

REGOLAMENTO DI GIOCO SPECIALITÀ:

"5 BIRILLI" - "9 BIRILLI GORIZIANA" - "TUTTI DOPPI"

Capitolo I - DISPOSIZIONI GENERALI

Articolo 1 - Applicazione delle regole

1. Le regole previste nel presente Regolamento di gioco del biliardo sono applicabili a tutte le manifestazioni ufficiali riconosciute dall'Attività di promozione sportiva - biliardo stecca UISP.
2. I casi non previsti dal presente Regolamento di gioco e i casi di forza maggiore saranno regolati dal Delegato dall'Attività di promozione sportiva - biliardo stecca UISP unitamente al Direttore di Gara.

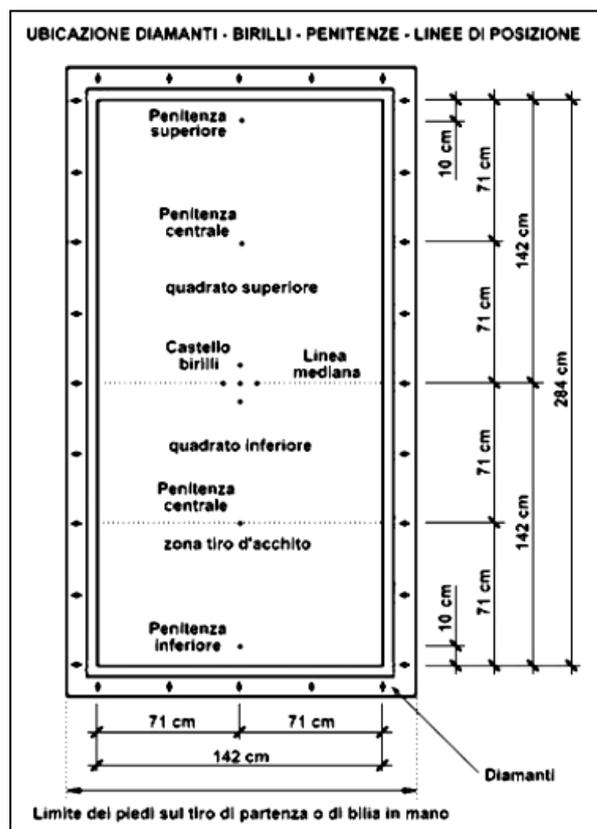
Capitolo II - STRUMENTI DI GIOCO

Articolo 2 - Biliardo - Sponde – Panno

Tavola 1

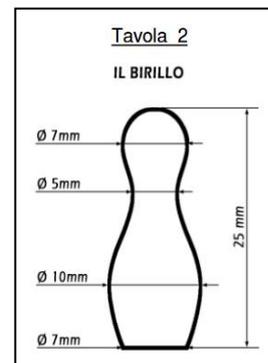
Il biliardo (vedi Tavola n.1) è un tavolo che ha la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale.

1. Il tavolo del biliardo è formato da una lastra di ardesia avente uno spessore minimo di 45 mm. o di qualsiasi altro materiale omologato.
2. La delimitazione del rettangolo di gioco è stabilita dalle sponde in caucciù aventi un becco all'altezza di 37 mm. con la tolleranza di 1 mm. in più o in meno. Nessun foro deve essere praticato sulle sponde.
3. Le dimensioni della superficie di gioco sono di m. 2,84 x m.1,42 (è ammessa una tolleranza in più o in meno di 5 mm.).
4. Le sponde in legno e caucciù hanno una larghezza orizzontale che misura un minimo cm. 12,5 a un massimo di 15 cm (5 cm caucciù).
Le sponde devono essere prodotte solo con materiale omologato.
Le gomme omologate sono corrispondenti al profilo K79 e con uno shore 40 più o meno 2.
5. Sulla superficie orizzontale esterna che delimita le sponde devono essere applicati dei segni indelebili chiamati "diamanti", posti ad intervalli regolari corrispondenti ad $\frac{1}{8}$ della lunghezza della superficie di gioco. E' facoltativo l'inserimento del punto del mezzo diamante. Né la marca del costruttore né alcun altro segno possono essere applicati sulla superficie orizzontale esterna che circonda le sponde.
6. Il panno che ricopre il biliardo deve essere di materiale, qualità e colore omologati. Il panno deve essere aderente all'ardesia e alle sponde.
7. L'altezza del biliardo, calcolata dalla superficie del suolo alla superficie orizzontale esterna che lo inquadra, deve essere da un minimo di cm. 75 a un massimo di cm. 80.
8. I biliardi destinati ad un torneo ufficiale devono essere muniti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal panno.
9. In qualsiasi gara patrocinata dalla Lega biliardo stecca UISP è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, che non siano stati omologati: a tal riguardo il Direttore di Gara e /o dell'Arbitro sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi prima della partita.



Articolo 3 - Bilie - Birilli - Gesso.

1. a) Le bilie utilizzate per le specialità 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana o 9 Birilli tutti doppi sono tre e devono essere di colore diverso (una bianca, una gialla e una rossa detta anche pallino) e prodotte con materiale, forma, misura e peso omologati dalla Lega biliardo stecca UISP.
La forma delle bilie deve essere rigorosamente sferica, devono avere un diametro compreso tra 61 e 61,5 mm. ed un peso compreso tra i 205 e 215 grammi omologato dalla Lega biliardo stecca UISP. Per quanto concerne le suddette misure di peso si specifica che la differenza fra la bilia più pesante e quella più leggera non deve essere superiore a 1 (un) grammo..
2. I Birilli (vedi Tavola n.2), prodotti con materiale omologato, devono avere:
 - a) una forma cilindroide;
 - b) un'altezza di 25 mm.;
 - c) un diametro di 7 mm nella parte superiore e di 10 mm nel punto più largo della parte inferiore con una base di appoggio di 7 mm.
 - d) Il castello (insieme dei birilli) è posizionato con un interasse tra un birillo e l'altro di 66 mm.
 - e) I bollini delle penitenze di acchito (inferiore e superiore) vanno posizionati a 10 cm dalla sponda corta.
3. Il Gesso deve essere prodotto con materiale omologato e tale da non sporcare eccessivamente la superficie di gioco.
4. Al fine di permettere una migliore scorrevolezza della stecca sulla mano di appoggio giocatori possono utilizzare polvere di talco o un guanto.



Articolo 4 - Localizzazione dei punti e delle linee di posizione.

1. a) Viene chiamato "punto" il posto in cui devono essere collocate le bilie ed i birilli all'inizio della partita e durante la stessa quando le circostanze di gioco e le regole del presente Regolamento lo prevedano.
b) Il "punto" consiste in un cerchio avente il diametro di 7 mm. tracciato con la matita o con la penna sul rettangolo di gioco in modo visibile.
2. Le linee di posizione sul rettangolo di gioco sono tracciate in modo che siano visibili, il tratteggio tuttavia non deve essere eccessivamente marcato.
3. Per la localizzazione dei punti e delle linee sul rettangolo di gioco si rimanda alla Tavola n.1.

Articolo 5 - Stecca - Rastrello.

1. Il movimento delle bilie sul rettangolo di gioco è impresso con l'aiuto di uno strumento chiamato "stecca", avente le caratteristiche ed i parametri tecnici prescritti dalle norme federali
2. L'atleta durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di uno steccone della misura compresa tra 1,80 e 2,15 m o di prolunghe (es. a innesto filettato o a baionetta) che consentono di utilizzare il proprio attrezzo di gioco. L'atleta durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di un "rastrello" (piccolo cavalletto di materiale vario collegato con una leva in legno o in metallo). Il "rastrello" è l'attrezzo che sostituisce, in alcune posizioni di gioco particolarmente scomode, la mano del giocatore di appoggio alla stecca sul rettangolo di gioco.

Articolo 6 - Illuminazione

1. La luce proiettata su tutta la superficie del biliardo non deve essere inferiore a 500 lux
2. La distanza tra le lampade e la superficie del rettangolo di gioco deve essere minimo di 1 (uno) metro, in questo caso il flusso luminoso emesso dalla singola sorgente di luce (lampada) costituente il complesso dell'illuminazione del singolo biliardo non deve essere superiore a 600 lumen.
3. Nel caso di biliardi utilizzati in manifestazioni sportive all'interno dei palazzetti dello sport o per riprese televisive si può utilizzare l'illuminazione diffusa ambientale oppure sorgenti luminose puntuali lontane dal biliardo purché garantiscano un illuminamento di 500 lux.
4. La sala dove si svolge la manifestazione non deve essere totalmente oscurata ma avere un'illuminazione di almeno 50 lux

Capitolo III - SCOPO DEL GIOCO - LA PARTITA

Articolo 7 - Scopo del gioco - Limite partita - Svolgimento della partita – Tiri

1. La partita è costituita da una frazione singola o da più frazioni, secondo quanto stabilito dall'art. 14. Lo scopo del gioco è quello di realizzare i punti stabiliti per l'unica frazione o per ciascuna frazione. Ai soli fini del punteggio finale si prende in considerazione il limite prefissato anche se dopo l'ultimo tiro tale limite è stato superato.
Gli atleti per tutta la durata della partita eseguono, alternativamente, un tiro ciascuno.
2. a) Gli atleti realizzano punti validi solo a seguito di un tiro regolare.

Per tiro regolare si intende quello per effetto del quale la bilia battente, colpita correttamente, tocca direttamente o dopo esser rimbalzata su una o più sponde la bilia avversaria, senza aver prima toccato il pallino o abbattuto uno o più birilli.

- b) L'atleta che prima, durante o al termine dell'esecuzione del tiro commette uno o più falli viene penalizzato e tutti i punti eventualmente realizzati nel tiro vengono assegnati all'avversario unitamente alla penalità prevista per i falli (cfr. art. 24 punto 3).
3. Il tiro è regolare e fa assegnare punti all'atleta che l'ha eseguito:
 - a) quando la bilia battente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima abbatte uno o più birilli;
 - b) quando la bilia battente tocca la bilia avversaria e quest'ultima colpisce il pallino;
 - c) quando la bilia battente colpisce prima la bilia avversaria e poi il pallino;
 - d) quando la bilia battente colpisce la bilia avversaria, poi colpisce il pallino e successivamente o contemporaneamente bilia avversaria e/o pallino abbattono uno o più birilli.
 - e) quando la bilia battente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima colpisce il pallino e successivamente bilia avversaria e/o pallino abbattono uno o più birilli.
4. A condizione che nessun birillo cada e sempreché si verifichi quanto previsto al punto 2, il passaggio tra i birilli non è considerato fallo.
5. Il tiro è considerato regolare anche quando al termine dell'azione di gioco la bilia battente non muove la bilia avversaria, ma si ferma nella posizione di "bilia a contatto".
6. Il tiro è regolare, ma i punti realizzati sono assegnati all'avversario, senza l'aggiunta di alcuna penalità:
 - a) quando la bilia battente, dopo aver colpito per primo la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli, anche se contemporaneamente, prima e/o successivamente la bilia avversaria e/o il pallino abbattono uno o più birilli.
 - b) quando la bilia battente, dopo aver colpito la bilia avversaria, sposta anche un solo birillo già abbattuto e quest'ultimo ne abbatte altri anche se contemporaneamente, prima o successivamente la bilia avversaria e/o il pallino abbattono altri birilli.
7. Il tiro non è regolare e fa assegnare punti all'avversario, il quale usufruirà anche del tiro con "bilia libera", nelle ipotesi previste al successivo art. 24, punto 3.

Articolo 8 - Calcolo e assegnazione dei punti dei "birilli" e del "pallino".

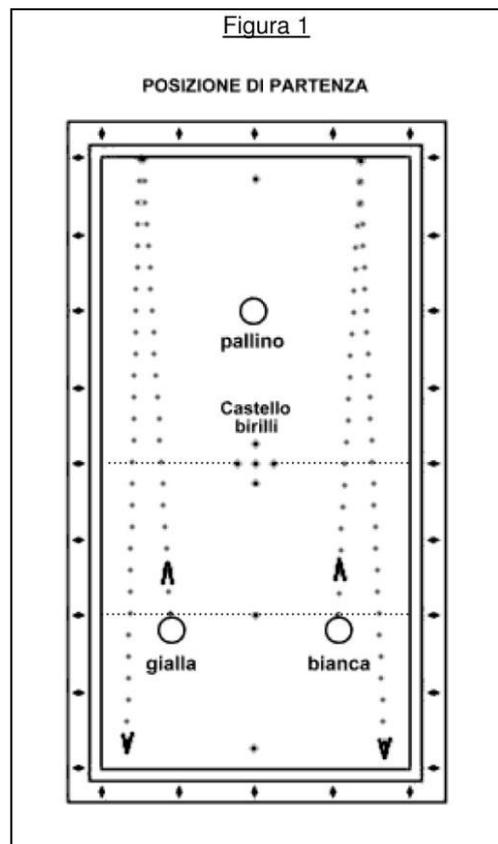
1. Il valore dei punti dei birilli è il seguente:
 - a) i birilli laterali valore 2 punti ciascuno;
 - b) il birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali valore 4 punti;
 - c) il birillo centrale (rosso) abbattuto da solo, sia che il castello dei birilli sia completo o no, valore 10 punti.
2. Il valore dei punti del pallino (bilia rossa) è il seguente:
 - a) se la bilia battente, dopo aver colpito la bilia avversaria, colpisce o si ferma in posizione di "bilia a contatto" con il pallino: 4 punti;
 - b) se la bilia battente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima colpisce o si ferma in posizione di "bilia in contatto" con il pallino: 3 punti;
 - c) se la bilia battente colpisce la bilia avversaria e successivamente ambedue bilie (battente e avversaria) colpiscono il pallino i punti vengono calcolati una sola volta e cioè: se il primo impatto con il pallino avviene con la bilia avversaria 3 punti; se invece il primo impatto con il pallino avviene con la bilia la battente 4 punti.
 - d) nel caso di tiro non valido che comporti l'attribuzione di "bilia libera" il valore del pallino è sempre di 2 punti
3. I punti dei birilli e del pallino vengono sommati per avere il totale dei punti realizzati nel tiro.
4. Se con il medesimo tiro vengono realizzati punti positivi e negativi, il totale dei punti ottenuti è assegnato all'avversario.
5. È fatto assoluto divieto di battere direttamente il pallino volutamente. Se ciò avvenisse, l'Arbitro decreterà immediatamente la perdita dell'incontro da parte del responsabile di tale condotta.

Articolo 9 - Inizio della partita

1. Prima dell'inizio della partita i giocatori possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 5 minuti ciascuno. Le coppie hanno a disposizione 8 minuti ciascuna.
2. Qualora nel successivo turno di gioco l'atleta fosse chiamato a disputare un nuovo incontro sullo stesso biliardo, il tempo massimo di ulteriore prova è stabilito in 1 minuto. Le coppie hanno a disposizione 2 minuti ciascuna.
3. La partita ha inizio al momento in cui l'Arbitro, alla scadenza del termine dei tiri di prova, colloca nei punti predisposti sul rettangolo di gioco birilli e bilie per il tiro di acchito.

Articolo 10 - Acchito (figura 1)

- I atleti si contendono l'acchito ovvero il diritto di giocare il tiro di partenza della partita con le modalità elencate ai punti seguenti.
- L'Arbitro colloca.
 - I birilli nelle rispettive sedi;
 - Il pallino direttamente sul "bollino" posto a metà del quadrato superiore o detta anche parte alta del biliardo.
 - La bilia bianca a destra e la bilia gialla a sinistra sulla linea di partenza di un asse orizzontale immaginario all'altezza del bollino di mezzo del quadrato inferiore (o parte bassa del biliardo) su due punti posti a 30 cm dalle sponde lunghe.
 Se i giocatori si contendono la bilia da tirare, l'Arbitro tira a sorte.
- Dopo aver collocato bilie e birilli come sopra specificato, l'Arbitro invita i due giocatori al tiro con la propria bilia da indirizzare per primo contro la sponda corta di fronte;
 - le due bilie devono essere entrambe in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda di fronte. Se ciò non avviene l'Arbitro farà ripetere l'acchito ai giocatori;
 - il giocatore che per la seconda volta ritarda nel tirare la propria bilia, rendendo nullo l'acchito, perde il diritto di scelta per la partenza;
 - è ammesso che la propria bilia, dopo aver toccato la sponda corta di fronte, tocchi più volte la sponda lunga parallelamente alla quale la bilia si muove.
- Se durante il tragitto le bilie si urtano, il giocatore che ha commesso il fallo perde il diritto di scelta per la partenza.
- Se durante il tragitto le bilie si urtano, ed è impossibile determinare chi dei due giocatori abbia commesso il fallo oppure che le due bilie al termine del tragitto si fermano ad uguale distanza dalla sponda corta inferiore, l'Arbitro farà ripetere l'acchito.
- Se una bilia urta durante il tragitto il pallino e/o uno o più birilli, il giocatore che ha commesso il fallo perde il diritto di scelta per la partenza.
- L'atleta che fa fermare la bilia più vicino alla sponda corta inferiore vince l'acchito e ha diritto di scegliere se iniziare la partita o farla iniziare all'avversario. L'atleta che inizia il tiro di partenza gioca esclusivamente con la bilia bianca.



Articolo 11 - Posizione di partenza.

- Per il tiro di partenza l'Arbitro colloca le bilie come di seguito:
 - la bilia bianca del giocatore che deve effettuare il tiro di partenza libera nel quadrato inferiore di battuta o parte bassa del biliardo;
 - la bilia gialla, dell'avversario, sul bollino posto vicino alla sponda corta del quadrato superiore o parte alta del biliardo;
 - il pallino rimane nella posizione in cui era stato collocato per il tiro di acchito e cioè: sul bollino posto al centro della metà del quadrato superiore o parte alta del biliardo.
- L'atleta che deve effettuare il primo tiro di partenza (oppure che deve effettuare il tiro con bilia libera) dopo aver ricevuta la bilia dall'Arbitro la posiziona a suo piacimento nel quadrato del biliardo stabilito. **Si applicano le regole previste agli artt. 18, punto 3 e 19, punto 2.**
- Dopo aver collocato la propria bilia come sopra specificato, l'atleta eseguirà il tiro in modo chela stessa colpisca la bilia avversaria. Se nell'esecuzione del tiro la bilia battente non tocca/colpisce la bilia avversaria. L'atleta commette un fallo ed è penalizzato in base a quanto previsto all'articolo 24 (falli).
- Solo sul primo tiro di partenza l'atleta non può realizzare punti. Qualora, invece, realizza punti, senza aver commesso falli, il tiro è ritenuto valido ma i punti vengono assegnati all'avversario senza che quest'ultimo fruisca del tiro con la "bilia libera".
- Nel caso la partita si giochi a più manche (sempre in numero dispari), giocatori si alterneranno per effettuare il primo tiro delle manche successive alla prima, senza distinzione del numero di manche stabilite.
- Qualunque sia il meccanismo della partita (singola o a più manche) per tutta la durata della stessa i giocatori giocano sempre con la bilia (bianca o gialla) che gli è stata assegnata dopo il tiro di acchito.

Articolo 12 - Pausa durante la partita

- Potrà essere concessa una sola pausa, esclusivamente per necessità fisiologiche, su richiesta di uno o di entrambi gli atleti, una volta superata la metà della frazione qualora la partita si disputi in una frazione unica.**
- Se la partita viene disputata al meglio delle 3 frazioni, la pausa può aver luogo dopo la seconda manche.
- Se la partita si disputa al meglio delle 5 manche, la pausa può aver luogo al termine della terza manche.

4. Se la partita si disputa al meglio delle 7 manche, la pausa può aver luogo al termine della quarta manche.
5. Il tempo della pausa è stabilito in 5 minuti.
6. Nel Regolamento Tecnico-Sportivo, con riferimento a specifiche tipologie di gare o a circuiti particolari, possono essere previste deroghe alle disposizioni di cui sopra, anche eventualmente con previsione di una o più pause obbligatorie.
7. In ogni caso l'Arbitro o il Direttore di Gara, di propria iniziativa, può sospendere il gioco in presenza di circostanze collegate allo stato di salute di un giocatore oppure per straordinarie esigenze organizzative. Nella prima ipotesi, qualora l'atleta non fosse in grado di riprendere la partita entro 10 minuti, ne verrà decretata la sconfitta.

Articolo 13 - Abbandono della partita.

1. L'atleta che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'Arbitro, o che smette di giocare durante una partita, perde l'incontro. Fermo quanto previsto all'art. 8, punto 5, l'atleta che, volontariamente, tocca o sposta le bilie o abbatte i birilli avrà persa la singola frazione.
2. Se quanto sopra detto al punto 1 del presente articolo avviene per causa di forza maggiore a decidere sarà il Direttore di Gara dopo aver consultato l'Arbitro.
3. L'atleta che, per qualsiasi motivo, rifiuta di continuare la partita dopo essere stato sollecitato dall'Arbitro a continuare il gioco, perde l'incontro e viene escluso dal torneo o competizione.
4. L'atleta durante la partita, per particolari ragioni e previa autorizzazione dell'Arbitro, può sostituire l'attrezzo di gioco od una o più parti dello stesso.
5. Se per dimenticanza il giocatore sostituisce o si appresta a sostituire l'attrezzo di gioco od una o più parti dello stesso senza aver chiesto l'autorizzazione all'Arbitro, tale gesto non deve essere inteso come abbandono della partita. L'atleta tuttavia viene ammonito dall'Arbitro, se recidivo viene deferito al Direttore di Gara che può decretarne l'immediata esclusione.

Articolo 14 - Fine della partita o della manche.

1. La frazione consiste nella realizzazione di un certo numero di punti prefissati (distanza della frazione). La partita si compone di una o più frazioni.
2. Una volta iniziata, la partita deve essere portata a termine fino alla fine ciò avviene quando l'Arbitro, il raggiungimento o il superamento dei punti previsti, dichiara il vincitore di essa. Eventuali contestazioni circa l'attribuzione della singola frazione o dell'incontro devono essere presentate all'Arbitro immediatamente, con eventuale richiesta di intervento del Direttore di Gara.
3. In una partita che si disputa a più manche:
 - a) al momento che un giocatore raggiunge e/o supera i punti fissati per la manche, questa ha termine ed l'atleta dichiarato vincitore di essa e la partita prosegue;
 - b) al momento che un giocatore ha vinto per primo il numero di macché fissato (ad esempio vince per primo 2 manche in una partita al meglio delle 3 manche) la partita ha termine e l'atleta viene dichiarato dall'Arbitro vincitore della partita.
4. In una partita al meglio delle 3 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 2 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
 - b) punteggio 2 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 2 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 1 punto di manche;
5. In una partita al meglio delle 5 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 3 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 5 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
 - b) punteggio 3 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 4 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 1 punto di manche;
 - c) punteggio 3 a 2 : al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 2 punti di manche.
6. Nei casi in cui la partita prevede incontri misti di specialità di gioco (5 birilli, 9 Birilli Goriziana e tutti doppi) il primo incontro da disputare deve essere scelto dal giocatore che vince l'acchito, anche qualora lo stesso abbia deciso di far iniziare la partita all'avversario, come previsto all'art. 10, punto 6. Se al termine dei due incontri si verifica lo stato di parità, l'incontro di spareggio per la sola scelta della specialità di gioco avviene tramite acchito, mentre il primo tiro di partenza spetta al giocatore che ha iniziato il primo incontro.

Capitolo IV - PRESCRIZIONI PARTICOLARI

Articolo 15 - Bille in contatto

1. Si intende posizione di "bille in contatto" quando al termine di un'azione di gioco le tangenti delle circonferenze di due o più bilie si toccano. In tale ipotesi:

a) quando la bilia battente tocca (posizione di contatto) la bilia avversaria il giocatore a cui spetta effettuare il tiro può giocare come segue (vedi figura n.2):

a1) con tiro diretto ma laterale può giocare a spostare le due bile senza tuttavia realizzare dei punti. Se ciò avviene il tiro è ritenuto valido ma i punti vengono assegnati all'avversario **senza aggiunta di alcuna penalità né assegnazione della "bilia libera"**;

a2) giocare di sponda o di massé in modo da distaccare la bilia battente senza muovere la bilia avversaria. **In tal caso i punti realizzati, se validi in base alle regole generali di cui all'art. 8, sono attribuiti al giocatore che ha eseguito il tiro. Non è considerato fallo se, al momento dello stacco, la bilia avversaria si muove perché viene a mancare il punto di appoggio della bilia battente.**

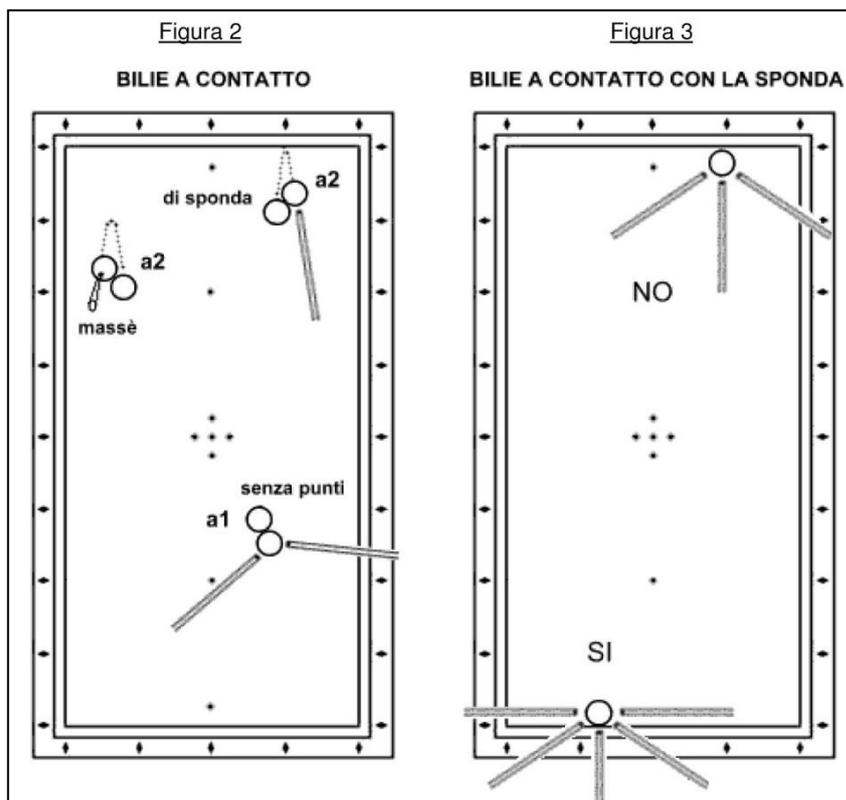
b) quando la bilia battente tocca (posizione di contatto) il pallino l'atleta può colpire direttamente la bilia avversaria. In caso di fallo, invece, l'atleta che lo ha commesso è punito con i punti previsti per il fallo commesso che vengono assegnati all'avversario, come specificato all'articolo 24 (falli) con l'assegnazione all'avversario anche della "bilia libera". Quando la bilia battente tocca una sponda (vedi figura n.3), l'atleta non può giocare direttamente su tale sponda.

2. Nell'ipotesi della posizione di "bille a contatto" fra loro, nella quale si è veramente impossibilitati a giocare senza commettere fallo (nessuna via d'uscita) l'atleta impossibilitato:

a) può effettuare il tiro sapendo, comunque, che in qualsiasi modo lo esegue commette fallo con "bilia libera" all'avversario,

b) può non effettuare il tiro, senza che possa essere ritenuto "rinuncia": In tale ipotesi l'avversario fruisce dei punti di penalità di fallo e tiro con "bilia libera".

3. **L'atleta, prima del tiro, può chiedere all'Arbitro se ritenga che si versi in una delle situazioni di cui al presente articolo.**



Articolo 16 - Bille fuori dal biliardo

1. Una bilia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal rettangolo di gioco delimitato dagli spigoli delle sponde. Si considera ugualmente fuori dal biliardo la bilia o le bilie che pur toccando la parte orizzontale della sponda rientrano nel rettangolo di gioco.

2. Se una o più bilie escono fuori dal biliardo si commette un fallo.

3. Se una o più bilie escono dal biliardo, solo le bilie uscite vengono poste dall'Arbitro, per un tiro con "bilia libera", nelle seguenti posizioni.

a) se la bilia uscita è quella del giocatore che ha effettuato il tiro, questa viene collocata dall'Arbitro sul "bollino" che si trova vicino allo sponda corta del quadrato opposto a quello in cui, al termine dell'azione di gioco, si trovava la bilia avversaria. Se il "bollino" risulta occupato o nascosto dal pallino, la bilia sarà collocata sul medesimo bollino del quadrato dove si trovava la bilia avversaria

b) se la bilia uscita è quella dell'avversario, questa è collocata dall'Arbitro, per un tiro con "bilia libera" nel quadrato opposto a quello in cui, al termine dell'azione di gioco, si trovava la bilia del giocatore che commesso il fallo.

c) se la bilia uscita è il pallino, questo è collocato dall'Arbitro sul "bollino" del quadrato per la posizione di "inizio partita": Se tale bollino è occupato o nascosto da altra bilia, il pallino viene collocato sul medesimo bollino del quadrato opposto. L'Arbitro successivamente consegna la bilia del giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" ponendola nel quadrato opposto a quello in cui si trova la bilia del giocatore che nel tiro precedente aveva commesso il fallo.

- d) Nelle ipotesi previste dal presente articolo ai punti 3 b) e 3 c) il giocatore che beneficia della bilia libera può beneficiare, qualora lo ritenesse opportuno, anche della possibilità prevista all'articolo 18 punto 5 concernente la "bilia libera" (posizione di partenza).

Articolo 17 - Abbattimento dei birilli.

1. Un birillo è considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il tappeto.
2. Un birillo abbattuto che, senza l'ausilio di alcuno, ritrova la sua posizione iniziale viene considerato abbattuto.
3. Un birillo è comunque considerato abbattuto anche quando a farlo cadere è un altro birillo già abbattuto. In tale ipotesi al giocatore che ha eseguito il tiro saranno assegnati punti positivi nel caso che l'evento sia stato causato dalla bilia avversaria e punti negativi qualora la causa sia stata provocata dalla bilia battente.
4. Un birillo è considerato abbattuto quando restando in piedi viene trascinato totalmente fuori dalla propria sede. Se al termine dell'azione di gioco la sede del birillo trascinato fuori:
 - a) è occupata anche parzialmente da una bilia, l'Arbitro toglie il birillo dal rettangolo di gioco e lo rimetterà nella sua sede se questa, al termine del tiro successivo, dovesse risultare libera;
 - b) è libera, l'Arbitro rimette nella propria sede il birillo trascinato totalmente fuori dalla propria sede
 - c) Se un birillo, pur se toccato non cade, è trascinato parzialmente fuori dalla propria sede, non è considerato abbattuto. L'Arbitro lo porrà totalmente nella propria sede prima del tiro, qualora ciò sia possibile.
5. Se un birillo, appoggiato alla bilia battente, al momento del tiro cade, è considerato sempre abbattuto ed il tiro non sarà ritenuto valido, con le conseguenze di cui all'art. 24, 3° comma.
6. Se un birillo, appoggiato alla bilia che non sia la battente, cade al momento in cui la bilia d'appoggio è proiettata nella direzione opposta a quella d'appoggio, comunque sarà considerato abbattuto e di conseguenza il suo valore sarà conteggiato.
7. Se un birillo cade da solo o per una ragione estranea al gioco non è considerato abbattuto. L'Arbitro lo rimetterà nella sua sede, se possibile anche durante l'azione di gioco. Se ciò non è possibile gli eventuali punti provocati da questo birillo durante lo svolgimento dell'azione di gioco non saranno considerati conteggiati.
8. Se la sede di un birillo è parzialmente occupata da una bilia, l'Arbitro toglierà il birillo solo se questo è stato abbattuto o deve comunque essere considerato tale ed il tiro seguente sarà eseguito senza la presenza dello stesso. Il birillo mancante sarà rimesso nella sua sede non appena questa risulterà libera prima di un tiro successivo.
9.
 - a) I birilli devono essere ubicati nelle proprie sedi quando non vi sia impedimento da parte delle bilie.
 - b) L'atleta che tira può richiedere all'arbitro il controllo dell'esatto posizionamento dei birilli, in qualunque momento della partita. L'arbitro che constata che il birillo è a posto richiamerà l'atleta.
 - c) L'Arbitro è il solo a poter correggere la posizione di uno o più birilli non esattamente centrati nella propria sede.

Articolo 18 - Bilia libera

1. Al momento in cui un giocatore commette uno o più falli, come specificato all'articolo 24 (falli), l'avversario beneficia dei punti per il o i falli commessi nonché di un tiro detto "bilia libera" che esegue con la propria bilia. Se nell'azione di gioco concernete il fallo commesso si siano realizzati altri punti anche questi vanno assegnati all'avversario
2. Al termine dell'azione di gioco in cui è stato commesso il fallo, l'Arbitro prende la bilia del giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" e la consegna al medesimo giocatore, porgendogliela in modo appropriato, nel quadrato opposto dove si trova la bilia del giocatore che ha commesso il fallo, la quale resta al punto dove si era fermata al termine dell'azione di gioco.
3. L'atleta che ha diritto al tiro di inizio partita o con "bilia libera" prende la propria biglia, dopo averla ricevuta dall'Arbitro come specificato al punto 2, servendosi esclusivamente della stecca, e la posiziona liberamente in un punto qualsiasi del quadrato inferiore di battuta tenendo comunque presente che con la propria bilia non può superare, neppure parzialmente, la linea mediana del biliardo. Il tiro eseguito senza l'osservanza di quanto prima stabilito non sarà considerato valido con le conseguenze di cui all'art. 24, punto 3.
4. Se la bilia del giocatore che ha commesso il fallo si trova con la sua metà esattamente sulla linea mediana del biliardo, la bilia del giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" sarà collocata dall'arbitro, come specificato al punto 2, nel quadrato inferiore del biliardo utilizzato per il tiro di partenza.
5. Spetta al giocatore che fruisce del tiro con "bilia libera" la "decisione" :
 - a) di giocare sulla bilia avversaria nella posizione in cui si trova oppure:
 - b) di chiedere all'Arbitro di posizionare la bilia avversaria sul bollino del tiro di partenza. Se il predetto bollino è occupato dal pallino, la bilia avversaria verrà collocata sul medesimo bollino del quadrato opposto. In ogni caso non è ammesso fare o chiedere alcuna verifica al riguardo, dovendosi qualificare tale comportamento come "antisportivo" ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 28.

La "decisione" di far collocare all'Arbitro la bilia avversaria sul bollino del tiro di partenza, così come specificato alla predetta lettera b) è consentita al giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" anche quando questi si è già posizionato il tiro di cui alla predetta lettera a).

Articolo 19 - Zona dei piedi

1. Agli estremi dei lati delle sponde corte del biliardo in cui i giocatori eseguono il tiro di partenza o il tiro con "bilia libera" vengono tracciate sul suolo due linee adiacenti e perpendicolari al bordo esterno delle sponde lunghe del biliardo, le due linee rappresentano il prolungamento dei bordi delle sponde lunghe.
2. L'atleta che si appresta al tiro iniziale di cui all'art. 11 o con "bilia libera" deve avere l'intero piede d'appoggio all'interno delle due linee di cui sopra, anche nell'ipotesi in cui a toccare terra non sia tutto il piede, ma solo parte di esso (vedi figura n.5).
3. Se la posizione del tiro consente ad un solo piede di toccare il suolo all'interno delle linee tracciate al suolo, l'altro piede può oltrepassare il limite di tali linee sempre non tocchi in alcun modo il suolo.

Articolo 20 - Indicazione della bilia

1. Durante la partita all'Arbitro è fatto divieto dare qualsiasi indicazione al giocatore in merito al colore della bilia, anche se l'atleta nella posizione del tiro assunta sta per o potrebbe commettere una irregolarità (fallo)
2. La tabella segnapunti deve essere equipaggiata con un dispositivo che indichi in ogni momento agli atleti il colore della propria bilia.

Articolo 21 - Posto del giocatore

1. L'atleta non impegnato al tiro deve attendere il suo turno in piedi o seduto, in un posto previsto per questo scopo o comunque in modo che non possa danneggiare o disturbare il suo avversario che sta per effettuare il tiro.

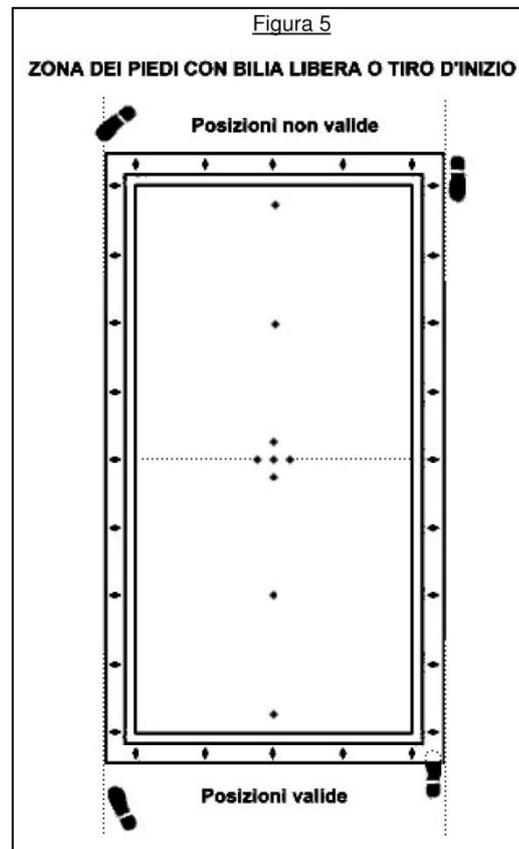
Articolo 22 - Segni sul biliardo

1. Al giocatore è proibito fare, con qualsiasi mezzo, punti di riferimento e/o fare segni toccando il rettangolo di gioco e/o le sponde.
2. L'Arbitro durante la partita procede a pulire il rettangolo gioco solo nel caso lo ritenga indispensabile.

Articolo 23 - Tempo di gioco

1. Con il dispositivo elettronico contasecondi in funzione l'atleta ha 40 secondi a disposizione per effettuare il tiro:
 - a) I 40 secondi decorrono dal momento in cui l'Arbitro ha terminato di sistemare i birilli e/o le bilie del tiro precedente o da quando le bilie, senza aver abbattuto birilli, si fermano dopo il tiro precedente.
 - b) Se l'atleta esaurisce i 40 secondi di senza aver effettuato il tiro è penalizzato con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario.
 - c) Se dopo i predetti 40 secondi supera ancora altri 20 secondi senza aver effettuato il tiro l'atleta è penalizzato con altri 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".
 - d) Nelle gare individuali con frazione unica ogni giocatore può richiedere all'arbitro un "extra time" nel corso della partita prima della scadenza dei 40 sec., l'arbitro riavvierà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.
 - e) Nelle partite individuali composte da più frazioni ogni atleta può richiedere all'arbitro un "extra time" in ciascuna frazione prima della scadenza dei 40 sec., in tal caso l'arbitro riavvierà il dispositivo elettronico dopo i 60 sec. facendo ripartire la procedura.
 - f) Nelle partite a coppie ogni giocatore ha 60 secondi a disposizione per effettuare il tiro, se il giocatore esaurisce i 60 secondi senza aver effettuato il tiro la coppia viene penalizzata con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".
 - g) Nelle partite a coppie ogni coppia può richiedere all'arbitro un "extra time" nel corso della partita prima della scadenza dei 60 sec., l'arbitro riavvierà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.
2. Senza il dispositivo elettronico contasecondi in funzione:

se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, al fine di garantire un ritmo di gioco congruo e che la partita abbia termine entro un tempo accettabile, l'Arbitro è autorizzato ad invitare il giocatore in difetto ad essere più sollecito nella scelta e preparazione dei tiri da eseguire. Col secondo richiamo, l'Arbitro penalizzerà l'atleta con due punti e "bilia libera" all'avversario. Nel caso in cui l'atleta persistesse in questo comportamento, l'Arbitro chiederà l'intervento del Direttore di Gara che ne decreterà l'esclusione dalla competizione.

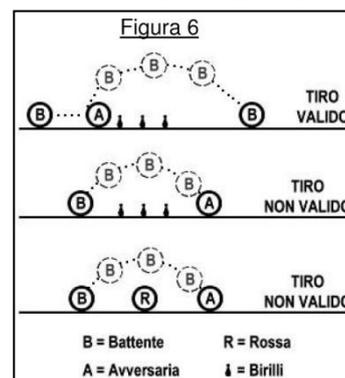


3. E' compito della C.T.N. stabilire, con riferimento a specifiche tipologie di gare o a circuiti particolari od anche, per ragioni eccezionali, a singole gare, se il dispositivo elettronico contasecondi debba essere messo in funzione o meno.

Capitolo V - I FALLI

Articolo 24 - I falli

1. I falli provocano punti persi al giocatore che sta per eseguire o ha eseguito il tiro, in quest'ultimo caso anche i punti validi sono ritenuti negativi ed assegnati all'avversario.
Se durante il tiro si commettono più falli i punti previsti per ogni fallo vengono addizionati.
I falli indicati nel presente articolo al successivo punto 3, assegnano all'avversario, oltre ai punti di penalità per il fallo commesso e gli eventuali punti realizzati durante il tiro che è stato commesso il fallo, il tiro con "bilia libera".
2. Si commette fallo ma il giocatore che lo ha commesso viene penalizzato solo dei punti dei birilli e/o pallino realizzati che sono assegnati all'avversario senza che quest'ultimo fruisca del tiro con "bilia libera" quando la bilia battente dopo aver colpito correttamente la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli.
3. I seguenti falli sono penalizzati con una penalità di punti 2 da assegnare all'avversario, unitamente ai punti eventualmente realizzati nel tiro in cui è stato commesso il fallo e con l'aggiunta del tiro con "bilia libera" all'avversario:
 - a) se la bilia battente non colpisce la bilia avversaria;
 - b) se l'atleta effettua il tiro con la bilia avversaria;
 - c) se la bilia battente colpisce, prima di aver colpito la bilia avversaria, il pallino: punti di fallo 4 (due per aver colpito prima il pallino, come previsto all'art. 8, punto 2, lett. D, e due per non aver colpito prima o non aver colpito la bilia avversaria);
 - d) se la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli;
 - e) se l'atleta colpisce la bilia battente ancora in movimento dal precedente tiro effettuato dall'avversario;
 - f) se l'atleta colpisce la bilia battente con altro punto della stecca che non sia il "girello" (o cuoietto). **Al riguardo si precisa che la cosiddetta "steccata" o "steccaccia" è sempre da considerarsi tiro non valido;**
 - g) se l'atleta colpisce la bilia battente con il "girello" (o cuoietto) più di una volta;
 - h) se al momento, durante o al termine del tiro una o più bilie escono fuori dal biliardo;
 - i) se l'atleta in "posizione di contatto" tira direttamente sulla bilia, salvo quanto previsto all'art.15, o sulla sponda;
 - j) **se l'atleta al momento del tiro non tocca il suolo con almeno un piede oppure durante l'esecuzione del tiro di "partenza" o del tiro con "bilia libera" tocca o esce, con tutta la base del piede appoggiato a terra o anche con parte di essa, dalle linee tratteggiate sul suolo;**
 - k) se prima di eseguire il "tiro di partenza" o il tiro con "bilia libera" l'atleta sposta la bilia con qualcosa che non sia la stecca o la tocca prima che l'Arbitro gliela abbia consegnata o comunque l'abbia anche tacitamente autorizzato;
 - l) **nel "tiro di partenza" o nel tiro di "bilia libera" se la battente colpisce una sponda in un punto ricadente nel quadrato di battuta;**
 - m) se la bilia battente salta il castello dei birilli e/o il pallino prima che abbia colpito la bilia avversaria. (vedi figura 6)
 - n) se l'atleta, prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro sposta o tocca una o più bilie e/o uno o più birilli (anche senza farli cadere) con le mani, con qualsiasi altra parte del corpo o qualsiasi altra cosa, senza aver avuto l'autorizzazione dell'arbitro;
 - o) **nella situazione di impossibilità a poter colpire validamente la bilia battente dopo il tiro precedente effettuato dall'avversario (nessuna via d'uscita);**
 - p) **violazione di una delle disposizioni previste alle lettere c) e f) dell'art. 23;**
 - q) **se l'atleta, dopo averli abbattuti col tiro, passa i birilli, in maniera inopportuna, all'arbitro causando l'abbattimento di altri birilli, vedrà assegnati all'avversario tutti i punti verificatisi nella giocata con l'aggiunta di "bilia libera", sempreché lo stesso atleta, in una fase di gioco precedente, sia già stato richiamato dall'Arbitro per un'azione analoga. Pertanto il primo richiamo arbitrale non comporta ulteriori conseguenze e quindi gli eventuali punti realizzati dall'atleta a seguito del tiro in precedenza effettuato saranno attribuiti allo stesso o all'avversario secondo le regole ordinarie;**
 - r) **violazione di ogni altra disposizione di cui al presente Regolamento quando ciò sia specificatamente previsto.**
4. **Come già precisato all'art. 8, punto 2, lett. D, in tutte le ipotesi elencate al precedente punto, il valore del pallino è pari a 2 punti.**



Articolo 25 - Falli non imputabili al giocatore

1. Tutti i falli provocati **da eventi accidentali** o da terze persone, Arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario di bilie e/o birilli non sono imputabili al giocatore. In tale ipotesi l'Arbitro collocherà la o le bilie nella posizione più simile possibile in cui si trovavano posizionate precedentemente al fallo a suo insindacabile giudizio.

Articolo 26 - Rilevamento dei falli commessi prima di un tiro.

1. Durante la partita è fatto divieto di segnalare in qualsiasi modo all'avversario falli che quest'ultimo sta per commettere compreso quello del tiro su bilia avversaria. In caso di infrazione a questa regola l'Arbitro assegnerà 2 punti e "bilia libera" all'avversario.
2. L'Arbitro, se possibile, è tenuto ad avvisare il giocatore che ha commesso un fallo prima che l'atleta medesimo effettui il tiro al fine di impedirgli di effettuare il tiro.
3. Se l'atleta dopo essere stato avvisato di aver commesso un fallo effettua comunque il tiro, verrà penalizzato, oltre che dai punti del fallo commesso, anche di tutti i punti realizzati nell'azione di gioco e con tiro di "bilia libera" da assegnare all'avversario.
4. Come fallo commesso prima del tiro si intende un fallo che il giocatore commette mentre sta per posizionarsi o è già in posizione per effettuare qualsiasi tiro (tiro obbligato e non, tiro con "bilia libera") e cioè toccare una o più bilie o uno o più birilli con la stecca, la mano, il corpo o con qualsiasi altra cosa. Tale fallo comporta una penalità di 2 punti più eventuali punti dei birilli fatti cadere.
5. In ogni caso l'Arbitro non può mai avvisare un atleta prima dell'effettiva commissione da parte dello stesso di un fallo.

Articolo - 27 Falli non rilevati.

1. Se avviene che un giocatore esegue un tiro non con la propria bilia e l'Arbitro non accorgendosi di tale irregolarità dichiara il tiro valido assegnando al giocatore medesimo gli eventuali punti realizzati, immediatamente l'avversario ha il diritto di segnalare l'irregolarità (fallo) commessa e di far modificare la decisione dell'Arbitro che gli consentirà di fruire oltre che dei punti del fallo e dei punti eventualmente realizzati anche del tiro con "bilia libera".
2. Se si verifica, invece, che un giocatore esegue il tiro non con la propria bilia senza che l'irregolarità sia stata dichiarata dall'Arbitro o dall'avversario che, indotto da tale errore, tira anch'egli sbadatamente la bilia non sua, i tiri che si susseguono e fino a che l'Arbitro e/o uno degli atleti non si accorge dell'errore, sono considerati validi: In tale ipotesi (errore non attribuibile a nessuno dei due giocatori) non viene commesso alcun fallo e nel momento in cui l'irregolarità viene rilevata, l'Arbitro, prima del tiro successivo, deve effettuare l'inversione delle bilie nella posizione in cui si trovano.

Articolo 28 – Comportamenti antisportivi

1. Sono considerate antisportive tutte quelle condotte dolose o colpose che in qualche modo arrecano disturbo all'avversario potendogli causare un danno o che comunque sono di ostacolo al regolare svolgimento dell'incontro e della manifestazione.
2. In particolare sono definiti antisportivi i seguenti comportamenti:
 - a) Violare le regole di cui all'art. 21..
 - b) Causare rumore durante il turno di gioco dell'avversario, qualsiasi sia il modo od il mezzo utilizzato.
 - c) Comunicare verbalmente o tramite gesti e/o movimenti del corpo col proprio avversario quando tali comunicazioni possano fargli perdere la concentrazione o causargli momenti di distrazione.
 - d) Comunicare in qualsiasi modo e forma con gli spettatori.
 - e) Violare la disposizione di cui all'art. 22, 1° punto.
 - f) Protestare platealmente contro le decisioni arbitrali.
 - g) Richiedere la sostituzione dell'arbitro.
 - h) Violare una delle disposizioni di cui all'art. 33, punti 3 e 4.
 - i) Ogni altro comportamento non specificatamente previsto che violi comunque i principi generali di lealtà e di correttezza sportiva.

Capitolo VI - DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER IL GIOCO DEI 9 BIRILLI GORIZIANA

Articolo 29 - Regole generali

1. Tutti i precedenti articoli, in quanto applicabili, sono validi anche nel gioco dei 9 Birilli Goriziana con esclusione del valore dei punti del pallino e dei birilli.
2. Ai fini del gioco ai 9 Birilli Goriziana, per tiro indiretto si intende: quando la bilia battente prima di colpire la bilia avversaria tocchi almeno una sponda. Con il tiro indiretto tutti i punti realizzati nell'azione del gioco sono conteggiati al doppio del loro valore.
3. Quando la bilia battente è a contatto con la sponda, per realizzare il tiro indiretto occorre che la medesima bilia prima di colpire la bilia avversaria tocchi almeno un'altra sponda o la medesima sponda dopo un tiro di masse.
4. Nei tiri indiretti sono da conteggiare doppi soltanto i punti del pallino e/o dei birilli, mentre i punti di penalità per falli commessi sono attribuiti nel loro semplice valore.

Articolo 30 - Valore dei Birilli

1. Nel gioco alla Goriziana il valore dei Birilli è il seguente:
 - a) birilli laterali esterni (bianchi o gialli): 2 punti ciascuno;

- b) birilli laterali interni (bianchi o gialli): 8 punti ciascuno;
- c) birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali: 10 punti;
- d) birillo centrale (rosso) abbattuto da solo anche con il castello incompleto: 30 punti.

Articolo 31 - Pallino (bilia rossa)

1. Il pallino, nel gioco della Goriziana, ha sempre il valore di 6 punti se toccato validamente sia con la bilia avversaria che con la battente. Quando il pallino è colpito a seguito di un tiro indiretto il valore del pallino si raddoppia.
2. Per realizzare 6 punti di pallino è sufficiente chela bilia al termine del gioco combaci con il pallino anche se non lo muove.
3. Quando la bilia battente combacia con il pallino, la bilia battente può essere giocata regolarmente a condizione che il pallino non venga mosso. Se in detta posizione la bilia battente è colpita nella direzione opposta della posizione del pallino e all'atto dello stacco il pallino si muove, tale movimento non è considerato fallo in quanto al pallino è venuto a mancare l'appoggio.
4. Se il pallino viene toccato dalla bilia battente prima che questa tocchi la bilia avversaria il giocatore è penalizzato di un fallo complementare di 2 punti da aggiungersi ai punti del fallo e agli altri punti di birilli eventualmente realizzati nell'azione del gioco.
5. Qualora nel proseguo dell'azione di cui sopra la bilia battente o avversaria tocca successivamente una o più sponde e poi abbatte uno o più birilli, il valore dei birilli è considerato semplice.

Capitolo VII - DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER IL GIOCO DEI 9 BIRILLI TUTTI DOPPI

Articolo 32 - Regole generali

1. Tutti i precedenti articoli nella specialità GORIZIANA sono confermati, con l'esclusione del valore della bilia rossa (o pallino) e dei birilli
2. Valore dei birilli:
 - a) Esterni: Punti 4
 - b) Mediani: Punti 16
 - c) Centrale: Punti 20 (Rosso abbattuto con altri birilli)
 - d) Centrale: Punti 60 (Rosso abbattuto da solo)
3. Valore bilia rossa (o pallino): sempre Punti 12 (sia con la propria bilia o con quella avversaria)
4. Punti negativi: Vengono assegnati all'avversario
5. Fallo di bilia: Punti 4
6. Fallo di pallino: Punti 4
7. Bilia fuori dal biliardo: Vedi articolo 16
8. Abbattimento birilli: Vedi articolo 17
9. Tiro con bilia libera: Vedi articolo 18
10. Si gioca sempre con la stessa bilia

Capitolo VIII - PARTITE A COPPIE

Articolo 33 - Disposizioni comuni nel gioco a 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana e Tutti doppi:

1. La coppia può designare liberamente l'atleta che deve iniziare ogni partita.
2. Durante la partita il cambio avviene quando l'avversario realizza 2 o più punti anche nel caso che due punti gli siano assegnati a seguito di un fallo che comporti o meno un "tiro con bilia libera", indipendentemente dalla successiva realizzazione di punti.
L'atleta che esegue il tiro di partenza senza poter effettuare punti validi e non commette nessun fallo, conserva il diritto a tirare anche se sul primo tiro il suo avversario realizza comunque punti validi.
3. Gli atleti in coppia possono consigliarsi sul tiro da effettuare, ma è fatto assoluto divieto al giocatore che non ha diritto al tiro, di porsi, con o senza l'attrezzo, nella posizione del compagno a dimostrargli la posizione da assumere per il tiro da effettuare. Il consiglio dato al compagno che deve effettuare il tiro deve limitarsi al fatto puramente teorico.
4. Quando l'atleta che deve effettuare il tiro è già in posizione, il compagno non può intervenire.
5. Se si verifica un'infrazione a quanto specificato ai punti 3 e 4 del presente articolo, l'Arbitro richiama l'atleta e, se recidivo, lo penalizzerà con due punti e "bilia libera" agli avversari.
6. L'inversione di giocatore è ritenuto fallo con penalità di 2 punti ai quali si aggiungono i punti eventualmente realizzati nell'azione di gioco e tiro con "bilia libera" all'avversario.

Capitolo IX - DISPOSIZIONI FINALI

Articolo 35 –Intervento del Direttore di Gara

1. L'atleta ha diritto di richiedere all'Arbitro l'intervento del Direttore di Gara ogniqualvolta lo ritenga necessario. Eventuali abusi verranno sanzionati a norma dell'art. 28.
2. Il Direttore di Gara, oltreché su richiesta dell'atleta o dell'Arbitro, ha diritto di intervenire di propria iniziativa solo per impedire il verificarsi di gravi anomalie regolamentari o per annullarne gli effetti o anche per ragioni legate al buon svolgimento della manifestazione.
3. Inoltre il Direttore di Gara può intervenire per procedere alla sostituzione dell'Arbitro, se richiesta da quest'ultimo o comunque giudicata opportuna.
4. E' fatto divieto all'atleta richiedere la sostituzione dell'Arbitro designato per dirigere l'incontro

Articolo 36 - Combinazioni di gioco non previste

Se si verifica una combinazione di gioco non prevista nel presente Regolamento, il Direttore di Gara sentito il parere dell'Arbitro, comunicherà al giocatore la decisione sull'azione di gioco in discussione che non potrà essere impugnata attraverso alcun reclamo.

Articolo 37 - Entrata in vigore

Il presente Regolamento abroga il Regolamento di Gioco precedente ed è da considerarsi normativa speciale per cui, in caso di contrasto con altre norme federali, queste ultime saranno inapplicabili.

L'entrata in vigore è fissata con l'inizio della stagione agonistica 2017/18.