra le società. In mancanza di quanto sopra riportato, la gara sarà data persa alla società inadempiente con il risultato di 0 - 18. Eventuali partite previste dal calendario ufficiale che vengano rinviate, dovranno essere recuperate entro 15 giorni dalla data prevista inizialmente. Eccezion fatta per le ultime tre giornate della regular season che possono essere recuperate entro la settimana stessa.

Art. 12 - REFERTO

La squadra che gioca in casa ha il compito di compilare il referto in ogni sua parte e recapitarlo alla sede UISP di Reggio Emilia in Via Tamburini 5, 42100 Reggio Emilia.

Art. 13 – COMUNICAZIONE RISULTATI

La squadra che gioca in casa, dovrà far pervenire telefonicamente, tramite fax o e-mail, il risultato entro e non oltre le ore 18.30 del giovedì successivo alla gara. La mancanza di comunicazione del risultato comporterà un punto di penalizzazione in classifica.

Art. 14 - ASSENTEISMO

La squadra che disputerà meno di tre quarti degli incontri previsti, verrà eliminata dal torneo con il ritiro della cauzione.

Art. 15 – BOLLETTINO UFFICIALE

I risultati, le classifiche, le sanzioni disciplinari e quant'altro concernente il campionato verranno comunicati tramite il bollettino ufficiale e/o tramite comunicato stampa su un quotidiano locale, nonché tramite e-mail.

Art. 16 - PREMIAZIONI

Le società che non parteciperanno alla serata delle premiazioni, non avranno diritto di ritirare i premi in altra data.