



Regolamento Tecnico

Art.1

IL GIOCO VIENE EFFETTUATO "VELOCE".

**** SI PRECISA CHE A MONTE DI TUTTO IL CAMPIONATO, ONDE EVITARE PICCOLI CONTRASTI O DISCUSSIONI , I CAPITANI O RESPONSABILI DELLA SQUADRA NELLA SERATA DI GIOCO,SONO COLORO CHE DEBONO INTERVENIRE E GARANTIRE UN ETICA SPORTIVA ! ONDE EVITARE PENALITA' O RICHIAMI UFFICIALI DELLE STESSE****

La partita inizia dopo aver deciso chi parte con pari & dispari, con Monetina o altro

**** La serie "A" e il girone UNICO B & C , dovrà partire con la SPICCATA DAL CENTRO !!! QUESTO PER RENDERE COMPETITIVO ANCHE L'ATTACCO CHE NON HA GIOCO !!!!**

**** Le squadre di Divisione " B " e Divisione "C" GIRONE UNICO, in competizione fra di loro, anch'esse per quest'anno, nelle PARTITE A 3 TOCCHI , si adegueranno a questo tipo di rimessa (salvo accordi TOTALI 4 su 4) *** SI PARTE TASSATIVO DAL CENTRO *****

VARIAZIONE DI GIOCO DEL CAMPIONATO DELLE PENALITA' VIENE ANNULLATO !!!!!!!

L'ANNO 2018-2019 VERRA' SVOLTO IN UN UNICO GIRONE DI DUE CATEGORIE , OGNI CATEGORIA AVRA COMUNQUE LA SUA IDENTITA' , B- C, E OGNI GIOCATORE APPARTERRA' ALLA PROPRIA PERSONALE ; DURANTE IL CAMPIONATO NEGLI SCONTRI DI GIOCO (SOLO QUALORA FOSSE NECESSARIO LE SQUADRE DI SERIE " B " PARTIRANNO CON DEI GOALS NEGATIVI -- 2 - (*meno DUE *) NEI CONFRONTI DELLE SERIE " C " SENZA ALCUNA DISTINZIONE DI AVVERSARI (STRANIERI E RISERVE) , RESTA FACOLTA' DELLA SQUADRA AVVERSARIA ACCETTARE O MENO PER INTERO QUESTO VANTAGGIO.

QUESTO PER EQUILIBRARE LE PARTITE, E VINCERA' COMUNQUE CHI PRIMO ARRIVA A 7 (SETTE) GOALS E RELATIVI VANTAGGI maximo agli 11(undici)—

**** la partita dopo aver deciso chi parte , si attuerà sempre con la spiccata dal centro e con 2 (DUE) SOLE POSSIBILITA' di ritirare, dopo 2 servizi errati la rimessa passa all'avversario, tutto questo una volta a ciascuno, anche dopo aver subito il goal, e prima di calciare la pallina , la stessa dovrà toccare solo 1 (una) sponda lunga , e le stecche da 5 omini dovranno essere per entrambi in posizione verticale al momento della rimessa, e la stecca del 3 (tre) potrà essere alzata solo se impugnata, la palla verra' considerata in gioco solo se tocca un omino o più delle due mediane.**

****il lancio della pallina dal centro dovrà essere eseguito con un unico gesto fuori dal campo senza ostruire la visuale del gioco.**

VARIANTE PER AVVICINARE IL GIOCO AL " VOLO " REGOLA UFFICIALE -- FICB --

****nel caso la pallina si fermasse senza girare su se stessa, fra due omini in contrasto, il gioco riprendera' dalla **DIFESA PIU' VICINA**, sempre con vado e vai—buona e via, sempre nel limite dei 3 tocchi con partenza dal tavolo il primo tocco su sponda non conta.**

**** il fallo comportera' la rimessa dal centro da parte del avversario (vedi spiccata dal centro inizio gioco)**

**** la 1/2 palla chiamata nella contestazione fra giocatori , e verrà effettuato dal centro come il fallo , e partirà la squadra che aveva segnato il goal in discussione.**

****se la pallina esce fuori **VA COMUNQUE RIMESSA AL CENTRO**, essendo solo un'interruzione, continuerà con la squadra che aveva il turno di lancio,e non si potrà segnare dalla mediana da nessuna delle due squadre.**

**** il turno di lancio sarà alternato una volta ciascuno ::Esempio: Sullo 0-0 spicca il **Blu**, alla somma di goal dispari vanno i **Rossi** : es.1-0 2-1 1-2**

Il portiere ogni qualvolta che rimette in gioco la pallina dalla propria porta lo potrà fare: facendola scendere dal nocciolo alla vecchia maniera, oppure **appoggiandola al piano di vetro**; in questo caso dovrà **TASSATIVAMENTE** mettere in movimento la pallina verso una qualsiasi sponda, dopodiché avrà a disposizione max 3 tocchi con gli omini (in totale tra difesa e portiere) e dovrà obbligatoriamente toccare una qualsiasi sponda o il suo portiere prima di poter effettuare il tiro, comunque chiamando “ vado-vai “o buona?

Art.2

La pallina, in fase di impostazione di gioco, non può essere toccata più di 3 volte (3 tocchi) dagli omini dello stesso giocatore (**esclusa la parata su tiro dell'avversario**) e per poterla toccare ancora, la pallina nel frattempo dovrà essere stata toccata da un omino di un giocatore avversario, **per tocco è inteso l'omino che sfiora la pallina.**

Art.3

Il portiere potrà tirare la palla all'indietro nella propria sponda oppure in quella laterale, non più di 2 volte, fermo restando il numero massimo di 3 tocchi con gli omini.

(le sponde sono neutre ,solo il piede dell'omino fa tocco).

Art.4

Qualsiasi giocatore potrà tirare la pallina nelle sponde perimetrali 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 dell'avversario) tranne il difensore che potrà fare i 3 tocchi in totale con le 2 stecche (esclusa la parata su tiro dell'avversario).

La parata, il rimpallo e le sponde non fanno tocco.

La parata non fa tocco solamente su 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 se la pallina gli arriva senza alcun passaggio volontario), 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) .

Art.5

Pallina schiacciata: per pallina schiacciata si intende solo ed esclusivamente quando la pallina colpita resta bloccata fra vetro e omino; 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.

Anche il gancio involontario al volo, con tiro unico entro i 3 tocchi è valido.

Art.6

Qualora la pallina si fermi fra le due metà campo, il gioco riparte dalla difesa più vicina. Qualora essa rimbalzi e rientri, in ogni parte del tavolo tranne che sul ferma punti è buona. Qualora la pallina fuoriesca dal campo di gioco, verrà rimessa dal mezzo da chi aveva il gioco , e come detto sopra il tiro dalla mediana non è valido.

Una pallina che entra in porta e poi esce è da considerarsi goal.

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 che avverranno solo e tassativamente tramite e-mail.

Il fallo di gioco dovrà essere chiamato subito e solamente ed esclusivamente dall'avversario, in caso contrario il gioco prosegue senza interruzioni.

In caso di goal annullato causa presunto fallo di gioco con discordanza di versione da ambo le parti, si procederà alla cosiddetta " 1/2 pallina " nel seguente modo:

**** rimette 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.**

Prima dell'inizio della gara le squadre dovranno presentare in ordine da uno a sei i giocatori (3 coppie) che disputeranno 3 scontri ai 7 nella primo tempo; con lo stesso metodo verranno giocate le altre 3 partite per la seconda parte.

IL 4° scontro del 2° tempo è una variante di sicuro interesse. (sondaggio già fatto)

Si effettueranno 7 incontri con il seguente punteggio:

ogni incontro a COPPIE = 3 partite ai (7) sette con vantaggio max agli undici (11), per ogni partita si prende 1 punto. Un giocatore che ha fatto due partite in coppia, potrà fare anche l'ultima variante .

Incontro Finale variante = 1 Partita ai 9 goals (ai vantaggi), chi vince prende 1 punto. Chi subisce il Goal prende la palla e la rimette in gioco...(**REGOLAMENTO IN LOCO)**

7 incontri = 6 a coppia , e il 7°variante = (un punto a partita) = Totale punti di gara 19

TUTTI I PUNTI SONO RIPORTATI IN CLASSIFICA AFFINCHÉ OGNI GIOCATORE VEDA

Si potrà iscrivere anche una o più riserve che dovranno essere presenti per sostituire un giocatore messo in elenco e che non è presente; questo verrà fatto all'inizio gara.

Una squadra non potrà presentarsi con meno di (3) dicesi TRE coppie.

Le coppie mancanti perderanno i punti, che saranno accreditati alla squadra avversaria.

ART 10

Se in partenza dalla porta quindi dal tavolo il difensore fa una sponda e maldestramente la passa indietro e va in autogol senza toccare un'altra sponda o il proprio portiere il gol-autogol non vale....

ART 11 Non è consentito spostare il campo a suo comodo, se non concordato .

ART 12

Nella terza partita è OBBLIGO il cambio campo al raggiungimento della somma dei 7 goals

.

ART.13 Non sono ammesse bestemmie o comportamenti incivili..

Un atleta può disputare SOLO due incontri a coppie + l'ultimo il 7° finale

OGNI EVENTUALE COMUNICAZIONE VA FATTA VIA E-MAIL

info@biliardinoitalia.it--david.giuseppe58@libero.it---

giuseppe.david58@gmail.com--sicb2012@libero.it