



REGOLAMENTO TECNICO GIOCO

” SPECIALITÀ BOCCETTE 5 BIRILLI”

In vigore dal 1 settembre 2021

Capitolo I - DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1 - Applicazioni delle regole

Il regolamento tecnico del gioco del biliardo **specialità bocchette** deve essere applicato in tutte le manifestazioni indette dalla Uisp **con biliardo internazionale**.

Per i casi non previsti dal presente regolamento viene delegata ogni decisione al direttore di gara. Il direttore di gara riporterà tali decisioni sul foglio e lo farà pervenire agli organi competenti.

Art. 2 - Codice di comportamento

- I giocatori devono tenere un comportamento corretto e irreprensibile ispirato ai principi di lealtà sportiva nei confronti dell'avversario dei giudici di gara e del pubblico presente.
- Il giocatore non deve condurre un gioco ostruzionistico.
- Il giocatore non può allontanarsi dalla zona di gioco se non prima di aver chiesto ed avuta l'autorizzazione dall'arbitro.
- Il giocatore non impegnato nel tiro deve attendere il suo turno in piedi ed in silenzio, posizionandosi in modo tale da non disturbare e/o danneggiare l'avversario o entrare nel suo campo visivo.
- Durante lo svolgimento dell'incontro è fatto divieto assoluto di consumare bevande alcoliche e/o superalcoliche.
- Durante lo svolgimento dell'incontro è fatto divieto assoluto di fumare (Sigaretta elettronica compresa).
- I giocatori hanno l'obbligo, durante lo svolgimento della partita, di spegnere il telefono cellulare nel caso in cui un giocatore abbia, per comprovate ragioni personali, la necessità di dover essere raggiunto telefonicamente, lo deve comunicare al direttore di gara o all'arbitro prima dell'inizio dell'incontro.
- **Qualora un giocatore non si attenesse alle disposizioni sopracitate, il direttore di gara o l'arbitro procederà ad un richiamo ufficiale concedendo la possibilità di ripetere il tiro al giocatore danneggiato.**
- **In caso di recidiva, al giocatore che ha commesso l'infrazione verrà preclusa la possibilità di proseguire l'incontro e di conseguenza verrà assegnata la vittoria all'avversario.**
- **Un giocatore che si presenti in evidente stato di ebrezza o alterazione sarà immediatamente escluso dalla gara.**
- **Tali sanzioni potranno essere accompagnate dal deferimento agli organi di giustizia e disciplina sportiva.**

Capitolo II - DIVISA DI GIOCO

Art. 3 - Divisa di gioco

E' **obbligatoria** la divisa ufficiale di gara:

- Maglia tipo polo tinta unita a maniche corte o lunghe.
- Sono ammesse bordature/righe di colore differente, purché di dimensioni contenute, sul colletto e/o polsini.
- Nelle gare a coppie ed a squadre il colore delle maglie dei compagni di gioco deve essere uguale mentre la lunghezza delle maniche può essere diversa.
- Pantaloni neri lunghi (**NO pelle - tute varie - cerniere, tasche e/o tasconi applicati lateralmente**)
- Cintura Nera
- Calze nere
- Scarpe nere (altezza tacco max 4 cm e suola max 2 cm)
- Scudetto del Centro Sportivo di appartenenza.
- *Lo scudetto deve essere posizionato nella parte anteriore della maglia.*
- Sullo scudetto del Centro Sportivo o sulla maglia deve essere riportata la sigla **UISP SPORTPERTUTTI**.
- Eventuali scudetti di merito acquisiti in corso di validità.
- *Gli scudetti possono essere posizionati sia nella parte anteriore della maglia che sulle maniche.* Eventuali sponsor o scritte pubblicitarie potranno essere applicate sulla maglia da gioco ed in particolare:
 - **una scritta sul davanti e una sul retro** con dimensioni max 300 cm² ad esempio 30 x 10
 - **due per ogni manica** con dimensioni max 50 cm² ad esempio 10 x 5
- Sulla maglia potrà essere riportato il nome del giocatore.
- **Un giocatore con la divisa di gioco non conforme al regolamento deve essere invitato dall'arbitro e/o dal direttore di gara a mettersi immediatamente in regola pena, in caso di rifiuto od impossibilità a farlo, l'immediata esclusione dalla competizione.**
- L'abbigliamento del giocatore deve essere decoroso.
- La maglia deve essere inserita all'interno dei pantaloni, è consentito tenere esternamente solo maglie dotate di costina elasticizzata.
- Gli scudetti devono essere applicati in maniera ordinata rispettando le zone loro dedicate.
- Sulle maniche possono essere applicati al massimo due scudetti e/o sponsor per parte.
- Non può essere indossato il "grembiulino"



Capitolo III - STRUMENTI DI GIOCO

Art. 4 - Biliardo, sponde, tappeto, zona di gioco

- Il biliardo è un tavolo con la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale.
- Il tavolo da biliardo è di ardesia con uno spessore minimo di 45mm.
- La delimitazione del piano di gioco avviene tramite la posa di sponde di caucciù con un becco all'altezza di 37mm con una tolleranza di ± 1 mm.
- La dimensione della superficie di gioco è di 2,84 x 1,42 metri con una tolleranza di ± 5 mm.
- Le sponde in caucciù sono fissate per tutta la lunghezza a una sponda esterna con una larghezza di 12,5cm e con una tolleranza di ± 1 cm, nella quale la superficie superiore è interamente liscia e di tinta uniforme.
- Le superfici esterne che circondano le sponde devono essere segnate con riferimenti indelebili posti a intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza della superficie di gioco.
- Marca del costruttore né alcun altro segno possono essere posti sulle superfici esterne che circondano le sponde.
- Il panno che ricopre il biliardo deve essere nuovo o in uno stato di usura decente e teso al massimo sull'ardesia
- L'altezza del biliardo, misurata dalla base della zona di gioco alla superficie superiore della sponda, deve essere compresa tra i 75 e gli 80 cm.
- I biliardi destinati a tornei ufficiali devono essere dotati di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal panno.
- La linea di mezzeria che divide il campo di gioco in due quadrati (inferiore e superiore) deve essere tracciata esattamente all'altezza del punto centrale delle sponde lunghe.
- Al centro del campo di gioco devono essere tracciati 5 cerchietti sistemati a croce greca del diametro di 7mm e distanti fra loro 66mm (distanza centro-centro) che costituiranno la sede dei birilli.
- Sull'asse centrale del campo di gioco, nel senso della lunghezza, devono essere tracciati 4 cerchietti del diametro di 7mm definiti "penitenze" (due nel quadrato inferiore e due in quello superiore). Due sono ubicati al centro dei rispettivi quadrati e due a 10cm dalla sponda calcolati a filo della stessa.
- La zona di gioco è lo spazio riservato ai giocatori durante l'effettuazione del tiro - tale zona ***deve essere delimitata da due strisce laterali ben visibili poste sul pavimento*** (proiezione e ideale prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe). La base della zona di gioco deve essere in materiale antisdrucciolo.

Art. 5 - Biglie e birilli

- La specialità viene giocata con otto biglie (quattro bianche e quattro ross) e un pallino (blu).
- Il diametro delle biglie deve essere compreso tra i 61 e 61,5mm mentre il peso dovrà risultare tra i 205 e i 220grammi.
- Il diametro del pallino deve essere di 59mm.
- I birilli formanti il cosiddetto "castello" devono in materiale plastico e presentare la seguente caratteristiche:
 - **Colori** : **ROSSO - birillo centrale BIANCO - i restanti 4**
 - **Dimensioni** : altezza 25mm-diametro base7mm-diametro nel punto più largo della parte inferiore10mm-diametro testa 6mm.

Art. 6 – Illuminazione

- La luce proiettata sul biliardo non può essere inferiore a 520 luci su tutta la sua superficie (controllare con il luxmetro).
- La luce non deve comunque superare la soglia delle 5.000 luci.
- La distanza fra le lampade e la superficie di gioco deve essere di almeno 1 m.
- La sala non deve trovarsi nell'oscurità completa, ma essere illuminata con almeno 50 luci.

Capitolo IV – SCOPO DEL GIOCO – LA PARTITA – SVOLGIMENTO

Art. 7 - Scopo del gioco

- Lo scopo del gioco è quello di realizzare un numero di punti prefissati.
- Il giocatore che raggiunge per primo questo limite vince la partita.
- La partita può essere unica o strutturata in più manche purché sempre in numero dispari.

Art. 8 - La partita

- Una partita consiste in un certo numero di punti prefissati da realizzare (distanza di gioco).
- La partita ha inizio dopo che l'arbitro ha piazzato tutti i birilli nella loro sede e il pallino nella penitenza centrale inferiore.
- Una volta iniziata, la partita va giocata fino al raggiungimento del punteggio prefissato.
- La partita termina nel momento in cui l'arbitro ne decreta la fine e questo vale anche se, dopo un eventuale controllo, ci si accorgesse di un errore nella marcatura dei punti sul foglio partita.
- La partita si compone di frazioni o giocate, ognuna delle quali ha inizio con il posizionamento del pallino e ha termine quando sono state messe in gioco tutte le otto biglie a disposizione dei giocatori.
- I punti vengono realizzati con l'accosto al pallino (punti di colore conteggiati al termine di ogni giocata) o con l'abbattimento di uno o più birilli.
- Ogni giocata si apre con la messa in gioco del pallino (acchito) e un tiro dello stesso giocatore (bocciata d'acchito). Il tiro successivo spetta all'avversario. Successivamente il diritto/dovere di eseguire il tiro spetta al giocatore che ha la situazione di accosto peggiore fino ad esaurimento delle biglie a disposizione. Al termine di ogni giocata vengono conteggiati i punti del miglior accosto al pallino. Il gioco riprende con un nuovo posizionamento del pallino effettuato dal giocatore che ha realizzato il miglior accosto nella giocata precedente e così di seguito fino a quando il punteggio prestabilito di fine incontro viene raggiunto.
- Se un giocatore raggiunge il punteggio prestabilito con l'abbattimento di birilli, le eventuali biglie a disposizione non dovranno essere giocate. Per vincere la partita con i punti d'accosto è necessario che tutte biglie vengano giocate.
- Nella partita individuale i giocatori utilizzano quattro biglie a testa mentre in quella a coppie due.
- I giocatori, qualunque sia la tipologia della partita, utilizzeranno per tutta la durata dell'incontro il colore di biglie scelte a seguito dell'acchito iniziale.

Frazioni o giocate di una partita:

A) "Accosto d'acchito" alla sponda corta inferiore

Una volta piazzati rispettivamente il pallino nella penitenza centrale inferiore e i birilli nella loro sede, i giocatori tirano in contemporanea, la prima volta di prova e la seconda quella buona, una biglia contro la sponda corta superiore nella metà biliardo di loro competenza e chi si avvicina di più alla sponda corta inferiore acquisisce il diritto di effettuare la bocciata d'acchito di inizio incontro e di scegliere:

- 1) Colore delle biglie.
- 2) Se effettuare per primo o per secondo la prova biliardo.

Infrazioni e penalità

- Le biglie devono essere in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda corta superiore, in caso contrario l'acchito va ripetuto. Il giocatore che commette il fallo per due volte consecutive perde l'accosto d'acchito.
- Se durante il tragitto le due biglie si urtano, **il giocatore che ha causato l'infrazione perde l'accosto d'acchito.**
- Se durante il tragitto le biglie si urtano ed è impossibile determinare chi ha commesso l'infrazione, oppure se le biglie si fermano ad egual distanza dalla sponda corta inferiore, il tiro d'acchito dovrà essere ripetuto.
- **Se una biglia urta il pallino, abbatte uno o più birilli, tocca la sponda lunga o invade la parte di biliardo dell'avversario il giocatore responsabile dell'infrazione perde l'accosto d'acchito.**

B) Prova biliardo

La durata della prova biliardo, a seconda della tipologia di gara, sarà:

- Gara singolo: 4 minuti a giocatore
- Gara a coppie: 5 minuti a coppia
- Gara davis a staffetta: 5 minuti a coppia

C) Posizionamento (messa in gioco) del pallino

- Il giocatore posiziona il pallino in modo libero, poggiandolo direttamente oppure facendolo rotolare, al di sopra della linea di mezzeria per poterlo successivamente bocciare.
- **Appena il pallino viene lasciato dalla mano il tiro di posizionamento è concluso e non è consentito alcun altro spostamento.**
- Il giocatore deve posizionare il pallino solo dopo che tutte le biglie sono state ritirate dal piano di gioco e dalle sponde e che i cinque birilli siano stati sistemati nelle loro sedi.
- In fase di posizionamento, il pallino non deve abbattere birilli.
- In fase di posizionamento, il pallino non deve toccare nessuna sponda.
- In fase di posizionamento, il giocatore deve tenere nella mano esclusivamente il pallino.
- In fase di posizionamento, la mano che impugna il pallino non deve toccare nessuna sponda (dita comprese. **Non valido infrapporre il dito tra pallino e sponda**).
- In fase di posizionamento, la mano libera non deve essere appoggiata sul piano di gioco né aggrappata all'interno di alcuna sponda.
- Alla fine del posizionamento, il pallino deve oltrepassare con tutta la sua circonferenza la linea di mezzeria.

Infrazioni e penalità:

- Se il giocatore posiziona il pallino prima che tutte le biglie siano state ritirate dal piano di gioco e dalle sponde e i cinque birilli sistemati nelle loro sedi, il pallino dovrà essere collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).
- Se il giocatore dopo aver lasciato il pallino dalle mani lo tocca nuovamente il pallino dovrà essere collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).
- Se il giocatore in fase di posizionamento del pallino abbatte uno o più birilli, il pallino dovrà essere collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).
- Se il giocatore posiziona il pallino tenendo nella mano che effettua il tiro una o più biglie il pallino dovrà essere collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro

d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest' ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

BOCCIABILE - NON BOCCIABILE

- Se il giocatore in fase di posizionamento del pallino ha la mano libera appoggiata sul piano di gioco o aggrappata all'interno della sponda il pallino dovrà essere collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).
- **Se il giocatore in fase di posizionamento del pallino tocca la sponda, con la mano che lo impugna, il pallino dovrà essere collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).**
- Se il giocatore posiziona il pallino e questo non oltrepassa, con tutta la circonferenza, la linea di mezzaria il pallino dovrà essere collocato nelle penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest' ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

D) Bocciata d'acchito

- Il giocatore colpisce il pallino cercando di realizzare punti abbattendo i birilli del castello.
- E' consentito far scorrere la biglia battente o la mano che effettua il tiro lungo le sponde lunghe.
- Il pallino, prima di abbattere i birilli, deve toccare la sponda corta superiore.
- È consentito colpire direttamente il pallino senza toccare prima il piano di gioco (tiro di botto - tiro al volo).
- La bocciata per essere considerata valida il pallino o la biglia battente devono toccare la sponda corta superiore.
- Nella partita a coppie, uno dei due compagni può posizionare il pallino e l'altro effettuare la bocciata d'acchito.
- Nella partita a coppie, uno dei due compagni può posizionare il pallino e l'altro effettuare la bocciata d'acchito.

La bocciata sul pallino può essere eseguita in quattro modi

- 1) Bocciata di cricco
- 2) Bocciata di striscio
- 3) Bocciata di braccio
- 4) Bocciata agevolata (raspona)

a) Punti nella bocciata di cricco , di striscio, di braccio sul pallino

Birilli bianchi punti 2 (due)

Birillo rosso punti 4 (quattro) abbattuto con altri birilli altrimenti se abbattuto da solo il valore è di punti 5 (cinque)

(totale punti castello 12)

c) Punti nella bocciata agevolata (raspona) sul pallino

Birilli bianchi punti 2 (due)

Birillo rosso 2 (due) abbattuto con altri birilli altrimenti se abbattuto da solo il valore è punti 3 (tre) (totale punti castello 10)

Nel proseguimento del gioco tutte le bocciate saranno valide a tutti gli effetti.

A. I quattro birilli laterali bianchi hanno il valore di 2 punti ciascuno.

B. Il birillo centrale rosso ha il valore di 4 punti se abbattuto insieme ad almeno un birillo laterale e di 5 punti se abbattuto da solo (anche con castello incompleto).

Infrazioni e penalità:

- Se il pallino regolarmente posizionato e correttamente colpito abbatte uno o più birilli prima di toccare la sponda corta superiore tutti i punti realizzati sono sempre di valore negativo e quindi attribuiti all'avversario. La giocata è comunque da considerarsi valida.
- Se il pallino regolarmente posizionato non viene colpito direttamente, oltretutto viene colpito con tiro indiretto (la biglia battente colpisce prima la sponda corta superiore) o addirittura non viene colpito, a gioco fermo il pallino dovrà essere posto nella penitenza superiore, i punti eventualmente realizzati verranno conteggiati di valore semplice e saranno negativi, la bocchetta verrà annullata, cioè tolta dal campo di gioco (bruciata) e il tiro successivo spetterà all'avversario.
- Se il giocatore durante la preparazione o l'esecuzione della bocciata d'acchito si appoggia sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro, a gioco fermo il pallino dovrà essere posto nella penitenza superiore, gli eventuali punti realizzati di valore positivo (punti fatti) vengono annullati mentre quelli di valore negativo (punti bevuti) vengono attribuiti all'avversario, la bocchetta verrà annullata, cioè tolta dal campo di gioco (bruciata) e il tiro successivo spetterà all'avversario.
- Se a seguito dell'esecuzione della bocciata d'acchito il pallino o la biglia battente non toccano la sponda corta superiore, a gioco fermo il pallino dovrà essere posto nella penitenza superiore, gli eventuali punti realizzati sia di valore positivo (punti fatti) che quelli di valore negativo (punti bevuti) vengono attribuiti all'avversario, la bocchetta verrà annullata, cioè tolta dal campo di gioco (bruciata) e il tiro successivo spetterà all'avversario.
- Se il giocatore durante l'esecuzione della bocciata d'acchito solleva entrambi i piedi o esce dalla "zona di gioco", a gioco fermo il pallino dovrà essere posto nella penitenza superiore, gli eventuali punti realizzati di valore positivo (punti fatti) vengono annullati mentre quelli di valore negativo (punti bevuti) vengono attribuiti all'avversario, la bocchetta verrà annullata, cioè tolta dal campo di gioco (bruciata) e il tiro successivo spetterà all'avversario.

E) Accosto - Punti di colore

- Il tiro d'accosto è il tiro con il quale il giocatore invia una biglia il più possibile vicino al pallino.
- Alla fine di ogni giocata si procede all'eventuale misurazione ed al conteggio dei punti d'accosto (di colore). Le biglie dello stesso colore che si trovano, rispetto al pallino, ad una distanza inferiore nei confronti della biglia più vicina dell'altro colore, producono punti d'accosto così conteggiati:
 - a) una biglia = 2 punti
 - b) due biglie = 4 punti
 - c) tre biglie = 6 punti
 - d) quattro biglie = 12 punti
- Il giocatore può chiedere in qualsiasi momento della partita la misurazione della distanza tra il pallino e una qualsiasi biglia posta sul piano di gioco.
- Il compito di misurare i punti spetta esclusivamente all'arbitro e/o al direttore di gara.
- L'arbitro e/o il direttore di gara hanno l'obbligo di effettuare la misurazione.
- Un giocatore in disaccordo con la decisione presa dall'arbitro non può far ripetere allo stesso la misurazione ma può solo richiedere l'intervento del Direttore di gara il cui giudizio è inappellabile.
- Qualora un giocatore non si attenesse alle disposizioni sopracitate l'arbitro e/o il direttore di gara procederà ad un richiamo ufficiale ed in caso di recidività ad allontanare il giocatore e dichiarare vincitore l'avversario.
- Se dopo un tiro, due biglie di diverso colore vengono giudicate dall'arbitro equidistanti dal pallino, il tiro successivo dovrà essere effettuato da chi ha giocato per ultimo.
- Se tale situazione si presenta a biglie ultimate, il punto d'accosto non viene assegnato e il diritto alla bocciata d'acchito verrà acquisito con un accosto, da parte dei due giocatori, alla sponda corta inferiore.
- Se un giocatore gioca una biglia del colore utilizzato dall'avversario, il tiro è considerato valido a tutti gli effetti e, a gioco fermo, l'arbitro sostituirà la biglia con una del colore giusto.
- Se durante la misurazione l'arbitro muove il pallino o la biglia in questione, si verificano due casi:

- 1° caso: L'arbitro ha appurato l'appartenenza del punto e quindi dichiara il colore e risistema sul piano di gioco ciò che ha mosso.
- 2° caso: L'arbitro non è riuscito ad appurare l'appartenenza del punto e di conseguenza ci si comporta come segue:
 - Se l'errore avviene quando ci sono ancora biglie da giocare, il punto non viene dichiarato e il tiro successivo dovrà essere effettuato da chi ha giocato per ultimo.
 - Se l'errore avviene al termine della frazione, il punto d'accosto non viene assegnato e il diritto alla bocciata d'acchito verrà acquisito con un accosto, da parte dei due giocatori alla sponda corta inferiore.

F) Abbattimento dei birilli

- Un birillo è da considerarsi abbattuto quando la sua base perde completamente contatto con il tappeto.
- Il valore in punti dei birilli è il seguente:
 - I quattro birilli laterali bianchi hanno il valore di 2 punti ciascuno.
 - Il birillo centrale rosso ha il valore di 4 punti se abbattuto insieme ad almeno un birillo laterale e di 5 punti se abbattuto da solo (anche con castello incompleto).
- I birilli abbattuti con le biglie avversarie o col pallino producono punti positivi mentre quelli abbattuti con le proprie producono punti negativi (bevuti), e di conseguenza vengono attribuiti all'avversario.
- Se con il medesimo tiro vengono realizzati punti positivi e punti negativi, il totale dei punti ottenuti è da attribuire all'avversario.
- Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti comporta punti doppi sia nel caso in cui siano stati realizzati punti con esito positivo (punti buoni) sia nel caso in cui siano stati realizzati punti con esito negativo (punti bevuti).
- Si considera indiretto un tiro ove la biglia battente tocca la sponda corta superiore prima di colpire qualsiasi biglia o pallino.
- Quando un birillo, dopo essere stato abbattuto ritorna in piedi fuori sede o sulla sede di un altro birillo, esso viene comunque conteggiato e posizionato sulla sede originaria. Se questa non è libera occorrerà attendere che, nel corso del gioco successivo, si sia liberata.
- Quando un birillo, senza essere abbattuto, viene sospinto fuori dalla propria sede dal pallino, da una biglia o da un altro birillo, esso non viene conteggiato e, se non viene abbattuto prima, verrà posizionato nella sede originaria al termine della giocata.
- Se un birillo abbattuto, giacente sul piano di gioco, viene urtato da una biglia o dal pallino in movimento e viene sospinto ad abbattere altri birilli si verificano due casi:
 - a) Se il birillo viene urtato dal pallino o da una biglia avversaria tutti i punti realizzati sono positivi.
 - b) Se il birillo viene urtato dalla propria biglia tutti i punti realizzati sono negativi e di conseguenza vengono attribuiti all'avversario.
- Se un birillo abbattuto colpisce il pallino oppure una o più biglie ferme e di rimbalzo abbatte uno o più birilli, il valore di questi va conteggiato ma non influisce sulla positività o negatività dei punti realizzati.
- Se un birillo inclinato, perché appoggiato a una biglia o al pallino, cade a gioco fermo o durante l'esecuzione del tiro successivo, ma senza essere toccato, non viene conteggiato e va rimesso nell'esatta posizione in cui si trovava.
- I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede solo quando non toccano ne pallino ne biglie. Di conseguenza, se la sede di uno o più birilli è occupata completamente o in modo che non sia possibile ripetere questa condizione, il birillo viene temporaneamente tolto dal gioco fino a quando la sua sede non torna libera.
- I giocatori possono controllare la posizione dei birilli solo ed esclusivamente ad inizio giocata (prima di accitare il pallino) o nel momento in cui gli stessi vengono risistemati nelle proprie sedi.

Esecuzioni di tiro con punti doppi normativa

Nelle fasi di un incontro si possono effettuare tiri con un valore raddoppiato, il valore assegnato ai tiri con definizione doppi avrà le seguenti caratteristiche:

A) Pallino o biglia posizionati nel quadrato superiore, la biglia battente dopo aver colpito la sponda corta superiore colpisce il pallino o una biglia e questa anche indirettamente, abbatte uno o più birilli i punti assegnati saranno doppi, birillo rosso da solo 10 punti anche con castello incompleto.

B) Pallino o biglia posizionati nel quadrato inferiore, la biglia battente dopo aver colpito la sponda corta superiore (spaccata) colpisce il pallino o una biglia e questa anche indirettamente, abbatte uno o più birilli i punti assegnati saranno doppi, anche negativi, birillo rosso da solo 10 punti anche con castello incompleto.

Quando la posizione del pallino o di una biglia presenta margini di dubbio il giocatore, prima di effettuare il tiro, **ha l'obbligo di verificarla** chiedendo l'assenso dell'avversario o dell'arbitro. In caso contrario l'arbitro, interpellato in proposito, dichiarerà l'irregolarità o meno del tiro eseguito.

Art. 9 - Modalità consentite nell'esecuzione dei tiri

- Le biglie possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.
- La mano che non effettua il tiro può essere appoggiata o aggrappata sia alla sponda corta oppure alla sponda lunga, anche nella loro parte interna e senza limite per quanto riguarda le sponde lunghe a patto che non sia appoggiata al piano di gioco (nocche della dita comprese).
- È consentito il salto del castello lanciando direttamente qualsiasi biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrato inferiore
- Se un giocatore gioca una biglia del colore utilizzato dall'avversario il tiro è valido a tutti gli effetti e a gioco fermo l'arbitro sostituirà la biglia con una del colore giusto.
- Nella partita a coppie i due compagni di coppia possono consigliarsi per decidere il tiro da effettuare e chi dei due lo possa eseguire.
- Se una biglia qualsiasi (o il pallino) salta sulla sponda e quindi ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli esterni la giocata è valida.
- È consentito giocare la biglia battente sulle sponde lunghe anche prima della linea di mezzeria, cioè nel quadrato inferiore.
- Il pallino o le biglie possono essere bocciate solo quando superano con l'intera circonferenza la linea di mezzeria e in questo caso possono essere sempre colpiti direttamente. Quando la posizione del pallino o di una biglia presenta margini di dubbio il giocatore, prima di effettuare il tiro, **ha l'obbligo di verificarla** chiedendo l'assenso dell'avversario o dell'arbitro. In caso contrario l'arbitro, interpellato in proposito, dichiarerà l'irregolarità o meno del tiro eseguito.

Infrazioni e penalità:

- Se una biglia (o il pallino) in seguito all'esecuzione di un tiro esce dal biliardo si commette un fallo. La biglia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal mobile che circonda le sponde o tocca corpi estranei.
- Tutte le biglie e il pallino saltati fuori dal campo di gioco vengono penalizzati con due punti ciascuno (sia in caso di tiro diretto sia in caso di tiro indiretto), da assegnare all'avversario insieme a tutti i punti eventualmente realizzati nel tiro.
- Tutte le biglie saltate fuori dal biliardo vengono annullate mentre il pallino viene rimesso in gioco collocandolo nella penitenza superiore (in caso questa sia impegnata da un'altra biglia si procede a scendere dalla prima penitenza libera).
- Se un giocatore fa punti di riferimento sulla superficie di gioco o sulla sponda la penalità prevista è l'annullamento di una biglia non ancora giocata.
- Se un giocatore lascia sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti, ipotizzare soluzioni di gioco o misurare distanze tra biglie e sponda la penalità prevista è l'annullamento delle biglie lasciate sul piano di gioco.
- Il giudice di gara qualora un giocatore fermi o devii la corsa di una o più biglie o pallino ha la facoltà di applicare una penalità in punti pari al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto.
- **Se un giocatore toglie dal piano di gioco il pallino oppure una o più biglie prima che sia terminata la frazione e l'avversario avesse ancora a disposizione biglie da giocare l'arbitro se possibile**

procederà a ripristinare la posizione delle biglie dando così modo di ultimare la frazione. In caso ciò non sia possibile prenderà una decisione assegnando punti all'avversario pari al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto dalla giocata.

Art. 10 - Categorie dei tiri

I tiri si suddividono in:

- 1) Tiri regolari
- 2) Tiri regolari ma con esito di punteggio sempre negativo
- 3) Tiri irregolari

1) Tiri regolari

Fanno parte di tale categoria oltre ai tiri d'accosto i seguenti tiri:

a) Tiro diretto

La biglia battente colpisce direttamente il pallino una biglia o La battente tocca una biglia qualsiasi o il pallino e quindi

b) Tiro a carambola

Entrambi dopo aver toccato una o più sponde, abbattono birilli colpisce il bersaglio inviandolo sui birilli o inviano altre biglie sui birilli stessi.

c) Tiro di falsa carambola d) Tiro indiretto

La battente colpisce pallino o biglia e questi vengono deviati

d) Tiro indiretto

La biglia battente tocca una o più sponde prima di colpire sui birilli da un'altra biglia o dal pallino. altre biglie o il pallino o comunque prima di abbattere i birilli

2) Tiri regolari ma con esito di punteggio sempre negativo

La situazione di gioco creata dopo tali tiri è valida, ma tutti i punti realizzati sono da attribuire all'avversario.

Fanno parte di questa categoria i seguenti tiri :

a) Tiro di friso

Consiste nel colpire una biglia o il pallino indirizzandoli direttamente o di rimbalzo direttamente nel castello

b) Tiro di traversino (o falso friso)

Consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire altra biglia o il pallino che abbattono direttamente i birilli

c) Tiro fisso

Consiste nel colpire una biglia o il pallino, che a sua volta indirizza direttamente nel castello altra biglia o il pallino.

3) Tiri irregolari

La situazione di gioco creatasi dopo tali tiri non è valida. Occorre pertanto ripristinare, dopo che le biglie hanno terminato la loro corsa, la situazione preesistente al tiro. La biglia con cui è stato eseguito il tiro irregolare viene annullata, cioè tolta dal campo di gioco e si verificano due casi per i punti realizzati:

1) Gli eventuali punti realizzati di valore positivo (punti fatti) vengono annullati mentre quelli di valore negativo (punti bevuti) vengono attribuiti all'avversario.

a) Non mantiene il piede d'appoggio all'interno della zona di gioco e/o col corpo fuoriesce dalla linea immaginaria di prolungamento delle sponde lunghe.

b) Si appoggia sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro, ciò non è consentito nemmeno nella fase di preparazione del tiro.

c) Spinge o riprende in mano la biglia dopo che essa è stata liberata dalla stretta della mano ed ha già iniziato la sua rotazione sul piano.

d) Esclusa la boccia d'acchito, lancia direttamente la biglia battente contro biglie o pallino senza toccare prima il piano di gioco (Fig. O)

UISP COMITATO TERRITORIALE SAVONA APS - Unione Italiana Sport Per tutti 17100 Savona

(SV) - Via San Giovanni Bosco, 1/4 - Tel. +39.019.820951 - biliardo.savona@uisp.it / savona@uisp.it



- e) Esegue il tiro prima che tutti i birilli siano stati sistemati nelle proprie sedi.
 - f) Esegue il tiro prima che il pallino sia stato posto in gioco (nei casi previsti dal regolamento).
 - g) Esegue il tiro prima che tutte le biglie siano completamente ferme.
 - h) Solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro.
 - i) Tocca biglie o pallino con le mani o con effetti di vestiario prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro.
 - j) Non rispetta l'obbligo di giocare le biglie una alla volta e di tenere con la mano che effettua il tiro una sola biglia (pallino o biglia).
 - k) Lascia una o più biglie sul piano di gioco o sulle sponde.
 - l) Utilizza in una o più frazioni di gioco di una partita di coppia più di due biglie.
 - m) Provoca, durante l'esecuzione del tiro e prima che tutte le biglie siano ferme, la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti di vestiario.
 - n) Se il pallino si trova nel quadrato inferiore, effettua un tiro d'accosto non utilizzando la sponda corta superiore, oppure non appoggiando la battente ad una qualsiasi biglia bocciabile.
 - o) La biglia battente tocca la sponda corta inferiore prima di aver toccato la sponda corta superiore.
- 2) Gli eventuali birilli abbattuti producono punti di valore semplice e vengono sempre attribuiti all'avversario:
- a) Colpisce direttamente biglie o pallino non completamente situati al di sopra della linea di mezzeria. (Due biglie, una bocciabile e l'altra no, che si toccano sono da considerare ambedue non bocciabili)
 - b) Tocca con la biglia battente la parte superiore della sponda prima di toccare il piano di gioco.
 - c) Abbatte con la propria biglia direttamente uno o più birilli del castello.

NOTA BENE:

Il giocatore che, a seguito di un richiamo verbale da parte dell'arbitro e/o del direttore di gara, si rifiuta di continuare la partita verrà immediatamente escluso dalla competizione.

Art. 11 - Falli non imputabili al giocatore

Tutti i falli provocati da terze persone, arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario delle biglie, pallino e/o birilli, non sono imputabili al giocatore.

In questo caso l'arbitro oppure il direttore di gara risisterà le biglie, il pallino e/o i birilli nella posizione precedente all'accaduto.

Capitolo V – DISPOSIZIONI FINALI

Il presente regolamento entra in vigore il giorno 1 settembre 2021