



Regolamento Tecnico Bigliardino Stagione 2019/2020



Regolamento

1. Disponibilità del Regolamento

Ogni squadra è tenuta ad avere a disposizione in ogni gara il **Regolamento di gioco e le norme organizzative** sul campo per essere consultato ogni qualvolta che ci siano dubbi.

2. Orario di gioco

Al momento dell'iscrizione ogni squadra dovrà indicare luogo e giorno in cui si disputeranno le gare presso la loro sede, dal lunedì al venerdì con orario di inizio alle ore 21.00 e con tolleranza massima consentita di venti minuti (ore 21.20), inoltre la squadra ospitante dovrà mettere a disposizione almeno un biliardino in buone condizioni e le eventuali spese per l'utilizzo della struttura devono intendersi a proprio carico.

3. Presentazione in campo

Ogni squadra obbligatoriamente dovrà presentare ad ogni gara di campionato minimo tre (3) giocatori ed un massimo di sei (6) giocatori, sotto il numero minimo verrà decretato l'incontro perso 9-0 per numero insufficiente di atleti e un punto di penalizzazione alla squadra in difetto. Ogni atleta potrà disputare al massimo sei (6) partite per gara e non più di tre partite consecutivamente; se un atleta disputa più di 6 partite e/o più di 3 consecutivamente nella stessa gara verrà penalizzata la squadra in difetto di un punto per ogni partita disputata in più e decretata la partita persa 9-0, con conseguente assegnazione del risultato alla squadra avversaria.

Gli atleti indicati in distinta dovranno disputare almeno due (2) incontri, la squadra che non schiererà i giocatori indicati in distinta per almeno 2 partite verrà penalizzata la squadra in difetto di un punto per ogni partita non disputata e decretata la partita persa 9-0, con conseguente assegnazione del risultato alla squadra avversaria.

All'inizio di ogni incontro di campionato le squadre dovranno presentare la seguente documentazione:

- distinta di gara, regolarmente compilata e firmata dal dirigente accompagnatore o capitano.
- tesserini CSI atleta con dicitura "BIG" e documenti d'identità validi.
- ogni squadra deve tassativamente avere un arbitro di gara e potrà essere un tesserato atleta utilizzato al gioco.
- ogni squadra deve tassativamente avere un dirigente accompagnatore o capitano e potrà essere un tesserato atleta utilizzato al gioco.

4. Maglie da gioco

È fatto obbligo alle Società di munire i propri atleti con maglie di gioco dello stesso colore o aventi lo stesso logo/stemma e di indossarle durante la gara.

5. Scelta del campo

Ogni partita è preceduta dal lancio della moneta, per decretare la scelta del campo o della pallina da parte dei giocatori; successivamente, al termine di ogni tempo, i giocatori dovranno tassativamente cambiare campo, questo per non favorire alcuni giocatori a discapito di altri.

6. Inversione delle stecche

Durante ogni partita i/le giocatori/trici potranno chiedere l'inversione delle stecche (da rosso a blu o viceversa) al raggiungimento del 5 goal (metà + 1).

7. Inizio e ripresa del gioco

Il calcio d'inizio sarà effettuato rimettendo **SEMPRE** la pallina in gioco dalla zona del portiere che ha subito l'ultima rete (**CON LA PALLINA FERMA**).

In fase di partenza il portiere deve segnalare l'inizio del gioco con il **VIA** e attendere il **VAI** dall'attaccante avversario prima di toccare la pallina. In caso dei mancati segnali, che devono essere chiari e non bisbigliati, le partenze non sono valide e devono essere ripetute.

8. Pallina che entra ed esce dalla porta

Se dopo un tiro, la pallina dovesse entrare e uscire dalla porta, il gol sarà convalidato e si riparte dal portiere che ha subito il gol regolare.

9. Pallina fuori dal campo

Quando la pallina esce dal campo sarà rimessa in gioco alternativamente dal portiere di una squadra e poi dell'altra

10. Inizio del gioco

Partenza: DUE TOCCHI E UNA SPONDA

Il Primo tocco deve essere **OBBLIGATORIO** contro la sponda laterale **VERTICALE**. Il Secondo tocco "INDIETRO", quindi le opzioni sono:

a) **CONTRO LA SPONDA POSTERIORE, VERTICALE DIETRO AL PORTIERE**

b) **AL PORTIERE CHE POTREBBE GIÀ TIRARE**

Dal secondo tocco in poi, la pallina è considerata in gioco ed in movimento e non si deve restituire la pallina al portiere. La pallina deve essere rilasciata entro il 5° tocco

11. Tocchi con palla in movimento

Con palla in movimento sono consentiti 3 tocchi dalla porta (esclusi parata e rinvio) e 3 tocchi in attacco (escluso **LA PARATA ED IL TIRO**), in entrambi i ruoli è comunque vietato fermare volontariamente la pallina, se questa dovesse fermarsi in una zona del campo non raggiungibile dalle stecche della difesa e dell'attacco avversario e con pallina fuori dal campo, si ripartirà da chi ha subito l'ultimo gol. Nel caso in cui si verificano dubbi e incertezze tra i giocatori, ogni decisione verrà presa dagli arbitri.

E' consentito il gancio involontario su tiro dell'avversario con tutti gli ometti.

12. Falli

Le giocate non valide sono considerati falli. Il fallo dovrà essere chiamato dalla squadra che ha subito il fallo. Non può farlo la squadra che ha commesso il fallo. Dopo un fallo il gioco sarà ripreso rimettendo in gioco la palla nella zona del portiere della squadra che ha subito il fallo.

Le giocate non valide sotto elencate sono considerati falli di gioco:

- a) non è consentito far girare le stecche (giro completo dell'ometto comunemente chiamato "rullata");
- b) non sono consentiti i ganci, cioè non è consentito toccare la pallina due volte con lo stesso ometto o con ometti della stessa, il passaggio di palla con la stessa stecca può essere fatto solo con il tocco di sponda della pallina;
- c) non è consentito trascinare la pallina con gli ometti;
- d) non è consentito tirare a palla ferma;
- e) se la pallina esce dal campo di gioco, colpisce cose e/o persone, rientra nel campo di gioco ed entra in porta il gol non è convalidato; e si riparte dal portiere opposto a chi ha effettuato il tiro;
- f) non è consentito toccare due volte la pallina con lo stesso omino, per tutti i giocatori, la "parata" consente il PRIMO tocco (viene considerata "parata" solo quella effettuata frontalmente all'omino);
- g) non è ammesso rimettere in gioco la pallina senza attendere il "VAI" dell'arbitro o del giocatore avversario, in mancanza dell'arbitro ufficiale
- h) è vietato distrarre gli avversari con offese, gesti, urla e altre forme sleali, pena la prima volta un richiamo verbale dell'arbitro, in seguito se una delle due parti in gioco continuerà a distrarre gli avversari verrà applicato un punto di penalizzazione per ogni scorrettezza commessa, qualora la distrazione nei confronti degli avversari dovesse continuare, chi la commette avrà partita persa.

13. Ammonizioni ed espulsioni:

In caso di offesa all'arbitro o all'avversario l'arbitro applicherà l'espulsione dalla partita (e automaticamente sconfitta 0 – 9).

In caso di bestemmia l'arbitro applicherà l'espulsione dalla partita (e automaticamente sconfitta 0 – 9).

14. Scambio di ruolo e sostituzioni

Durante lo svolgimento della partita, i/le due giocatori/trici non potranno cambiarsi di ruolo e non possono essere sostituiti, salvo infortuni.

15. Timeout

Durante ogni partita i/le giocatori/trici potranno chiedere una sola interruzione momentanea di massimo 1 minuto (time out) per ogni squadra.

16. Bestemmia

In caso di bestemmia l'arbitro applicherà l'espulsione dalla partita (e automaticamente sconfitta per 0 – 9)

17. Giocatori

Prima dell'inizio della gara ogni squadra dovrà compilare il referto della gara in cui ad ogni giocatore sarà assegnata una lettera (A, B, C, D, E, F per la squadra di casa; X, Y, Z, W, K, J per la squadra ospite).

E' obbligo per tutti i giocatori riportati in referto di gioco, effettuare almeno due gare, massimo sei e non più di due consecutivamente e non più di tre partite con lo stesso giocatore. Chi non dovesse rispettare tale obbligo alla squadra che schiererà il/i giocatore/i senza rispettare tale regola sarà sanzionata con partita persa (9-0) per ogni infrazione riscontrata nel referto di gioco. La squadra ospitante deve presentarsi per primo al tavolo di gioco.

18. Formula degli incontri

Ogni incontro di campionato (gara) prevede 9 partite ai nove gol tra le due squadre contendenti, le quali si aggiudicheranno un punto per ogni partita vinta delle 9 previste, è possibile finire la gara 8 a 8. In caso di punteggio di gara in parità 8 a 8, si effettuerà il "golden goal" in modo da finire con la vittoria per 9 a 8.

19. Referto

Il referto di gara dovrà essere debitamente compilato e firmato dall'arbitro di gara, lo stesso firmerà le distinte di gara opposta alla propria di appartenenza dopo aver spuntato e riconosciuto i partecipanti attraverso i documenti di identità.

I referti di gara dovranno pervenire al CSI entro il martedì ore 12.00 della settimana successiva alla gara disputata e potranno essere inoltrati via mail all'indirizzo di posta elettronica eventi@csi.milano.it all'attenzione del Sig. Paolo Capozzi.

20. Parità in classifica

Se al termine di un girone ci fossero più squadre a pari punti in classifica, si terrà conto della seguente tabella per assegnare la vincente:

- 1) classifica avulsa.
- 2) differenza reti tra fatte e subite.
- 3) scontri diretti

21. Spostamenti gara:

Sono ammessi gli spostamenti gara solo se viene fatta comunicazione ufficiale al CSI (spostamenti gare on line) con accordo fra le due squadre. In caso di mancato accordo la gara rimane fissata come da calendario. Lo spostamento deve essere comunicato entro le 24 ore precedenti la gara.

22. Scambio atleti tra due squadre della stessa società

I giocatori che inizieranno una manifestazione con una squadra non potranno essere utilizzati da nessun'altra squadra.

23. Attività regionale – interregionale - nazionale

I criteri di partecipazione sono stabiliti dalle rispettive Commissioni Tecniche anche in relazione alle norme regionali-interregionali-nazionali che possono prevedere caratteristiche diverse dell'attività provinciale.

24. Nota conclusiva

Per tutto ciò non previsto nelle presenti norme organizzative, il CSI si avvale della competenza tecnica della Commissione Tecnica Biliardino CSI Milano e delle norme tecniche provinciali CSI.

Codice Etico

Ogni azione di natura antisportiva o non etica durante il torneo o sul luogo dell'evento è considerata una violazione del Codice etico. **Eventuali intemperanze giudicate tali dagli arbitri o dai giudici potranno essere sanzionate con l'esclusione dalla manifestazione:** il rispetto reciproco tra giocatori, gli arbitri e gli spettatori, è necessario.

Parole, grida, esclamazioni, commenti, qualsiasi movimento che provoca distrazione e gli atteggiamenti antisportivi fatti direttamente o indirettamente ad un giocatore o ad un arbitro sono vietati.

E' assolutamente vietato bestemmiare (pena l'espulsione) ed usare un linguaggio scurrile.

Lo spettatore non può disturbare una squadra o un arbitro, pena l'allontanamento dall'area della manifestazione.

Il giocatore o la squadra deve rispettare gli orari di gioco, il margine di tempo di attesa sarà di 5 minuti, in caso di ritardo la pena sarà la sconfitta a "tavolino",

L'arbitro presente rappresenta l'autorità riconosciuta in merito al regolamento tecnico di gioco e la sua decisione deve essere rispettata e accettata dai giocatori, ai quali si rammenta che **l'errore di giudizio da parte dell'arbitro è una componente di gioco.**

I provvedimenti che un arbitro può adottare sono:

- un fallo a favore della squadra avversaria
- l'ammonizione
- l'espulsione dal torneo

La somma di 3 (tre) ammonizioni ricevute durante una o le varie manifestazioni determinano la definitiva esclusione del torneo

LA COMMISSIONE TECNICA PROVINCIALE BILIARDINO

Responsabile: Andrea Corea

Giudice: Gaetano Mirabile

Vice responsabile: Vincenzo Maresca

Componenti: Franco Comincini – Matteo Mauro