REGOLAMENTO NAZIONALE BILIARDINO UISP

RECEPITO INTEGRALMENTE PER IL 15° CAMPIONATO REGIONALE TOSCANO 2012 – 2013

1) Ogni inizio partita sarà preceduto dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo : la coppia che sceglie il campo 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 ad 1 omino sia stecca a due 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. E' bene ricordare che sono sponde TUTTE le spondine che circondano il campo di gara ai suoi quattro lati (sia le spondine verticali sia quelle inclinate).
IL DIFENSORE CHE METTE IN GIOCO LA PALLINA NON E' OBBLIGATO A DIRE "VAI" , basta che segua esattamente la procedura appena indicata. Nella partita successiva le coppie invertiranno il campo (e la rimessa in gioco conseguente) mentre nell'eventuale bella si sorteggerà il campo (e relativa rimessa in gioco) e, con partite a 6, si cambierà il campo quando la somma delle reti avrà raggiunto tale valore.

2) Con il gioco in movimento, nei 3 tocchi non va conteggiata la PARATA di qualsiasi stecca, sia del difensore che dell'attaccante, sia con la parte anteriore dell'omino sia con la parte posteriore dell'omino : 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 qualsiasi omino della stecca che ha effettuato la parata , o con omini di altre stecche : se para il portiere gli sarà concesso, anziché spondare, di passare la palla alla stecca a due omini ma poi la palla andrà obbligatoriamente spondata.

3) CAMPIONATO REGIONALE TOSCANO. Sono gare a squadre con sei incontri di doppio al meglio delle due partite su tre a 6 con i vantaggi. Chi vince entrambe le partite fa 3 punti, chi ne vince due e ne perde una farà 2 punti (ed 1 punto andrà alla coppia perdente). Nei Play Off , ove sia necessario decretare una squadra vincente, in caso di parità 9 – 9 si disputerà un incontro supplementare al meglio delle 2 partite su 3 nel quale i capitani potranno schierare i loro giocatori migliori. Alternativamente, ad ogni incontro, prima dal capitano della squadra ospite e poi dal capitano della squadra di casa andranno indicati i nominativi delle coppie schierate ; nel secondo incontro si invertirà l'ordine , e così via . Normalmente, a meno di richieste esplicite, non vi saranno arbitri e potranno parlare soltanto i giocatori ed i due capitani, i soli ad aver voce in capitolo ed eventualmente a chiamare i falli. In caso di disaccordo si procederà alla "mezza palla". In caso di contestazioni o reclami, il capitano dovrà comunque terminare la gara e poi scrivere sul referto in triplice copia il proprio reclamo e solo successivamente firmarlo; la firma chiude il referto che poi sarà inviato alla UISP e che in copia resterà ad entrambe le squadre. L'organo giudicante finale sarà comunque quello della Lega Nazionale UISP cui la UISP Toscana si rivolgerà in caso di decisioni inappellabili. La "mezza" palla in caso di goal contestato alla squadra A vuol dire che alla pallina successiva se segna A potrà aggiungersi quel punto, se segna B nessun punto sarà assegnato.
Ci saranno poi nel referto due gare di singolo a tocchi liberi, ancora a 6 con i vantaggi e che porteranno un punto ciascuna in caso di vittoria : questi punti non conteranno per il campionato a squadre :sarà facoltativo infatti partecipare al singolo e per le squadre partecipanti ci sarà una classifica finale a parte ed una finale con premiazione nel corso della nostra festa di fine anno sportivo. Ciascun atleta potrà disputare solo due dei sei incontri di doppio mentre non ci sono vincoli per disputare i singoli.

4) Chi rimette la prima pallina e, successivamente, chi subisce il goal, rimetterà in gioco la pallina come da art. 1

5) 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. Nel caso di autorete con pallina che sbatte su due giocatori della stessa stecca avversaria il goal sarò ritenuto valido.

6) Nel caso in cui la pallina non sia raggiungibile da nessun giocatore, sarà rimessa in gioco dal difensore più vicino alla pallina (" palla contesa, palla alla difesa ").

7) La palla che entra in porta e ne esce fortuitamente è goal.

8) Se la pallina salta fuori dal piano di gioco viene rimessa in gioco dal difensore che ha subito l'ultimo goal.

9) BLOCCO : per blocco si intende solo ed esclusivamente quando la pallina colpita resta schiacciata tra il vetro e gli ometti. Se la pallina poi continua a muoversi ed arriva all'avversario è da ritenersi buona. Se il blocco avviene in seguito ad una parata, allora questo blocco è una PARATA e si agisce come per le parate ; se invece il blocco avviene in seguito ad un tiro si tratta di FALLO.

10) 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. A questo proposito, ad esempio, è FALLO passare la pallina da una stecca all'altro fermandola, questo gioco può essere fatto soltanto al volo.
- Non è consentito tirare in porta a palla ferma.
- Non è consentito spostare deliberatamente il biliardino traendone un vantaggio a scapito dell'avversario.

NORME VALIDE PER IL CAMPIONATO REGIONALE TOSCANO UISP 2012 / 2013

a) Un giocatore, indipendentemente da quale squadra lo tesseri, sarà vincolato per tutta la stagione sportiva a quella squadra con la quale avrà disputato la sua prima gara effettiva

b) Per quest'anno sportivo il tesseramento resta libero sia per la serie A sia per la serie B però per partecipare alle fasi finali di entrambe le categorie si dovranno aver disputato le seguenti partite "effettive" nella fase regolare , 3 per la serie B e 4 per la serie A , nella fattispecie :

SERIE A : **I TESSERAMENTI SARANNO SEMPRE APERTI PERO' NESSUN GIOCATORE POTRA' GIOCARE NELLA FASE REGOLARE SE TESSERATO DOPO LA QUART'ULTIMA GIORNATA IN QUANTO NON GLI SAREBBE MATEMATICAMENTE POSSIBILE DISPUTARE LE QUATTRO GARE MINIME MA POTREBBE COMUNQUE CONDIZIONARE LA CLASSIFICA FINALE.**

SERIE B : **I TESSERAMENTI SARANNO SEMPRE APERTI PERO' NESSUN GIOCATORE POTRA' GIOCARE NELLA FASE REGOLARE SE TESSERATO DOPO LA TERZ'ULTIMA GIORNATA IN QUANTO NON GLI SAREBBE MATEMATICAMENTE POSSIBILE DISPUTARE LE TRE GARE MINIME. MA POTREBBE COMUNQUE CONDIZIONARE LA CLASSIFICA FINALE.**

NORMATIVA SU RITARDI E RINVI :

ART, 1001 RITARDI

a) ritardo da 0 a 30 minuti - nessuna sanzione
b) ritardo da 31 a 60 minuti - la squadra ritardataria sarà tenuta a fornire per prima i nominativi dei giocatori schierati in tutti i sette incontri e perderà un incontro a tavolino 0 – 3.
c) ritardo da 61 a 90 minuti - la squadra ritardataria sarà tenuta a fornire per prima i nominativi dei giocatori schierati in tutti i sette incontri e partirà con uno 0 – 6, pari a due incontri di doppio che si riterranno persi a tavolino senza che nessun nome appaia nelle caselle apposite.
d) ritardo oltre i 91 minuti – gara persa a tavolino 20 – 0 e penalizzazione di 10 punti in classifica qualora non si sia preannunciato il mancato arrivo.

<u>PRECISAZIONE</u> : IL RITARDO DI UNA SQUADRA DEVE ESSERE COMUNQUE PREANNUNCIATO ALL'ALTRA SQUADRA, PER CUI FERMI RESTANDO I COMMI a), b), c), d) SI DELIBERA CHE COMUNQUE DOPO 60 MINUTI SENZA AVERE NOTIZIE LA SQUADRA CHE ATTENDE POSSA ANDARE VIA ED AVERE DIRITTO COMUNQUE AL 20-0 A TAVOLINO

ART. 1002 Due "20-0" a tavolino dovuti al comportamento negligente di cui all'ART. 1001 comma d) comporterà l'esclusione della squadra e l'azzeramento di tutti i risultati ottenuti fino a quel momento dalla stessa squadra

ART. 1003 RINVIO GARE

Essendo ammessa la partecipazione anche di soli due atleti (per bene che vada in quel caso la gara sarà persa 12 – 6) si invitano le società ad evitare i rinvii delle gare. Ciascuna squadra ha comunque il bonus per un rinvio e per le volte successive andrà versata sul campo la tassa di rinvio gara di euro 100. In tutti i casi, comunque, il rinvio andrà chiesto almeno con un giorno di anticipo con comunicazione sia alla squadra avversaria sia al sottoscritto. Resta ferma la possibilità, in via amichevole, di concordare spostamenti ma sempre al'interno della stessa settimana ed avvisando il sottoscritto (come eccezione è ammesso tale tipo di rinvio se la gara sarà recuperata dopo non oltre sei giorni).

Lega Regionale UISP Toscana
Il responsabile del Biliardino
Alfredo Bismuto