



REGOLAMENTO NAZIONALE BILIARDINO UISP

RECEPITO INTEGRALMENTE PER IL 14° CAMPIONATO REGIONALE TOSCANO 2011 – 2012

- 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 : dopo questo tocco di parata, detto **TOCCO ZERO, NON SI POTRA' TIRARE SUBITO** ma si dovrà battere sponda o passare la palla senza fermarla ad un omino di un'altra stecca, 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.
- 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). Inoltre ci saranno due gare di singolo a tocchi liberi, ancora a 6 con i vantaggi e che porteranno un punto ciascuna in caso di vittoria. Ciascun atleta potrà disputare solo due dei sei incontri di doppio mentre non ci sono vincoli per disputare i singoli. Nei Play Off , ove sia necessario decretare una squadra vincente, in caso di parità 10 – 10 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.

- 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.
- 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.

NOTA

La Toscana negli scorsi anni aveva deciso di derogare alla regola 5 (tocco involontario di omini della stessa stecca) ed alla regola 10 (si consentiva il passaggio con fermata della pallina da omini di stecche diverse). Abbiamo però deciso di uniformarci al regolamento nazionale per fare in modo che i nostri ragazzi, giocando con un regolamento unico possano trovare minori difficoltà in occasione degli impegni nazionali.

*Lega Regionale UISP Toscana
Il responsabile del Biliardino
Alfredo Bismuto*