

GIOCAE NON VALIDE E ALTRE REGOLE

Tutti i documenti riguardanti il campionato li trovate sul sito web della Uisp di Forlì- Cesena. Biliardino

www.uisp.it/forlicesena/biliardino

- 1 Non e' ammesso sbattere e/o spostare il calcino violentemente e/o ripetutamente mentre ci si appresta ad effettuare il tiro/tocco
- 2 Non e' ammesso sbattere ripetutamente la stecca mentre l'avversario si appresta ad effettuare il tiro/tocco
- 3 Quando non si ha la palla non si puo' sbattere la stecca a meno che non sia per intercettare l'eventuale tiro/tocco dell'avversario e comunque il biliardino non si deve alzare o spostare
- 4 Non e' consentito effettuare TRASCINAMENTI o ACCOMPAGNAMENTI **prolungati** per controllare la pallina con lo stesso omino o omini della stessa stecca. **Mentre è consentito il tocco direzionale in parata.**
- 5 Il gioco e' nullo quando la pallina colpisce le persone o cose non inerenti il perimetro di gioco
- 6 Nell'azione di gioco non e' consentito fermare la pallina**
- 7 Se la pallina si ferma tra perfettamente le due mediane(linea di metà campo) il gioco riprenderà dal portiere che ha subito l'ultimo gol o aveva il diritto di partire altrimenti e' campo.
- 8 Non e' mai consentito tirare a pallina ferma (fallo)
- 9 Non e' consentito disturbare l'avversario mentre si prepara ad effettuare il tiro/tocco
- 10 Non e' consentito sbattere le stecche contro la sponda per "richiamare"la pallina quando la stessa e' in movimento ma non e' raggiungibile da nessun ometto

11 Non e' consentito spostare o alzare il biliardino durante l'azione di gioco

12 Non e' consentito lasciare la mano dalla stecca prima di effettuare il tiro mentre se si perde la presa dopo il tiro la giocata e' valida a meno che la stecca non faccia un frullo (360°) in questo caso e' fallo

13 In partenza di gioco da una delle due difese il perimetrale non fa sponda e' obbligatorio colpire due sponde alte o una sponda alta e il portiere prima di effettuare il tiro/tocco

14 In rimessa in gioco da una delle due difese dopo avere toccato le due sponde con due tocchi o una sponda e il portiere sempre con due tocchi (il portiere fa sponda non puo' tirare in questo caso e' fallo se chiamato dal avversario) la palla e' in gioco e sono valide tutte la giocate consentite dal regolamento

15 Non e' valido il passaggio ad un altro ometto della stessa stecca con il tocco laterale del ometto.(GANCIO)

16 Non e' valido il pallonetto a meno che non sia la conseguenza della parata

17 La sponda di fondo campo (quella dei due portieri) azzerà i tocchi, quando si attacca pero' se l' 'avversario non tocca la palla si potra' giocare solo al volo mentre se ritorna alla propria difesa la si potra' o giocare al volo oppure parare (tocco zero) in questo caso bisognera' mandarla a sponda e giocarla o al portiere che potra' giocarla ma non tirare, sempre nel limite dei 3 tocchi.

18 Se uno frulla la stecca e' fallo anche a palla lontana .

19 I giocatori tesserati delle squadre in gioco al di fuori del rettangolo di gioco non posso intervenire sulle discussioni di gioco a meno che non siano i giocatori stessi a richiederlo.

20 La giocata tiro/tiro con lo stesso ometto e' valida.

21 Il fallo di gioco va chiamato subito entro la fine della azione stessa.

22 Il fallo di gioco su goal va chiamato entro l'inizio della ripresa del gioco , se invece vi e' disconcordanza si procederà con la mezza palla

23 I giocatori in campo non possono parlare durante lo svolgimento del gioco in tale caso la squadra avversaria potrà chiamare fallo , ma lo potranno fare a gioco fermo. (A meno che le squadre non si mettano d'accordo prima del inizio della gara)

24 Se la palla passa da sopra la stecca del portiere e la sponda di fondo campo e' sempre fallo. (anche se si impenna da sotto la sponda e va in su tra la stecca del portiere)