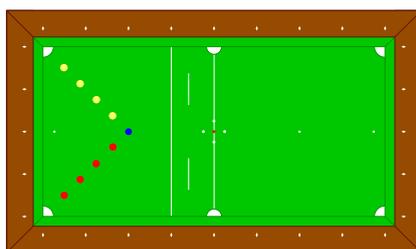


UISP BILIARDO NAZIONALE

BILIARDO

BOCCETTE ALL'ITALIANA

REGOLAMENTO DI GIOCO



STAGIONE 2023/2024

AGGIORNAMENTO 27/10/2023 (ANNULLA E SOSTITUISCE I PRECEDENTI)

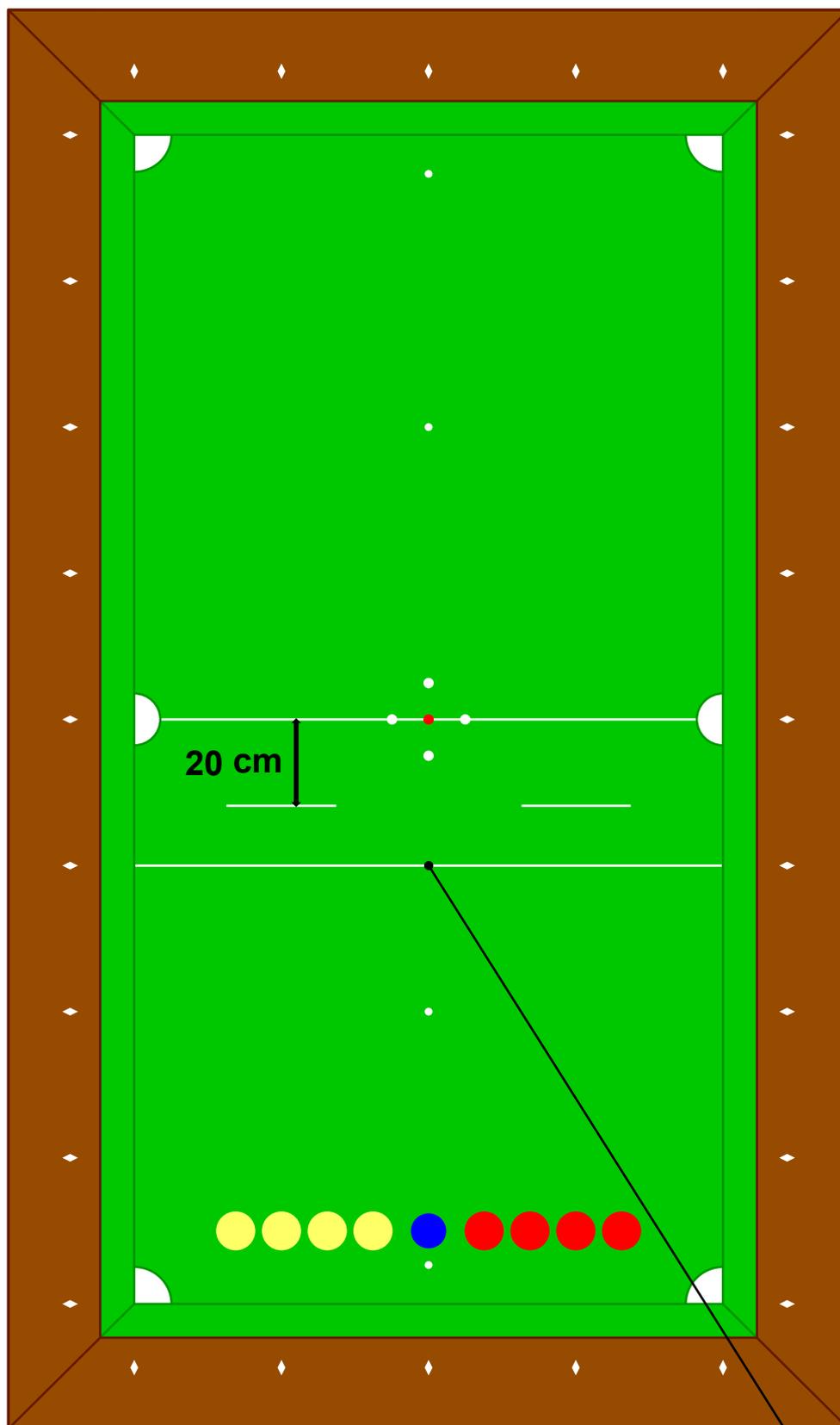


Figura 1



Tracciare la linea orizzontale che divide il quadrato inferiore all'altezza del 3° diamante.

BILIARDO BOCCETTE ALL'ITALIANA

L'età minima richiesta, per la pratica dell'attività sportiva competitiva, è 16 anni.

STRUMENTI DI GIOCO E NOMENCLATURA

II “BILIARDO” (Vedi fig. 1)

Il biliardo (con sponde tamburate), per competizioni ufficiali, deve avere una superficie libera di gioco delle seguenti dimensioni:

- minimo: 270 cm × 135 cm;
- massimo: 284 cm × 142 cm.

II “CAMPO DI GIOCO”

Il campo di gioco è delimitato dal panno verde (sono tollerati anche altri colori) comprese le sponde e vi devono essere tracciati:

- una linea di mezzeria orizzontale che divide l'area di gioco in due quadrati (quello superiore e quello inferiore);
- due segmenti di 25 cm tracciati 20 cm sotto la mezzeria;
- una linea orizzontale che divide il quadrato inferiore all'altezza del 3° diamante.

Le “BUCHE”

Le sei buche, dall'apertura di 61/63 mm, si trovano:

- due agli angoli alti del quadrato superiore;
- due agli angoli bassi del quadrato inferiore;
- due centrali, a metà della lunghezza delle sponde laterali.

I “BIRILLI”

I birilli (detti anche “ometti”) sono cinque: quattro bianchi laterali e uno rosso centrale. La loro altezza non deve superare i 20 mm. All'inizio della partita vanno sistemati al centro del biliardo, dritti e disposti a croce (il cosiddetto “castello”) con una distanza dei birilli esterni da quello centrale di 60 mm. Fare “filotto” significa abbattere col pallino o con una bocchetta avversaria la fila centrale dei birilli.

Le “PENITENZE”

Le penitenze (o “brocche”) sono quattro punti situati lungo la mezzeria verticale del biliardo nelle seguenti posizioni:

- ALTA, a 90 mm circa dal centro della sponda orizzontale superiore;
- CENTRALE ALTA, al centro del quadrato superiore del biliardo;
- CENTRALE BASSA, al centro del quadrato inferiore del biliardo;
- BASSA, a 90 mm circa dal centro della sponda orizzontale inferiore.

I “DIAMANTI”

Sulla superficie esterna che circonda le sponde devono essere tracciati dei segni, unici e indelebili, posti ad intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza del biliardo: nove lungo le sponde laterali e cinque lungo quelle orizzontali.

Le “BOCCHETTE”

Le bocchette (o palle, bilie), quattro bianche e quattro rosse, devono avere un diametro di 57/59 mm.

II “PALLINO”

Il pallino (o “boccino”), di colore blu, deve avere un diametro di 54 mm.

La “GIOCATATA”

Al fine della valutazione di tutti gli effetti, la giocata ha inizio nell’attimo in cui il giocatore ha evidente intenzione di effettuare un tiro e termina a bocchette e pallino fermi.

La “MANO”

È l’insieme delle giocate. Al fine della valutazione di tutti gli effetti, la mano di gioco ha inizio con l’acchito del pallino e termina a bocchette e pallino fermi dopo aver giocato l’ottava bocchetta.

La “PARTITA”

È l’insieme delle mani di gioco. Al fine della valutazione di tutti gli effetti, la partita ha inizio con l’accosto per l’assegnazione del pallino per l’acchito d’apertura e termina quando un giocatore raggiunge il limite del punteggio stabilito.

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

ARTICOLO 1

Scelta del colore delle bocchette e diritto d’acchito

- A.** All’inizio di ogni partita, il diritto di scegliere il colore delle bocchette con cui giocare e di acchitare per primo il pallino spetta al giocatore che, tirando una bocchetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa (solo in questo caso è consentito effettuare, prima, un accosto di prova).
- B.** Se, durante l’esecuzione del tiro, la bocchetta di un giocatore cade in una buca, abbatte uno o più birilli oppure tocca una sponda laterale o una bocchetta, la scelta del colore e il diritto d’acchito spettano all’avversario.
- C.** Se entrambi i giocatori incorrono in una delle suddette infrazioni, l’accosto viene ripetuto.

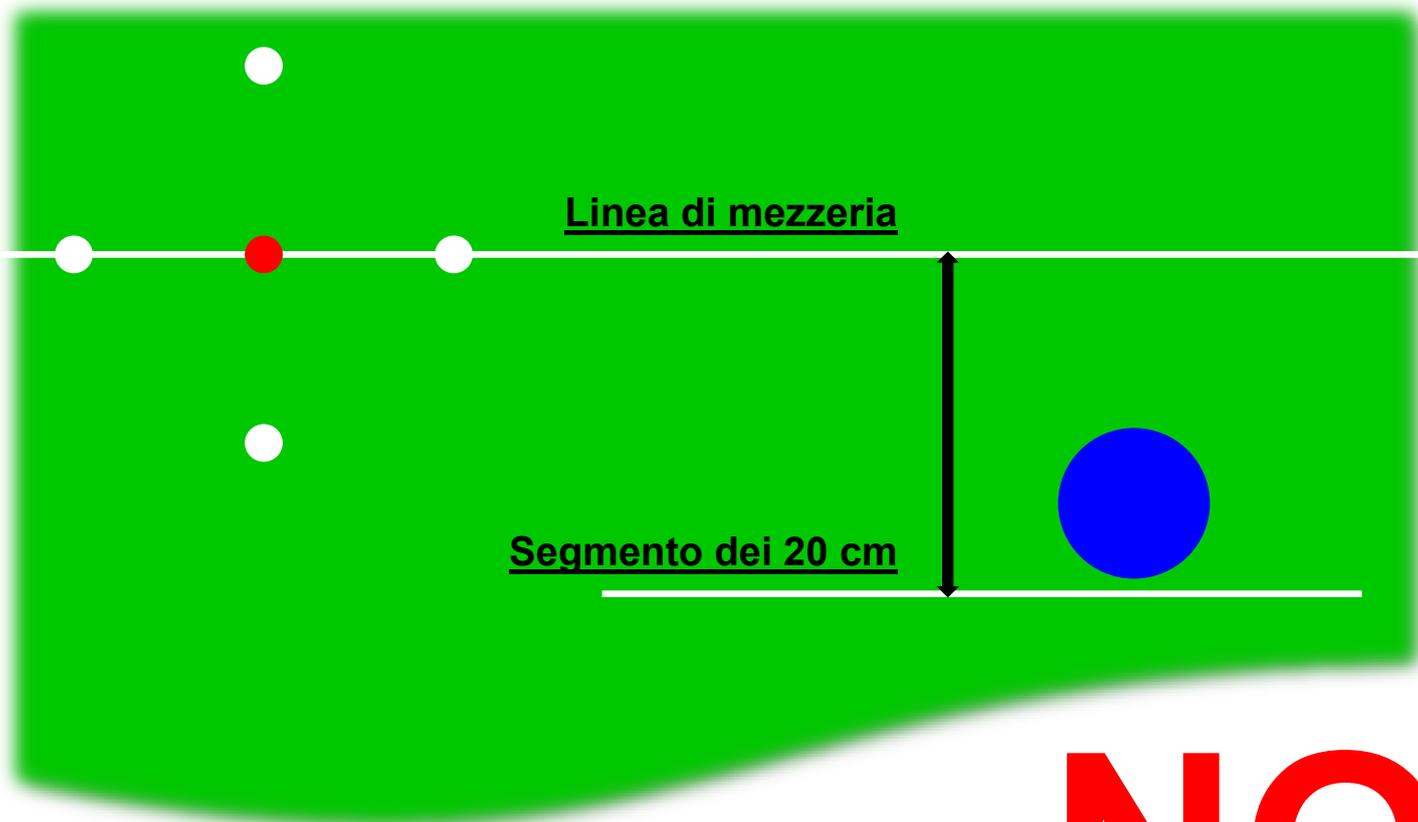


Figura 2

NO

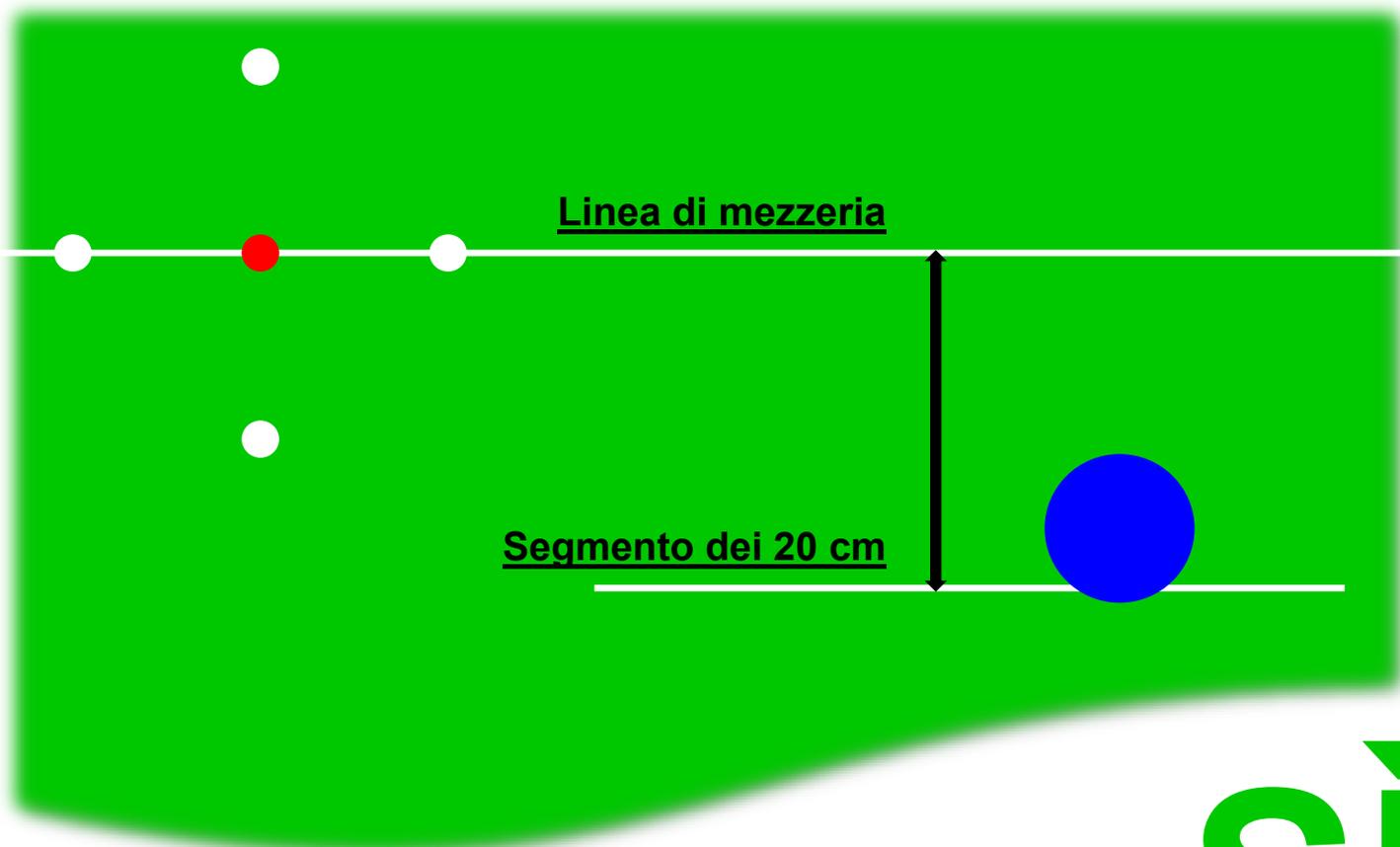


Figura 3

SÌ

ARTICOLO 2

Acchito

Acchitare il pallino significa metterlo in una posizione valida per poter effettuare la bocciata: è il giocatore a scegliere la posizione. Nelle partite a coppia, il giocatore che acchita il pallino deve anche effettuare la bocciata.

Falli nell'acchitare il pallino

È considerato fallo quando:

- il giocatore non è riuscito ad acchitare il pallino oltre la linea di mezzeria;
- **nel porre in posizione d'acchito il pallino, prima che venga rilasciato, lo stesso supera interamente il segmento tracciato 20 cm sotto la mezzeria;** (Vedi figg. 2 e 3)
- nell'esecuzione dell'acchito, si tiene una bocchetta nella stessa mano, il pallino abbatte uno o più birilli di prima, cade in una buca o tocca una sponda laterale bassa;
- tutti i birilli non sono dritti nella loro sede;
- nell'acchitare il pallino, la mano di appoggio si aggrappa all'interno delle sponde, sporge verso il piano di gioco o supera la linea del 2° diamante delle sponde laterali. È consentito aggrapparsi esternamente alla sponda bassa e alle sponde laterali fino al 2° diamante.

In tutti questi casi, il pallino verrà posto nella penitenza alta e il giocatore che ha commesso l'infrazione potrà scegliere se andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di "calcio"), è da considerarsi d'acchito.

ARTICOLO 3

Bocciata d'acchito

La bocciata d'acchito è obbligatoria. È considerato assolto l'obbligo della bocciata quando la bocchetta o il pallino toccano la sponda alta: non assolvendo a quest'obbligo, la bocchetta viene annullata e il pallino va posto nella penitenza alta. La continuazione del gioco spetta a chi ha commesso il fallo e il giocatore può andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito. Nelle partite a coppia, il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori.

Nell'eseguire la bocciata d'acchito, per realizzare punti validi, il pallino dev'essere colpito di prima e deve toccare anche la sponda alta. In tutti gli altri casi i punti eventualmente realizzati vanno conteggiati all'avversario e il pallino e la bocchetta restano nella posizione acquisita. Gli eventuali punti a favore dell'avversario sono considerati d'acchito.

- A.** Il pallino può essere acchitato in qualunque posizione purché oltre la mezzeria sia per la bocciata di slancio (o "braccio") che per quella di striscio. Non è consentito aggrapparsi alle sponde interne.
- B.** Per bocciata di slancio si intende che, nell'eseguire il tiro, la mano deve partire prima della linea tracciata nel quadrato inferiore all'altezza del 3° diamante oppure si può impostare il tiro con la mano oltre questa linea purché rientri prima del tiro.

- C. Nella bocciata d'acchito, la mano d'appoggio non può aggrapparsi all'interno delle sponde o sporgere verso il piano di gioco. È consentito aggrapparsi all'esterno delle sponde fino al 2° diamante. Nella mano d'appoggio è possibile tenere una o più bocchette e lo straccio purché non tocchino il piano di gioco o sporgano verso lo stesso.
- D. Non è consentito bocciare in nessun caso con il sistema del cricco (piffetto o biscotto), con il dorso della mano rivolto verso il basso o verso l'alto (tiro a mo' di stecca): il dito indice non dev'essere dietro la bocchetta. (Vedi figg. 4 e 5)



Figura 4



Figura 5

- E. Quando si effettua una bocciata (d'acchito o di rimessa) oppure dopo aver eseguito un tiro (ad es. di calcio o di "sotto calcio") bisogna attendere che il pallino e le bocchette siano fermi o accertarsi che non siano in traiettoria con i birilli abbattuti prima di toccare e riposizionare quest'ultimi.
AL GIOCATORE CHE NON RISPETTA QUESTA DISPOSIZIONE VERRANNO TOLTI 2 PUNTI DAL PROPRIO PUNTEGGIO.**

Se, nell'eseguire la bocciata d'acchito, non ci si attiene a quanto indicato sopra nei punti A, B, C e D, la bocciata non è valida: il pallino verrà posto nella penitenza alta senza alcuna penalità e il giocatore che ha commesso l'infrazione potrà scegliere se andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito.

F. Qualora la bocchetta abbatta uno o più birilli di prima.

G. Nel caso in cui il giocatore abbatta uno o più birilli con la mano (prima, durante o dopo aver effettuato la bocciata d'acchito).

H. Se la bocchetta o il pallino non assolvono l'obbligo di toccare anche la sponda alta.

I. Quando il giocatore solleva entrambi i piedi dal pavimento. (Vedi l'art. 4, comma I)

Nei casi F, G, H e I la bocchetta viene, invece, annullata; il pallino verrà posto nella penitenza alta e il giocatore che ha commesso l'infrazione potrà scegliere se andare a punto o bocciare: l'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), è da considerarsi d'acchito.

- J. Se, nella bocciata d'acchito, la bocchetta cade direttamente senza interferenze nella buca alta dalla parte in cui è stata effettuata la bocciata, sono due punti a favore dell'avversario ed eventuali altri punti realizzati vengono annullati. Se, invece, la bocchetta cade in una delle altre buche o esce dal campo di gioco, i punti eventualmente realizzati vanno assegnati all'avversario.
- K. Se, bocciando d'acchito in maniera valida, il pallino esce dal campo di gioco, i punti eventualmente realizzati vanno assegnati all'avversario.
- L. **Nella bocciata d'acchito la bocchetta dev'essere lasciata prima che colpisca il pallino.**

ARTICOLO 4

Falli

Al giocatore che commette uno dei falli elencati dal punto A al punto P, verrà messa fuori gioco (o "bruciata") la bocchetta tirata. Le altre bocchette o il pallino eventualmente mossi verranno rimessi dall'arbitro nella posizione primitiva e la prosecuzione del gioco spetta al giocatore che ha commesso il fallo.

- A. In qualsiasi fase del gioco la mano d'appoggio (o parte d'essa) sporge verso il piano di gioco.
- B. In qualsiasi fase del gioco, il giocatore con la bocchetta ancora in mano supera, con la mano o parte d'essa, la linea di mezzeria.
- C. In tutte le fasi del gioco (a eccezione della bocciata d'acchito che è regolamentata a parte) la mano di appoggio, parte d'essa (braccio compreso) o una o più bocchette tenute in mano, toccano il piano di gioco. È consentito appoggiarsi sopra e aggrapparsi all'esterno della sponda inferiore e delle sponde laterali fino al 2° diamante.
- D. Abbandona una bocchetta nel quadrato superiore del biliardo.
- E. Supera, con qualsiasi parte del corpo, la linea quale proiezione o prolungamento dei lati delle sponde laterali del biliardo: durante l'esecuzione del tiro, tutto il corpo (dal biliardo in giù) deve rientrare nei limiti della linea suddetta.
- F. La bocchetta giocata tocca direttamente una bocchetta o il pallino posti nel quadrato inferiore o la sponda laterale al di sotto della buca di mezzeria.
- G. Gioca una bocchetta prima che tutte le altre in gioco e il pallino siano fermi.
- H. Gioca una bocchetta con un'altra nella stessa mano.
- I. Solleva dal pavimento entrambi i piedi: un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo che il giocatore ha lanciato o strisciato la bocchetta. Se, per la perdita di aderenza, il piede d'appoggio del giocatore scivola e sfrega sulla pedana, il tiro eseguito è considerato valido non essendo venuto meno il contatto col suolo.
- J. Gioca una bocchetta prima che tutti i birilli siano dritti nella propria sede.
- K. La bocchetta giocata non oltrepassa la linea di mezzeria, a meno che non abbia toccato una bocchetta o il pallino in posizione valida oltre quella stessa linea. Nel caso che il pallino sia nel quadrato inferiore, la bocchetta che viene giocata deve toccare la sponda orizzontale superiore o una bocchetta posta nel quadrato superiore.
- L. Lanciata o strisciata, la bocchetta viene ripresa in mano anche se non ha oltrepassato la linea di mezzeria.

- M.** È consentito effettuare tiri di striscio tenendo la bocchetta nella mano senza l'obbligo che la stessa tocchi il piano del biliardo in partenza. Tuttavia, la bocchetta, lanciata o strisciata, deve toccare il panno prima di colpire il pallino o un'altra bocchetta. (Vedi l'art. 4, comma O)
- N.** La bocchetta, dopo aver toccato lo spigolo superiore della buca centrale, ritorna nel quadrato inferiore o tocca una bocchetta o il pallino posti nel quadrato inferiore. Non è da considerare fallo quando una bocchetta tocca lo spigolo superiore della buca centrale e rimane nel quadrato superiore o ritorna nel quadrato inferiore dopo aver toccato la sponda orizzontale superiore o una bocchetta o il pallino posti nel quadrato superiore.
- O.** La bocchetta colpisce direttamente il pallino o un'altra bocchetta prima di toccare il panno del biliardo.
- P.** Abbatte uno o più birilli con tiro diretto.
- Q.** Al giocatore che, a gioco fermo, muove con le mani o con effetti del vestiario le bocchette e/o il pallino verrà annullata una bocchetta non giocata; se le bocchette sono state giocate tutte e quattro verrà tolta dal gioco l'ultima.

Vantaggio

Il giocatore che tocca una bocchetta e/o il pallino, con una o più bocchette e/o il pallino in movimento oppure abbatte uno o più birilli con la mano (prima, durante o dopo aver effettuato il tiro, bocciata d'acchito esclusa), **deve attendere che tutte le bocchette e il pallino siano fermi; a quel punto l'avversario può:**

- A. Convalidare la giocata: i punti validi verranno conteggiati a chi ha commesso l'infrazione e quelli non validi a sé stesso.**
- B. Annullare la giocata: verrà ripristinata la posizione antecedente l'infrazione e l'ultima bocchetta giocata verrà annullata.**

Se un giocatore che tocca una bocchetta o il pallino, con una o più bocchette e/o il pallino in movimento, **ferma il gioco prima che tutte le bocchette e il pallino siano visibilmente fermi, verrà annullata l'ultima bocchetta giocata e verranno assegnati 12 punti all'avversario.**

ARTICOLO 5

Birilli

- A.** Il valore dei cinque birilli, abbattuti colpendo direttamente, con la propria bocchetta, il pallino o un'altra bocchetta posti in posizione valida (ad es. nelle bocciate d'acchito e di rimessa), è il seguente:
- birilli esterni bianchi: 2 punti ciascuno;
 - birillo centrale rosso, abbattuto insieme a uno o più birilli bianchi oppure col castello incompleto: 4 punti;
 - birillo centrale rosso, abbattuto da solo col castello completo: 5 punti;
 - se, lanciando la bocchetta e colpendo la sponda superiore (direttamente o con l'ausilio della sponda laterale, ma senza toccare bocchette o pallino), questa va ad abbattere dei birilli, saranno conteggiati all'avversario con un punto in più a birillo;

- se, lanciando la bocchetta e colpendo la sponda superiore (direttamente o con l'ausilio della sponda laterale, ma senza toccare bocchette o pallino), si colpisce direttamente o indirettamente una bocchetta o il pallino, in qualsiasi punto del campo di gioco, gli eventuali birilli abbattuti produrranno ognuno un punto in più, sia a favore che contro.
- B.** I birilli abbattuti con bocchette avversarie o con il pallino producono punti validi. I birilli abbattuti con bocchette proprie producono punti persi (o “bevuti”) che vengono conteggiati all'avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se una bocchetta avversaria o il pallino colpiscono uno o più birilli già abbattuti e questi, a loro volta, ne abbattono altri, producono punti validi, mentre se i suddetti birilli già abbattuti sono colpiti con la propria bocchetta e ne abbattono altri producono punti persi.
- C.** Quando il pallino o una bocchetta si trovano nel quadrato superiore, i birilli abbattuti con il tiro di prima (picchetto, frasio, ticchio, pizzico o finezza) producono punti che vanno conteggiati all'avversario.
- D.** Quando il birillo, dopo essere stato abbattuto, si ferma dritto (anche se sulla sede libera di un altro abbattuto), è considerato caduto e i relativi punti vengono conteggiati.
- E.** Quando il birillo, senza essere stato abbattuto, viene spostato dalla sua sede, non è considerato caduto: verrà rimesso al suo posto solo quando dovesse essere effettivamente abbattuto durante la prosecuzione del gioco e, comunque, al termine della mano. (Vedi l'art. 5, comma I)
- F.** Se un giocatore lancia uno o più birilli abbattuti e questi, a loro volta, ne fanno cadere altri, tutti i punti realizzati nel tiro (compresi quest'ultimi birilli) vengono assegnati all'avversario.
- G.** Se, a gioco fermo o durante l'esecuzione di un tiro, un birillo inclinato per il contatto con una bocchetta o con il pallino, cade senza essere stato urtato da un'altra bocchetta o dal pallino, non viene considerato abbattuto e lo si rimette nella sua posizione primitiva.
- H.** Quando la sede di un birillo abbattuto è occupata, anche solo parzialmente, da una bocchetta o dal pallino, il birillo viene tolto dal gioco fino a quando la sede stessa non torni a essere libera.
- I.** A gioco avviato, i giocatori e l'arbitro non possono sistemare né muovere intenzionalmente i birilli. I giocatori possono chiedere all'arbitro di verificare se i birilli sono correttamente nella loro sede soltanto dopo che sono stati abbattuti o all'inizio di ogni nuova mano di gioco.
- J.** Sono validi i punti realizzati con il tiro in cui la bocchetta lanciata, toccando una bocchetta o il pallino posti in posizione valida, rimbalza contro un'altra bocchetta o il pallino mandandoli nel castello (tiro di “carambola”).

ARTICOLO 6

Buche e uscita dal campo di gioco

- A.** Le bocchette che cadono in buca hanno il valore di 2 punti. Sono tutti punti validi quelli realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca una bocchetta avversaria.
- B.** Tutti i punti realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca una propria bocchetta sono assegnati all'avversario (salvo i casi della bocciata d'acchito).

- C.** Per ogni bocchetta che esce dal campo di gioco si conteggiano 2 punti all'avversario al quale vanno assegnati anche gli eventuali punti realizzati nel tiro.
- D.** Il pallino caduto in buca o uscito dal campo di gioco non ha alcun valore. Al fine della ripresa del gioco, il pallino che esce dal campo di gioco viene considerato come caduto in una buca alta.
- E.** Se il pallino cade in una buca alta va posto nella penitenza alta. Se, invece, cade in una delle buche centrali o in una di quelle basse va posto nella penitenza bassa. Il pallino dev'essere sistemato sulla penitenza col solo ausilio delle mani.
- F.** Se una delle suddette penitenze è occupata da una bocchetta, il pallino va posto nella prima penitenza libera procedendo verso il quadrato opposto. Qualora tutte e quattro le penitenze siano occupate da bocchette, il pallino resta nella buca in cui è caduto fino al termine della mano e l'eventuale misurazione dei punti avviene partendo dal centro della buca stessa. Se il pallino esce dal campo di gioco e tutte le penitenze sono occupate, viene considerato caduto nella buca alta di sinistra.
- G.** Se una bocchetta o il pallino fermi sull'orlo di una buca, dopo che l'arbitro abbia riconosciuto concluso il tiro, dovessero cadere nella buca stessa, la bocchetta o il pallino vanno rimessi nella posizione primitiva e considerati come non caduti in buca. Se la bocchetta rimane incastrata fra gli spigoli della buca, viene considerata caduta nella buca soltanto se non tocca il piano di gioco.
- H.** La bocchetta e il pallino non sono considerati usciti dal campo di gioco quando, correndo sulla sponda, rientrano sul piano del biliardo senza l'aiuto di qualche corpo estraneo posto ai lati o sulle sponde stesse del biliardo.
- I.** Se, nella bocciata d'acchito, la bocchetta cade in una buca o esce dal campo di gioco, il tiro successivo spetta all'avversario. Se, però, la bocchetta giocata da quest'ultimo cade, a sua volta, in una buca o esce dal campo di gioco, il punto non viene considerato preso e la prosecuzione del gioco spetta ancora a lui.

ARTICOLO 7

Misurazione dei punti

- A.** La bocchetta e il pallino sono considerati al di là della linea di mezzeria quando la superano completamente.
- B.** Tutte le bocchette che si trovano nel quadrato superiore possono essere bocciate indipendentemente dalla posizione del pallino.
- C.** Una volta terminata la mano, si assegnano i punti (detti, appropriatamente, di "colore") nel modo seguente:
- punti 2 per una sola bocchetta più vicina al pallino;
 - punti 4 per due bocchette dello stesso colore più vicine al pallino;
 - punti 6 per tre bocchette dello stesso colore più vicine al pallino;
 - punti 10 per quattro bocchette dello stesso colore più vicine al pallino.
- D.** Finita una mano, quella seguente ha inizio con l'acchito del pallino a disposizione del giocatore che ha ottenuto almeno una bocchetta d'accosto.
- E.** Il compito di misurare il punto spetta esclusivamente all'arbitro il cui giudizio è insindacabile. Se, durante la misurazione, l'arbitro muove accidentalmente una bocchetta o il pallino, vale la dichiarazione visiva fatta prima della misurazione. Qualora sia stato dichiarato non visibile senza misurazione, il punto è considerato pari: in questo caso si applica l'art. 7, comma F.

- F.** Se, nel corso di una giocata, due bocchette di colore diverso vengono a trovarsi alla stessa distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra bocchetta disponibile con qualsiasi giocata. Se, alla fine della mano, l'equidistanza sussiste, il punto non viene assegnato e si effettua l'accosto alla sponda bassa (secondo le norme enunciate all'art. 1, ma senza l'accosto di prova), allo scopo di stabilire a chi spetta l'acchito del pallino nella mano successiva.
- G.** **Durante la misurazione del punto da parte dell'arbitro, i giocatori devono posizionarsi nei pressi del segnapunti e non possono assolutamente avvicinarsi per assistere alla misurazione. Se il giocatore non è convinto della misurazione può chiedere la verifica anche da parte del Direttore di gara.**
- H.** **I giocatori sono tenuti a segnare subito ciascuno i propri punti realizzati, prima di giocare la propria bocchetta successiva e prima di iniziare una nuova mano di gioco: in caso contrario i punti saranno persi. I punti andrebbero segnati distintamente, e non in modo cumulativo, per poter facilmente risalire a possibili errori (grazie alla memoria del segnapunti).**
- I.** È consentito richiedere la misurazione di tutti i punti in qualsiasi momento (purché non ipotetici).
- J.** La partita si intende conclusa quando uno dei due giocatori raggiunge il punteggio stabilito.

ARTICOLO 8

Norme di ordine generale

- A.** Quando un giocatore sta per effettuare un tiro, l'avversario deve spostarsi sufficientemente dal lato di gioco del biliardo, evitare di parlare, di battere le bocchette e di compiere qualsiasi altra azione che possa disturbare il giocatore stesso. Nel caso di inosservanza delle comuni norme di correttezza, l'arbitro ha facoltà di far ripetere il tiro.
- B.** Durante lo svolgimento di una gara, l'arbitro può decidere la sospensione temporanea della partita qualora non siano presenti le seguenti condizioni:
- la parte bassa del biliardo deve essere completamente sgombra per consentire ai giocatori la più ampia libertà di gioco;
 - intorno ai lati del biliardo, persone e cose devono trovarsi a una distanza tale da non disturbare i giocatori;
 - il pubblico non deve in alcun modo disturbare con movimenti scomposti né interagire con suggerimenti;
 - è d'obbligo effettuare un tiro o una bocciata senza preoccuparsi se ai lati si sta giocando (è considerata una perdita di tempo ingiustificata).
- C.** Quando, per errore, viene giocata una bocchetta dell'altro colore (cioè dell'avversario), il tiro è considerato valido a tutti gli effetti: a gioco fermo, l'arbitro procederà alla sostituzione della bocchetta dopo l'eventuale misurazione del punto.
- D.** Durante lo svolgimento della partita è vietato l'ostruzionismo intenzionale di qualsiasi genere.
- E.** Terminata ogni mano di gioco e iniziata la successiva non si discute più su quella precedente.
- F.** Nelle gare, di ogni livello, è vietato fumare qualsiasi tipo di sigaretta per giocatori, arbitri e dirigenti.

ARTICOLO 9

Gare a coppie

- A. Negli incontri a coppie i giocatori hanno a disposizione due bocchette ciascuno.
- B. Qualora sia accertato che un giocatore abbia giocato più di due bocchette nella stessa mano di gioco, la bocchetta in eccesso (l'ultima) viene annullata purché l'irregolarità sia fatta presente prima del tiro immediatamente successivo.
- C. I due compagni possono consigliarsi tra di loro per decidere chi deve effettuare il tiro e sul modo di eseguirlo.
- D. L'acchito del pallino e la sua successiva bocciata devono essere effettuati dallo stesso giocatore. Qualora l'acchito non risultasse regolare, il pallino andrà posto nella penitenza alta e il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori.
- E. Il compagno del giocatore che sta per effettuare il tiro deve restare nella parte bassa del biliardo dove si svolge il gioco.

ARTICOLO 10

Comportamenti ostruzionistici

- A. Nelle manifestazioni in cui è presente un arbitro ufficiale, i giocatori che perdono tempo in modo ingiustificato saranno sanzionati nel modo seguente:
 - alla prima infrazione, richiamo ufficiale dell'arbitro;
 - dalla seconda infrazione in poi, l'arbitro annullerà la bocchetta che il giocatore deve giocare.
- B. I giocatori, durante la partita, non possono tenere acceso il telefono cellulare.

ARTICOLO 11

Divisa nazionale

- A. Pantaloni INTERAMENTE NERI (no jeans), senza borchie né tasche esterne.
- B. Scarpe INTERAMENTE NERE compresi i lacci e le soles (non rialzate); non sono ammessi né scarponi né anfibi.
Calze, preferibilmente, NERE tinta unita.
- C. Maglia della società con logo della medesima, non posticcio (ad es. scritto a mano).
- D. Non si possono applicare sulla maglia scudetti conquistati la stagione precedente con un'altra squadra e/o società, pena l'esclusione dalle manifestazioni: gli scudetti di CAMPIONE PROVINCIALE, REGIONALE e NAZIONALE A SQUADRE, li possono portare soltanto i giocatori che sono tesserati per le società detentrici dei titoli.
Si possono, invece, portare gli scudetti di SINGOLO, COPPIA, ÉLITE SINGOLO e COPPIA, CAMPIONE NAZIONALE DI LEGA di 1^a, 2^a e 3^a CATEGORIA.

DIRETTORE DI GARA E ARBITRO

Direttore di gara

- È il giudice massimo di ogni gara: il suo giudizio è inappellabile.
- È suo compito controllare l'operato degli arbitri durante lo svolgimento delle partite e intervenire qualora lo ritenesse necessario.
- Deve prestare la massima attenzione a ogni tipo di inconveniente che può verificarsi nel corso della gara e segnalarlo alla Commissione Tecnica Nazionale.

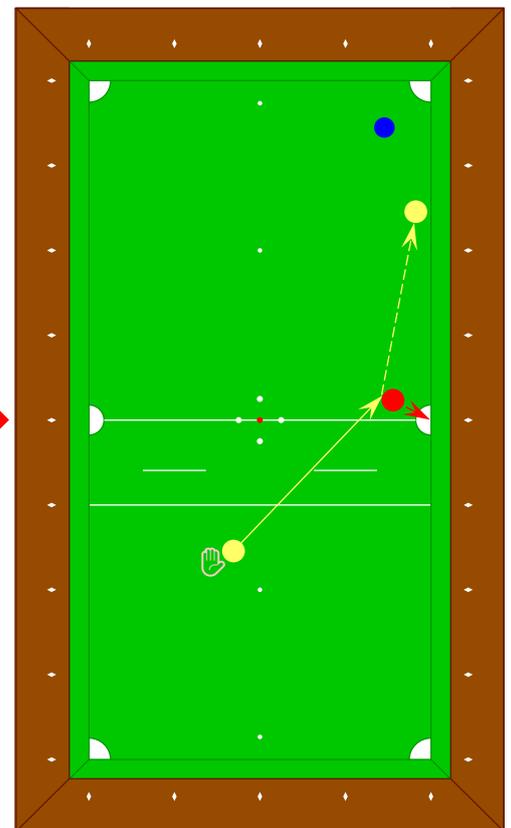
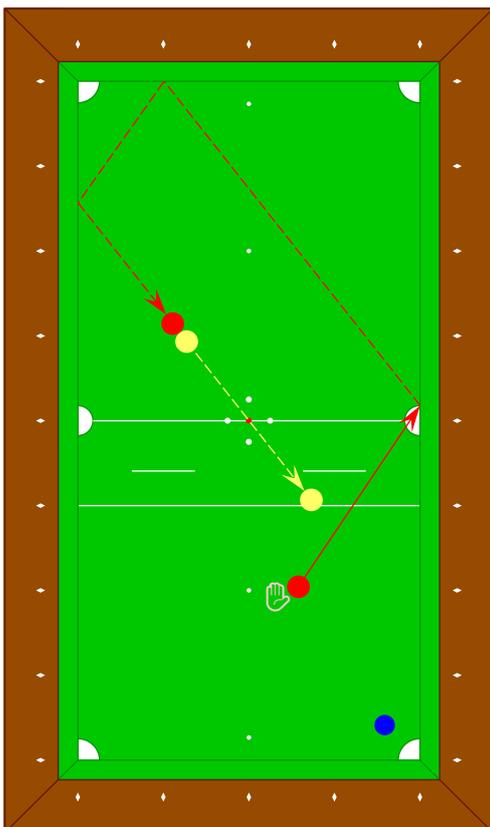
Arbitro

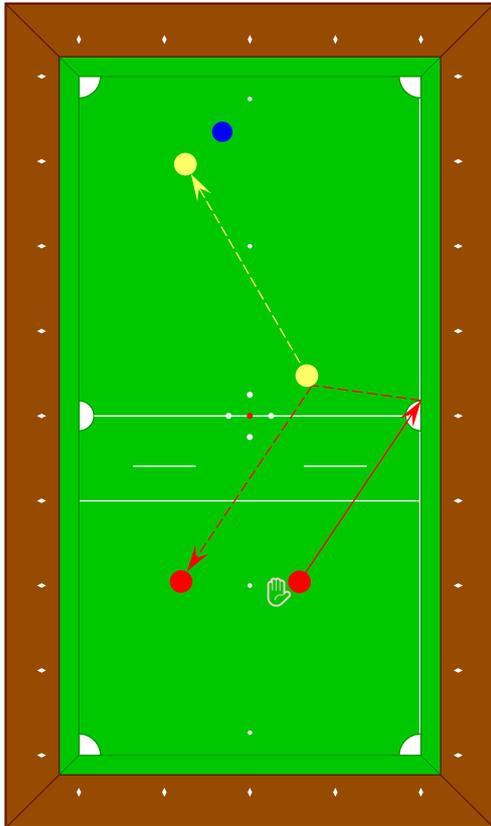
- In caso di contestazione deve chiedere l'intervento del Direttore di gara.
- Il punteggio valido è quello segnato manualmente dall'arbitro sul suo referto.
- Se, per la misurazione di un punto largo, fosse necessario l'impiego di birilli intermedi, deve disporre di propri. (Vedi l'art. 5, comma I)
- È tenuto ad intervenire qualora si rendesse conto di perdite di tempo ingiustificate da parte dei giocatori. (Vedi l'art. 10, comma A)

CASI PARTICOLARI

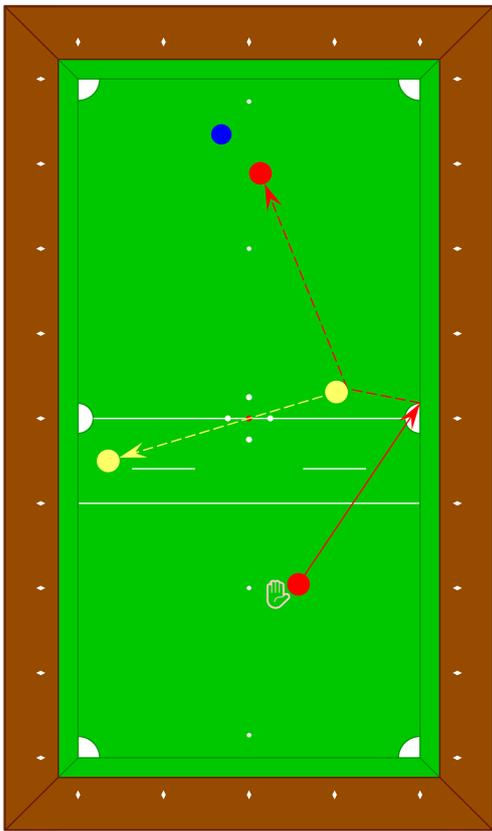
Il tiro raffigurato non è consentito: la buca di mezzeria viene assegnata all'avversario e la giocata rimane valida.

Quando la bocchetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale e toccato la sponda alta, colpisce una bocchetta avversaria o il pallino realizzando punti, il tiro è considerato valido.

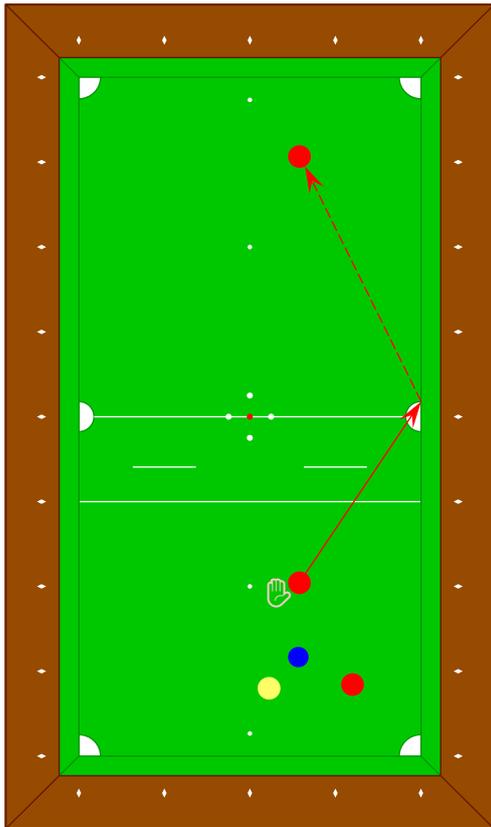




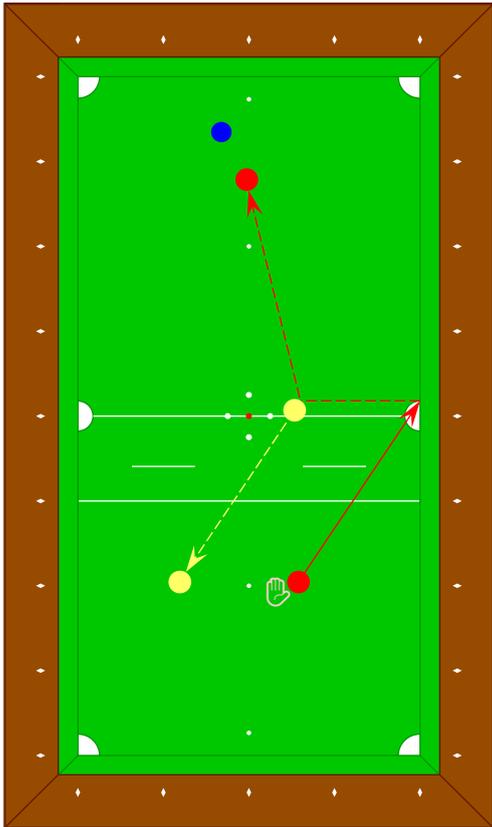
Quando la bocchetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza su una bocchetta o sul pallino posti nel quadrato superiore in posizione valida, i punti realizzati nel tiro vengono assegnati all'avversario.



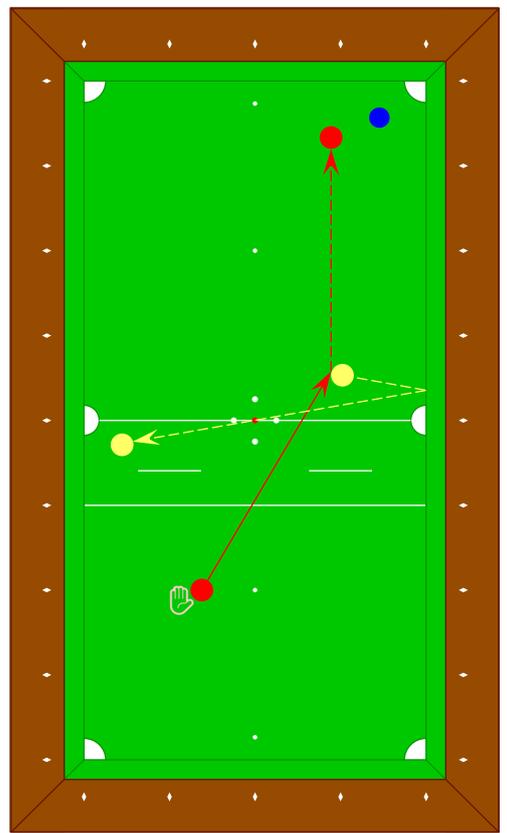
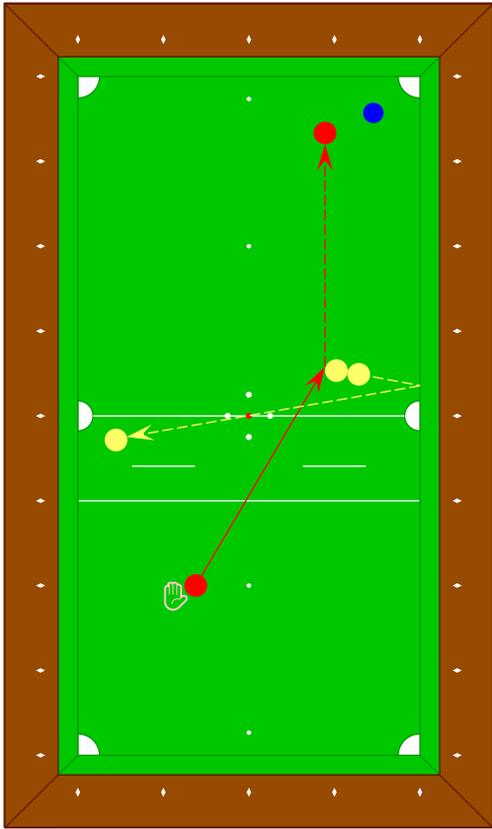
Quando la bocchetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza su una bocchetta o sul pallino posti nel quadrato superiore in posizione valida e ritorna nel quadrato inferiore, il tiro è considerato valido.



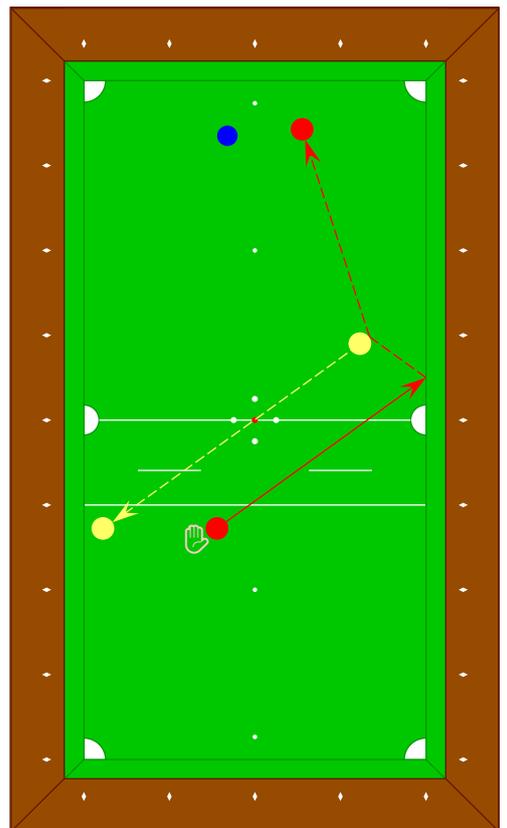
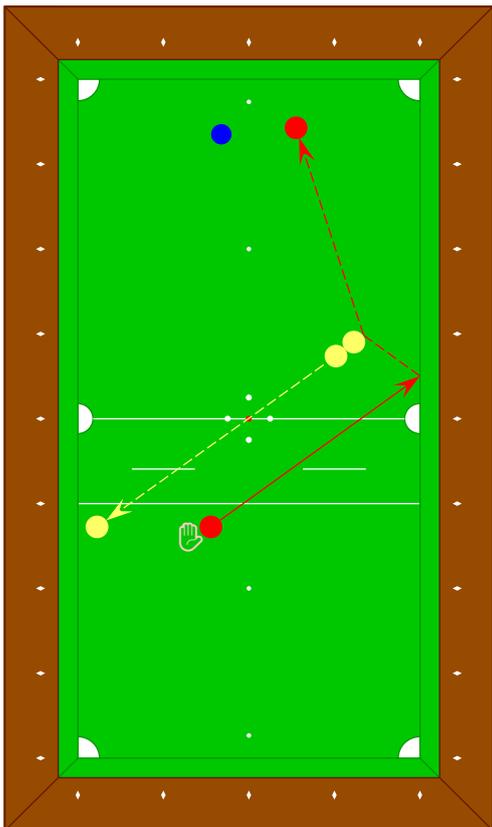
Quando la bocchetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza su una bocchetta o sul pallino posti in posizione non valida, la bocchetta viene annullata e il gioco ripristinato nella primitiva posizione.

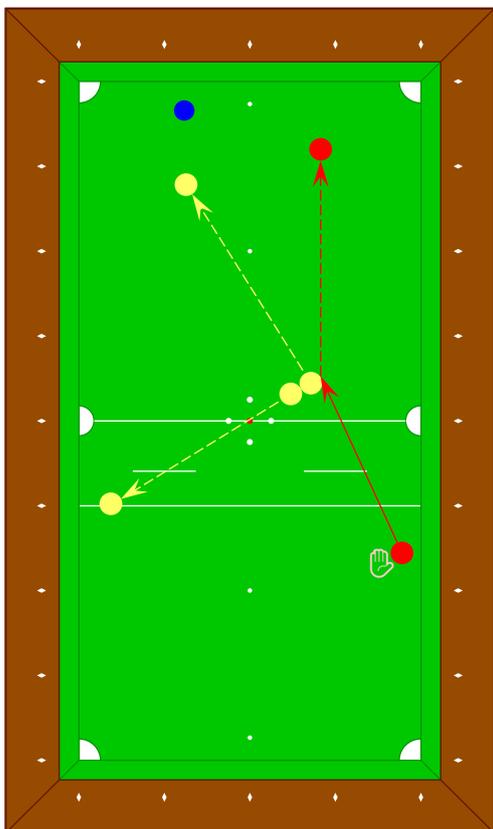


Quando la bocchetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimane nel quadrato superiore senza aver toccato bocchette valide, viene annullata nel caso in cui il pallino sia posto nel quadrato inferiore del biliardo.

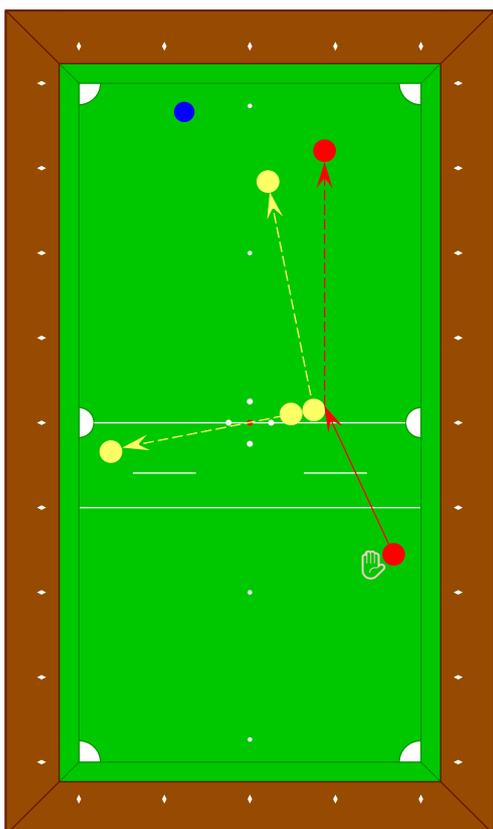
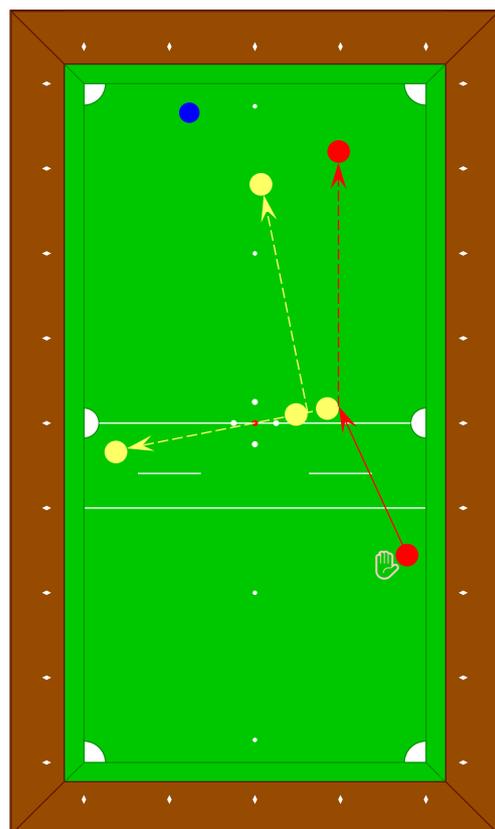
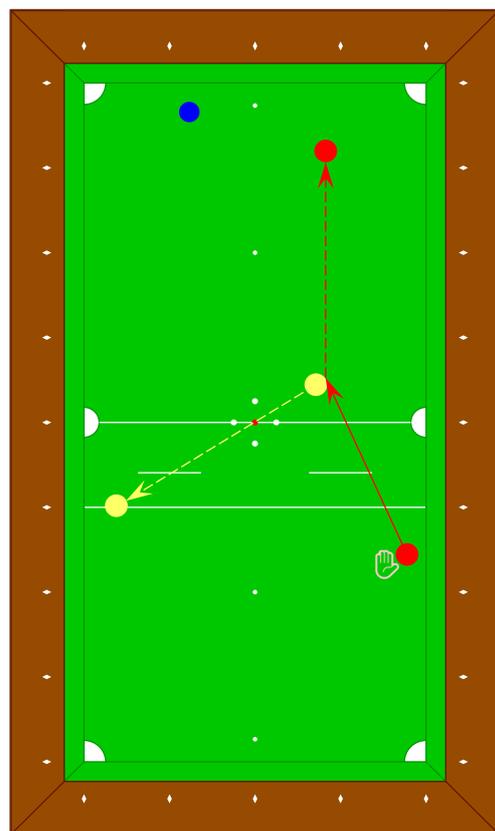


I tiri raffigurati non sono consentiti: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e le giocate rimangono valide.

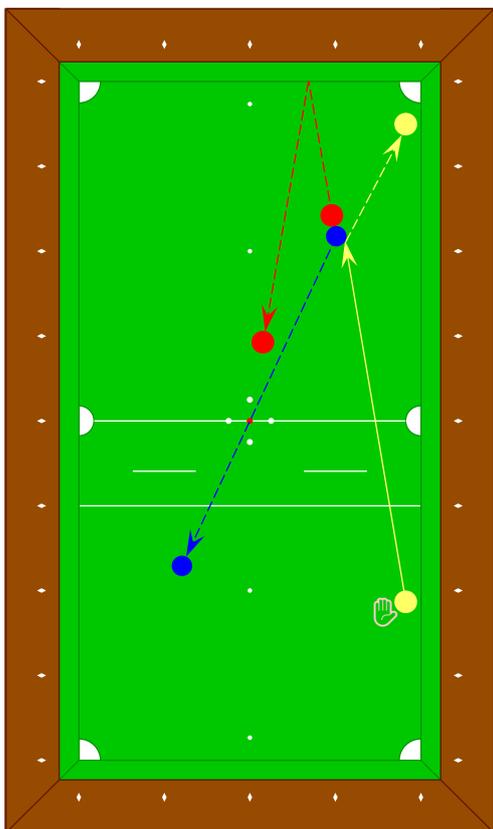




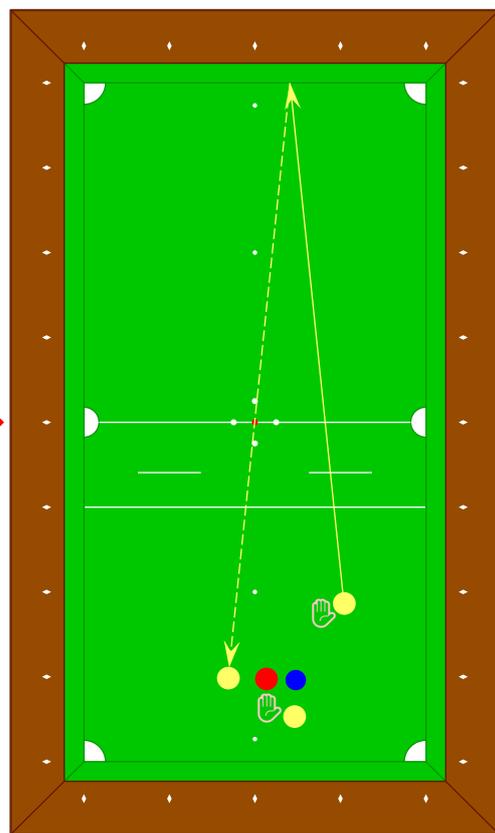
I tiri raffigurati non sono consentiti: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e le giocate rimangono valide.



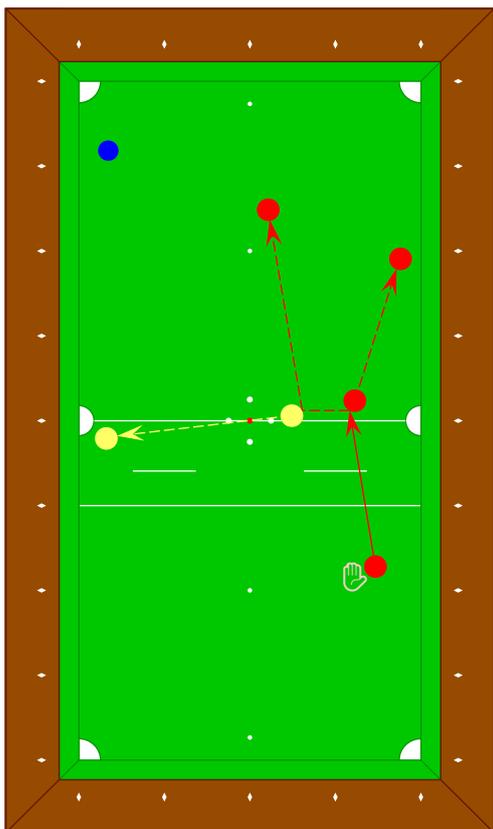
CORPO UNICO
 Il tiro non è consentito. Le due bocchette bianche si toccano: è come se entrambe fossero in posizione non valida. La bocchetta viene annullata e il gioco ripristinato nella primitiva posizione.



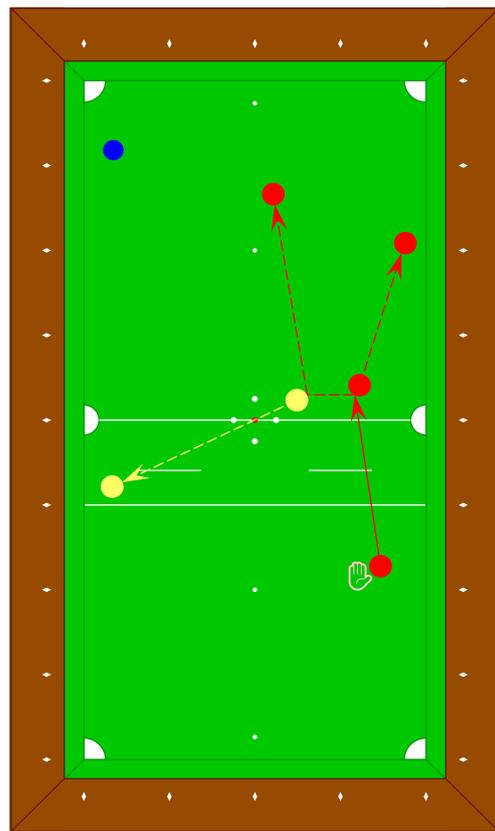
VANTAGGIO
 Quando un giocatore, nell'effettuare un tiro che realizza punti a favore dell'avversario, muove le bocchette o il pallino posti nel quadrato inferiore mentre il gioco è ancora in movimento.
 (Vedi l'art. 4, Vantaggio)



Quando il pallino, colpito direttamente, schizza sul castello per l'impatto contro una bocchetta, i punti realizzati sono validi se la posizione iniziale del pallino era oltre la penitenza CENTRALE ALTA (6° diamante).



CARAMBOLA
 I tiri raffigurati sono consentiti.
 (Vedi l'art. 5, comma J)



COMBINAZIONI NON PREVISTE

Se si verificasse una combinazione di gioco non prevista dal presente regolamento né contemplata nei precedenti “**CASI PARTICOLARI**”, l’arbitro, consultatosi con il Direttore di gara, prenderà la sua decisione che non potrà essere discussa attraverso nessun reclamo. Detti casi non previsti devono essere annotati dall’arbitro e dal Direttore di gara e comunicati alla Commissione Tecnica Nazionale che provvederà ad inserirli nel regolamento sotto forma di note aggiuntive.

PROCEDURA PER GESTIONE BATTERIE E GARE SINGOLO E COPPIA NAZIONALI – REGIONALI - PROVINCIALI

- 1) Al momento del ritiro del foglio gara verificare la divisa dei giocatori e scrivere in modo leggibile i cognomi e i nomi e il comitato di appartenenza
IN PARTICOLARE PER I FINALISTI DI BATTERIA
- 2) **Prima si fa la sponda (buona la seconda), il vincitore della sponda sceglie se provare per primo, sceglie il colore delle biglie, ha diritto alla prima bocciata**
- 3) Per i ritardi la procedura è la seguente: Per un ritardo sino a 5 minuti ok. Per un ritardo da 5 a 15 minuti il singolo o la coppia in ritardo perde il diritto alla prova, l'avversario o gli avversari, scelgono il colore delle bocchette provano 5 minuti e fanno la prima bocciata. Con un ritardo superiore ai 15 minuti esclusione dalla gara.
- 4) Se tutti e due i giocatori o le coppie sono in ritardo oltre i 5 minuti, fanno la sponda e non prova il biliardo nessuno.
- 5) Se manca un giocatore o una coppia nella prima partita, chi è presente prova 5 minuti. Dopo il secondo incontro chi ha avuto la prima partita vinta prova 5 minuti, dopo si fa la sponda (buona la seconda).
- 6) Se manca un giocatore o una coppia nella seconda partita chi è presente prova 5 minuti, poi si fa la sponda (buona la seconda).
- 7) Se manca un giocatore nella prima partita (vedi punto 5) se manca anca nella seconda partita entrambi prima fanno la sponda poi provano 5 minuti.
- 8) Al termine del secondo incontro sullo stesso biliardo, chi ha appena finito di giocare non prova, prova 3 minuti chi ha vinto la prima partita poi si fa la sponda per il colore delle biglie e la prima bocciata. **(questo vale anche per le finali di batteria da 4 Singoli o Coppie se le due partite precedenti si sono giocate sullo stesso biliardo)**
- 9) **Per la finale di batteria da 8 singoli o coppie vedi punto 2.**
- 10) **AL TERMINE DELLA FINALE DI BATTERIA SCRIVERE
NELL'APPOSITO SPAZIO A CHE ORA E FINITA LA BATTERIA STESSA**
- 11) Consegnare la batteria al vincitore.
- 12) **Prima di cominciare la fase finale controllare la divisa dei giocatori e chiedere i dati per la premiazione (nome cognome e data di nascita scritti in modo leggibile), da inserire nei moduli prestampati.**
- 13) Mettere sul tavolo della direzione gara la tabella premi.
- 14) **Prima di consegnare la busta, aprirla davanti al giocatore per accertarsi che la somma contenuta in essa corrisponda a quanto scritto nella tabella premi.**

PROCEDURA PER GESTIONE BATTERIE E GARE SINGOLO E COPPIA NAZIONALI – REGIONALI - PROVINCIALI

- 1) Al momento del ritiro del foglio gara verificare la divisa dei giocatori e scrivere in modo leggibile i cognomi e i nomi e il comitato di appartenenza
IN PARTICOLARE PER I FINALISTI DI BATTERIA
- 2) **Prima si fa la sponda (buona la seconda), il vincitore della sponda sceglie se provare per primo, sceglie il colore delle biglie, ha diritto alla prima bocciata**
- 3) Per i ritardi la procedura è la seguente: Per un ritardo sino a 5 minuti ok. Per un ritardo da 5 a 15 minuti il singolo o la coppia in ritardo perde il diritto alla prova, l'avversario o gli avversari, scelgono il colore delle bocchette provano 5 minuti e fanno la prima bocciata. Con un ritardo superiore ai 15 minuti esclusione dalla gara.
- 4) Se tutti e due i giocatori o le coppie sono in ritardo oltre i 5 minuti, fanno la sponda e non prova il biliardo nessuno.
- 5) Se manca un giocatore o una coppia nella prima partita, chi è presente prova 5 minuti. Dopo il secondo incontro chi ha avuto la prima partita vinta prova 5 minuti, dopo si fa la sponda (buona la seconda).
- 6) Se manca un giocatore o una coppia nella seconda partita chi è presente prova 5 minuti, poi si fa la sponda (buona la seconda).
- 7) Se manca un giocatore nella prima partita (vedi punto 5) se manca anca nella seconda partita entrambi prima fanno la sponda poi provano 5 minuti.
- 8) Al termine del secondo incontro sullo stesso biliardo, chi ha appena finito di giocare non prova, prova 3 minuti chi ha vinto la prima partita poi si fa la sponda per il colore delle biglie e la prima bocciata. **(questo vale anche per le finali di batteria da 4 Singoli o Coppie se le due partite precedenti si sono giocate sullo stesso biliardo)**
- 9) **Per la finale di batteria da 8 singoli o coppie vedi punto 2.**
- 10) **AL TERMINE DELLA FINALE DI BATTERIA SCRIVERE
NELL'APPOSITO SPAZIO A CHE ORA E FINITA LA BATTERIA STESSA**
- 11) Consegnare la batteria al vincitore.
- 12) **Prima di cominciare la fase finale controllare la divisa dei giocatori e chiedere i dati per la premiazione (nome cognome e data di nascita scritti in modo leggibile), da inserire nei moduli prestampati.**
- 13) Mettere sul tavolo della direzione gara la tabella premi.
- 14) **Prima di consegnare la busta, aprirla davanti al giocatore per accertarsi che la somma contenuta in essa corrisponda a quanto scritto nella tabella premi.**