CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

REGOLAMENTO CAMPIONATO

1. Il Campionato è aperto a squadre di Società iscritte al CSI Comitato di Vallecamonica per l’anno sportivo in corso i cui giocatori siano regolarmente tesserati, abbiano compiuto il sedicesimo anno di età.

2. Ogni squadra dovrà essere composta da un minimo di quattro giocatori, per ogni giornata di campionato; il numero totale dei giocatori tesserati per squadra e schierabili per incontro è illimitato.

3. Le Società che dovessero iscrivere più squadre non possono scambiarsi i giocatori. A stagione iniziata è consentito ad ogni giocatore di cambiare squadra/società alle condizioni previste dal Regolamento Generale.

4. Il costo dell’iscrizione è pari a € 50,00 per ogni squadra. L’iscrizione della squadra al campionato sarà effettuata dalla Presidenza della Società Sportiva tramite sistema on-line dedicato.

5. Al momento dell’iscrizione ogni squadra dovrà dare il nominativo di un responsabile ed il suo recapito telefonico; indicare il luogo in cui disputare le gare interne, il giorno e l’ora di gioco (sia la prima che la seconda scelta). La squadra che gioca in casa dovrà mettere a disposizione due biliardini (qualora non ci sia la possibilità di averne due, la squadra è obbligata a giocare di venerdì sera) ed oggetti idonei ad impedire il movimento involontario dei segnapunti durante l’incontro. Eventuali spese per l’utilizzo dei biliardini saranno a carico della squadra ospitante. Si ribadisce che non verranno accettate iscrizioni che non siano compilate nella loro completezza

6. Il tesseramento degli atleti dovrà effettuarsi entro **il giorno prima dell’inizio del campionato (o comunque entro il giorno prima dell’incontro che si intende disputare).**
   E’ sempre possibile tesserare nuovi atleti. Ciascun atleta per poter giocare la fase play-off e finali, deve essere stato tesserato entro il 31/10/26 ed avere effettuato almeno 1/3 (un terzo) delle partite della fase a gironi. Per i tesserati tra il 01/11/26e l’inizio del girone di ritorno, un solo giocatore (che verrà indicato dalla squadra) potrà disputare play-off e finali purché abbia disputato almeno la metà + 1 delle partite dal momento del tesseramento fino alla fine della fase a gironi. Si specifica che ogni nuovo tesserato ha diritto a giocare a partire dal giorno successivo a quello del tesseramento. Sarà inoltre possibile tesserare dei nuovi atleti in **sostituzione** di atleti già tesserati che si siano **infortunati** e non possano più giocare (con presentazione del certificato medico dell’infortunio subito). Al termine dell’infortunio il giocatore sostituito può riprendere il proprio posto ed il sostituto non può più giocare.
   Gli atleti già tesserati con la stessa Società per altre discipline dovranno far ristampare la tessera con indicato anche il codice dell’attività Biliardino.
   Gli atleti con tessera senza fotografia dovranno presentarsi agli incontri muniti di idoneo documento di riconoscimento (C.I., patente, ecc.).

7. Gli atleti che vogliono partecipare al Campionato di Biliardino di Vallecamonica non devono essere tesserati singolarmente (ossia come atleta), per questa attività sportiva, in altri comitati CSI.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

8. L’incontro tra due squadre viene gestito tramite due differenti documenti. Uno di uso comune ad entrambe le squadre ed ha la funzione di refertare il risultato dell’incontro e tutte le eventuali note segnalate alla Commissione. Tale documento dovrà essere firmato dai capitani di entrambe le squadre.
   Il secondo è la distinta (ossia l’elenco) dei giocatori presenti ad un determinato incontro ed ogni squadra dovrà compilare la propria secondo la modalità on-line sul sito **http://tesseramento.csi-net.it**. Il responsabile di una squadra dovrà usare le credenziali che gli verranno fornite dalla Società Sportiva di appartenenza e prima di ogni incontro dovrà compilare i dati specifici dell’incontro stesso e scegliere dal proprio elenco tesserati i propri giocatori. Tale documento dovrà essere presentato per visione alla squadra avversaria, fatto firmare dai soli giocatori presenti nell’apposito spazio accanto al nome, firmato dai responsabili ed inviato alla Commissione assieme al referto di gara.
   I moduli citati devono essere correttamente compilati utilizzando sempre l’ultima revisione aggiornata. La squadra che gioca in casa è responsabile del regolare svolgimento dell’incontro e dovrà farsi carico di far pervenire alla Commissione Biliardino sull’apposito gruppo WhatsApp, subito dopo il termine dell’incontro, tutta la modulistica compilata correttamente ed in ogni sua parte. Al termine dell’incontro il capitano della squadra di casa trattiene e conserva tutta la modulistica (1 referto e 2 distinte) per farla pervenire in originale al termine della stagione.
   Per comunicazione verso il CSI e la Commissione Biliardino è stato creato un apposito portale utilizzabile al seguente indirizzo internet: app.csivallecamonica.it

9. È consigliato che gli atleti di ogni squadra indossino una maglietta o calottina dello stesso colore per essere riconosciuti anche a vista durante gli incontri.

10. Ogni squadra dovrà essere sul luogo dell’incontro almeno 15 (quindici) minuti prima dell’orario d’inizio previsto. Il tempo di attesa massimo è fissato in 15 (quindici) minuti a partire dall’orario fissato per l’inizio gara (es. inizio previsto ore 20.30, si deve attendere massimo fino alle 20.45). Se una squadra si presenta dopo tale termine perde la partita a tavolino 27 a 0, vengono inflitti sei punti di penalizzazione e l’incontro non viene disputato. Se la squadra ospitante accetta di giocare ugualmente, restano i sei punti di penalizzazione per il ritardo e vale il punteggio ottenuto nella gara giocata. Se una squadra non si presenta e non ha dato nessun tipo di avviso avrà partita persa 27 a 0, 9 (nove) punti di penalizzazione e sanzione economica pari ad **€ 20** (venti).
    In casi eccezionali dovuti ad incidenti di percorso dell’ultimo minuto si dovrà avvisare la squadra avversaria che il ritardo sarà superiore del previsto.
    Tutti gli incontri in calendario vanno regolarmente disputati.

11. L’incontro può iniziare quando sono presenti almeno quattro atleti per squadra.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

12. Per gli spostamenti gara valgono le regole contemplate nel regolamento generale del CSI Vallecamonica. Ci sono due differenti tipi di spostamenti gara: spostamento d’ufficio e spostamento concordato.
    Lo spostamento d’ufficio non necessità del consenso della squadra avversaria e viene concesso da parte della Commissione Tecnica soltanto nei seguenti casi particolari:
    - Indisponibilità della struttura sportiva (es. ristrutturazioni, concomitanza con altre manifestazioni, disposizioni delle autorità competenti). Assieme alla richiesta di spostamento la squadra deve presentare idonea dichiarazione del gestore della struttura.
    - Concomitanza con la celebrazione di sacramenti (es. cresima, prima comunione, matrimonio) ricevuti direttamente dai giocatori o di funzioni religiose di particolare rilevanza per la Comunità. Assieme alla richiesta di spostamento la squadra deve presentare idonea dichiarazione dell’autorità religiosa competente.
    - Incontro di formazione religiosa (catechismo). Assieme alla richiesta di spostamento la squadra deve presentare idonea dichiarazione dell’autorità religiosa competente.
    - Morte di un parente di 1° grado di uno dei componenti della squadra o del consiglio direttivo della Società sportiva.
    - Positività al Covid19 di atleti.

    Lo spostamento concordato comporta che siano entrambe le squadre di comune accordo a decidere se spostare o meno l’incontro ed a decidere la nuova data.
    Tutti i tipi di spostamento gara andranno comunque segnalati in anticipo alla Commissione Tecnica indicando anche la nuova data dell’incontro, che dovrà comunque disputarsi entro la fine della seconda giornata successiva a quella dell’incontro da spostare. Gli ultimi due incontri della fase a gironi non possono comunque essere spostati oltre l’ultima giornata; mentre le finali che si disputeranno in data fissata dalla Commissione non possono essere spostate.

13. Il Campionato 2026/27 si svolgerà con la formula dei gironi all’italiana o gironi + playoff a seconda del numero delle squadre iscritte. Alla chiusura delle iscrizioni sarà comunque cura della Commissione Tecnica valutare la formula più idonea a garantire a ciascuna squadra la possibilità di disputare il maggior numero di incontri.

14. La formula del campionato potrà essere soggetta a variazioni a seconda delle restrizioni a carattere nazionale o locale intervenenti in corso d’opera a causa di eventuali situazioni pandemiche.

15. Per l’organizzazione ed il controllo dello svolgimento regolare del campionato la Commissione Tecnica, composta da 2 persone, si riunisce tutti i lunedì sera nella sede del CSI Vallecamonica.
    Per l’esame e la valutazione disciplinare relativamente ad eventuali irregolarità si rimanda a quanto previsto dal Regolamento Generale di Giustizia Sportiva.
    Per tutto ciò che non è specificato o previsto dal suddetto regolamento si fa riferimento al **Regolamento Generale del CSI.**

    N.B. l’attività del Biliardino è considerata **non agonistica**, perciò per il certificato medico degli atleti, ci si deve comportare come le altre attività **non agonistiche** del CSI.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

1. Prima dell’inizio della partita verrà effettuato il riconoscimento degli atleti e ogni squadra dovrà mostrare all’avversaria le tessere ed i documenti di riconoscimento di ogni atleta partecipante alla gara nonché la propria distinta preparata secondo le modalità precedentemente esposte.

2. Le **partite** saranno 9 (nove) per ogni **incontro** e saranno composte da **due set** più l’eventuale **bella,** ed ogni set terminerà quando una squadra avrà segnato 9 (nove) reti; la bella terminerà al raggiungimento di 9 (nove) reti da parte di una squadra. Sia per i primi set che per la bella in caso di parità si giocheranno le 3 palline. I punteggi da riportare sul referto saranno in ogni caso al 9.

3. Durante la partita si può invertire portiere con attaccante quando una squadra arriva al cinque.

4. Durante ogni set ogni coppia potrà chiedere una sola interruzione momentanea del gioco di due minuti.

5. Salvo diverse esigenze per attesa di un atleta già impegnato in una partita, il tempo massimo di attesa tra 2 partite è pari a 5 minuti.

6. Gli atleti che firmano la distinta devono giocare almeno una partita obbligatoriamente. Nel caso in cui la squadra sia formata da quattro giocatori (numero minimo) i calcetti non possono comunque essere lasciati intenzionalmente fermi, salvo l’ attesa per la fine della partita sul secondo calcetto o per il tempo stabilito dal regolamento, cioè di 5 (cinque) minuti.

7. Ogni singolo giocatore non potrà giocare più di cinque **partite** per incontro. Un atleta non può giocare più di tre **partite** per incontro con lo stesso compagno. Ad ogni partita la squadra ospite posiziona per prima la propria coppia di giocatori al biliardino, sulla cui base la squadra ospitante sceglie di conseguenza la propria. Il criterio per il posizionamento delle coppie di gioco è valevole soltanto fino alle eventuali semifinali comprese, ossia fino a quando ciascuna delle due squadre contendenti giocherà contro l’avversaria una volta in casa ed una volta fuori casa. Per le eventuali finali, che sono incontri singoli, la squadra “meglio piazzata” nella fase a gironi sarà considerata squadra di casa per le partite dispari (1, 3, 5, 7, 9) mentre l’altra sarà squadra di casa per le partite pari (2, 4, 6, 8). I criteri per la determinazione della squadra “meglio piazzata” tra due finaliste sono, nell’ordine di importanza, i seguenti: posizione in classifica, media punteggio, estrazione da eseguirsi eventualmente all’atto delle finali stesse. Le società che intendono ospitare le finali per i titoli dovranno fare pervenire la propria candidatura in forma scritta alla Commissione Biliardino entro e non oltre il 31/12/25. La Commissione valuterà l’idoneità o meno delle strutture proposte ed in caso di 2 o più sedi ritenute idonee provvederà alla determinazione della sede tramite estrazione.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

8. Il risultato finale dell’incontro viene formulato in questo modo: se la partita singola finisce due set a zero la squadra vincente si aggiudica tre punti, se la partita finisce due set a uno (perciò si è giocata anche la bella) la squadra vincente si aggiudica due punti, mentre la perdente se ne aggiudica uno. Al termine delle nove partite dell’incontro si farà la somma di tutti i punti effettuati per ogni squadra, che dovranno perciò essere complessivamente 27.
   La classifica generale sarà data dalla somma dei risultati finali di ogni incontro, (es.: squadra A batte squadra B 18 a 9; classifica: squadra A 18 punti, squadra B 9 punti).

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

9. Si gioca una pallina per stabilire chi parte, chi vince inizia.

10. Durante la partita si hanno a disposizione 5 tocchi complessivi, parata compresa. Il quinto tocco deve essere un tiro.

11. Quando la pallina esce dal campo sarà rimessa in gioco dalla difesa della coppia che ha subito l’ultimo gol.

12. 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).

13. 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.

14. La palla che entra in porta e ne riesce fortuitamente è comunque goal.

15. 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 squadra arriva a cinque .

PARTENZA

16. La partenza dopo un gol subito o un fallo viene sempre fatta dalla difesa con PALLINA FERMA.

17. 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.

18. La partenza viene effettuata con due tocchi e una sponda. Il primo tocco deve essere obbligatoriamente contro la sponda laterale verticale. Il secondo tocco deve essere all’indietro, quindi o contro la sponda posteriore verticale o al portiere che può 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 situazione 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.

19. La sponda orizzontale ovvero la spondina bianca, è equiparata alla sponda verticale durante le successive fasi di gioco.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

PARATA E TIRO

20. 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).

21. 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 con la sola eccezione per la stecca di mediana (5 omini) per la quale tutti i tiri sono validi ad eccezione del gancio volontario.

22. 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.

23. 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.

    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

24. 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.

25. 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 può eseguire due volte consecutive nella stessa azione e vale sia per i portiere che per gli attaccanti.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

GANCIO INVOLONTARIO

26. 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

27. 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.

28. 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”

29. Prendere la pallina da dentro il calcetto con le mani mentre è in gioco o in movimento, è considerato fallo.

30. 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.

31. 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.

GIOCATE NON VALIDE

32. 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.

33. Non è consentito in fase di tiro fare girare la stecca di 360° (rullata o frullata).

34. 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.

35. La pallina che entra in porta scavalcando la stecca del portiere non è ritenuta marcatura valida

36. Non è consentito tirare in porta a pallina ferma.

37. 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 gol di penalizzazione per ogni scorrettezza.

CSI Vallecamonica
Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27
Categoria Open

38. La bestemmia, dopo il primo richiamo verbale da parte dei capitani, verrà sanzionata ogni volta con un gol di penalità

39. Quando la pallina è in gioco è consentito parlare solo per una richiesta di fallo.

40. Non è consentito allontanarsi dal calcetto durante la partita, sono ammessi 10 secondi di pausa tra una pallina e l’altra.

41. Nell’esecuzione del tiro non si può lasciare l’impugnatura delle stecche.

42. 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)

43. 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

GIOCATE SPECIALI

44. 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.

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 POSSIBLI:

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.

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 bigliardino.

b) Tutte le altre situazioni sono da considerarsi FALLO

CSI Vallecamonica

Campionato di “BILIARDINO“ a squadre 2026/27

Categoria Open

Le iscrizioni al campionato si chiuderanno il 27 settembre 2026.