



# 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*