

Goriziana

Campionato romagnolo a squadre serie A / B

Anno 2014-2015

- ✓ Gli incontri a squadre si disputano schierando 6 singoli più eventuale riserva che in sostituzione potrà giocare in qualsiasi momento della partita purché indicato sul referto compilato al momento del sorteggio. Le fasi finali invece, saranno giocate con lo schieramento di 7 singoli ad eliminazione diretta.
- ✓ Ogni squadra potrà avere una rosa di 12 (dodici) giocatori ed essere composta anche da giocatori di Csb diversi che però se messi in campo dovranno indossare la maglia uniforme al resto della squadra.
- ✓ Fuori dalla rosa dei 12 nominativi, non è possibile schierare ulteriori giocatori anche se appartenenti allo stesso Csb e di serie minore.

Si rappresenta, pena l'applicazione di penalizzazioni e/o squalifiche, che le rose dei giocatori possono essere integrate fino al 31.12.2014, termine massimo entro il quale e non oltre, detta lista dovrà essere comunicata all'ente organizzatore.

- ✓ Mentre per le squadre di serie A non sono previsti vincoli, le squadre di serie B possono schierare fino ad un massimo di 2 (due) giocatori appartenenti alla categoria master goriziana.
- ✓ Serata di gioco il MARTEDI'. Il sorteggio avrà luogo alle ore 20,55 mentre i tempi di prova fissati in 3 minuti per entrambe le squadre, avranno inizio alle ore 21,00, mentre il secondo turno non oltre le 22,30. Su due biliardi sorteggio alle ore 20,25, inizio ore 20,30 mentre l'ultimo turno dovrà iniziare non oltre le 22,30.
- ✓ La squadra di casa gioca con le boccette bianche mentre gli ospiti con le boccette rosse.
- ✓ L'incontro si svolgerà su 6 partite, ciascuna da giocare al meglio dei tre set ai punti 400. All'esito delle partite la vittoria (4-2, 5-1 e 6-0) di ogni incontro equivale a 3 punti, la sconfitta (4-2, 5-1 e 6-0) di ogni incontro equivale a 0 punti, mentre il pareggio (3-3) equivale ad 1 punto.
- ✓ La classifica generale finale sarà stilata sommando tutti i punti realizzati, in caso di parità di punti sarà privilegiata la squadra che ha vinto più partite, in caso d'ulteriore parità si guarderanno gli scontri diretti, in caso di parità negli scontri diretti si guarderà ai punti partita fatti degli scontri diretti, in caso d'ulteriori parità si guarderà ai punti partita fatti di tutte le partite, in caso d'ulteriore parità si effettuerà uno spareggio.
- ✓ Per quanto riguarda le modalità per l'accesso alle fase finali c/o il Palazzetto di Cervia si rimanda a quanto indicato in calce ai rispettivi calendari.

A seguito delle diverse modifiche apportate nel tempo, in particolare per quel che riguarda le ipotesi di tiro irregolare con applicazione delle relative penalità, appare doveroso riportare uno stralcio regolamentare aggiornato alla stagione in corso.

- ✓ La regolarità e convalida del tiro effettuato di prima o di seconda con modalità striscio o braccio, si ottiene quando al termine dell'esecuzione almeno un biglia (bersaglio, battente o pallino) cambia quadrante di gioco ovvero oltrepassa completamente la riga di mezzaria,

altresì quando la biglia battente, dopo aver colpito la biglia bersaglio, tocca il pallino (carambola), oppure almeno un birillo viene abbattuto.

- ✓ Si commette fallo quando non si colpisce la biglia bersaglio.
- ✓ Si commette fallo quando si colpisce il pallino prima della biglia bersaglio; nel caso saranno conteggiati 6 punti per un tiro diretto e 12 in tiro indiretto da aggiungere ai 6 punti del fallo commesso, più gli eventuali punti realizzati, semplici o doppi si commette fallo quando il giocatore rifiuta di eseguire il tiro in riferimento alla posizione della biglia bersaglio.
- ✓ E' sanzionato il tiro quando nei tiri di seconda con modalità a striscio od a braccio, la biglia battente tocca più di una sponda corta prima di colpire la biglia bersaglio.

In questi specifici casi di gioco ostruzionistico o falli di gioco, il giocatore viene penalizzato di punti sei (6) da assegnarsi all'avversario, il quale avrà poi la facoltà di eseguire il tiro seguente nella posizione in cui si trova la biglia bersaglio, oppure, ordinare la messa in penitenza centrale ovvero quella occupata dal pallino ad ogni inizio partita della biglia stessa, nel quadrato opposto alla posizione del pallino.

Il giocatore commette fallo con penalità di 6 punti quando:

- ✓ Non mantiene il corpo all'interno della zona di gioco.
- ✓ Si appoggia con sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro.
- ✓ Spinge o riprende la biglia dopo che la stessa è stata liberata dalla stretta della mano e ha già iniziato la rotazione sul piano.
- ✓ Abbatte con la propria biglia direttamente i birilli.
- ✓ Esegue un tiro prima che tutti i birilli siano regolarmente posizionati nelle proprie sedi.
- ✓ Esegue il tiro prima che tutte le biglie siano ferme.
- ✓ Lascia sul piano di gioco la propria biglia per ipotizzare una soluzione di gioco o per misurare distanze tra biglia e sponda.
- ✓ Solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro.
- ✓ Provoca la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti vestiario.
- ✓ Tocca biglia o pallino con le mani o con effetti vestiario prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro.
- ✓ Esegue il tiro dalla zona di gioco corrispondente al quadrato dove è situata la biglia bersaglio.
- ✓ Nell'esecuzione del tiro, la biglia battente prima di toccare il piano di gioco, batte nella parte superiore (compreso lo spigolo) di una delle sponde del biliardo.

Tutte le biglie e il pallino saltati fuori dal campo di gioco vengono penalizzati con 2 punti + 6 del fallo - sia in caso di tiro diretto, sia in caso di tiro indiretto, più gli eventuali punti realizzati, semplici o doppi.

- ✓ Il giudice di gara, qualora un giocatore fermi o provoca la deviazione della corsa di una biglia o del pallino ha facoltà di applicare una penalità. Tale penalità sarà commisurata al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto dalle biglie o dal pallino devianti o fermati.

Si informa che il Consiglio Nazionale di Sezione Bocchette nella riunione del 08/06/2013 ha approvato la seguente variante al regolamento di gioco:

- ✓ "E' obbligatorio segnare i punti realizzati prima dell'effettuazione del tiro successivo. La penalità sarà pari a un (1) punto nel caso di prima mancata segnatura, nel caso in cui la violazione sia reiterata non si potranno più segnare i punti realizzati."

DISPOSIZIONI GENERALI

- ✓ I giocatori devono tenere un comportamento corretto ispirato ai principi di lealtà sportiva nei confronti dell'avversario, dei giudici di gara e del pubblico.
- ✓ Il giocatore non deve condurre un gioco ostruzionistico.
- ✓ Il giocatore non impegnato nel tiro deve attendere il suo turno, in piedi, in un posto previsto per questo scopo e comunque in modo da non danneggiare o disturbare il suo avversario o entrare nel suo campo visivo.
- ✓ Spetta all'Arbitro valutare se e in quale misura gesti, azioni o parole possano essere giudicati tali da danneggiare il giocatore che sta effettuando il tiro, rilevando le scorrettezze comportamentali con un richiamo ufficiale all'autore delle stesse.
- ✓ Il secondo richiamo ufficiale comporta il deferimento al Direttore di gara, che deciderà l'eventuale sanzione disciplinare.
- ✓ A differenza delle bocchette, nella goriziana non esistono le frazioni di gioco: i giocatori si alternano eseguendo un tiro ciascuno e utilizzando la stessa biglia, dall'inizio alla fine.
- ✓ La biglia battente è quella del giocatore che esegue il tiro, la biglia bersaglio è quella che deve essere colpita. In conseguenza dell'alternanza dei due giocatori alla battuta, la biglia battente sarà la bianca, o la rossa, secondo il colore scelto dai giocatori. La biglia bersaglio, comune ai due giocatori, è la gialla e questa, come il pallino, resterà sempre sul piano di gioco.
- ✓ Il giocatore deve eseguire il tiro posizionandosi nella zona di gioco del quadrato opposto a quello in cui è situata la biglia bersaglio.
- ✓ La realizzazione dei punti si verifica abbattendo birilli o toccando pallino con una delle due biglie, dopo avere regolarmente colpito la biglia bersaglio.
- ✓ Se una partita è articolata in più manche, ognuna di queste ha lo stesso traguardo punti prefissato.
- ✓ L'esito di una partita, già dichiarato dall'arbitro, non può essere modificato dalla eventuale, successiva, scoperta di un errore di registrazione dei punti sul foglio partita.
- ✓ Anche in questa specialità le biglie vengono messe in gioco con le mani senza utilizzare alcun attrezzo (stecca). Esse possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.
- ✓ La mano che non esegue il tiro può essere appoggiata o aggrappata sia alla sponda corta sia a quelle lunghe, anche nella loro parte interna.
- ✓ E' consentito il salto del castello lanciando direttamente la biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo avere toccato il quadrato inferiore.
- ✓ Se una biglia qualsiasi salta sulla sponda e ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli estranei è valida..

CATEGORIA DI TIRI

Tiri regolari e punti positivi attribuiti al giocatore che effettua il tiro

- ✓ Tiro diretto – la battente colpisce la biglia bersaglio che, dopo aver toccato una o più sponde abbatte birilli o tocca il pallino. Viene considerato tiro diretto anche il cosiddetto tiro di “sponda e biglia”, che si realizza quando la battente colpisce la sponda lunga prima di colpire la biglia bersaglio.
- ✓ Tiro a Carambola – la biglia battente colpisce la biglia bersaglio e poi il pallino.
- ✓ Tiro di falsa Carambola- la biglia bersaglio viene deviata sui birilli dal pallino.
- ✓ Tiro indiretto- la biglia battente tocca almeno una volta la sponda corta prima di colpire la biglia bersaglio che poi realizza punti.

Tiri Regolari e punti negativi attribuiti all'avversario

- ✓ Tiri diretti o indiretti – la battente, dopo aver colpito la biglia bersaglio abbatte birilli.
- ✓ Tiro di fisso- consiste nello sfiorare la biglia bersaglio indirizzandola direttamente sui birilli.
- ✓ Tiro di falso fisso- consiste nel colpire la biglia bersaglio, che a sua volta indirizza direttamente il pallino nel castello.
- ✓ Tiro di Traversino – Friso- consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire la biglia bersaglio che abbatte direttamente i birilli.
- ✓ Tiro di Traversino -Falso Friso- consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire la biglia bersaglio, che a sua volta indirizza direttamente il pallino nel castello.

Tiri Irregolari o fallosi – elenco dei falli e penalità relative

Relativamente ai punti, sempre negativi e attribuiti all'avversario, i tiri irregolari si suddividono in:

- ✓ Tiri fallosi diretti, nei quali l'irregolarità viene commessa prima che la biglia battente tocchi una sponda corta (punti semplici).
- ✓ Tiri fallosi indiretti, nei quali l'irregolarità viene commessa dopo che la battente ha toccato la sponda corta (punti doppi di birilli e di pallino).
- ✓ Fallo di pallino- caso particolare in cui la battente colpisce il pallino prima della biglia bersaglio: in questo caso la penalità di pallino è sempre 6 + 6 del fallo commesso, anche se viene colpita prima la sponda corta mentre i punti di birilli seguono le norme previste ai punti a) e b).

TIRO D'ACCHITO E MECCANISMO DI GIOCO

- ✓ All'inizio di ogni partita l'arbitro sceglie il quadrato del biliardo davanti al quale si posizionano i giocatori all'inizio della partita. Quindi i giocatori effettueranno l'accosto alla sponda corta inferiore rispettando le norme descritte nel Regolamento Boccette.
- ✓ Il giocatore che vince l'accosto descritto al punto "a" sceglierà una delle due biglie a disposizione e deciderà se effettuare il tiro d'acchito o farlo effettuare al suo avversario.
- ✓ Il tiro d'acchito è l'azione che dà inizio alla partita.
- ✓ Prima che il giocatore esegua il tiro d'acchito, la biglia bersaglio deve essere posta nella penitenza alta del quadrato superiore mentre il pallino deve essere posto nella penitenza centrale dello stesso quadrato. Il tiro d'acchito può essere effettuato in modo diretto o in modo indiretto.
- ✓ Una volta eseguito il primo tiro, dopo che le biglie avranno terminato la loro corsa e saranno stati registrati gli eventuali punti realizzati, il giocatore che ha effettuato il tiro ritirerà dal piano di gioco la biglia battente e l'altro eseguirà a sua volta il tiro che gli spetta utilizzando la propria biglia. Tale meccanismo continuerà fino al termine della partita.
- ✓ Se si tratta di una partita articolata in più manche, il tiro d'acchito sarà eseguito alternativamente dai due giocatori.
- ✓ Qualunque sia il meccanismo della partita i giocatori giocano sempre con lo stesso colore di biglia.
- ✓ Se il pallino salta fuori dal campo di gioco, esso va rimesso in gioco collocandolo nella penitenza centrale del quadrato opposto a quello della biglia bersaglio.
- ✓ Se la biglia bersaglio salta fuori dal campo di gioco, essa va rimessa in gioco collocandola nella penitenza di sponda nel quadrato opposto al pallino.
- ✓ I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede quando non toccano alcuna biglia. Se, prima di un tiro la sede di uno o più birilli è occupata dalla biglia bersaglio e/o dal pallino, questi vanno collocati nelle rispettive penitenze: quella di sponda per la biglia e quella centrale per il pallino, nei quadrati reciprocamente opposti. Nel caso in cui entrambi si trovassero in questa situazione, la collocazione sarebbe quella di inizio partita.

- ✓ Quando la biglia bersaglio si trova nelle zone di intersezione della sponda corta e lunga del biliardo completamente interno di un triangolo retto i cui cateti misurano cm 13 ciascuno ; è obbligatorio collocarla in penitenza di sponda nel quadrato opposto al pallino.
- ✓ Quando la biglia bersaglio si trova posizionata completamente all'interno del quadrato che ha come lati le linee rette di congiungimento dei birilli esterni del castello, può essere collocata, a discrezione del giocatore che deve eseguire il tiro, sulla penitenza di sponda opposta al pallino.
- ✓ Quando la biglia bersaglio, al termine del tiro, combacia perfettamente con il pallino viene spostato il pallino, e collocato nella penitenza del quadrato opposto alla posizione della biglia bersaglio.

ABBATTIMENTO DI BIRILLI

- ✓ Un birillo è considerato abbattuto quando la sua base perde completamente contatto con il tappeto.
- ✓ Il valore in punti dei birilli è il seguente: I quattro birilli esterni hanno il valore di 2 punti ciascuno. I quattro birilli mediani, 8 punti ciascuno. Il birillo centrale, 10 punti se abbattuto con altri birilli e 30 punti se abbattuto da solo.
- ✓ Se un tiro produce contemporaneamente punti positivi e punti negativi, il totale dei punti è negativo.
- ✓ Dopo ogni tiro che ha prodotto punti, l'Arbitro dichiara il totale degli stessi e il nome del giocatore al quale vanno attribuiti.
- ✓ Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti è doppio.
- ✓ Se un birillo viene abbattuto ma riacquista autonomamente la posizione verticale in un punto qualsiasi del piano di gioco, esso viene comunque conteggiato e riposizionato nella sede originaria.
- ✓ Quando un birillo, senza essere abbattuto, viene spinto fuori dalla propria sede dal pallino o da una biglia o da un altro birillo, esso non viene conteggiato e dovrà essere riposizionato nella sua sede prima del tiro successivo.
- ✓ Se un birillo abbattuto, giacente sul piano di gioco, viene urtato da una biglia o dal pallino e viene sospinto ad abbattere altri birilli, si verificano due casi:
- ✓ Il birillo viene urtato dal pallino o dalla biglia bersaglio: in tal caso tutti i punti realizzati sono positivi.
- ✓ Il birillo viene urtato dalla biglia battente: in tal caso tutti i punti realizzati sono negativi.
- ✓ I giocatori possono controllare la posizione dei birilli soltanto al momento in cui gli stessi vengono risistemati nelle proprie sedi.

PUNTI DI PALLINO

- ✓ Il pallino toccato regolarmente da una delle due biglie ha il valore di 6 punti, 12 se toccato con tiro indiretto.
- ✓ I punti di pallino vengono attribuiti anche se lo stesso, al termine del tiro combacia con la biglia, pur senza essere stato mosso.

ABBANDONO DELLA PARTITA

- ✓ Il giocatore che senza autorizzazione dell'arbitro smette di giocare durante una partita viene automaticamente dichiarato perdente. Se un caso di forza maggiore dovesse verificarsi durante un campionato, sarà valutato dal direttore di gara.
- ✓ Il giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo essere stato invitato a procedere dall'arbitro è escluso dal campionato.

FALLI NON IMPUTABILI AL GIOCATORE

- ✓ Tutti i falli provocati da terze persone, arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario di biglie e birilli, non sono imputabili al giocatore. In questo caso l'arbitro sistemerà le biglie nella posizione precedente l'infrazione.

