

XI Campionato Regionale di Biliardino UISP “ ROBERTO PUPPO”
REGOLAMENTO ANNO 2009

1) FORMULA

Formula a gironi con gare di andata e ritorno.

SERIE A1 :

La 1° va direttamente in finale.

Play off tra 2° e 5° e tra 3° e 4° - Chi vince, sfida la 1° x la vittoria sempre con la formula dell'andata e ritorno L' 8° retrocede direttamente

La 7° e la 6° si sfidano x i **Play out**, chi vince rimane in A e chi perde incontra la perdente della finale della A2.

SERIE A2 :

PLAY OFF : Le 1° di ogni girone faranno un super play off:

la vincente, squadra campione di A2 ,sarà promossa in A1 mentre la perdente sfiderà la perdente dei play out di serie A1 x giocarsi la seconda eventuale promozione.

Coppa Primavera tra tutte le altre squadre dei gironi .

Coppa UISP tra le ultime squadre dei gironi .

Gli accoppiamenti verranno fatti con il criterio delle teste di serie (prime classificate, seconde classificate, ecc.) e degli incroci tra i vari gironi con estrazione palese alla presenza di chiunque volesse intervenire presso la sede della UISP di Pisa in data ed orario che saranno resi pubblici ameno con un mese di preavviso

2) REGOLAMENTO

Il regolamento è quello NAZIONALE UISP con i tre tocchi al volo, riportato più avanti nelle sue linee essenziali..

3 REFERTI

I referti saranno redatti in triplice copia, distribuiti a tutti dalla UISP assieme a buste preaffrancate con le quali le squadre di casa saranno tenute ad inviare la prima copia del referto: qui sarà anche possibile annotare eventuali reclami nonché sarà richiesto il riconoscimento incrociato ad opera dei responsabili delle due squadre previa esibizione del documento di identità. Si precisa che i referti vanno compilati integralmente, sia per quanto riguarda l'elenco dei giocatori schierati sia per quanto riguarda gli incontri disputati. La squadra ospite è tenuta a conservare la propria copia del referto perché la stessa potrebbe essere richiesta dalla UISP per un controllo incrociato sulla regolarità del referto stesso, questo per impedire eventuali manomissioni della copia inviata alla UISP, manomissioni che se venissero accertate comporterebbero la perdita della gara 0 – 20 a tavolino ed una penalità di 20 punti.

4) MESSAGGIO SMS

La squadra di casa, oltre a dover spedire il referto al più tardi il giorno seguente la gara, dovrà anche inviare la sera stessa oppure al massimo l'indomani mattina l'sms al 3406848355 con numero di gara, risultato finale e risultato del singolo (va bene anche la trasmissione via mail ad alfann@alice.it) .

5) RINVII

Il primo rinvio sarà gratis, il secondo prevederà il versamento di una tassa di 50 euro, dal terzo di 100 euro, questo per disincentivare i rinvii. Durante PlayOff, Coppa Primavera e Coppa UISP nessun rinvio sarà accettato. I rinvii potranno essere chiesti (sia alla UISP sia alla squadra avversaria) al massimo 24 ore prima della gara stessa. Un impedimento che dovesse avvenire lo stesso giorno non potrà causare il rinvio della partita, visto che in linea di principio alla gara possono partecipare anche solo due atleti i quali potrebbero potenzialmente, da soli, fare 8 punti su 20. I due responsabili possono accordarsi amichevolmente per spostare la gara all'interno della stessa settimana. I rinvii ufficiali dovranno essere recuperati al massimo la settimana successiva ed il giorno sarà deciso dalla squadra che subisce il rinvio, ovviamente tenendo conto del calendario dell'altra squadra. La UISP deciderà per situazioni straordinarie e di forza maggiore accertate.

6) RICONOSCIMENTO DEI GIOCATORI

I due responsabili hanno il diritto di chiedere agli avversari l'esibizione del documento. La cosa avrà un senso quando ci si troverà di fronte persone mai viste e ricordo a tutti che se tale documento non sarà esibito e la cosa verrà segnalata in calce al referto, allora la persona schierata perderà a tavolino tutti gli incontri cui avrà partecipato. Si esorta quindi tutti a non presentarsi alle partite senza un documento valido di identità. Ovviamente è obbligatoria anche la tessera UISP ma questo controllo potrà essere fatto sub-judice. La squadra che dovesse schierare un giocatore non tesserato UISP perderà a tavolino gli incontri cui avrà partecipato tale giocatore ed inoltre subirà una penalizzazione di 10 punti in classifica.

7) RECLAMI E RICORSI

Come vedete in calce al referto si potranno inviare proteste e reclami alla UISP prima di firmare il referto stesso. Tali reclami saranno poi inoltrati al giudice sportivo nazionale UISP.

8) AMMISSIONE SECONDA FASE

Saranno ammessi a disputare PlayOff, Coppa Primavera e Coppa UISP solo coloro che avranno disputato (da giocatori effettivi e non come semplice presenza nella lista), un minimo di 4 gare durante la fase regolare.

9) GIOCATORI TESSERATI

Il numero massimo dei tesserati sarà di 16 per squadra ed i tesseramenti saranno chiusi dopo la disputa dell'ultima giornata del girone di andata .

10) ORARIO DI INIZIO PARTITE

SERIE A2

Per la A2, nel Girone Versilia l'inizio è fissato per tutti alle 21, negli altri gironi è fissato alle ore 21.30.

RITARDI SERIE A2

- 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 – 7, pari a due incontri di doppio ed uno di singolo 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.*

SERIE A1, PLAY OFF A2, COPPA PRIMAVERA E COPPA UISP

*Per la serie A1, nei PlayOff di A2, Coppa Primavera e Coppa UISP l'orario di inizio sarà per tutti fissato alle ore 21,30 ma le penalizzazioni in caso di ritardo saranno diverse in considerazione delle maggiori distanze! **SERIE A1, PLAY OFF A2, COPPA PRIMAVERA E COPPA UISP 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.*
- 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 – 3, pari ad un incontro che si riterrà perso a tavolino senza che nessun nome appaia nelle caselle apposite.*
- c) ritardo da 91 a 120 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 – 7, pari a due incontri di doppio ed uno di singolo che si riterranno persi a tavolino senza che nessun nome appaia nelle caselle apposite.*
- d) ritardo oltre i 121 minuti – gara persa a tavolino 20 – 0 e penalizzazione di 10 punti in classifica qualora non si sia preannunciato il mancato arrivo.*

11) BILIARDINO DI GARA

Tutte le squadre dovranno comunicare il tipo di biliardino che useranno durante il campionato, e questo apparirà sul comunicato ufficiale. A meno di accordi tra i due responsabili le gare dovranno svolgersi sul solito biliardino con gli incontri dal primo al settimo in sequenza (si prega di riportare sul referto anche i risultati parziali e si ricorda che il singolo vinto 2-0 non porta tre punti come per gli incontri di doppio bensì due).

12) COPPA DISCIPLINA UISP

A fine anno saranno premiate le 5 squadre che si saranno comportate nel modo migliore e la prima in assoluto, quella che avrà totalizzato meno "stelle" avrà diritto all'iscrizione gratuita il prossimo anno. Per stilare tale classifica si toglieranno "stelle" a ciascuna squadra con il criterio seguente:

1 stella **INCOMPLETA COMPILAZIONE DEL REFERTO NELLE SUE PARTI ESSENZIALI**

1 stella **PRIMO RINVIO**

2 stelle **SECONDO RINVIO**

4 stelle **DAL TERZO RINVIO**

2 stelle **MANCATO INVIO SMS + ammenda 5 euro**

3 stelle **TARDATA SPEDIZIONE DEL REFERTO (si vedrà il timbro postale) + ammenda 5 euro**

3 stelle **ritardo da 31 a 60 minuti**

5 stelle **ritardo da 61 a 90 minuti**

7 stelle **ritardo superiore ai 90 minuti**

15 stelle **TESSERATO che commetta atti di violenza od intimidazione nei confronti di avversari . Questa cosa comporterà anche la segnalazione al Giudice nazionale UISP di Bologna, la squalifica pesante del tesserato stesso nonché la perdita della gara a tavolino ed una ammenda minima pari al doppio della cauzione.**

- Altre stelle potranno essere tolte a seconda di altre infrazioni al regolamento qui non contemplate

ESTRATTO DAL REGOLAMENTO NAZIONALE UISP

1. Ogni inizio di partita sarà preceduto dal lancio della moneta per stabilire la scelta del campo; la squadra che sceglie il campo inizia con la rimessa del proprio difensore, **appoggiando la pallina sulla plastica dell'asta del portiere stesso oppure partendo dal tavolo di gioco del biliardino stesso**. La pallina non può essere colpita al volo. Nei successivi incontri le coppie invertiranno il campo e la rimessa della pallina .

Qualora il difensore non colpisca la pallina e questa finisca all'attaccante antagonista, la pallina viene rimessa in gioco dallo stesso difensore.

2. La pallina in fase di rimessa in gioco del difensore non può essere toccata più di tre volte dagli omini .

3. Con il gioco in movimento nei 3 tocchi non va conteggiata la parata . In questo caso si parla di "tocco zero" perché non viene data una direzione alla pallina e quindi possono seguire altri tre tocchi. La palla va comunque spondata dopo qualsiasi "parata".

PRECISAZIONE : IL TOCCO ZERO VALE DA QUEST'ANNO SIA PER GLI OMINI DELLA DIFESA SIA PER GLI OMINI DELL'ATTACCO

4. Sponda: nel caso il difensore usi la sponda laterale per prepararsi il tiro la pallina deve essere colpita, con un ometto qualsiasi, in fase di ritorno dalle sponde perimetrali (spondina inclinata e sponda verticale).

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

6. Non è consentito toccare la pallina due volte con lo stesso ometto o con ometti della stessa stecca, a meno che la pallina non tocchi la sponda tra un tocco e l'altro fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli ometti

E' ammesso toccare due volte la palla con omini della stessa stecca solo e solo se la pallina scagliata dalla stecca avversaria subisce dei rimbalzi sulla stecca che si oppone al tiro.

7. 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".

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 fra il vetro e gli ometti; se la pallina continua a muoversi ed arriva all'avversario è da ritenersi buona. Se un giocatore la tocca due volte, è da ritenersi valido l'articolo 9.

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 di 360° (comunemente detta rullata o frullata).
- Il goal è nullo quando la pallina, uscendo dal campo, colpisce persone o cose ed entra in porta.
- Non è consentito fermare la pallina volontariamente, eccetto la parata del difensore.
- Non è consentito tirare in porta a palla ferma.

N.B. In caso di infrazione alle regole, rimette in gioco la pallina il difensore della coppia avversaria, seguendo le sopra citate procedure.

ULTERIORI PRECISAZIONI

- Lo stesso giocatore non può disputare più di 2 incontri e quindi non può comparire più di due volte nel referto, a parte che per l'incontro di singolo per il quale è prevista la partecipazione anche di chi già può aver disputato i due incontri di doppio.
- Ciascun incontro, segnato in numeri romani, corrisponde ad un incontro al meglio delle due partite su tre a sei con il doppio vantaggio e porta 3 punti a chi vince 2 – 0, 2 punti a chi vince 2 – 1, 1 punto a chi perde 1 – 2 e zero punti a chi perde 2 – 0. Questi saranno i punti attribuiti in classifica a ciascuna squadra. Per il singolo saranno previste solo due partite a sei con i vantaggi.
- Il singolo è un campionato a squadre parallelo che porterà al massimo due punti che varranno sia per la gara a squadre sia per la classifica finale del singolo.
- La composizione delle formazioni sarà fornita incontro per incontro alternativamente, prima da parte della squadra ospite(che per il primo incontro sarà la prima a decidere la coppia da schierare) e poi da parte della squadra di casa (che sarà stavolta lei nel secondo incontro a dover decidere per prima la coppia da schierare). Si proseguirà così in alternanza fino alla disputa del settimo incontro di singolo.
- Il riconoscimento dei giocatori verrà effettuato incrociato ad opera dei due Responsabili delle squadre con la presentazione dei documenti. Saranno SOLO i due Responsabili ad intervenire in caso di contestazioni di gioco: si potrà presentare reclamo alla UISP firmando il referto con la motivazione ed inviandolo per posta a Bismuto..
- La palla che entra in porta e ne riesce fortuitamente è goal così come il pallonetto che scavalca la stecca avversaria.
- Spostare il biliardino in maniera evidente ed intenzionale allo scopo di trarne un vantaggio è fallo: non è fallo lo spostarsi del biliardino causato dalla forza dei tiri.
- E' ammessa la partecipazione anche di soli due atleti (per bene che vada in quel caso la gara sarà persa 12 – 8).

Il responsabile presso la UISP di Pisa sarà Bismuto Alfredo, sempre reperibile al cellulare al 3406848355 oppure alla e-mail alfann@alice.it

La Squadra campione uscente è il BAR SPORT DUE GIUSY (capitano Antonio Mastrocinque).

La stessa squadra è anche CAMPIONE ITALIANO UISP A SQUADRE!