

29° CAMPIONATO INTERPROVINCIALE

DI BILIARDINO UISP

REGOLAMENTO TECNICO 2021/22

(Il presente regolamento dovrà essere esposto in tutte le sedi di gioco)

Art. 1

Ogni squadra dovrà avere a disposizione almeno un biliardino per poter giocare le partite casalinghe.

Art. 2

Prima di iniziare il campionato, ogni squadra dovrà presentare alla UISP l'elenco dei giocatori, costituito da un minimo di sei (6) persone, senza limite massimo.

Termine ultimo per presentare l'elenco giocatori: 30 Novembre 2021

Termine ultimo per il pagamento delle quote di iscrizione: 22 Novembre 2021. Dopodiché dal 01 gennaio 2022 le squadre che non avranno provveduto a tesserare i propri giocatori avranno partita persa a tavolino 18 a 0.

I giocatori senza aver compilato il modulo d'iscrizione e consegnato in sede UISP non potranno giocare le partite.

Si potranno tesserare ulteriori giocatori entro e non oltre la fine del girone di andata.

Dopo tale data potranno essere tesserati nuovi giocatori che non sono tesserati in nessun'altra squadra in modo da garantire la fine del campionato alla squadra stessa, ma non potranno partecipare ad eventuali play-off o play-out.

Potranno partecipare al campionato solo gli atleti inseriti nell'elenco, che a richiesta, dovranno esibire la tessera UISP. Se sprovvista di foto dovranno esibire un documento valido. Potranno partecipare alla fase finale (play - off / play - out), tutti i giocatori delle squadre ammesse che abbiano giocato almeno cinque degli incontri previsti durante tutto il campionato, pena l'esclusione.

Un giocatore che decide di cambiare squadra non potrà giocare due partite della stessa giornata con squadre differenti.

Dietro motivata richiesta e con parere favorevole della UISP, un giocatore potrà cambiare squadra e/o categoria entro la fine del girone di andata*. Il giocatore dovrà inviare obbligatoriamente comunicazione scritta alla UISP via @ o via fax motivando la sua decisione, mentre la nuova squadra di appartenenza dovrà inviare alla UISP l'elenco aggiornato dei suoi giocatori.

* Se dopo la fine del girone di andata, ad una squadra gli vengono meno alcuni giocatori e di conseguenza non è in grado di continuare il campionato, potrà tesserare in deroga altri NUOVI giocatori a patto che:

- NON siano provenienti da altre squadre partecipanti al campionato
- NON abbiano giocato alcuna partita nel campionato in corso.
- NON potranno partecipare ad eventuali play-off o play-out

Art. 3

Oltre ai propri tesserati, ogni squadra potrà avere a disposizione max due giocatori tesserati in altre squadre purché di categoria diversa e limitatamente alle seguenti condizioni:

- un giocatore non può giocare in tutte tre le categorie.
- un giocatore tesserato in serie " C " può giocare anche in serie " B " ma non in serie " A "
- un giocatore tesserato in serie " B " può giocare anche in serie " A " ma non in serie " C "
- un giocatore tesserato in serie " A " non può giocare in serie " B " e nemmeno in serie " C "

In pratica è ammessa solamente la "salita" e non la "discesa".

Questi due giocatori, i cosiddetti "Stranieri", dovranno essere sempre gli stessi. *Uno dei due al termine del campionato potrà scegliere in quale categoria disputare eventuali PLAY-OFF e PLAY-OUT.

Art. 4

Il gioco viene effettuato "veloce".

Per iniziare la prima partita, la pallina verrà giocata dal portiere della squadra di casa; nella seconda partita dal portiere della squadra ospitata; nella terza partita tramite sorteggio o "contrasto".

Si cambia campo alla somma dei sei goals ed eventuali multipli solamente nella terza partita.

Il portiere ogni qualvolta dovrà rimettere in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare:

- appoggiandola sulla plastica dell'asta del portiere stesso:

in questo caso dopo averla lasciata cadere sul piano di gioco dovrà mandarla ad una qualsiasi sponda verticale o perimetrale toccandola, oppure al proprio portiere, prima di poter effettuare il tiro (max 3 tocchi con gli omini in totale tra difesa e portiere, il portiere non può tirare al volo, deve obbligatoriamente fare da sponda).

- appoggiandola al piano di vetro:

in questo caso da palla ferma dovrà mettere in movimento la pallina fino a toccare una qualsiasi sponda verticale o perimetrale, dopodiché avrà a disposizione max 3 tocchi con gli omini (in totale tra difesa e portiere) e dovrà obbligatoriamente toccare una qualsiasi sponda verticale o perimetrale o il proprio portiere prima di poter effettuare il tiro.

- il portiere dovrà chiamare la propria partenza, ma dovrà aspettare l'ok dell'avversario prima di iniziare il gioco

Art. 5

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

Art. 6

- Qualora la prima pallina di ogni incontro fuoriesca dal campo di gioco verrà rimessa dal portiere che ha iniziato il gioco.
- Qualora la pallina si fermi in una delle due metà campo verrà rimessa in gioco dal portiere che è più vicino alla palla; in caso in cui la pallina si

fermi esattamente sulla linea di metà campo, si ripartirà dal portiere che ha subito l'ultimo goal, o che ha il diritto alla partenza.

- Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco verrà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal.
- Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.
- Qualora la pallina colpisca qualsiasi cosa facente parte del biliardino stesso, compresa entro il perimetro interno del rettangolo del biliardino, segnapunti escluso e ritorna in campo, il gioco è da ritenersi valido.

Art. 7

Per ogni gara, a richiesta, potranno essere designati due arbitri, uno per la squadra ospitante e uno per quella ospitata che si alterneranno per controllare il regolare svolgimento delle gare. Il loro giudizio sarà definitivo per il regolare svolgimento della gara. La società potrà fare reclamo alla commissione rispettando le norme e le modalità dei ricorsi.

Art. 8

Il sospetto fallo su goal potrà essere chiamato solamente ed esclusivamente dall'avversario entro e non oltre prima dell'inizio del gioco da chi ha subito goal, in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.

Mentre il fallo di gioco su azione potrà essere chiamato solamente ed esclusivamente dall'avversario entro il termine dell'azione stessa.

In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta " ½ pallina " nel seguente modo:

- rimette sempre 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. 9

Prima dell'inizio della gara le squadre dovranno presentare in ordine da uno a tre le coppie che disputeranno la prima parte della gara; con lo stesso metodo verranno presentate le tre coppie per la seconda parte:

- si effettueranno 6 incontri a COPPIE
- per ogni incontro si disputeranno 3 partite ai sette goals
- in caso di parità a risultato di 6 goals si procederà fino al doppio vantaggio
- punteggio: 1 punto per ogni partita

ovvero

- 6 incontri a COPPIE: 18 partite ai sette goals (un punto a partita) per un totale di 18 punti

Un giocatore può disputare massimo due incontri a coppie.

Si potrà iscrivere anche una riserva che dovrà essere presente per sostituire un eventuale giocatore messo in elenco e che non è presente; questo dovrà essere fatto prima dell'inizio della gara.

Un giocatore che non può continuare a giocare per un qualsiasi motivo, non potrà essere sostituito.

Una squadra non può presentarsi con meno di due coppie.

Art. 10

Le gare si disputeranno nei giorni di lunedì, martedì, mercoledì, giovedì con inizio alle 21,30.

Il massimo di tempo di attesa è di trenta (30) minuti. Le partite non si rinviando tranne cause di forza maggiore (tipo neve, lutto, bar chiuso o COVID). Eventuali rinvii di gara in comune accordo con l'altra società dovranno pervenire al sig. FABBRI CORRADO (349 7836350) almeno tre giorni prima dell'incontro previsto.

- Il recupero di una gara dovrà essere disputato tassativamente entro la settimana successiva e dovrà essere la squadra che gioca in casa a decidere la serata del recupero
- Nel caso in cui il recupero non venga effettuato nella settimana successiva verranno dati 2 punti di penalizzazione alle squadre inadempienti per ogni settimana di ritardo, salvo motivi da regolamento.

Nel caso di eventuali recuperi nei quali non vi sia l'accordo fra le due squadre, sarà la UISP a decidere serata e sede di gioco.

Mancata presenza di una squadra senza preavviso : 20 punti di penalizzazione alla squadra assente e obbligo di recupero entro la settimana successiva.

Se la stessa squadra non si presenta alla data prestabilita per il recupero, risultando così assente per la seconda volta senza preavviso, verrà esclusa automaticamente dal campionato, mentre il punteggio accumulato precedentemente verrà decurtato dalla classifica.

NON SI POTRANNO EFFETTUARE SPOSTAMENTI DI GARA E RECUPERI NELLE ULTIME 3 GIORNATE DI CAMPIONATO.

Art. 11

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: la SPORTIVITA' innanzitutto.

I comportamenti scorretti verranno presi in esame dal Comitato UISP di Cesena.

Art. 12

I ricorsi vanno inoltrati alla sede UISP di Cesena entro il lunedì successivo alla gara, accompagnati dalla ricevuta della raccomandata fatta al responsabile della squadra avversaria per conoscenza.

La Commissione che prenderà in esame il ricorso sarà composta dal Responsabile del Campionato Uisp di Biliardino e dal Direttore del Comitato Uisp di Forlì Cesena, tale commissione avrà pieni poteri.

Art. 13

La squadra che gioca in casa ha il compito di compilare il referto in ogni sua parte e recapitarlo alla sede UISP di Cesena in via Cavalcavia n.709. (0547630728)

Se non riuscite a recapitare il referto di gara entro e non oltre le ore 18.00 del venerdì successivo alla gara, inviate il referto tramite fax oppure inviate foto del referto tramite Whatsapp sul gruppo "Biliardino UISP", dopodiché i referti non consegnati li dovrete tenere agli atti e consegnarli alla UISP alla prima occasione.

Art. 14

Onde evitare disguidi, tutte due le squadre che giocano dovranno inviare il risultato tramite:

- SMS al sig FABBRI tel. 349 7836350

- WHATSAPP sul gruppo "Biliardino UISP"

entro e non oltre le ore 18.00 del venerdì successivo alla gara.

Per non dimenticarsi di inviare il risultato la cosa più semplice è quella di farlo appena finita la gara !!!

Ricordiamo: la mancanza di comunicazione del risultato comporterà un punto di penalizzazione in classifica alla squadra che gioca in casa.

Art. 15

La squadra che disputerà meno di $\frac{3}{4}$ degli incontri previsti, verrà eliminata dal campionato, ed il relativo punteggio che avrà fatto con altre squadre, verrà depennato.

Art. 16

Se una squadra non si presenta ai play-off / out, non avrà diritto a ritirare qualsiasi premio del campionato.

Art. 17

Nelle fasi finali (Play - off / Play - Out) in caso di parità 9 - 9 vincerà la squadra che si è aggiudicata 4 incontri a coppie (3 - 0 oppure 2 - 1); in caso di ulteriore parità si disputeranno altri 3 incontri a coppie in contemporanea, nei quali un giocatore non ne potrà disputare più di uno. Chi vince due incontri al meglio delle tre partite passa il turno o vince il torneo.

Art. 18

I risultati e le classifiche verranno inviati tutte le settimane tramite e WhatsApp al responsabile di ogni squadra ed a qualsiasi giocatore che ne faccia richiesta.

Art. 19

Responsabile della segreteria UISP del 29° Campionato di biliardino è il sig. FABBRI CORRADO e STRADAROLI STEFANO (347 7646256)

i quali saranno presenti al comitato UISP di Cesena tutti i venerdì dalle ore 17.30 alle ore 19.00 e il sabato mattina dalle 10.00 alle 12.00

Art. 20 chiarimenti e limiti di gioco:

In fase di impostazione di gioco:

- non è consentito toccare la pallina due volte consecutivamente con lo stesso omino

(esclusa la parata su tiro o tocco dell'avversario) a meno che tra un tocco e l'altro la pallina non tocchi una sponda verticale, inclinata, perimetrale o un omino avversario.

- la pallina non può essere toccata più di 3 volte (3 tocchi) dagli omini della stessa stecca, tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche (esclusa la parata su tiro o tocco dell'avversario) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario.

Le sponde non fanno tocco:

- qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali, verticali e/o inclinate 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 o tocco dell'avversario), tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche (esclusa la parata su tiro o tocco dell'avversario).

La parata non fa tocco:

- La parata non fa tocco solamente su tocco o 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 sempre nel numero massimo dei 3 tocchi oltre la parata), sia con la parte posteriore dell'omino (in questo caso per continuare il gioco si dovrà passare la pallina indietro tra i propri omini oppure farla toccare da una qualsiasi sponda verticale, inclinata o perimetrale).

Importante:

- quando la pallina oltrepassa la stecca avversaria, anche senza toccare i relativi omini, i tocchi vengono azzerati e si ha a disposizione altri 3 tocchi. La prima giocata DEVE essere diretta con tiro al volo o giocata su sponda e non "parata e gioco".
- quando al difensore, dopo aver effettuato il tiro, la pallina gli torna indietro rimbalzando dalla sponda opposta, è ammessa la parata o può colpirla al volo, sempre nell'ambito dei 3 tocchi ma prima di tirare deve toccare una sponda.
- quando l'attaccante tira la pallina verso la sponda avversaria posteriore, considerando che oltrepassa la stecca avversaria, non ha limiti di tocco ogni qualvolta gli torna sugli ometti, ma non può effettuare la parata e tiro, diversamente se la pallina viene deviata o toccata dagli omini dell'avversario potrà effettuare parata e tiro.

Art. 21 giocate non ammesse:

- Non sono consentiti i "ganci" se effettuati con due tiri, cioè passaggio con 2 tiri tra omini della stessa stecca.

TIRO UNICO O GANCIO INVOLONTARIO: E' UN TIRO VERSO LA PORTA CHE ACCIDENTALMENTE O INVOLONTARIAMENTE COLPISCE UN ALTRO OMETTO DELLA STECCA E PARTE IN AVANTI CON UN MOVIMENTO UNICO. QUANDO SUCCEDA QUESTA AZIONE E AVVIENE IL GOAL, ANCHE SE LA PALLINA PRIMA DI ENTRARE IN PORTA TOCCA UN OMETTO AVVERSARIO, PORTIERE E SPONDA COMPRESI, ED ENTRA IN PORTA, IL GOAL E' DA CONSIDERARSI **NON VALIDO.**

MENTRE L'AZIONE STESSA SE NON PORTA AL GOAL E' DA CONSIDERARSI VALIDA.

Mentre vale solo su parata dal tiro dell'avversario da qualsiasi posizione del campo.

- Non è consentito far girare la stecca di 360° (un giro completo) mentre si effettua il tiro.
- Il gioco è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, colpisce le persone o tutto ciò che non fa parte del perimetro interno del biliardino.
- Per perimetro interno si intende la parte sopra le sponde laterali e sopra la sponda del portiere escluso segnapunti e stecche
- Nell'azione di gioco non è consentito fermare la pallina volontariamente.
- Non è mai consentito tirare a pallina ferma (se gira su se stessa è da considerarla in movimento).
- Non sono consentiti trascinamenti e/o accompagnamenti della pallina. (la palla deve partire con il tocco o il tiro)
- Non è ammesso sbattere e/o spostare il calcino violentemente e/o ripetutamente mentre ci si appresta ad effettuare il tiro.

- Non è ammesso sbattere violentemente e/o ripetutamente la stecca mentre l'avversario si appresta ad effettuare il tiro.
- Se la pallina proviene da sopra e passa tra sponda perimetrale e stecca del portiere finendo in porta, il goal si considera NON VALIDO anche se tocca il portiere. (la giocata sarà nulla e riprenderà il gioco il portiere che ne ha diritto)
- Se il portiere para la palla con il dietro dell'ometto non potrà fare parata e tiro, potrà andare a sponda e tirare oppure passare palla ai difensori potendo anche tirare al volo in qualsiasi zona giunge il passaggio.
- Quando non si ha palla: non si può sbattere la stecca a meno che non sia per intercettare il tiro dell'avversario e comunque il biliardino non si deve spostare o alzare.
- Quando si ha palla: non si può sbattere violentemente la stecca contro la sponda facendo spostare o saltare la pallina prima di effettuare il tiro, nel caso in cui dovesse succedere sarà fallo.

FABBRI CORRADO E STRADAROLI STEFANO

U.I.S.P Forlì - Cesena

Area Giochi & Sport Tradizionali

resp.le settore Biliardino

349 7836350