

Pontisola ai quarti Resa Valcavallina

Con due gol nella ripresa gli ospiti vincono la gara e si proiettano verso il nuovo turno delle fasi finali

VALCAVALLINA 0
PONTISOLA 2

VALCAVALLINA Lonni, Mora, Rattu, Parigi, Conti, Maseroli, Giudici, Maffi, Nembrini, Bonetti, Facchinetti, Noris (Seck, Moraschini, Vezzoli), All Belotti.

PONTISOLA Monzani, Capelli, Facchetti, P. Locatelli, Mirandola, Palmiero, N. Locatelli, Viscardi, Bellocci, Yoda, Tagliaferri (Bombardieri, Carrera, Russo, Polesello, Vitali, Biffi, Mazzucotelli), All. Togni.

VIGANO SAN MARTINO

Grande attesa al centro sportivo comunale di via San Luigi, dove va in scena il match valido per gli ottavi di finale del campionato Giovanissimi a 11 giocatori. Inizialmente i ritmi della partita non sono elevatissimi perché i due schieramenti si studiano. A cambiare l'inerzia dell'incontro sono i giovani calciatori di mister Belotti che al 10' si rendono pericolosi dalle parti di Monzani sugli sviluppi di una perfetta azione corale. Il punteggio, tuttavia, rimane invariato perché Facchinetti angola troppo la conclusione. I locali continuano a spingere e a pochi minuti dall'intervallo vanno vicini al vantaggio con Bonetti. Questa volta, a negare la gioia del gol ai padroni di casa ci pensa Monzani che si oppone con destrezza. Nella ripresa il volto della contesa cambia radicalmente. Gli ospiti, infatti, rientrano sul terreno di gioco con una marcia in più e costringono la formazione di casa a indietreggiare pericolosamente il suo baricentro di gioco. L'atteggiamento del Pontisola è premiato al 12' dall'arete di Facchetti che batte Lonni con un bolido micidiale. La compagine casalinga reagisce immediatamente, ma concede troppo spazio e prima del triplice fischio finale è



Giovanissimi a 11. Valcavallina



Giovanissimi a 11. Pontisola

costretta a subire il raddoppio in contropiede dal neocentrato Polesello. Un gol determinante che regala ai compagni la qualificazione alla fase successiva della competizione. ■

D. L.

Calciobalilla

FASI FINALI

Le fasi finali si svolgeranno l'11 maggio presso l'Oratorio di Boccaleone in Bergamo via Capitano, in concomitanza del Torneo Provinciale a coppie fisse. Nel corso della manifestazione verranno premiati anche i vincenti gironi dei Gruppi B e C.

RISULTATI

GRUPPO A

Busgarina Team - Bar Roncola 5-2
(9/7, 8/9, 6/9, 9/2, 9/5, 9/4, 9/8)
Pianico - Timeout 3-6
(4/9, 9/4, 9/6, 6/9, 6/9, 9/4, 5/9, 3/9, 3/9)

GRUPPO B

Ta.Si' Albino - Team Alice 3-6
(8/9, 7/9, 9/8, 8/9, 9/8, 5/9, 9/8, 6/9, 8/9)

CLASSIFICHE

GRUPPO A

6 punti Busgarina Team, Timeout
3 punti Bar Roncola, Pianico
0 punti Locomotiv, Bowling Costa Volpino

GRUPPO B

6 punti Team Alice
3 punti Ta Si' Albino
0 punti Coira S. Brigida A

GRUPPO A

FINALE 1°/2° POSTO

Club Bergamo - Busgarina Team

FINALE 3°/4° POSTO

Bar Roncola - Bowling Costa Volpino

Pianico, Locomotiv, All Blacks Club e Solto Collina retrocedono nel gruppo B

GRUPPO B

Bar Liu' 27, Bar Centro Sportivo, Bar Mologni e Team Alice vengono promosse nel Gruppo A.

Bar Spicchio, Bar Boccio, Bar le Rotaie, Bar 8 Ambivere, Ambria, Pol. Albinese, Fubalino Grone B, OSL Calepio B, Dinamo Kals retrocedono nel Gruppo C.

GRUPPO C

Endenna B, Piper Bar Solza, David A, PacMan, I Mia Bu', Bar Liu' F35, C.S. Piario, Centro Giovanile e Club Bergamo B vengono promosse nel Gruppo B.

Calciobalilla Un nuovo torneo per le squadre del gruppo C



Dato l'alto numero di richieste per il Torneo Provinciale che si terrà in concomitanza delle Finali Provinciali l'11 maggio, presso l'Oratorio Boccaleone (Via Beata Capitano - Bergamo), con inizio alle ore 14, abbiamo deciso di organizzare in parallelo un torneo (massimo 30 coppie) riservato ai giocatori del Gruppo C. Chi volesse può iscriversi entro l'8 maggio presso la Segreteria Provinciale del Csi o mandando una mail all'indirizzo csi@csiberghamo.it, specificando il nome della squadra, dei giocatori e un numero di telefono. Il costo dell'iscrizione è fissato in 10 euro e verranno premiate le prime 4 coppie. Non è possibile iscriversi ad entrambi i tornei, quindi le squadre del Gruppo C che volessero cambiare torneo devono avvisare la Segreteria Provinciale Csi. ■

L'8 giugno a Villongo il Gran Prix 2014 di Calciobalilla

Domenica 8 giugno dalle ore 14.00 alle ore 19.30, in occasione della 21ª Festa dello Sport di Villongo si terrà il Gran Prix 2014, manifestazione di Calciobalilla organizzata dall'All Blacks Club Calciobalilla in collaborazione con il Csi di Bergamo. Il ritrovo è fissato al Palazzetto dello Sport di Villongo in via A. Volta, in un'area adeguatamente attrezzata per ospitare l'evento anche in caso di pioggia. Ci saranno otto campi da gioco Fas Pendezza Mundial con servizio Bar e Ristorante per tutta la giornata. Speaker ufficiale dell'evento sarà Daniele Pedercini.

Il torneo

Torneo Open con inizio alle ore 14. Premiazioni previste per le ore 19.30. Le iscrizioni chiuderanno al raggiungimento delle 32 coppie previste che si sfideranno in gironi all'italiana (Prestini Michele 3407288792 michele.prestini@alice.it; Novali Andrea 3466976697; Gruppo Facebook All Blacks Club Calciobalilla. Costo iscrizione: 10€ a persona. Regolamento di gioco Csi Bergamo (www.csiberghamo.it). Ecco il montepremi: 1ª coppia classificata: Trofeo Grand Prix 2014 e cesto prodotti; 2ª coppia classificata: Coppa e cesto prodotti; 3ª coppia classificata: Coppa e cesto prodotti; 4ª coppia classificata: Coppa e cesto prodotti; 5ª/8ª coppia classificata: cesto prodotti.

Torneo Liberi

Il 7 giugno alle ore 20.30 è previsto il Torneo libero amatori. Iscrizione 2€ a persona. Medaglie per le prime 3 coppie classificate. ■

Campionato Regionale Calciobalilla

REGOLAMENTO

- La manifestazione è aperta a tesserati iscritti al Csi per l'anno sportivo in corso i cui giocatori abbiano compiuto il quattordicesimo anno di età. All'interno della manifestazione sarà inserita un'attività promozionale under 14.
- Ogni squadra dovrà essere composta da 2 giocatori, sia maschi che femmine. Le coppie dovranno essere già abbinatae all'atto dell'iscrizione.
- Le iscrizioni dovranno pervenire entro il 20 maggio 2014 al proprio comitato di appartenenza che verificherà la regolarità del tesseramento, unitamente alla quota di iscrizione.
- La quota di iscrizione è fissata in Euro 12 a coppia per gli adulti e 5 Euro a coppia per gli Under 14.
- Saranno accettate tutte le coppie iscritte entro il termine previsto dal punto 3. Le coppie (al mattino) verranno suddivise in gironi che si incontreranno con formula all'italiana di sola andata e le prime quattro classificate di ogni girone accederanno ad una successiva fase con formula all'italiana di sola andata (al pomeriggio, 4 coppie per girone). Le prime due classificate accederanno alla fase successiva ad eliminazione diretta.
- La manifestazione si svolgerà il 1° giugno in località Castelletto di Leno (Brescia) c/o Lago sette fontane, con inizio della manifestazione alle ore 8.30.
- Il comitato locale che riceve le iscrizioni dovrà trasmetterle, entro il 24 maggio 2014, alla segreteria organizzativa della manifestazione, presso il comitato di Brescia (infosport@csi.brescia.it). Le quote di iscrizione dovranno essere versate sul c/c 2500 del Centro Sportivo Italiano - Comitato Regionale Lombardo c/o Banca Popolare Commercio e Industria ag. di Marcinengo (PV) ABI 05048 - CAB 56000 - CODICE IBAN IT 780 05048 56000 000000002500.
- PREMIAZIONI** A tutti i partecipanti, regolarmente iscritti e presenti, sarà consegnata una maglia ricordo della manifestazione. Verranno premiate con coppe e/o trofei (due per ogni coppia) le prime 4 coppie classificate (eventuali premi in natura potranno essere messi a

disposizione dal comitato organizzatore). Alla coppia 1ª classificata, tra i tesserati dei comitati lombardi, verranno consegnate le maglie di Campione Regionale.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

- Prima dell'inizio della manifestazione verrà effettuato il riconoscimento dei giocatori: ogni squadra dovrà presentare i documenti di riconoscimento di ogni atleta.
- Non è consentito:
 - far rullare la stecca oltre i 360°;
 - fermare la palla (da palla ferma tutte le esecuzioni di tiro devono essere precedute dal tocco della pallina sulla sponda laterale, il tiro deve essere sempre al volo, il gancio e il passaggio della pallina tra due omini della stessa stecca è ammesso solo per il controllo della palla, sarà considerato valido il tiro solo se precedentemente la palla avrà toccato la sponda laterale e non se tocca la sponda dopo il tiro, il tiro valido deve comunque avvenire entro i 5 tocchi a disposizione del giocatore (nei 5 tocchi è compresa l'eventuale parata e tiro finale);
 - l'unico gancio (omino-omino senza passare a sponda prima del tiro) ammesso è solo ed esclusivamente di mediana con unico tiro;
 - stop e tiro-gancio (anche in parata);
 - spostare volontariamente il biliardino;
 - sbattere violentemente le stecche prima e durante il tiro, ostacolando e distraendo l'azione avversaria;
 - trascinare la pallina con l'omino prima del tiro o passaggio.
- La scelta del campo di gioco o della pallina verrà stabilita tramite monetina all'inizio della partita. La pallina su calcio d'inizio verrà messa in gioco partendo dal portiere e così pure dopo la segnatura di ogni rete (dalla parte del portiere che ha subito l'ultima rete).
- Il calcio d'inizio e qualsiasi altra ripresa del gioco (pallina ferma tra due stecche o uscita) dovranno essere effettuati rimettendo la pallina in gioco dalla zona del portiere che ha subito l'ultima rete: la pallina dovrà essere ferma. In deroga a quanto precedentemente esposto nel caso la pallina si fermi nella zona retrostanti la stecca "dei due omini" (terzini), la ripresa del gioco spetta al difensore dove si è fermata la pallina.
- Ad ogni rimessa in gioco della pallina, dovrà esse-

- re comunicato alla squadra avversaria il "via" e prima di iniziare, si attenderà la risposta avversaria "vai" toccando almeno una sponda prima del tiro o passaggio.
- Il numero di tocchi consecutivi per giocatore è 5: compresa la parata ed il tiro finale.
- La palla che entra ed esce dalla porta è da considerarsi gol.
- Durante ogni partita la coppia potrà richiedere un'interruzione momentanea di un minuto.
- Qualora una squadra trasgredisce al regolamento l'azione verrà ripresa rimettendo la palla in gioco dalla zona del portiere della squadra avversaria.
- Pur rimanendo valido il numero massimo di 5 tocchi, si ribadisce che la parata, come il tiro, equivale ad 1 tocco e nel caso sia stata fermata la pallina, o la stessa abbia toccato due volte lo stesso omino o due omini della stessa stecca (vedi punto 2), per effettuare un tiro valido, si dovrà in precedenza far toccare la sponda alla pallina.
- Si richiama l'attenzione sul fatto che il campo di gioco, durante una gara, quando la somma delle reti segnate è uguale diminuita di una alla quota di reti che si devono effettuare per vincere la partita.
- Nella fase a gironi le partite termineranno quando una squadra avrà segnato 7 reti: ogni squadra si aggiudicherà tre punti per ogni partita vinta (in caso di 7-6 chi vince prende 2 punti e chi perde 1 punto). In caso di parità al termine della fase a gironi, per la formulazione della classifica, si terrà conto: dello scontro diretto, (classifica avulsa tra più squadre), della differenza reti, del maggior numero di reti segnate, del sorteggio.
- CONTESTAZIONE DI UNA RETE** Nell'eventualità di contestazione su una rete, quando l'arbitro non è presente o a causa della velocità d'esecuzione non è in grado di esprimere un suo giudizio, il giudice responsabile deciderà per una momentanea sospensione del goal e inviterà i contendenti a misurarsi su una "pallina di giudizio" (REGOLA DELLA MEZZA PALLA). Dall'esito della rete valida segnata scaturirà la decisione inappellabile di conferma del goal se la "pallina di giudizio" è stata segnata dalla stessa coppia, annullamento del goal se a segnare è stata la coppia che aveva subito il goal contestato.
- Nella fase a gironi le partite termineranno quando una coppia avrà segnato 7 reti: ogni coppia si aggiudicherà tre punti per ogni partita vinta (in caso di 7-6 chi vince prende 2 punti e chi perde 1 punto).

In caso di parità al termine della fase a gironi, per la formulazione della classifica, si terrà conto: dello scontro diretto, (classifica avulsa tra più squadre), della differenza reti, del maggior numero di reti segnate, del sorteggio. Accederanno alla 2ª fase a gironi le prime 4 coppie di ogni girone. Nella 2ª fase (pomeriggio) a gironi passeranno il turno le prime due coppie classificate. Nella fase ad eliminazione diretta passerà il turno la coppia che si aggiudicherà la partita alle nove reti. In caso di parità, 8 a 8, si giocherà al meglio delle 3 palline (in caso si dovesse arrivare alla pallina secca, cioè 10 a 10, la prima rimessa in gioco spetta a chi ha subito l'ultima rete ma se la pallina dovesse uscire dal campo la seconda rimessa spetta al portiere avversario e così via. Praticamente si parte una volta ciascuno).

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 i 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. È assolutamente vietato bestemmiare o 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 "lavolino". 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 del 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 dal torneo. Per ogni ammonizione ricevuta l'ammenda è di 10 €.



Esordienti a 7. Agnelli Olimpia 7P



Esordienti a 7. Giemme Gialli

L'ultima di campionato tra Agnelli Ol. 7P e Giemme G.

AGNELLI OLIMPIA 7P Vavassori, Bello, Bombesi, Botrus, Peschiera, Gritti, Mastrangelo, Perniceni, Secomandi, Cattaneo, Pompilio, Ciallella. All. Bombesi.

GIEMME GIALLI Beretta, Valtolina, Kokic, Amar, Ronzoni, Habibi, Lombardi, El Ouahidi, Vacian. All. Frigerio.

Si conclude il campionato per Agnelli Olimpia 7p e Giemme Gialli che si sono af-

frontati nell'ultima gara del campionato Esordienti. La vittoria è andata ai locali che hanno potuto così confermare il primo posto nel girone e l'accesso alle fasi finali. Per il Giemme Gialli l'occasione di misurarsi con i più forti, nella certezza di aver dato il massimo anche in questa occasione. ■