



## REGOLAMENTO NAZIONALE BILIARDINO UISP

### **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 19 novembre 2011.

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 19 novembre 2011. 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 19 novembre 2011, pena l'esclusione dal campionato.

Il campionato inizierà lunedì 28 novembre 2011 e terminerà al massimo entro la prima settimana di maggio 2012; 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 21 novembre 2011 alle ore 21.

### **Art. 3 – REGOLE DI GIOCO / “Inizio partita”**

La partita inizia con la rimessa in gioco del proprio difensore, appoggiando la pallina sul vetro nella parte destra o sinistra del campo. La pallina non può essere colpita al volo, e deve essere messa in movimento con un primo tocco, TOCCO DI MESSA IN MOTO.

Dopo questo tocco, si avranno a disposizione al massimo 3 TOCCHI per effettuare il tiro dalla difesa (sia stecca da 1 omino, sia stecca da 2 omini). Dopo il tocco di messa in moto, prima di tirare, andrà comunque fatto un tocco, o con il passaggio al portiere, oppure con una sponda: se dopo il tocco di messa in moto il difensore non colpisce la pallina, questa gli va restituita, e l'eventuale goal va annullato.

IL DIFENSORE CHE METTE IN GIOCO LA PALLINA E' OBBLIGATO A DIRE “VAI”, poi segue esattamente la procedura appena indicata.

### **Art. 4 – REGOLE DI GIOCO / “Gancio, frullo, schiacciata etc.”**

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.

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. Non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso ometto o con ometti della stessa stecca, NEMMENO IN CASO DI TOCCHI INVOLONTARI, a meno che la pallina non tocchi la sponda tra un tocco ed un altro, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli ometti. Anche nel caso in cui la stecca è tenuta solo in opposizione al tiro avversario e la pallina colpisce due omini della stessa stecca la situazione sarà considerata FALLO.

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, eccezion fatta per il tiro in porta che ribattuto dalla sponda di fondo campo arriva nuovamente ad un attaccante. E' bene ricordare che sono sponde TUTTE le spondine che circondano il campo di gara ai suoi 4 lati ( sia le spondine verticali, sia quelle inclinate ).

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

Con il gioco in movimento, nei 3 tocchi non va conteggiata la PARATA di qualsiasi stecca, sia del difensore che dell'attaccante : dopo questo tocco di parata, detto TOCCO ZERO, NON SI POTRA' TIRARE SUBITO ma si dovrà battere sponda, considerando che sarà possibile fare soltanto 3 tocchi incluso il tiro. La sponda andrà effettuata con LO STESSO OMINO CHE HA EFFETTUATO LA PARATA , altrimenti sarà FALLO e la palla andrà consegnata alla squadra avversaria.

#### **GIOcate NON VALIDE :**

- Non sono consentiti i ganci, anche se involontari, cioè passaggi tra ometti della stessa stecca o trascinamenti della pallina con un ometto.
- Non è consentito far girare la stecca per più di 360 gradi ( rullata ). Lasciare la stecca non è fallo, importante è che la stecca non superi il giro completo.
- Il goal è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, tocca persone o cose ed entra in porta; se la pallina batte sul lato curvo dell'interno campo è da ritenersi buona.
- Non è consentito fermare la pallina volontariamente, ad eccezione della parata fatta con il gioco in movimento.
- Non è consentito tirare in porta a palla ferma.

#### **Art. 5 – 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, verrà rimessa in gioco dal portiere che ha subito l'ultimo goal.**

#### **Art. 6 – 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. 7 – 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. 8 – 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.

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.

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 inflitta 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 inflitta 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. 9 – 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.

Nelle fasi finali ad eliminazione diretta con andata e ritorno, in caso di parità al termine degli incontri previsti, passerà la squadra miglior classificata alla fine della regular season.

Nella finale, 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 la partita termini in parità ( 9 a 9 ) , si dovrà ricorrere all'incontro supplementare.

Esso, sarà costituito da un incontro di 3 partite ai 7 tra due coppie. Sarà la squadra in trasferta a presentare per prima la coppia che giocherà gli incontri supplementari.

### **Art. 10 – REGOLE DI GIOCO / “Presenze”**

Qualora una squadra, durante una partita della regular season, si fosse presentata in numero inferiore a 6 giocatori, oltre alla perdita di punti come art. 8 , nella fase finale se dovesse incontrare la medesima squadra, partirà con un handicap di 2 punti per ogni giocatore mancante.

### **ESEMPIO**

( Regular Season Squadra A – Squadra B )

Squadra A si presenta con 6 giocatori - Squadra B si presenta con 5 giocatori

Nella suddetta giornata, alla squadra A verranno subito accreditati 3 punti, in più , se le due squadre nei play-off si dovessero incontrare, la Squadra B partirebbe da -2 nel conteggio finale di andata e ritorno.

Per poter disputare le fasi finali, ogni giocatore deve aver disputato almeno 1/3 delle partite della regular season (4 incontri). Qualora dopo una partita della fase a gironi non venisse consegnato alla Uisp il referto, le presenze del suddetto incontro non verranno conteggiate ai fini del raggiungimento della presenza minima.

### **Art. 11 – 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. 12 – 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. 13 – 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 7 giorni dalla data prevista inizialmente.** Eccezion fatta per le ultime tre giornate della regular season che devono essere recuperate entro la settimana stessa.

#### **Art. 14 - 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, 42122 Reggio Emilia.

NEL REFERTO OGNI GIOCATORE DEVE ESSERE OBBLIGATORIAMENTE SCRITTO IN STAMPATELLO ,COMPENSIVO DI NOME E COGNOME.

#### **Art. 15 – 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. 16 - ASSENTEISMO**

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

#### **Art. 17 – 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. 18 - PREMIAZIONI**

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