



Regolamento

CAMPIONATO PROVINCIALE BRESCIANO

VALTER DONNESCHI

REGOLE DI PARTECIPAZIONE:

Il Centro sportivo italiano comitato di Brescia (di seguito C.S.I.) organizza il campionato di Biliardino 3 contro 3.

Il campionato viene organizzato dal Comitato di Brescia, in due fasi: la prima viene strutturata in gironi all'italiana con partite di andata e ritorno, la seconda detta fase finale, per le sole squadre aventi diritto, è strutturata con incontri diretti, in gara unica, andata e ritorno o gironi.

Il tutto verrà definito e comunicato al termine delle iscrizioni in funzione del numero di squadre iscritte.

Le finali si disputeranno in luogo da DEFINIRE

Tutti gli atleti e dirigenti partecipanti dovranno essere tesserati al C.S.I. per la stagione in corso.

Ogni locale dovrà mettere a disposizione 1(uno) calciobalilla con adeguata illuminazione ed appesantiti per evitare eccessivi spostamenti, BEN PULITO E OLIATO.

Art. 1 Composizioni squadre

- 1) Le squadre dovranno essere composte da un minimo di 3 ad un massimo di 9 giocatori, all'atto dell'iscrizione ogni squadra dovrà designare:
 - Un Capitano (obbligatorio)
 - Il Responsabile di squadra
 - Il Referente Web.(anche non facente parte dei giocatori della squadra) che si incaricherà di inviare all'email biliardino.ref@gmail.com il referto, le liste giocatori e compilare i moduli necessari allo svolgimento del campionato.In caso di mancanza di una di queste figure è comunque il capitano che farà da responsabile e referente per la squadra.

Art. 2 Numero minimo di giocatori per dare inizio ad una gara

- 1) Fermo restando quanto previsto dal precedente articolo 1, ogni squadra deve essere composta da un numero minimo di 3 giocatori.
- 2) Se una squadra si presenta con meno di 3 giocatori ha la partita persa a tavolino, e verranno applicati i provvedimenti come riportati all' Art.9 del presente regolamento.

Art. 3 Numero partite per atleta e limitazioni

- 1) Ogni partecipante potrà disputare al massimo 6 (sei) partite per ogni serata.
- 2) Ogni giocatore potrà disputare per serata 3 (tre) partite con lo stesso compagno
- 3) Ogni giocatore potrà disputare massimo 2 (due) partite consecutive per serata, poi ha l'obbligo

del riposo.

- 4) In caso un giocatore o una coppia non segua una combinazione valida di gioco, la singola partita giocata sarà persa a tavolino 9 a 0 e verrà assegnata una sanzione di 5 € alla squadra.
- 5) Per poter fare i play off (seconda fase) un giocatore deve avere disputato il (50% -1) degli incontri totali previsti nella fase regolare (prima fase)

Art. 4 Orario incontri

Gli incontri devono iniziare entro l'orario stabilito dalla squadra di casa.

Si raccomanda di non assentarsi dal luogo di gioco durante gli incontri onde evitare che la serata termini dopo le ore 24.00.

Art. 5 Punteggi

- 1) In ogni gara verranno assegnati (9 nove) punti così suddivisi:
 - a) 1 (uno) per ogni partita vinta;

Art. 6 Modalità per la compilazione delle classifiche

- 1) In tutti i Gironi in qualsiasi caso di parità di punti in classifica e parità di set vinti e persi negli scontri diretti, per determinare la meglio piazzata si farà una partita di spareggio su campo neutro, a meno di diversi accordi con il responsabile di commissione.

Art.7 Regola della mezza pallina:

NEL CASO IN CUI CI SIA DISCORDANZA SULLA VALIDITA' DI UN GOAL, ANCHE DOPO L'INTERVENTO DEI CAPITANI, CHI AVRA' SUBITO IL GOAL NON VALIDO PROCEDERA' ALLA RIMESSA IN GIOCO. CHI TRA I DUE CONTENDENTI SEGNERA' IL GOAL DOPO TALE RIMESSA, AVRA' FACOLTA' DECISIONALE SUL GOAL CONTESTATO.

In caso di situazioni dubbie per evitare inutili discussioni dovete chiedere l'intervento dei CAPITANI per la valutazione del caso.

La decisione dei CAPITANI è insindacabile.

Nell'eventuale situazione di reale difficoltà di decisione si applicherà la regola della ½ pallina:

Art.7 Referto e distinte:

Il referto compilato dovrà essere firmato dai due capitani e trasmesso, entro 24 ore dopo la disputa della partita, via mail a **biliardino.ref@gmail.com** dalla squadra vincente. Il risultato in via ufficiosa al gruppo: gruppo capitani e squadre campionato 3VS 3.

Art.8 Reclami- ricorsi istanza revisioni:

Per eventuali reclami, ricorsi o istanze di revisione è necessario fare riferimento alle procedure richiamate dal regolamento di giustizia sportiva all'interno di "sport in regola"

La modulistica inerente alle procedure sopra elencate sono disponibili sul sito www.csi.brescia.it nella sezione biliardino/modulistica

Art.9 Mancata presentazione:

- 1) Una squadra che non si presenta alle gare, durante l'intero campionato a 3 (tre) incontri anche se non consecutivi, verrà esclusa dal campionato, senza alcun diritto di rimborso
- 2) La squadra che Non si presenta all'incontro, senza avvisare (rinuncia preventiva) gli verrà inflitta la sconfitta a tavolino con il risultato di 0-9, 1(un punto) in meno in classifica e la sanzione amministrativa prevista dal regolamento.
- 3) Ai giocatori della squadra avversaria presenti nel referto verrà data la presenza
- 4) Il referto dovrà essere inviato comunque dalla squadra presente nel luogo di gioco

Art.10 Rinuncia preventiva:

- 1) La rinuncia preventiva ad una gara è possibile effettuarla entro almeno 12 ore prima della gara inviando un e-mail al responsabile del C.S.I. biliardino@csi.brescia.it
- 2) Dopo 3 (tre) rinunce preventive durante l'intero campionato anche se non consecutivi verrà esclusa dal campionato, senza alcun diritto di rimborso
- 3) Alla squadra rinunciataria gli verrà inflitta la sconfitta a tavolino con il risultato di 0-9 e la sanzione amministrativa prevista dal regolamento
- 4) Ai giocatori della squadra rinunciataria NON verrà assegnata la presenza, mentre ai giocatori della squadra avversaria verrà conteggiata la presenza
- 5) Il referto dovrà essere inviato dalla squadra NON rinunciataria

Art.11 Spostamento gare

Gli incontri si svolgeranno infrasettimanali in base alle esigenze dei vari locali; una volta compilato il calendario definitivo di gioco non è possibile modificare una data. In caso di richiesta di spostamento gara la squadra richiedente dovrà compilare il modulo scaricabile dal sito C.S.I. Brescia nella sezione biliardino7 modulistica compilarlo farlo firmare alla squadra avversaria ed inviarlo al responsabile C.S.I. all'indirizzo email biliardino@csi.brescia.it il quale autorizzerà lo spostamento.

Tutti gli spostamenti gara anche solo di orario dovranno essere concordati preventivamente con la squadra avversaria, in caso di mancato accordo la gara resta da come da calendario.

Le gare spostate nel girone di andata dovranno essere obbligatoriamente giocate entro la fine del girone di andata, mentre gli spostamenti effettuati nel girone di ritorno dovranno essere giocati entro la settimana successiva alla data come da calendario.

Non è concesso posticipare le ultime 2 gare di campionato, ma solo anticiparle rispetto alla data e orario come da calendario.

GLI INCONTRI DI CAMPIONATO VERRANNO SOSPESI SOLO PER EVENTI STRAORDINARI, COME STRADE IMPRATICABILI CAUSA NEVE O PER LUTTO. L'UFFICIALITA' DELL'EVENTUALE SOSPENSIONE VERRA' COMUNICATA DAL RESPONSABILE C.S.I. DELL'ATTIVITA'

Art.12 Ammende

Le sanzioni dovranno essere pagate entro 10 giorni dalla data di pubblicazione del comunicato ufficiale nei seguenti metodi:

a) Presso la segreteria Provinciale C.S.I. di via Chiusure,81

b) Bonifico bancario all'iban IT E 03111 11205 000000012596 inserendo la causale

Referto incompleto dei dati richiesti	€	3,00
Referto non inviato entro il termine:	€	5,00
Rinuncia Preventiva	€	10,00

Mancata presentazione	€	30,00
Spostamento di una gara	€	5,00
Ricorso/istanze di revisione	€	60,00
Presenza di giocatori non tesserati	€	100,00
Iscrizione giocatore con dati anagrafici falsi	€	100,00

Art.13 Termine tesseramento

Tutti i giocatori devono essere tesserati entro il 28 febbraio di ogni anno sportivo

Sez. B: per l'annata 23/24 il tesseramento dei giocatori deve essere effettuato entro il 31 Dicembre 2023

Art.14 Trasferimento atleti

- 1) Il trasferimento Atleti da una squadra all'altra è possibile farlo dall'inizio del campionato fino al 31/12 compilando il modulo scaricabile dal sito del C.S.I. Brescia sezione biliardino modulistica
- 2) Quando un atleta si trasferisce in nuova squadra non verranno considerate valide le presenze fatte nelle altre squadre

I capitani sono i responsabili del buon andamento della serata nel rispetto del regolamento; quindi, è loro dovere attenersi e far rispettare lo stesso durante tutta la serata.

Si raccomanda la massima serietà e sportività ricordiamoci che è un gioco e un momento di socializzazione nel rispetto altrui e delle regole.

È doveroso che una copia del regolamento sia esposta nel locale di gioco o comunque disponibile in modo che possa essere consultata da tutti in qualsiasi momento

Per quanto non contemplato nel presente regolamento si fa riferimento al regolamento "Sport in Regola" pubblicato sul sito del C.S.I. Brescia



REGOLAMENTO TECNICO:

Con l'iscrizione ogni giocatore sottoscrive l'impegno di accettare sportivamente il seguente regolamento di gioco.

PRIMA DELLA GARA

- 1.** Al momento dell'iscrizione della squadra il CSI assegna un numero compreso da 1 a 9 ad ogni giocatore della squadra. Questo numero rimarrà fisso per tutta la stagione e dovrà essere utilizzato in fase di compilazione del referto.
- 2.** La squadra ospite deve presentarsi presso la sede della squadra di casa entro l'orario indicato dalla squadra di casa all'inizio del campionato. La squadra ospite deve aver consegnato il referto di gara, entro l'orario indicato dalla squadra di casa come orario di inizio gara, **COMPILATO IN OGNI SUA PARTE (ATTENZIONE: PRIMA DI RECARSI PRESSO LA SQUADRA DI CASA, LA SQUADRA OSPITE DEVE CONTROLLARE L'ORARIO DI INIZIO GARA INDICATO DALLA SQUADRA DI CASA CHE PUO ESSERE 21:00 o 21:30).** In caso di ritardo comunicato prima dell'inizio gara telefonicamente (no messaggio) si concedono 10 minuti in più alla squadra avversaria per arrivare in sede di gioco.
- 3.** Tutti i giocatori devono inserire il proprio nome e cognome sul referto di gioco accanto al numero a loro assegnato e i capitani dovranno **FIRMARE PER ACCETTAZIONE/ATTESTAZIONE** della presenza di tutti i giocatori presenti. Si devono schierare 3 giocatori minimo e 9 massimo. Il capitano viene identificato apponendo la lettera K a lato del giocatore che ne ricopre la carica. Dato che la tessera CSI non prevede la fototessera si consiglia di fare un faldone con dentro una copia dei documenti d'identità e la tessera CSI, in modo da permettere un rapido controllo dei giocatori.
- 4.** Verrà fornita ad ogni squadra La "LISTA GIOCATORI CERTIFICATA" che ha lo stesso valore della TESSERA CSI e può essere esibita in sostituzione della stessa.

SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO

MODALITA' DEGLI ACCOPPIAMENTI

LA SQUADRA OSPITE DEVE METTERE PER PRIMA LA COPPIA DA SCHIERARE
LA SQUADRA DI CASA INSERIRA' SUCCESSIVAMENTE LA SUA COPPIA
SI HA UN MASSIMO DI 1 MINUTO PER SCHIERARE LA COPPIA.

Si consiglia di mettere almeno 2 partite consecutive per diminuire i tempi di attesa.
In caso il campionato preveda un girone di sola andata le coppie devono essere inserite alternate.
Per decidere chi mette per primo la prima coppia si lancerà la moneta e poi si tiene l'alternanza.

Numero partite per atleta e limitazioni

- 6)** Ogni partecipante potrà disputare al massimo 6 (sei) partite per ogni serata.
- 7)** Ogni giocatore potrà disputare per serata 3 (tre) partite con lo stesso compagno

- 8) Ogni giocatore potrà disputare massimo 2(due) partite consecutive per serata, poi ha l'obbligo del riposo.
- 9) Per poter fare i play off (seconda fase) un giocatore deve avere disputato il 50% degli incontri totali previsti nella fase regolare (prima fase)

1. Alla chiamata i giocatori devono presentarsi al calciobalilla assegnato entro 3 minuti dalla chiamata stessa altrimenti avranno partita persa.
2. Le partite giocate tra concorrenti errati sono da considerarsi nulle e dovranno essere rigiocate dai concorrenti giusti.
3. La squadra di casa inizialmente sceglie il bigliardino su cui disputare gli incontri (una volta scelto non cambia per tutta la serata) e chiama le coppie al calciobalilla su cui devono giocare, la squadra ospite decide solo su quale lato iniziare la partita.(In caso di un girone unico e di alternanza delle coppie, si tirerà la monetina per decidere la squadra che metterà per primo la prima coppia, in questo caso il lato del campo lo decide chi mette per primo la coppia).
4. Si gioca una pallina per stabilire chi parte, chi vince inizia.
5. Ogni singola partita sarà vinta dalla coppia che segnerà per prima 9 goal, in caso di parità 8-8 si giocheranno le 3 palline.
6. TOCCHI: durante la partita si hanno a disposizione 5 tocchi complessivi, parata compresa. Il quinto tocco deve essere un tiro.
La pallina deve essere rilasciata entro il 5 tocco, compresa la parata
Attenzione si intendono tocchi quelli fatti con gli ometti.
7. La sponda orizzontale ovvero la spondina bianca, è equiparata alla sponda verticale durante le successive fasi di gioco.
8. Quando la pallina esce dal campo sarà rimessa in gioco alternativamente da una squadra e dall'altra. Questa alternanza inizia da subito cioè dalla prima partenza di ogni punto.
9. Non è consentito, in linea generale, di toccare la pallina due volte con lo stesso ometto o con ometti della stessa stecca, esclusa la " Parata e tiro" - "controllo della pallina" e "il Gancio involontario" (vedi i punti specifici).
10. Chi effettua un blocco, su tiro dell'avversario, FERMANDO/STOPPANDO la pallina, e non tira con lo stesso ometto, regola della parata e tiro, deve battere contro la SPONDA LATERALE VERTICALE, prima di riprendere il gioco. Questo vale su tutte le stecche.
11. La palla che entra in porta e ne riesce fortuitamente è comunque goal.
12. Si è stabilito che in evidente situazione di infortunio la partita in corso continuerà solo in questi casi:
 - a. La squadra del giocatore infortunato chiede la sostituzione dello stesso per non perdere la partita.
 - b. La scelta del giocatore che dovrà sostituire quello infortunato sarà a completa discrezione della squadra avversaria. Questo implica che ci devono essere delle "riserve" disponibili e bisogna ricordarsi che rimane comunque invariata la regola degli accoppiamenti, quindi fare molta attenzione.
13. Quando i giocatori si apprestano ad iniziare la singola partita, devono prima definire il ruolo, portiere od attaccante. Tale ruolo può essere cambiato quando una delle due squadre raggiunge il 5° gol. In questo caso entrambe le squadre hanno la possibilità di cambiare ruolo. Questo è possibile 1 sola volta per partita. Non si applica la regola quando l'altra squadra raggiunge il 5° gol. Esempio: Le squadre arrivano al 5 a 1 allora entrambe le squadre possono cambiare ruolo. Successivamente le squadre arrivano sul 7 a 5, non si può cambiare ruolo. La richiesta di cambio di ruolo deve essere effettuata prima della partenza valida della pallina che determinerebbe il 6° gol per la squadra arrivata a 5.

PARTENZA

1. La partenza dopo un gol subito o un fallo viene sempre fatta dalla difesa con PALLINA FERMA.
2. **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.**
3. **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
 - b) AL PORTIERE CHE POTREBBE GIÀ TIRARE

Dal secondo tocco in poi se eseguito correttamente quanto sopra, la pallina è buona, quindi è in gioco. Attenzione che nel caso di successivo sbaglio del portiere per mancato rilascio della pallina per non averla colpita:

- NON SI DEVE RESTITUIRE LA PALLINA AL PORTIERE -

Il fatto di concedere una ripartenza non dovuta o pretendere di avere la pallina per cambiare la partenza, non sono situazioni previste e quindi non devono essere fatte per nessun motivo. E' di conseguenza ritenuto valido anche l'eventuale AUTOGOL che potrebbe essere fatto con il passaggio al portiere.

PARATA E TIRO

1. Con il termine parata si intende quando un ometto con la parte frontale riceve un tiro diretto o indiretto (da sponda) eseguito da un avversario. (In caso si utilizzi la parte posteriore dell'ometto si intende come STOP e non come una parata)
 2. La parata e tiro sono validi per tutti gli ometti che devono colpire poi la pallina con lo stesso ometto con cui si è effettuata la parata (vedi eccezione punto a).
 - a. N.B. : Solo per le stecche della mediana (5 ometti), tutti i tiri provenienti dalla mediana sono validi ad eccezione del gancio volontario (passaggio di un ometto all'altro)
 3. Chi esegue LA PARATA e non effettua un tiro, può continuare a tenere il possesso della palla solo se la batte contro la sponda VERTICALE LATERALE.
- #### 4. PARATA E TIRO DEL PORTIERE

Nel caso in cui la parata venga fatta dal portiere, considerando che ci sono delle reali oggettive impossibilità materiale ad eseguire un gesto tecnico uguale a quanto eseguibile con le altre stecche, si specificano questi casi:

- Il portiere può tirare, dopo la parata, con sé stesso. (gesto tecnico difficile ma possibile).
- Il portiere blocca la pallina, quindi va a sponda laterale verticale, (gesto tecnico difficile ma possibile).
- Il portiere blocca la pallina, quindi passa la pallina alla stecca dei due ometti che devono andare a sponda laterale verticale, (gesto tecnico facile da eseguire).

- Il portiere non ha nessuna possibilità di fermare o controllare la pallina, causa tiro molto forte dell'avversario e quindi la pallina diventa "vagante", in questo caso la pallina può essere colpita o controllata da tutti quanti, quindi anche tirata in porta avversaria con qualsiasi stecca.
- a) Nel caso in cui la pallina non sia raggiungibile da alcun giocatore, sarà rimessa in gioco dal portiere più vicino alla pallina. Se è perfettamente a centrocampo sarà rimessa dal portiere che ha subito l'ultimo goal.

CONTROLLO DELLA PALLINA

- 1. Valido per tutti e su tutte le stecche:** Per aumentare la possibilità di eseguire gesti tecnici più "DIFFICILI" viene concesso di stoppare la pallina e poterla rigiocare, sia con il dietro che con il davanti dell'ometto con l'obbligo di andare a sponda laterale verticale, prima di tirare, usando uno qualsiasi degli ometti della stessa stecca, questo gesto tecnico si può eseguire in qualsiasi momento della partita, mantenendo il numero massimo dei tocchi disponibili.
- 2. In caso la pallina dopo il tentativo di stop non si dovesse fermare perfettamente, l'attaccante può comunque continuare a giocare ma battendo la pallina sulla sponda laterale verticale. È da ritenersi valido il tentativo di stop con un ometto e il successivo tocco per andare a sponda anche con un ometto diverso ma della stessa stecca.**

ATTENZIONE CHE LO STOP DELLA PALLINA NON SI PUO' ESEGUIRE DUE VOLTE CONSECUTIVE NELLA STESSA AZIONE E VALE SIA PER I PORTIERE CHE PER GLI ATTACCANTI.

GANCIO INVOLONTARIO

- 1. Il gancio involontario è ritenuto valido ma solo su tiro dell'avversario e vale su tutte le stecche. Quindi anche l'eventuale gol che potrebbe essere realizzato è da ritenersi valido. Il giocatore che effettua il gancio involontario deve essere chiaramente in opposizione, (anche in movimento orizzontale), ma l'opposizione non deve sfociare in un gancio volontario (ossia in un tiro).**

FALLI

- 1. Il fallo di gioco può essere chiamato solo da un giocatore avversario che sta giocando e dentro i termini dell'azione di gioco e comunque entro e non oltre i 3 secondi, DICENDO CHIARAMENTE "FALLO" o "NO". Non sono previste altre modalità per la chiamata del fallo.**
- 2. Se il fallo NON viene chiamato si continua a giocare. "Il giocatore che subisce il fallo potrebbe rinunciare alla chiamata e preferire proseguire per ottenere un qualche vantaggio dallo sviluppo dell'azione"**
- 3. Prendere la pallina da dentro il calcetto con le mani mentre è in gioco o in movimento, è considerato fallo.**
- 4. In caso di chiamata di fallo il gioco si ferma "SEMPRE" e la pallina passa alla squadra che ha chiamato il fallo, se il fallo è stato realmente commesso, con ripartenza dalla porta.**
- 5. NB: Chi chiama ripetutamente e volontariamente un fallo inesistente, dopo il**

richiamo da parte dei capitani, sarà sanzionato con un gol di penalità ad ogni falsa chiamata.

GIOCAE NON VALIDE

1. Non sono consentiti in linea di massima i ganci, cioè passaggi tra ometti della stessa stecca o trascinamenti della pallina con l'ometto, eccetto i casi indicati nei precedenti.
2. Non è consentito in fase di tiro fare girare la stecca di 360° (rullata o frullata).
3. Il goal è nullo quando la pallina colpisce il bordo superiore del biliardino, persone o cose ed entra in porta. Per bordo del biliardino si intende tutta la parte in plastica che ricopre le sponde verticali e la zona dietro i portieri.
4. La pallina che entra in porta scavalcando la stecca del portiere non è ritenuta marcatura valida
5. **Non è consentito tirare in porta a pallina ferma.**
6. È vietato distrarre gli avversari con offese, gesti, urla, spostare o alzare il calcetto, far ruotare vorticosamente le stecche senza alcun motivo o altre forme sleali di comportamento; pena la 1 volta richiamo verbale da parte dei capitani, in seguito 1 punto di penalizzazione per ogni scorrettezza.
7. La bestemmia, dopo il primo richiamo verbale da parte dei capitani, verrà sanzionata ogni volta con un gol di penalità
8. **Quando la pallina è in gioco è consentito parlare solo per una richiesta di fallo.**
9. Non è consentito allontanarsi dal calcetto durante la partita, sono ammessi 10 secondi di pausa tra una pallina e l'altra.
10. Nell'esecuzione del tiro non si può lasciare l'impugnatura delle stecche.
11. Sbattere qualsiasi stecca sia in difesa che in attacco tranne nei seguenti casi:
 - A. Quando la stecca del portiere para un tiro, a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco
 - B. In fase di marcatura, dopo il tiro dell'avversario (a meno che non determini lo spostamento del tavolo da gioco)
12. Per estensione di quanto sopra si ritiene fallo far sbattere appositamente il portiere sulla sponda prima di eseguire un tiro, questo gesto non è considerato una "finta" ma un atto di disturbo volontario.

DOPO GARA

1. REFERTO:

Il referto deve essere compilato in tutti i campi predisposti come:

- DATA, LUOGO E NUMERO DI GARA
- NOME DELLE SQUADRE
- SERIE E GIRONE
- FIRMA DEGLI ATLETI
- FIRMA DEI CAPITANI
- RISULTATO PARTITE
- PUNTEGGIO FINALE
- ECC ECC

2. IL REFERTO deve essere inviato dalla squadra VINCENTE, al Giudice Sportivo a biliardino.ref@gmail.com entro 24 ore successive alla gara per ufficializzare il risultato ed anticipato in WHATSAPP, LA STESSA SERA DELLA PARTITA, nel " GRUPPO CAPITANI 3VS3" (risultato ufficioso) per aggiornare la classifica.

3. Nella lista dei giocatori devono comparire solo i giocatori che hanno giocato. Tutti gli altri che non

hanno giocato, benché inseriti in lista, **dovranno essere CANCELLATI** con una riga. La presenza viene conteggiata per stabilire chi avrà diritto a partecipare alla seconda fase dei play-off.

4. Qualsiasi reclamo va segnalato con l'apposito modulo scaricabile sul sito nella sezione biliardino/modulistica

GIOcate SPECIALI

Durante le fasi di gioco si possono riscontrare alcune "Giocate Speciali", difficili da regolamentare, che sono al limite del fallo e spesso dipendono dalla personale interpretazione del giocatore, diamo alcune indicazioni confidando nel buon senso dei giocatori e ricordando che in caso di discordanza, onde evitare inutili discussioni, si deve richiedere l'intervento dei capitani:

1. ZAPPATA

Con il termine ZAPPATA si intende quel momento in cui la pallina, normalmente durante una fase di tiro, resta bloccato sotto l'ometto. Ci sono due sole OPZIONI POSSIBILI:

- A. La pallina dopo la Zappata si libera immediatamente e prosegue la corsa; quindi, diciamo un gesto che ha una continuità ed è eseguito immediatamente. In questo caso si ritiene VALIDO il gesto tecnico.
- B. La pallina dopo la Zappata rimane sotto l'ometto per un tempo superiore a 1 (uno) secondo; quindi, diciamo che c'è un reale momento di STOP del gioco, in questo caso si ritiene essere un FALLO e quindi giocata NON VALIDA.

2. SCHIACCIATA

Con il termine Schiacciata si intende quel gesto tecnico di "SCHIACCIARE" la pallina contro la sponda laterale verticale, Tecnicamente questo movimento rientra nei TRASCINAMENTI, che il regolamento non permette di eseguire e quindi sarebbe da considerare fallo.

Ma dato che viene eseguito in diverse occasioni più o meno volontariamente, specialmente in fase di marcatura è sicuramente un gesto tecnico da regolamentare anche se non di facile INQUADRATURA

Quindi la difficoltà è di stabilire quando è o meno valido, anche qui ci sono solo due OPZIONI POSSIBILI:

- a) La schiacciata viene fatta ad alta velocità in unico movimento: giocata valida, salvo che determini lo spostamento del biliardino.
- b) Tutte le altre situazioni sono da considerarsi FALLO

PRESENZE PLAY-OFF

PER AVERE LA PRESENZA IN OGNI SINGOLO INCONTRO BASTA GIOCARE ANCHE UNA SOLA PARTITA PER SERATA