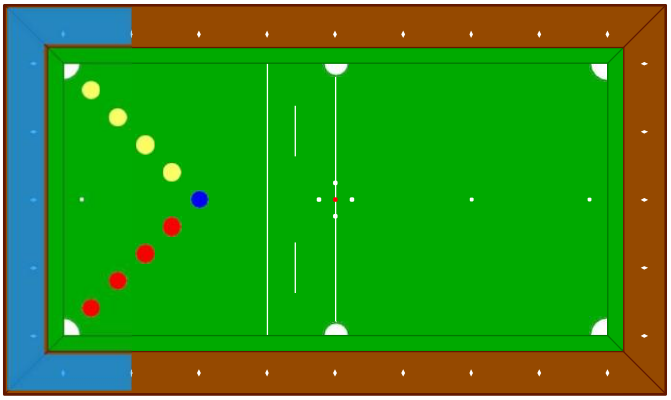
UISP BILIARDO NAZIONALE

BILIARDO

BOCCETTE ALL'ITALIANA

REGOLAMENTO DI GIOCO



STAGIONE 2026/2027

INDICE

BILIARDO BOCCETTE ALL'ITALIANA 1

STRUMENTI DI GIOCO E NOMENCLATURA

Il "BILIARDO" / Il "CAMPO DI GIOCO" / Le "BUCHE" / I "BIRILLI" / Le "PENITENZE" 4

I "DIAMANTI" / Le "BOCCETTE" / Il "PALLINO" / La "GIOCATA" / La "MANO" / La "PARTITA" 5

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

ARTICOLO 1 Scelta del colore delle boccette e diritto d'acchito 6

ARTICOLO 2 Acchito / Falli nell'acchitare il pallino 8

ARTICOLO 3 Bocciata d'acchito 10

ARTICOLO 4 Falli ..... 12 Vantaggio 13

ARTICOLO 5 Birilli 14

ARTICOLO 6 Buche e uscita dal campo di gioco 16

ARTICOLO 7 Misurazione dei punti 17

ARTICOLO 8 Norme di ordine generale 18

ARTICOLO 9 Gare a coppie 19

ARTICOLO 10 Comportamenti ostruzionistici 20

ARTICOLO 11 Divisa nazionale 21

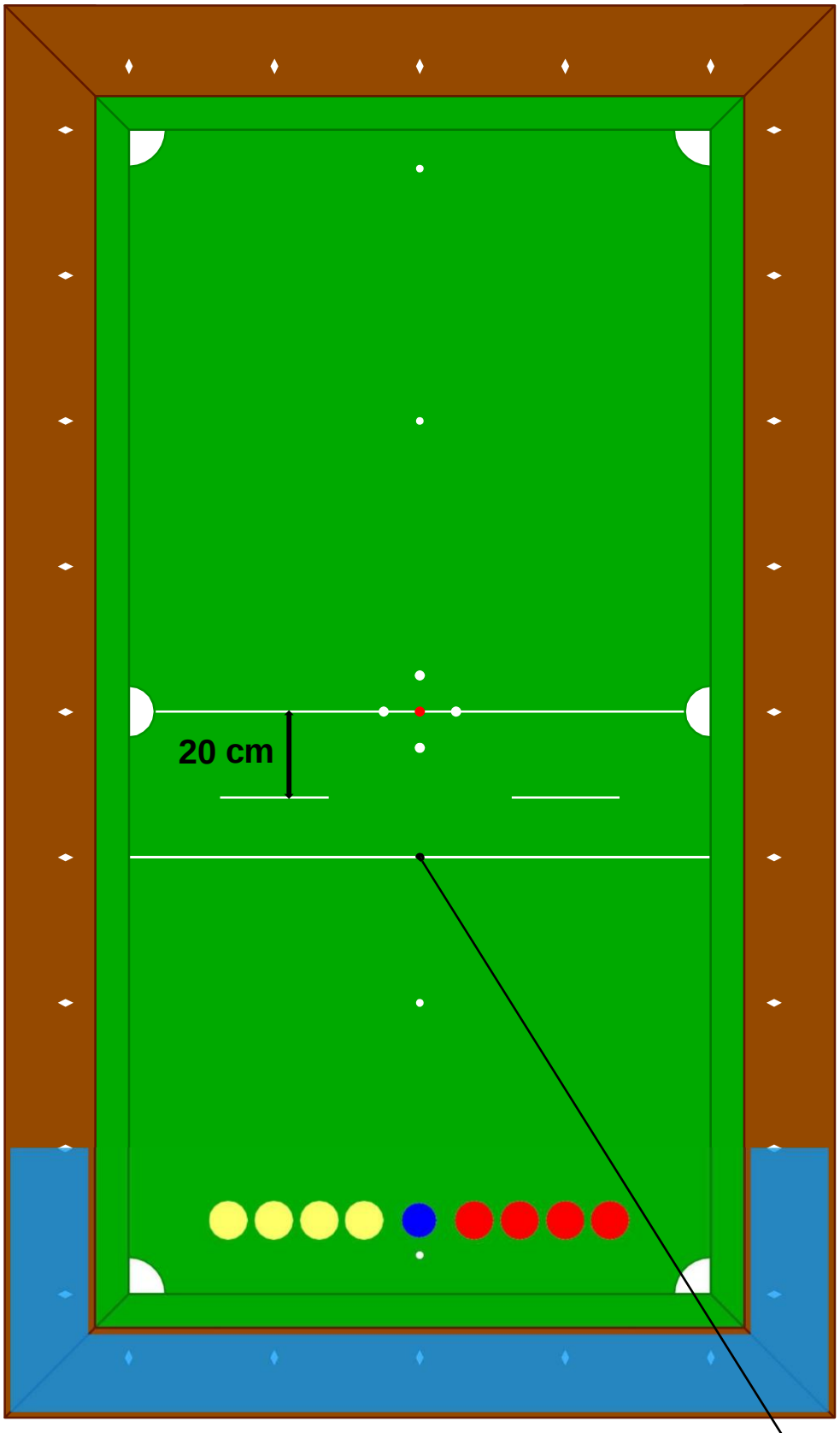
AMMINISTRAZIONE DELLE GARE

Direttore di gara / Arbitro / Procedure 22

CASI PARTICOLARI 24

COMBINAZIONI NON PREVISTE 29

ENTRATA IN VIGORE E ABROGAZIONE 30



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

Figura 1

BILIARDO BOCCETTE ALL'ITALIANA

L'età minima richiesta, per la pratica dell'attività sportiva competitiva, è di 14 anni.

STRUMENTI DI GIOCO E NOMENCLATURA

Il "BILIARDO"

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

- minime: 270 cm × 135 cm;
- massime: 284 cm × 142 cm. (Vedi fig. 1)

Il "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 3º 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 boccetta 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 della superficie di gioco: nove lungo le sponde laterali e cinque lungo quelle orizzontali.

Le “BOCCETTE”

Le boccette (o palle, bilie), quattro bianche e quattro rosse, devono avere un diametro di 57/59 mm. La boccetta può essere sia fatta rimbalzare nel quadrato inferiore che lanciata direttamente oltre la linea di mezzeria (ad esempio per superare il castello).

Il “PALLINO”

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

La “GIOCATA”

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 boccette 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 boccette e pallino fermi dopo aver giocato l’ottava boccetta.

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 boccette e diritto d’acchito

A. All’inizio di ogni partita, il diritto di scegliere il colore delle boccette con cui giocare e di acchitare per primo il pallino spetta al giocatore che, tirando una boccetta 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 boccetta di un giocatore cade in una buca, abbatte uno o più birilli oppure tocca una sponda laterale o una boccetta, 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.

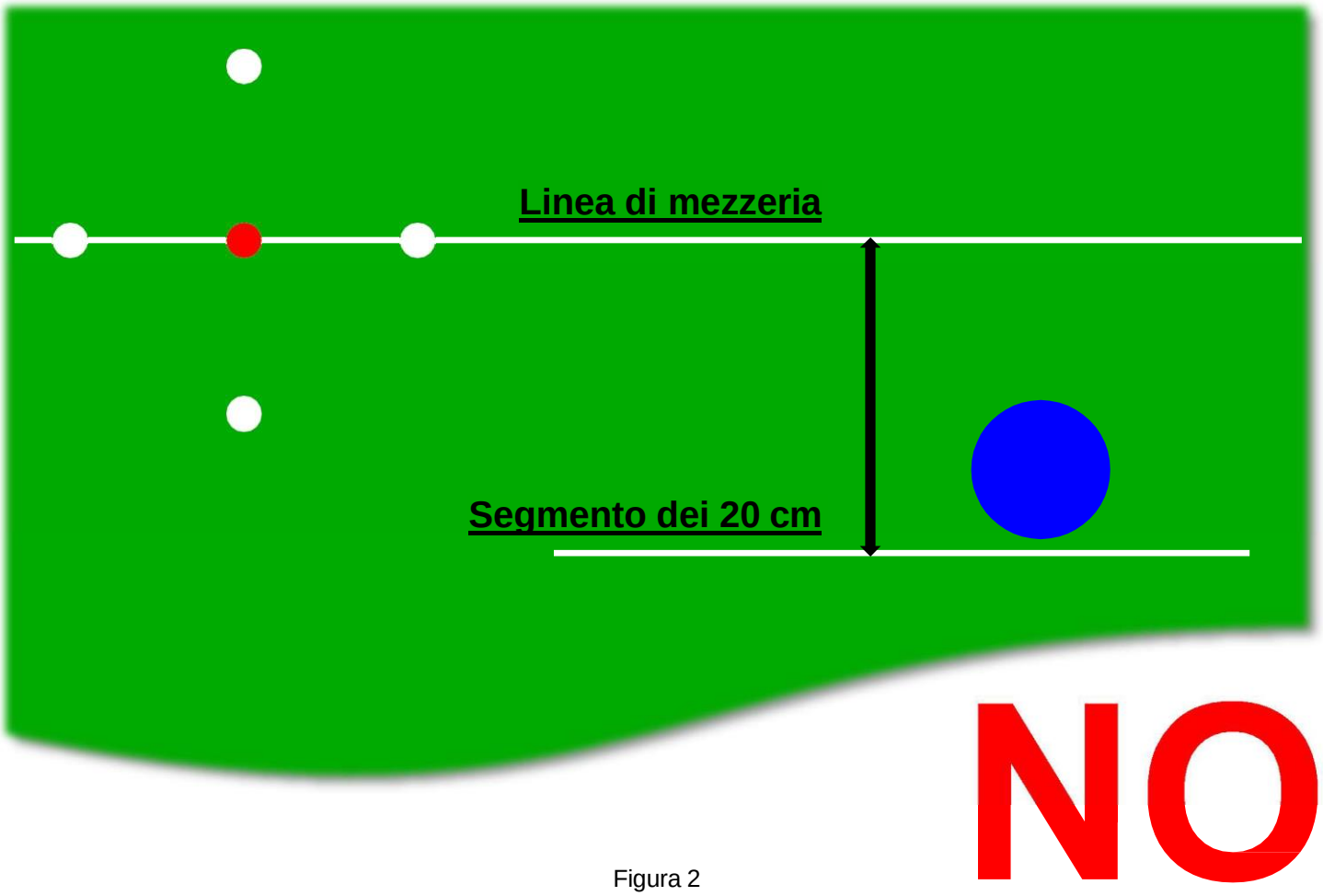


Figura 2

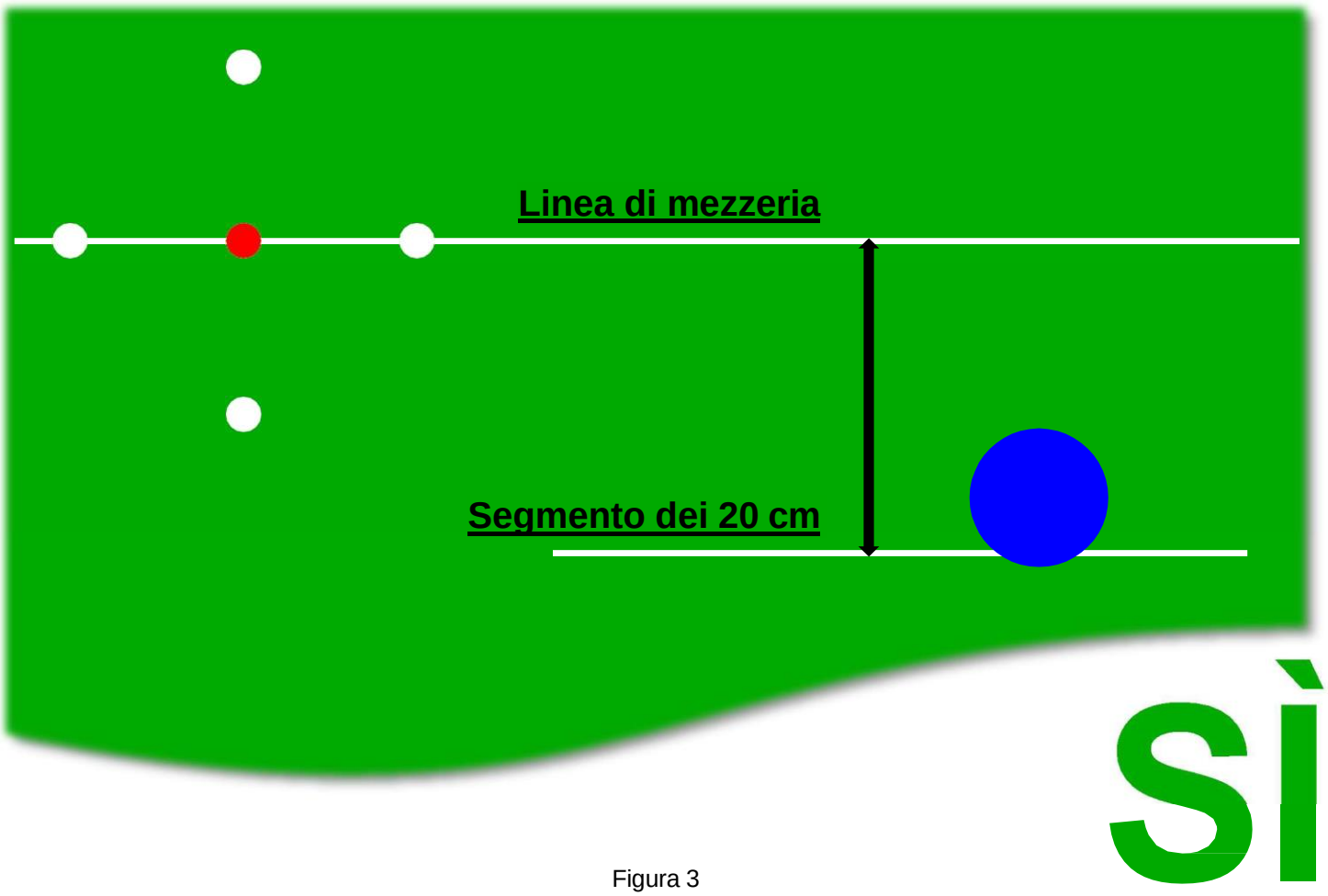


Figura 3

ARTICOLO 2

Acchito

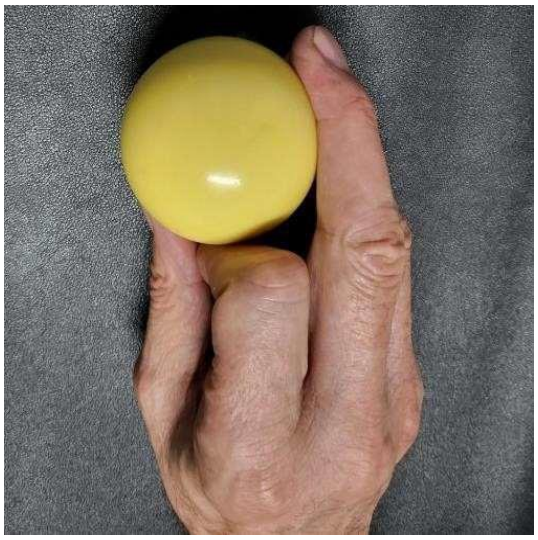
Acchitare il pallino significa metterlo in una posizione valida per poter effettuare la bocciata: è il giocatore a scegliere la posizione. Nelle partite a coppia, il giocatore che acchita il pallino deve anche effettuare la bocciata.

Falli nell'acchitare il pallino

È considerato fallo quando:

- il giocatore non è riuscito ad acchitare il pallino oltre la linea di mezzeria;
- **nel posizionare il pallino per l'acchito, prima del rilascio, esso supera il segmento (o la linea completa) tracciato 20 cm al di sotto della mezzeria;** (Vedi figg. 2 e 3)
- nell'esecuzione dell'acchito, si tiene una boccetta 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 2º diamante delle sponde laterali. È consentito aggrapparsi esternamente alla sponda bassa e alle sponde laterali fino al 2º 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.



NO



SÌ

ARTICOLO 3

Bocciata d'acchito

La bocciata d'acchito è obbligatoria. È considerato assolto l'obbligo della bocciata quando la boccetta o il pallino toccano la sponda alta: non assolvendo a quest'obbligo, la boccetta 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 deve 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 boccetta 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 3º 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 2º diamante. Nella mano d'appoggio è possibile tenere una o più boccette e/o 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 boccetta. (Vedi figg. 4 e 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 boccette 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 boccetta 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 boccetta o il pallino non assolvono l'obbligo di toccare anche la sponda alta.

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

Nei casi F, G, H e I la boccetta viene 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 boccetta 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 boccetta 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 boccetta dev'essere lasciata prima che colpisca il pallino.

ARTICOLO 4

Falli

Al giocatore che commette uno dei falli elencati dal punto A al punto O verrà considerata "fuori gioco"(o "bruciata") la boccetta tirata. Il pallino e/o le altre boccette eventualmente mossi verranno riposizionati dall'arbitro nella posizione originaria.
La prosecuzione del gioco spetterà al giocatore che ha commesso il fallo.

A. In qualsiasi fase del gioco, comprese l'acchito (Vedi art. 2, punto 5) e la bocciata d'acchito (Vedi art. 3, comma C), la mano d'appoggio (o parte d'essa) sporge verso il piano di gioco: è consentito appoggiarsi sopra e aggrapparsi all'esterno della sponda inferiore e delle sponde laterali fino al 2º diamante. Inoltre, la mano d'appoggio, parte d'essa (braccio incluso) o una o più boccette tenute in mano non devono mai toccare il piano di gioco.

B. In qualsiasi fase del gioco, il giocatore con la boccetta ancora in mano colpisce una boccetta o il pallino.

C. Abbandona una boccetta nel quadrato superiore del biliardo.

D. 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.

E. La boccetta giocata tocca direttamente il pallino o una boccetta posti nel quadrato inferiore o la sponda laterale bassa (al di sotto della buca di mezzeria).

F. Gioca una boccetta prima che il pallino e tutte le boccette in gioco siano fermi.

G. Gioca una boccetta con un'altra nella stessa mano.

H. Solleva dal pavimento entrambi i piedi: un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo che il giocatore ha lanciato o strisciato la boccetta. Se, per la perdita di aderenza, il piede d'appoggio del giocatore striscia sulla pedana, il tiro eseguito è considerato valido, non essendo venuto meno il contatto con il suolo.

I. Gioca una boccetta prima che tutti i birilli, nelle sedi libere del castello, siano diritti nelle loro posizioni.

J. La boccetta giocata non oltrepassa la linea di mezzeria, a meno che non abbia toccato una boccetta o il pallino nel quadrato superiore. Nel caso che il pallino sia nel quadrato inferiore, la boccetta che viene giocata deve toccare la sponda orizzontale superiore o una boccetta posta nel quadrato superiore.

K. Lanciata o strisciata, la boccetta viene ripresa in mano dopo la linea del 3º diamante.

L. È consentito effettuare tiri di striscio tenendo la boccetta nella mano senza l'obbligo che la stessa tocchi il piano del biliardo in partenza. Tuttavia, la boccetta, lanciata o strisciata, deve toccare il panno del biliardo prima di colpire il pallino o un'altra boccetta. (Vedi art. 4, comma N)

M. La boccetta, dopo aver toccato lo spigolo superiore della buca centrale, ritorna nel quadrato inferiore o tocca una boccetta o il pallino posti nel quadrato inferiore. Non è da considerare fallo quando una boccetta 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 boccetta o il pallino posti nel quadrato superiore.

N. La boccetta colpisce direttamente il pallino o un'altra boccetta prima di toccare il panno del biliardo.

O. Abbatte uno o più birilli con tiro diretto.

P. Al giocatore che, a gioco fermo, muove con le mani o con effetti del vestiario le boccette e/o il pallino verrà annullata una boccetta non giocata; se le boccette sono state giocate tutte e quattro verrà tolta dal gioco l'ultima giocata da lui.

Vantaggio

Il giocatore che tocca una boccetta e/o il pallino mentre una o più boccette e/o il palino sono ancora in movimento, oppure abbatte uno o più birilli con la mano (prima, durante o dopo aver effettuato il tiro, esclusa la bocciata d'acchito) deve attendere che tutte le boccette e il pallino siano completamente fermi. A quel punto, l'avversario ha due possibilità:

- **Convalidare la giocata: i punti validi verranno assegnati al giocatore che ha commesso l'infrazione, mentre quelli non validi andranno all'avversario.**
- **Annullare la giocata: verrà ripristinata la posizione antecedente l'infrazione e l'ultima boccetta giocata verrà annullata.**

Se il giocatore che ha commesso l'infrazione interrompe il gioco prima che tutte le boccette e il pallino siano chiaramente fermi, **l'ultima boccetta giocata verrà annullata e all'avversario saranno assegnati 12 punti.**

ARTICOLO 5

Birilli

A. Il valore dei cinque birilli, abbattuti colpendo direttamente, con la propria boccetta, il pallino o un'altra boccetta 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 boccetta e colpendo la sponda superiore (direttamente o con l'ausilio della sponda laterale, ma senza toccare boccette o pallino), questa va ad abbattere dei birilli, saranno conteggiati all'avversario con un punto in più a birillo;
- se, lanciando la boccetta e colpendo la sponda superiore (direttamente o con l'ausilio della sponda laterale, ma senza toccare boccette o pallino), si colpisce direttamente o indirettamente una boccetta 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 le boccette dell'avversario o con il pallino producono punti validi. I birilli abbattuti con boccette proprie producono punti persi (o “bevuti”) che vengono conteggiati all’avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se una boccetta 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 boccetta e ne abbattono altri producono punti persi.

C. Quando il pallino o una boccetta si trovano nel quadrato superiore, i birilli abbattuti con il tiro di prima (“picchetto”, “frisio”, “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 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 boccetta o con il pallino, cade senza essere stato urtato da un’altra boccetta 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 boccetta o dal pallino, il birillo viene tolto dal gioco fino a quando la sede stessa non torni a essere libera.

I. A gioco avviato, né i giocatori né l’arbitro possono sistemare o muovere intenzionalmente i birilli. I giocatori possono chiedere all’arbitro di verificare se i birilli sono correttamente posizionati solo dopo che sono stati abbattuti oppure all’inizio di ogni nuova mano di gioco.

J. Sono validi i punti realizzati con il tiro in cui la boccetta lanciata, toccando una boccetta o il pallino posti in posizione valida, rimbalza contro un’altra boccetta o il pallino mandandoli nel castello (tiro di “carambola”).

ARTICOLO 6

Buche e uscita dal campo di gioco

A. Le boccette 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 boccetta avversaria.

B. Tutti i punti realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca una propria boccetta sono assegnati all’avversario (salvo i casi della bocciata d’acchito).

C. Per ogni boccetta 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 boccetta, il pallino va posto nella prima penitenza libera procedendo verso il quadrato opposto. Qualora tutte e quattro le penitenze siano occupate da boccette, 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 boccetta o il pallino fermi sull'orlo di una buca, dopo che l'arbitro abbia riconosciuto concluso il tiro, dovessero cadere nella buca stessa, la boccetta o il pallino vanno rimessi nella posizione primitiva e considerati come non caduti in buca. Se la boccetta rimane incastrata fra gli spigoli della buca, viene considerata caduta nella buca soltanto se non tocca il piano di gioco.

H. La boccetta 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 boccetta cade in una buca o esce dal campo di gioco, il tiro successivo spetta all'avversario. Se, però, la boccetta 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 boccetta e il pallino sono considerati al di là della linea di mezzeria quando la superano completamente.

B. Tutte le boccette 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 boccetta più vicina al pallino;
- punti 4 per due boccette dello stesso colore più vicine al pallino;
- punti 6 per tre boccette dello stesso colore più vicine al pallino;
- punti 10 per quattro boccette 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 boccetta 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 boccetta 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 boccette di colore diverso vengono a trovarsi alla stessa distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra boccetta 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 boccetta 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 boccette 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 boccetta dell'altro colore (cioè dell'avversario), il tiro è considerato valido a tutti gli effetti: a gioco fermo, l'arbitro procederà alla sostituzione della boccetta 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 boccette ciascuno.

B. Qualora sia accertato che un giocatore abbia giocato più di due boccette nella stessa mano di gioco, la boccetta 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 boccetta che il giocatore deve giocare.

B. Durante la partita, il telefono cellulare deve avere la suoneria silenziata ed essere riposto; il suo uso deve essere comprovato da necessità assimilabili ad imprevisti o di particolare urgenza (ogni altro utilizzo sarà considerato come atteggiamento ostruzionistico e antisportivo).

ARTICOLO 11

Divisa nazionale

A. Pantaloni INTERAMENTE NERI (no jeans), senza borchie né tasche esterne.

B. Scarpe INTERAMENTE NERE compresi i lacci e le suole (non rialzate); non sono ammessi né scarponi né anfibi.

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 Campione Nazionale: Singolo e Coppia di 1ª, 2ª e 3ª CATEGORIA - Under 23 Singolo, Over 60 Singolo, Femminile individuale, Nazionale delle Province di 1ª, 2ª e 3ª CATEGORIA.

AMMINISTRAZIONE DELLE GARE

Direttore di gara

A. È il giudice massimo di ogni gara e il responsabile del corretto svolgimento della competizione ivi comprese le sanzioni di natura disciplinare.
Il suo giudizio è inappellabile.

B. È suo compito garantire che il regolamento venga applicato correttamente dalla classe arbitrale a sua disposizione controllandone l'operato durante lo svolgimento della gara e intervenendo ogni qualvolta ne venisse fatta richiesta o lo ritenesse necessario.

C. Deve prestare la massima attenzione a ogni tipo di controversia che potrebbe nascere nel corso della gara e segnalarlo alla Commissione Tecnica Nazionale.

Arbitro

A. Durante lo svolgimento delle partite deve applicare il regolamento in modo imparziale accertandosi che venga rispettato da parte dei giocatori.
In caso di contestazioni ha il dovere di chiedere l'intervento del Direttore di gara.

B. È incaricato della misurazione di ogni punto di cui i giocatori ne facciano espressamente richiesta e, quando è chiamato a compilarlo, il punteggio valido è quello riportato sul suo referto.

C. È tenuto a intervenire qualora si rendesse conto di perdite di tempo ingiustificate da parte dei giocatori. (Vedi art. 10, comma A)

D. Se, per la misurazione di un punto largo, fosse necessario l'impiego di birilli intermedi, deve disporne di propri. (Vedi art. 5, comma I)

GESTIONE DELLE BATTERIE DELLE GARE A SINGOLO/COPPIA (PROVINCIALI, REGIONALI E NAZIONALI)

1) Al momento della consegna del tagliando di sorteggio, da parte dei giocatori, il Direttore di gara dovrà:

- accertarsi che l'orario riportato sullo stesso sia stato rispettato:
  - il ritardo massimo consentito senza penalità è di 5 minuti;
  - per ritardi compresi fra i 5 e i 15 minuti non si proverà il biliardo e i diritti elencati al punto 2) spetteranno alla controparte;
  - per ritardi superiori ai 15 minuti è prevista l'esclusione dalla gara;
  - se entrambi i singoli o le coppie che devono affrontarsi hanno un ritardo maggiore di 5 minuti, effettueranno direttamente l'accosto alla sponda senza provare il biliardo.
- controllare che le loro divise siano conformi ai requisiti riportati nell'art. 11;
- scrivere sui moduli dei rispettivi abbinamenti, in modo chiaro e leggibile, i loro nomi e cognomi, le società di appartenenza e, per gare regionali e nazionali, i comitati di provenienza,

IN PARTICOLARE DEI FINALISTI DI BATTERIA.

2) Una volta assegnati i biliardi, **i giocatori dovranno prima effettuare l'accosto alla sponda** come descritto nell'art. 1 **e chi se l'aggiudicherà:**

- **deciderà se provare il biliardo (5 minuti) per primo o per secondo;**
- **sceglierà il colore delle boccette con cui giocare;**
- **avrà diritto all'acchito d'apertura.**

3) Qualora mancassero il singolo o la coppia avversari chi è presente proverà il biliardo 5 minuti e avrà la partita vinta.

4) Chi deve affrontare un singolo o una coppia che, su quello stesso biliardo, ha appena finito di giocare, avrà il diritto di provare 3 minuti dopodiché si effettuerà l'accosto alla sponda per la scelta del colore delle boccette e per l'acchito d'apertura e si inizierà la partita **(questo vale anche per le finali delle batterie da 4 singoli/coppie disputate su un solo biliardo).**

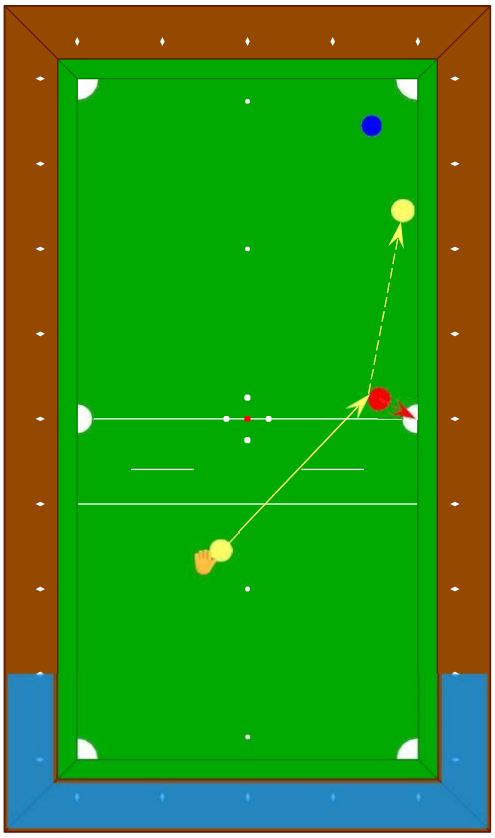
5) Nelle finali di batteria da 8 singoli/coppie si procederà come descritto nel punto 2).

6) AL TERMINE DELLA FINALE DI BATTERIA, IL DIRETTORE DI GARA DOVRÀ SCRIVERE, NELL'APPOSITO SPAZIO, L'ORARIO IN CUI SI È CONCLUSA LA PARTITA E CONSEGNARE IL FOGLIO AL VINCITORE.

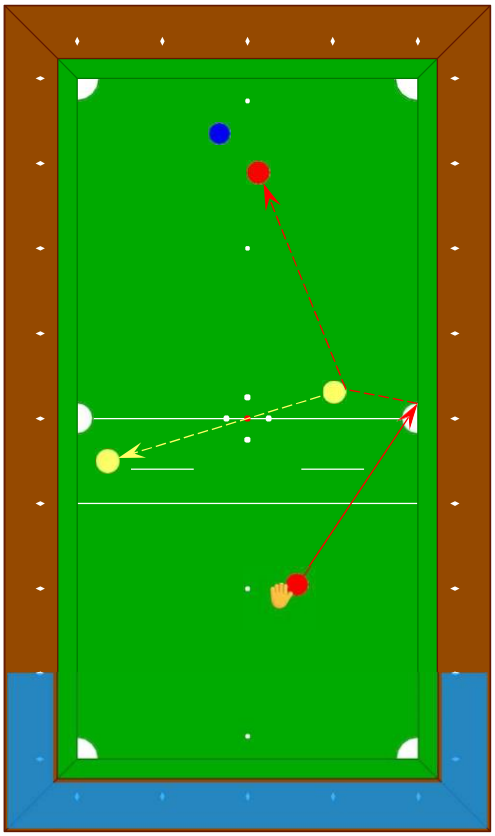
7) Prima di cominciare le fasi finali, bisognerà ricontrollare la divisa dei giocatori e riportare, sui moduli predisposti, I loro dati anagrafici per la premiazione: nomi, cognomi e date di nascita (sempre scritti in modo chiaro e leggibile).

8) Al momento della consegna, il Direttore di gara dovrà aprire le buste dei premi davanti ai giocatori perché si accertino che le somme contenute al loro interno corrispondano esattamente a quelle prestabilite e riportate nella relativa tabella (anticipatamente ben esposta sul tavolo della direzione).

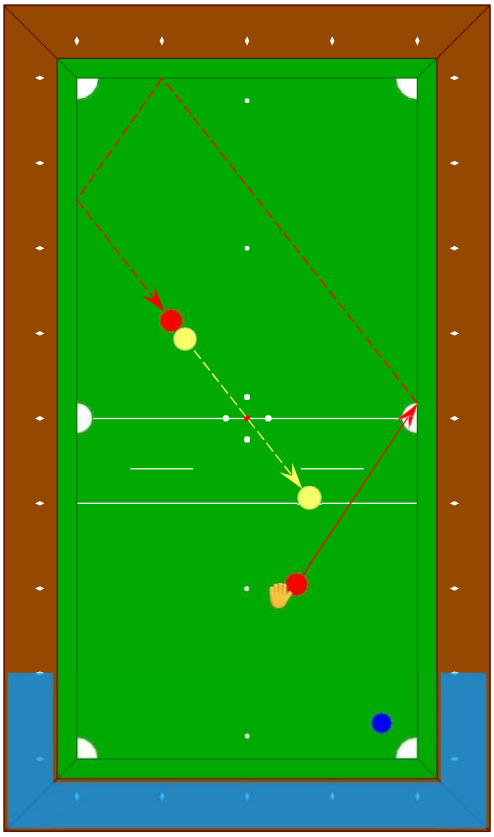
CASI PARTICOLARI



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

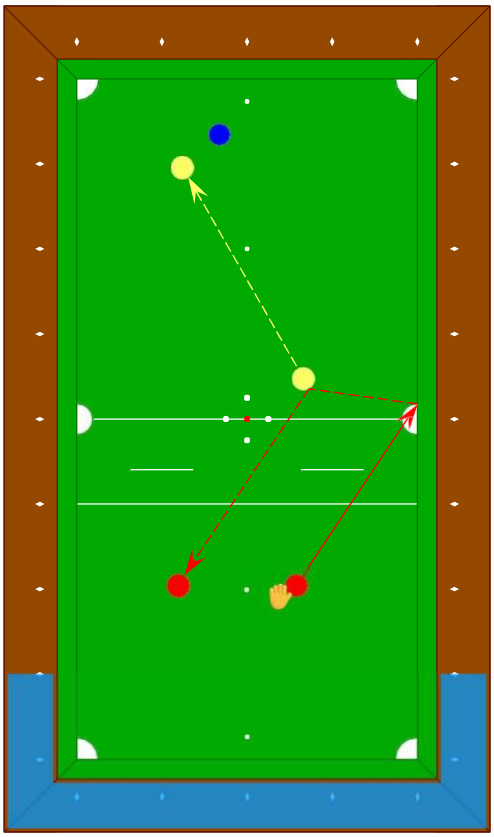


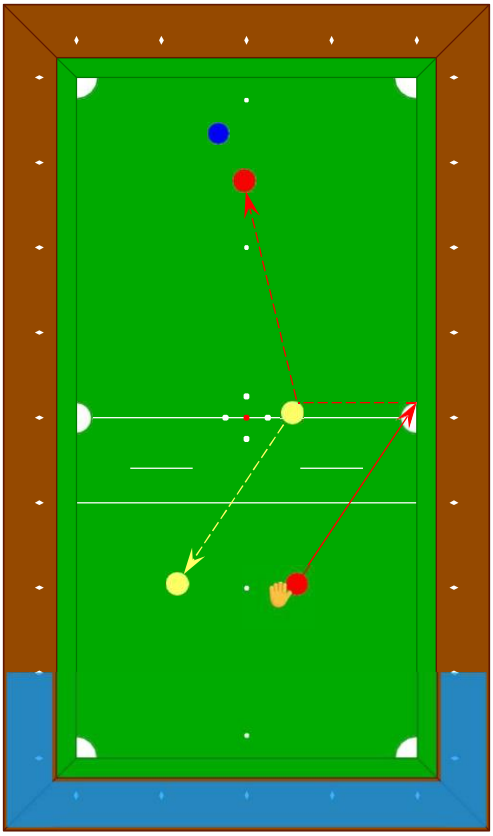
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale e toccato la sponda alta, colpisce il pallino o una boccetta avversaria realizzando punti, il tiro è considerato valido.



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

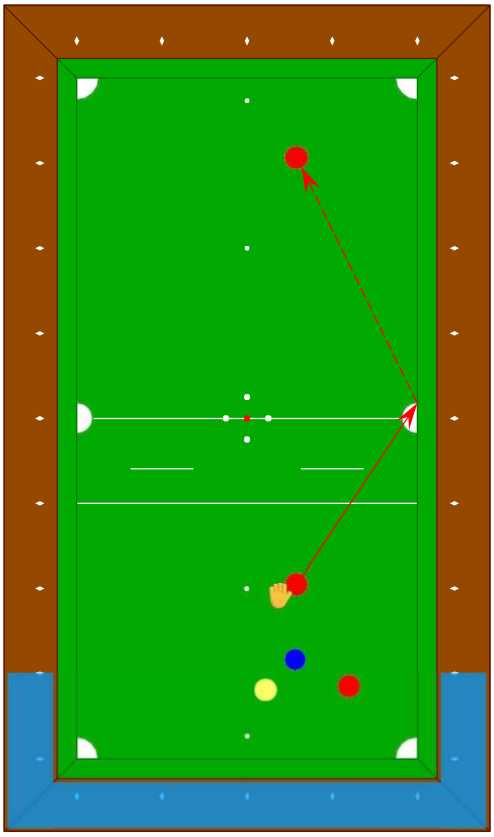
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza sul pallino o su una boccetta posti nel quadrato superiore in posizione valida e ritorna nel quadrato inferiore, il tiro è considerato valido.

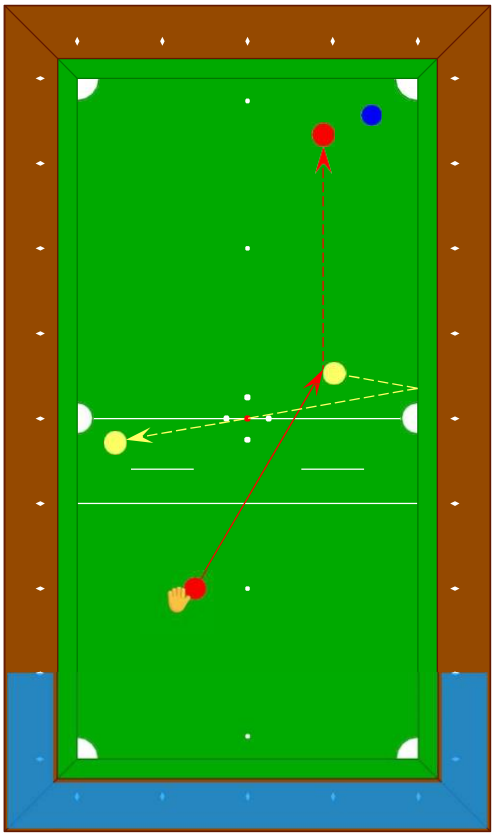




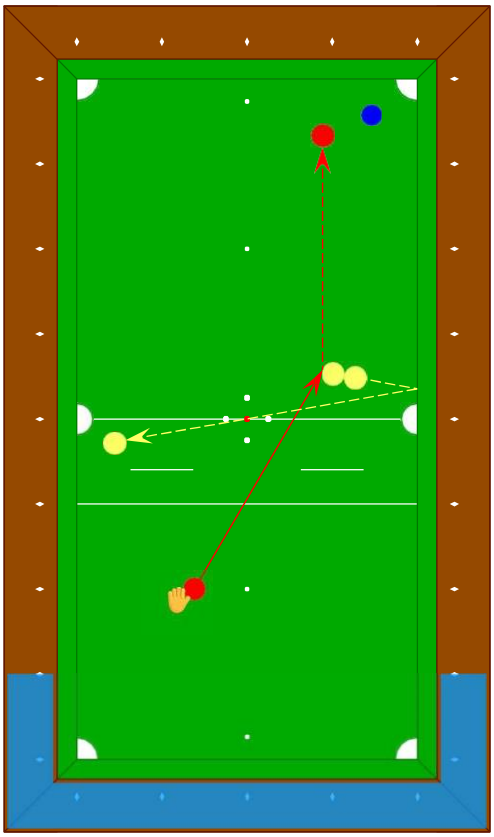
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimbalza sul pallino o su una boccetta posti in posizione non valida, la boccetta viene annullata e il gioco ripristinato nella primitiva posizione.

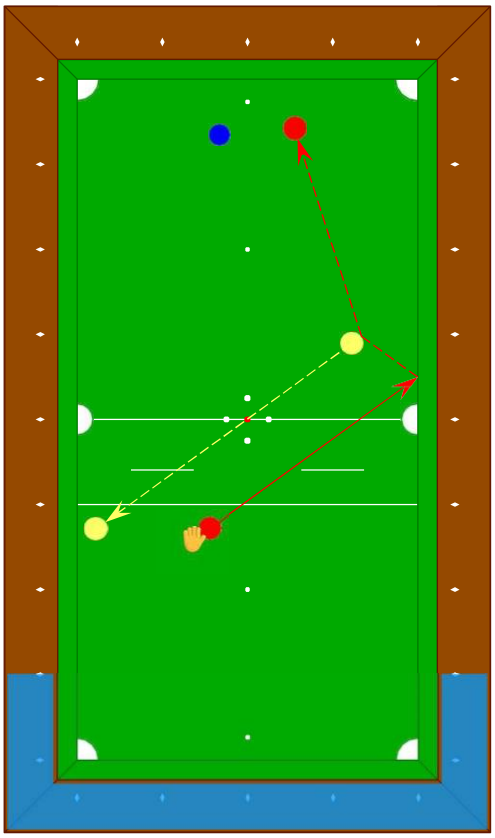
Quando la boccetta, dopo aver colpito lo spigolo superiore della buca centrale, rimane nel quadrato superiore senza aver toccato boccette valide, viene annullata nel caso in cui il pallino sia posto nel quadrato inferiore del biliardo.

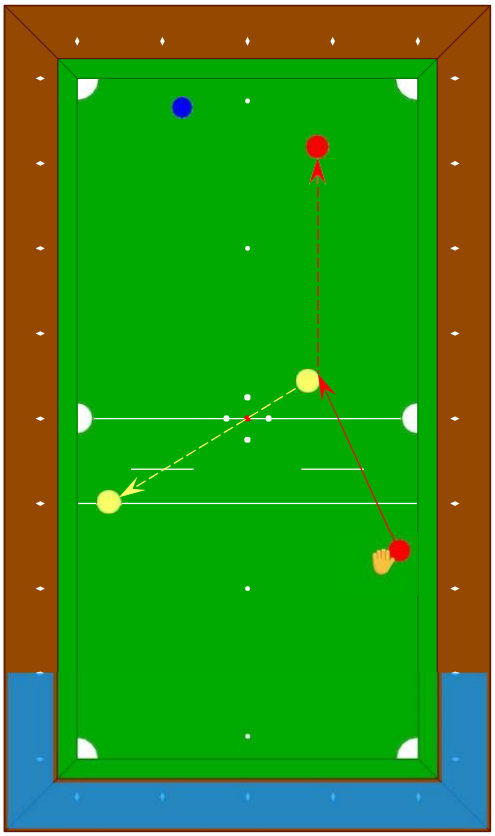




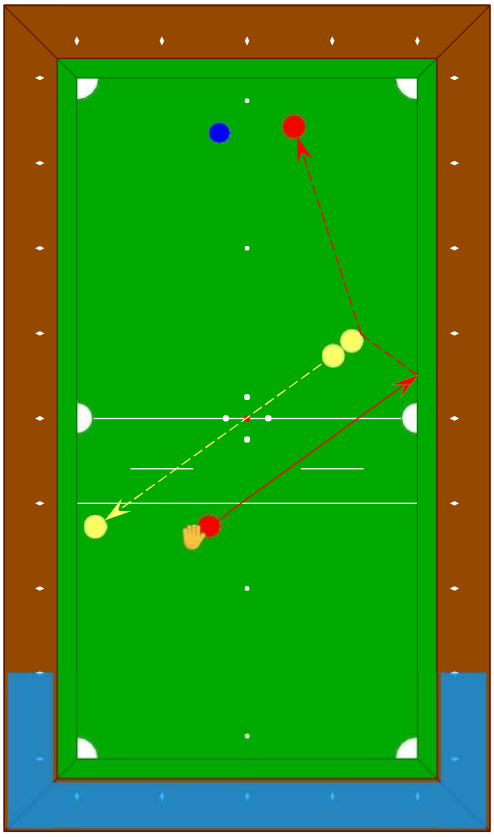
I tiri raffigurati non sono consentiti: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e le giocate rimangono valide.

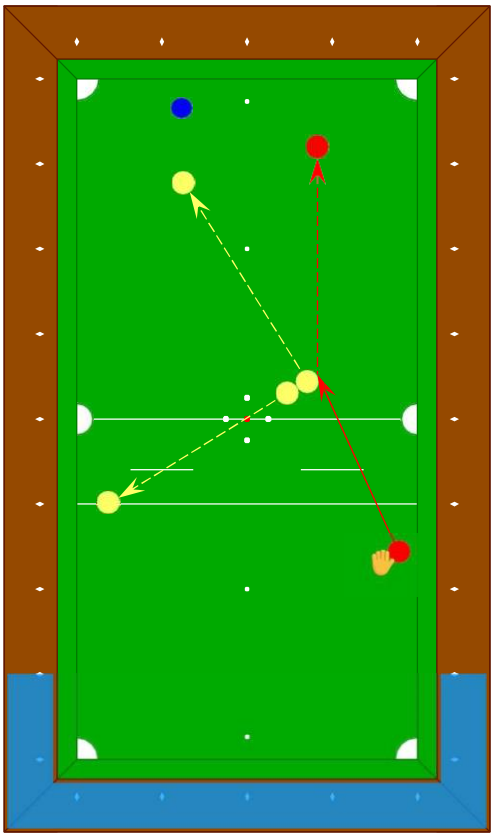


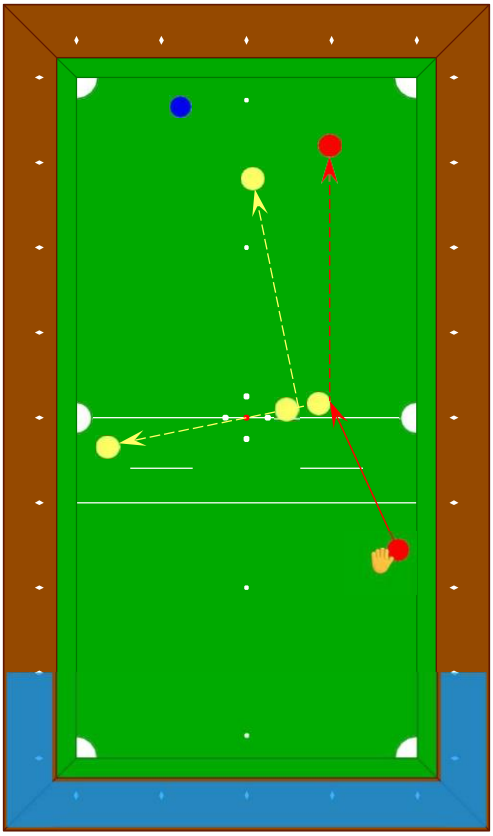




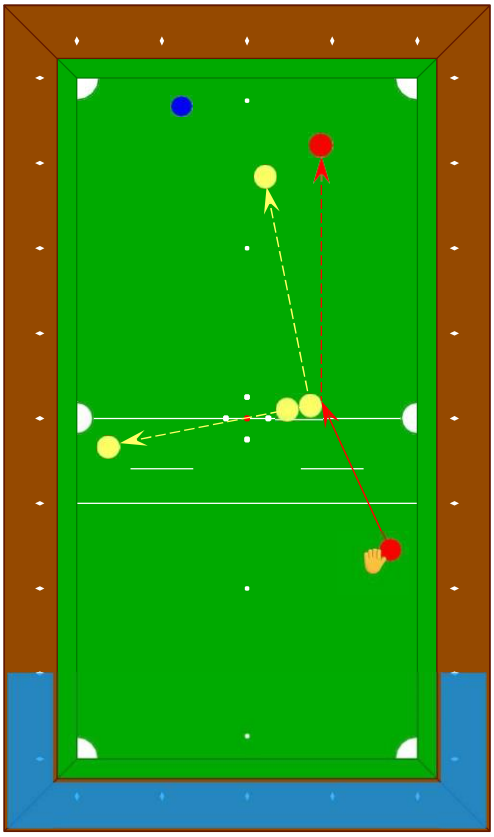
I tiri raffigurati non sono consentiti: i punti realizzati vengono assegnati all’avversario e le giocate rimangono valide.





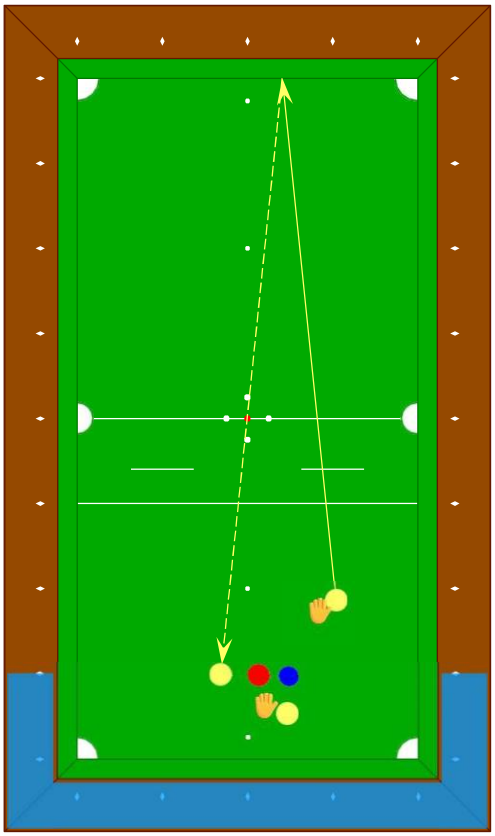


Il tiro raffigurato non è consentito: i punti realizzati vengono assegnati all'avversario e la giocata rimane valida.



CORPO UNICO

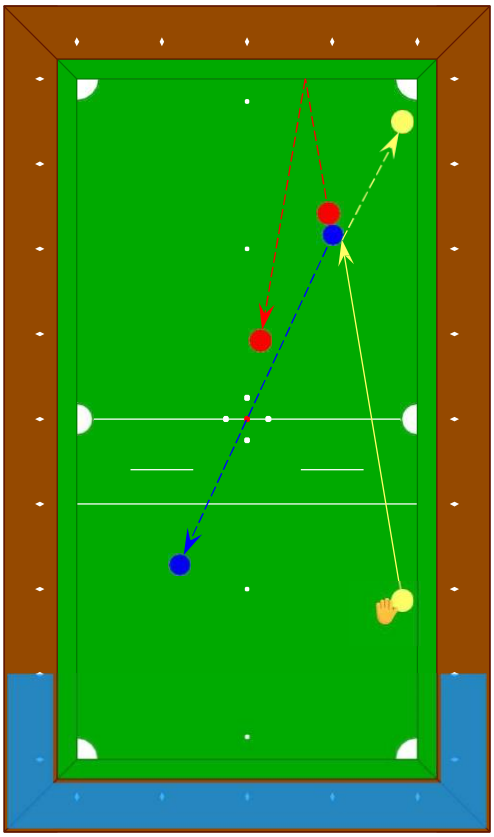
A differenza del caso precedente, qui le due boccette bianche si toccano: è come se entrambe fossero in posizione non valida. La boccetta viene annullata e il gioco ripristinato nella primitiva posizione.

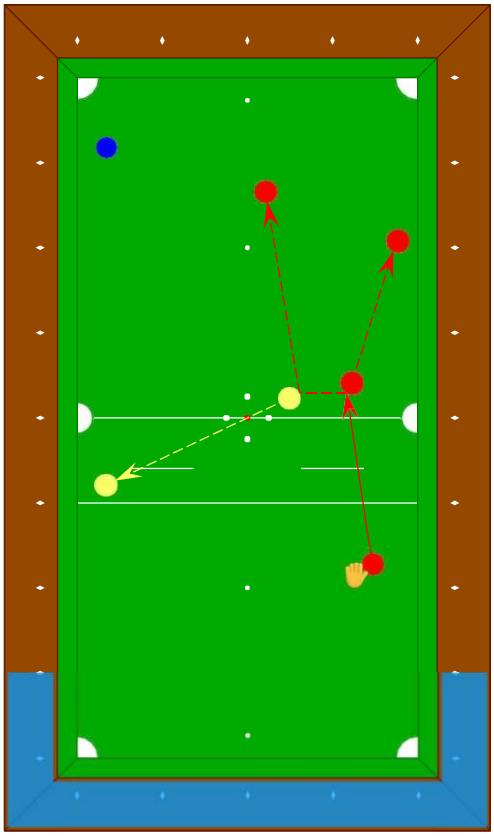


VANTAGGIO

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

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





CARAMBOLA

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

