

REGOLAMENTI UFFICIALI DI GIOCO FIBIS

Aggiornato a settembre 2015



“5 BIRILLI” - “9 BIRILLI GORIZIANA” - “TUTTI DOPPI”



“BOCCHETTE 5 BIRILLI”



“POOL” REGOLE GENERALI
“POOL PALLA 8” - “POOL PALLA 9”
“POOL PALLA 10” - “POOL CONTINUO”



“CARAMBOLA”

TECHNO
Super Pro Edition

IL PANNO VELOCE, PRECISO,
MADE IN ITALY
SCELTO DAI CAMPIONI.

aramith[®]

BILIE FENOLICHE PROFESSIONALI
OMOLOGATE FIBIS

LASER

IL PANNO PROFESSIONALE
PER 5 BIRILLI



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 dalla FIBiS.
2. I casi non previsti dal presente Regolamento di gioco e i casi di forza maggiore saranno regolati dal Delegato della FIBiS unitamente al Direttore di Gara.

Capitolo II - STRUMENTI DI GIOCO

Articolo 2 - Biliardo - Sponde - Panno.

1. Il biliardo (vedi Tavola n.1) è un tavolo che ha la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale.
2. Il tavolo del biliardo è formato da una lastra di ardesia avente uno spessore minimo di 45 mm. o di qualsiasi altro materiale omologato dalla FIBiS.
3. 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.
4. 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.).
5. 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 dalla FIBiS. Le gomme omologate sono corrispondenti al profilo K79 e con uno shore 40 più o meno 2.
6. Sulla superficie orizzontale esterna che delimita le sponde devono essere applicati dei segni indelebili chiamati “diamanti”, posti ad intervalli regolari corrispondenti ad 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.
7. Il panno che ricopre il biliardo deve essere di materiale, qualità e colore omologati dalla FIBiS. Il panno deve essere aderente all'ardesia e alle sponde.
8. 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.
9. 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.
10. In qualsiasi gara patrocinata dalla FIBiS è fatto divieto ai giocatori utilizzare strumenti e/o attrezzi di gioco, anche ausiliari, che non siano stati omologati dalla FIBiS medesima: a tal riguardo il Direttore di Gara e /o dell'Arbitro sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi prima della partita.

Articolo 3 - Biliie - Birilli - Gesso.

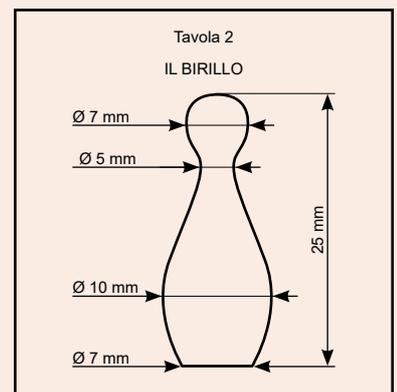
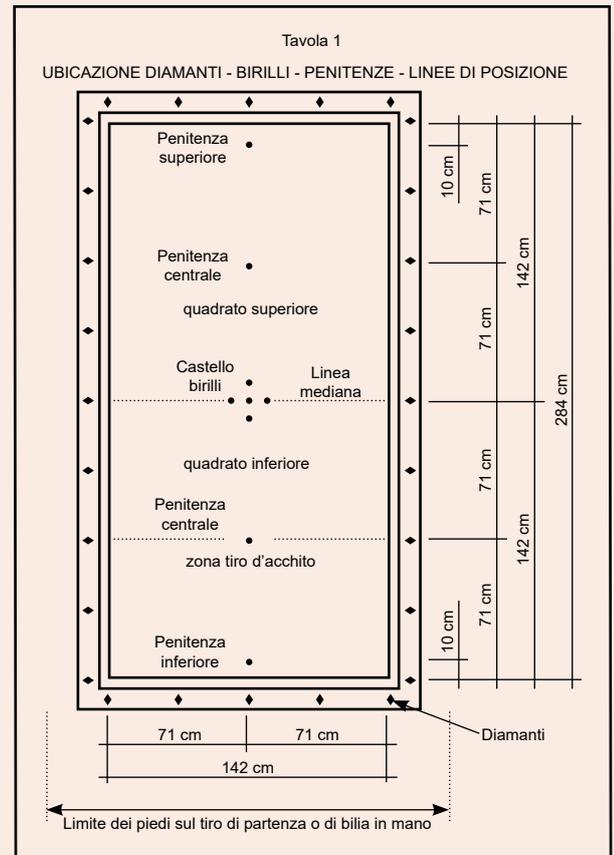
1. a) Le biliie utilizzate per le specialità 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana o 9 Birilli tutti doppi sono tre e devono essere di colore diverso (una bianca, una gialla e una rossa detta anche pallino) e prodotte con materiale, forma, misura e peso omologati dalla FIBiS.
b) La forma delle biliie deve essere 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 FIBiS. Per quanto concerne le suddette misure di peso si specifica che la differenza fra la biliia 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 dalla FIBiS, 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 dalla FIBiS e tale da non sporcare eccessivamente la superficie di gioco. Al fine di permettere una migliore scorrevolezza della stecca sulla mano di appoggio i 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 biliie 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 biliie sul rettangolo di gioco è impresso con l'aiuto di uno strumento, in legno (tutti i legni previsti nell'accordo di Washington) o in metallo o in resine sintetiche e naturali omologato dalla FIBiS, chiamato “stecca”.
a) La “stecca” generalmente di forma conica e di lunghezza compresa tra 1,30 e 1,45 m e con un peso variabile tra i 500 e gli 850 gr può essere costituita in un unico attrezzo oppure in un attrezzo diviso in più parti. In questo secondo caso i Puntali possono essere in legno (es. acero americano, carpino) o in fibre e resine sintetiche (es. fibre di vetro, Kevlar, carbonio). E' consentita l'applicazione sui puntali di pellicole in fibra decorative. Sulla base dell'estremità inferiore è applicato il “girello” (o cuoietto) della misura compresa tra 10 e 12,5 mm. Vernici e colle utilizzate nella fase di costruzione e/o finitura delle stecche devono essere compatibili con le norme vigenti.
b) Il giocatore colpisce regolarmente la biliia battente esclusivamente con il “girello” (o cuoietto).
c) Il giocatore durante la partita, previa autorizzazione dell'Arbitro, può utilizzare una o più stecche o parte di esse sempreché siano omologate dalla FIBiS
d) Il giocatore durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di uno stecone della misura compresa tra 1,80 e 2,15 m o di prolunghie (es. a innesto filettato o a baionetta) che consentono di utilizzare il proprio attrezzo di gioco.
2. Il giocatore 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) omologato dalla FIBiS: 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 520 lux
2. La luce proiettata, tuttavia, non deve essere di forte intensità per non arrecare accecamento, che avviene, in vista diretta, a 5000 lux.
3. La distanza tra le lampade e la superficie del rettangolo di gioco deve essere minimo di 1 (uno) metro
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. a) Lo scopo del gioco è quello di realizzare i punti prefissati per ogni partita singola o a più manche, queste sempre in numero dispari.
b) Il giocatore che raggiunge o supera per primo il limite dei punti stabilito per la partita viene dichiarato vincitore della partita medesima.
Ai soli fini del punteggio finale si prende in considerazione il limite prefissato anche se dopo l'ultimo tiro tale limite è stato superato.
2. I giocatori per tutta la durata della partita eseguono, alternativamente, un tiro ciascuno.
3. a) I giocatori realizzano punti validi solo a seguito di un tiro regolare.
Per tiro regolare si intende quando la bilia battente, colpita correttamente, tocca prima la bilia avversaria.
b) Il giocatore 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 negli articoli seguenti.
4. Il tiro regolare fa totalizzare dei punti al giocatore che ha eseguito il tiro:
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
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 fa assegnare i punti totalizzati all'avversario:
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.
Nelle su esposte ipotesi 6-a) e 6-b) l'avversario fruisce solo dei punti totalizzati senza l'aggiunta di nessuna penalità.
7. Il tiro non è regolare e fa assegnare punti all'avversario:
a) quando la bilia battente non colpisce la bilia avversaria;
b) quando la bilia battente, prima che colpisca o non colpisca la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli o tocca il pallino o ambedue (birillo/i e pallino);
c) quando il giocatore batte la bilia avversaria;
d) quando il giocatore che esegue il tiro commette uno o più falli specificati al successivo art. 24, e dei punti regolari siano stati o no realizzati al momento del tiro stesso.

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

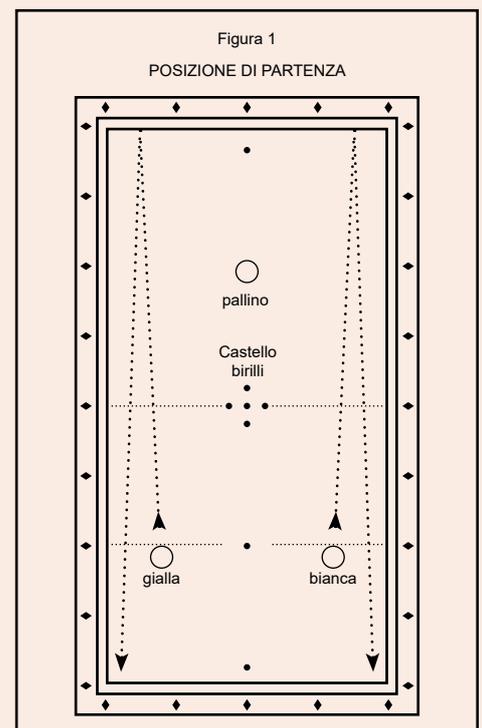
1. Il valore dei punti dei birilli è il seguente:
a) i birilli laterali : valore 2 punti ciascuno;
b) il birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali valore 4 punti;
c) il birillo centrale (rosso) abbattuto da solo, sia che il castello dei birilli sia completo o no, valore 10 punti.
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.
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. L'Arbitro nell'assegnare i punti al giocatore lo deve annunciare conformemente alle regole dell'arbitraggio.
6. È fatto assoluto divieto di battere direttamente il pallino o bilia rossa, se ciò avvenisse, la penalità sarà di punti 4 e bilia libera, in questo caso lo stesso verrà ricollocato nella posizione originale, in cui si trovava prima del fallo ed il giocatore verrà verbalmente ammonito.

Articolo 9 - Inizio della partita.

1. Prima dell'inizio della partita i giocatori possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 3 minuti ciascuno.
2. 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)

1. I giocatori si contendono l'acchito ovvero il diritto di precedenza solo sul tiro di partenza.
Prima del tiro di acchito l'Arbitro colloca.
a) I birilli nelle rispettive sedi;
b) Il pallino direttamente sul "bollino" posto a metà del quadrato superiore o detta anche parte alta del biliardo.
c) 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.
2. a) 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;

b) 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;

c) 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;

d) 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.
- Il giocatore 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.
- Il giocatore 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.
- Il giocatore 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.
- Dopo aver collocato la propria bilia come sopra specificato, il giocatore eseguirà il tiro in modo che la stessa colpisca la bilia avversaria. Se nell'esecuzione del tiro la bilia battente non tocca/colpisce la bilia avversaria il giocatore commette un fallo ed è penalizzato in base a quanto previsto all'articolo 24 (falli).
- Solo sul primo tiro di partenza il giocatore 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".
- Al momento del tiro di partenza il giocatore deve avere i piedi o il piede di appoggio che toccano a terra totalmente all'interno delle due linee tracciate al suolo.
Le linee di cui sopra sono tracciate adiacenti e perpendicolari al bordo esterno delle sponde lunghe e il giocatore dovrà rimanere all'interno dello spazio delimitato dalla sponda corta. (vedi Tavola 1).
- Nel caso la partita si giochi a più manche (sempre in numero dispari), i 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.

- Una pausa può essere richiesta da uno o ambedue i giocatori dopo metà partita. Il tempo della pausa è stabilito in 5 minuti.
- Se la partita viene disputata al meglio delle 3 manche, la pausa può essere richiesta dopo la seconda manche.
- Se la partita si disputa al meglio delle 5 manche, la pausa avrà luogo al termine della terza manche.
- Se la partita si disputa al meglio delle 7 manche, la pausa avrà luogo al termine della quarta manche.
- Durante la pausa della partita si può procedere alla sostituzione dell'Arbitro.
Si precisa che la sostituzione dell'Arbitro avviene su espressa richiesta del medesimo.
E' fatto divieto al giocatore richiedere la sostituzione dell'Arbitro designato per dirigere l'incontro.

Articolo 13 - Abbandono della partita.

- Il giocatore che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'Arbitro, o che smette di giocare durante una partita, perde l'incontro.
- 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.
- Il giocatore 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.
- Il giocatore durante la partita, previa autorizzazione dell'Arbitro, può sostituire una o più parti del suo attrezzo di gioco.
Se per dimenticanza il giocatore sostituisce o si appresta a sostituire l'attrezzo di gioco senza aver chiesto l'autorizzazione all'Arbitro, tale gesto non deve essere inteso come abbandono della partita. Il giocatore tuttavia viene ammonito dall'Arbitro, se recidivo viene deferito al Direttore di Gara che può decidere anche la perdita della partita del giocatore per comportamento scorretto.

Articolo 14 - Fine della partita o della manche.

- La partita consiste nella realizzazione di un certo numero di punti prefissati (distanza della partita)
- Una volta iniziata, la partita deve essere portata a termine fino alla fine e ciò avviene quando l'Arbitro, constatato il raggiungimento o il superamento dei punti previsti, dichiara il vincitore di essa.
- In una partita che si disputa a più manche:
 - al momento che un giocatore raggiunge e/o supera i punti fissati per la manche, questa ha termine ed il giocatore dichiarato vincitore di essa e la partita prosegue;
 - al momento che un giocatore ha vinto per primo il numero di manche fissato (ad esempio vince per primo 2 manche in una partita al meglio delle 3 manche) la partita ha termine e il giocatore viene dichiarato dall'Arbitro vincitore della partita.
- In una partita al meglio delle 3 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - 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.
 - 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.
- In una partita al meglio delle 5 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - 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.
 - 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.
 - 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.
- 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.
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 - Bilie in contatto.

1. Si intende posizione di "bilie 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) labilia 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 e/o il pallino.

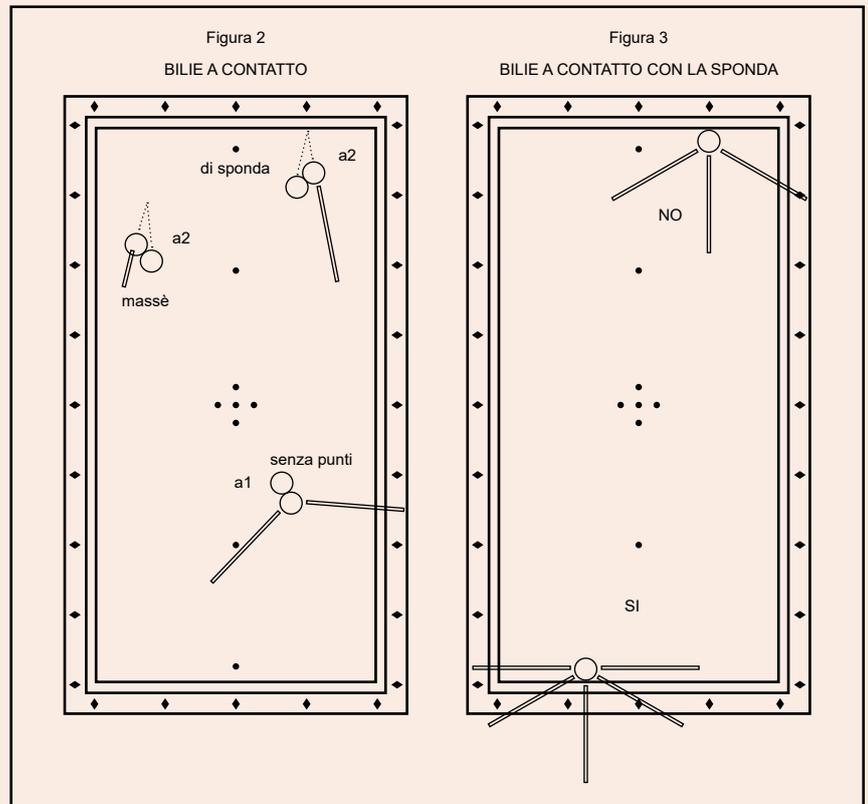
Non è considerato fallo se, al momento dello stacco, la bilia avversaria si muove perché viene a mancare il punto di appoggio della bilia battente.

Se nel tiro si realizzano punti positivi sono attribuiti al giocatore che lo ha eseguito; se si realizzano, invece, punti positivi e negativi, questi vengono assegnati all'avversario senza aggiunta di alcuna penalità né assegnazione di "bilia libera".

b) quando la bilia battente tocca (posizione di contatto) il pallino il giocatore può colpire direttamente la bilia avversaria.

In caso di fallo, invece, il giocatore 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".

2. Quando la bilia battente tocca una sponda (vedi figura n.3), il giocatore non può giocare direttamente su tale sponda.
3. Nell'ipotesi della posizione di "bilie a contatto" fra loro, nella quale si è veramente impossibilitati a giocare senza commettere fallo (nessuna via d'uscita) il giocatore 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".

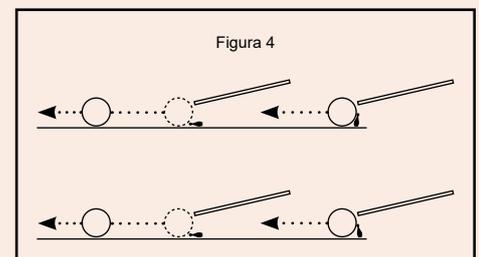


Articolo 16 - Bilie fuori dal biliardo.

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. Nell'ipotesi che dopo il tiro ad uscire direttamente dal biliardo sia la bilia del giocatore che ha effettuato il tiro, i falli commessi sono due: uno per l'uscita della bilia dal biliardo ed uno per non aver toccato la bilia dell'avversario.
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 (vedere figura 4), al momento del tiro cade, non è considerato abbattuto, purché la direzione del tiro sia esclusivamente opposta a quella di appoggio del birillo alla bilia stessa. Nei limiti del possibile l'Arbitro toglierà immediatamente il birillo dal rettangolo di gioco. Se ciò non fosse possibile non sarà tenuto conto degli eventuali punti provocati



- dal medesimo birillo, sia essi positivi che negativi, in deroga a quanto specificato al predetto punto 3 del presente articolo.
6. a) 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, non è considerato abbattuto.
b) Se un birillo appoggiato alla bilia avversaria o alla bilia rossa e quest'ultima si trova a sua volta in posizione di "bilia a contatto" con la bilia battente, cade al momento dello stacco regolare della bilia battente, non è considerato abbattuto perché la caduta deve essere attribuita al movimento di assestamento della bilia a cui il birillo era appoggiato alla quale è mancato l'appoggio della bilia battente.
 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 validi.
 8. Se la sede di uno o più birilli è parzialmente o totalmente occupata da una bilia, l'Arbitro toglierà il o i birilli ed il tiro sarà eseguito senza di questi. I birilli mancanti saranno rimessi nella loro sede non appena risulterà libera prima del tiro.
 9. a) I birilli devono essere ubicati nelle proprie sedi quando non vi sia impedimento da parte delle bilie.
b) Il giocatore 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 il giocatore per comportamento anti-sportivo.
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 concernente 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. Il giocatore 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 con la stecca e la posiziona liberamente in un punto qualsiasi del quadrato di battuta tenendo comunque presente che con la propria bilia non può superare la linea mediana del biliardo. Se ciò avvenisse l'arbitro deve invitare lo stesso giocatore a posizionare la bilia correttamente prima del tiro.
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.
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).
6. Il giocatore che si appresta al tiro con "bilia libera" deve avere il o i piedi che toccano totalmente all'interno delle linee tracciate per terra come specificato all'articolo 11 punto 5 e all'articolo 19.

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. Al momento dei predetti tiri i giocatori devono obbligatoriamente avere i o il piede che toccano totalmente all'interno delle linee tracciate come sopra specificato (vedi figura n.5).
3. Se la posizione del tiro consente ad un solo piede di toccare il suolo all'interno delle linee tracciate sul suolo, l'altro piede, non toccando il suolo, può oltrepassare il limite di dette linee.

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 il giocatore 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 ai giocatori il colore della propria bilia.

Articolo 21 - Posto del giocatore.

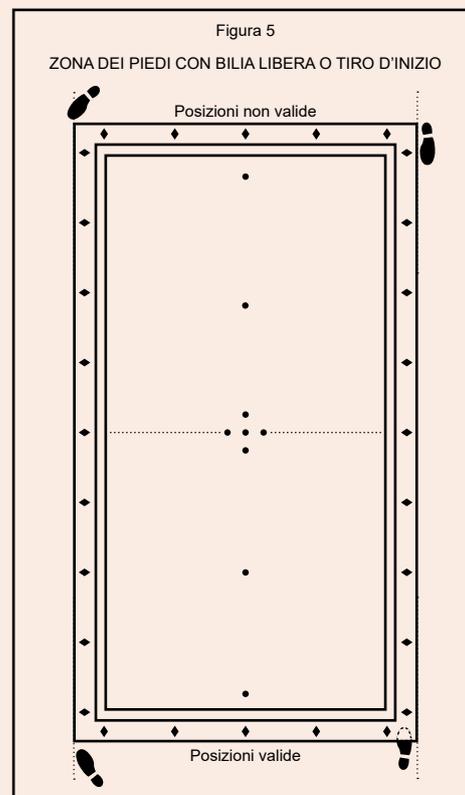
1. Il giocatore non impegnato al tiro deve attendere il suo turno in piedi o seduto, in un posto previsto per questo scopo o comunque in modo che non possa danneggiare o disturbare il suo avversario che sta per effettuare il tiro.

Articolo 22 - Segni sul biliardo.

1. Al giocatore è proibito fare, con qualsiasi mezzo, punti di riferimento sul rettangolo di gioco e/o sulle 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 segnapunti funzionante:
 - a) Il giocatore ha 40 secondi a disposizione per effettuare il tiro.
 - b) 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.
 - c) Se il giocatore esaurisce i 40 secondi senza aver effettuato il tiro è penalizzato con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario.
 - d) Se dopo i predetti 40 secondi supera ancora altri 20 secondi senza aver effettuato il tiro il giocatore è penalizzato con altri 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".
 - e) Nelle gare individuali con partita unica ogni giocatore può richiedere all'arbitro un "extra time" nel corso della partita prima della scadenza dei 40 sec, l'arbitro riazionerà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.
 - f) Nelle partite individuali a set ogni giocatore può richiedere all'arbitro un "extra time" ad ogni set prima della scadenza dei 40 sec, l'arbitro riazionerà il dispositivo elettronico dopo i 60 sec facendo ripartire la procedura.
 - g) 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".

h) 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 riazionerà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.

2. Senza il dispositivo elettronico segnapunti.

Se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, al fine di garantire 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. Se recidivo, l'Arbitro chiederà l'intervento del Direttore di gara per le decisioni in merito.

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 indicati a fianco di ciascuno 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: Punti di fallo 2 (due);

b) se il giocatore effettua il tiro con la bilia avversaria: Punti di fallo 2 (due);

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 e due per non aver colpito prima o non aver colpito la bilia avversaria). In tale ipotesi se nell'azione del gioco il pallino viene colpito successivamente al fallo da una delle due bilie non viene conteggiato per il suo valore (3 o 4);

d) se la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli: Punti di fallo 2 (due) da aggiungere ai punti del birillo o dei birilli abbattuti. In tale ipotesi qualora durante l'azione una delle due bilie colpisce il pallino si aggiungerà altri 2 (due) punti di fallo per il pallino;

e) se il giocatore colpisce la bilia battente ancora in movimento dal precedente tiro effettuato dall'avversario.

Punti di fallo 2 (due);

f) se il giocatore colpisce la bilia battente con altro punto della stecca che non sia il "girello" (o cuoietto): Punti di fallo 2 (due);

g) se il giocatore colpisce la bilia battente con il "girello" (o cuoietto) più di una volta: Punti di fallo 2 (due);

h) se al momento, durante o al termine del tiro una o più bilie escono fuori dal biliardo: Punti di fallo 2 (due) indipendentemente dal numero di bilie uscite;

i) se il giocatore tocca o sposta una o più bilie per togliere un corpo estraneo senza chiedere all'Arbitro di farlo. Punti di fallo 2 (due);

l) se il giocatore sposta una bilia o un birillo in "posizione di contatto" senza che questo sia la conseguenza del tiro: Punti di fallo 2 (due)

m) se il giocatore in "posizione di contatto" tira direttamente sulla bilia, salvo quanto previsto all'art.15, o sulla sponda : Punti di fallo 2 (due);

n) se il giocatore 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. Punti di fallo: 2 (due);

o) se prima di eseguire i "tiri di partenza" o il tiro con "bilia libera" il giocatore sposta la bilia con qualcosa che non sia la stecca o la tocca prima che l'Arbitro gliela abbia consegnata. Punti di fallo 2 (due);

p) se la bilia battente salta il castello dei birilli e/o il pallino prima che abbia colpito la bilia avversaria: Punti di fallo: 2 (due). (vedi figura 6)

A condizione che nessun birillo cada, il passaggio tra i birilli non è considerato fallo;

q) se il giocatore, prima, durante e/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: Punti di fallo: 2 (due);

r) nella situazione di impossibilità a poter colpire validamente la bilia battente dopo il tiro precedente effettuato dall'avversario (nessuna via d'uscita): Punti di fallo 2 (due).

s) se il giocatore, dopo aver abbattuto i birilli li passa, in maniera inopportuna, all'arbitro sul panno di gioco e questi causano l'abbattimento di altri birilli, tutti i punti verificatisi nella giocata saranno assegnati all'avversario, senza l'aggiunta di "bilia libera".

Articolo 25 - Falli non imputabili al giocatore.

1. Tutti i falli provocati 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. L'Arbitro è tenuto ad avvisare il giocatore che ha commesso un fallo prima che il giocatore medesimo effettui il tiro, possibilmente in tempo reale.

2. Una volta commesso il fallo, l'Arbitro non deve consentire al giocatore che lo ha commesso di effettuare il tiro.

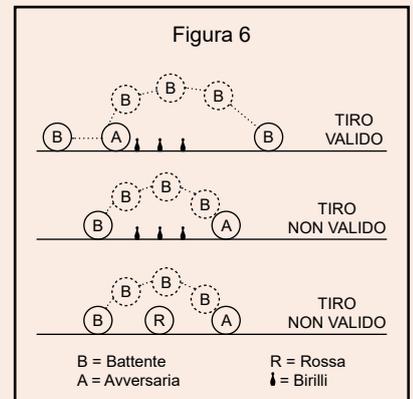
3. Se il giocatore dopo essere stato avvisato di aver commesso un fallo effettua comunque il tiro, verrà penalizzato, oltre che dai punti del fallo commesso, anche di tutti i punti realizzati nell'azione di gioco e con tiro di "bilia libera" da assegnare all'avversario.

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.

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 dei giocatori non si accorge dell'errore, sono considerati validi: In tale particolare 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.



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

Articolo 28 - 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. Se un giocatore nel tiro di "bilia libera" colpisce, per calcolo o per errore, la propria bilia indirizzandola verso una sponda del quadrato di battuta e poi successivamente colpisce la bilia avversaria e quest'ultima abbatte uno o più birilli, il tiro non è considerato indiretto e pertanto il valore dei punti non è considerato doppio.
Ciò viene avvalorato dal fatto che la bilia battente viene considerata validamente in gioco dopo aver superato con tutta la sua circonferenza la linea mediana del biliardo.
5. 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 29 - 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 30 - 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 che la bilia al termine del gioco combaci con il pallino anche se non lo muove.
3. Quando la bilia avversaria combacia con il pallino i 6 punti del pallino si realizzano quando la bilia avversaria dopo essere stata colpita da quella battente muove il pallino.
4. 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.
5. 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.
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 31 - 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 del 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. Bilie 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
11. Punteggi partita consigliati:
Partita unica: Punti 600
Partita a manches: Punti 400

Capitolo VIII - PARTITE A COPPIE

Articolo 32 - Disposizioni comuni nel gioco a 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana e Tutti doppi.

1. La coppia può designare liberamente il giocatore 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. Si precisa tuttavia che se i due punti sono assegnati solo a seguito di un fallo e nel successivo tiro con la bilia libera l'avversario non realizza punti, il cambio non avviene.
3. Il giocatore 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.
4. I giocatori 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.
5. Quando il giocatore che deve effettuare il tiro è già in posizione, il compagno non può intervenire.
6. Se si verifica un'infrazione a quanto specificato ai punti 4. e 5. del presente articolo, l'Arbitro richiama il giocatore e, se recidivo, può deferirlo al Direttore di Gara, il quale può deliberare la squalifica della coppia per scorrettezza.
7. L'inversione di bilia o 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 33 - 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 34 - Entrata in vigore.

Il presente Regolamento abroga tutti i regolamenti precedenti, le varie direttive e/o circolari ad essi collegate ed entra in vigore a decorrere dal 1° settembre 2015.

TECHNO

Super Pro Edition

Il panno veloce, preciso, made in Italy.
La scelta dei campioni del mondo.



SOLUZIONI PER UN TAVOLO PROFESSIONALE DA "5 BIRILLI"



TECHNO

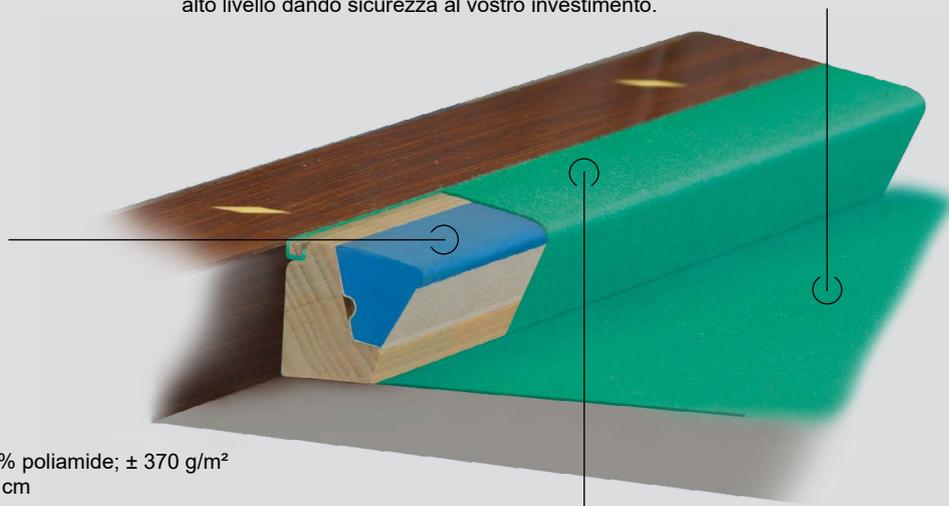
Super Pro Edition

85% lana / 15% poliamide $\pm 350 \text{ g/m}^2$
Altezza: 160 cm

Il panno professionale frutto di lunghe e approfondite ricerche su filati e finissaggi speciali. Sviluppato in collaborazione con giocatori del calibro di Gustavo Torregiani, tre volte campione del mondo, questo panno garantisce un'elevata velocità ed uno straordinario controllo sulla bilia. Numerose prove sono state fatte per migliorare la traiettoria soprattutto in quei tiri dove la velocità è ridotta e quando la bilia tende maggiormente a sbandare. La notevole durata garantisce numerose ore di gioco ad alto livello dando sicurezza al vostro investimento.

BLU

Blu è la gomma speciale per il gioco dei 5 birilli studiata dal team Longoni in collaborazione con la tedesca **ARTEMIS®**. La caratteristica principale di questa mescola, dall'inconfondibile color blu chiaro, è quella di garantire coerenza tra angolo incidente ed angolo uscente della bilia. Questo è il segreto principale di una buona gomma e questo è quello che abbiamo fatto. Blu ha un profilo uguale all'Artemis classica per garantire totale compatibilità nelle sostituzioni.



REFLEX

94% lana / 6% poliamide; $\pm 370 \text{ g/m}^2$
Altezza: 160 cm

"Reflex" è il complemento naturale del panno Techno. Essendo un tessuto cardato, a differenza del Techno che è un pettinato, si presta ad essere un prodotto duraturo nel tempo. Grazie alla particolare tessitura e al titolo del filo, questo panno riesce a migliorare il controllo sugli effetti garantendo, quindi, un rientro della bilia corretto. La sua compattezza lo rende gradevole sia al tatto che esteticamente.

SPECIALITÀ: “BOCCHETTE 5 BIRILLI”

Capitolo I - DISPOSIZIONI GENERALI

Articolo 1 - Applicazione delle regole

Le regole mondiali del gioco del biliardo a bocchette che completano gli statuti e i regolamenti dell'UMB sono applicabili a tutti i campionati del mondo e i tornei intercontinentali ufficiali riconosciuti dall'UMB.

Per i casi non previsti dal presente regolamento, si applicano gli statuti e gli altri regolamenti dell'UMB. Sono inoltre applicabili le regole mondiali di arbitraggio, che attribuiscono all'arbitro la competenza di prendere una decisione per i casi non previsti dal regolamento. In questo caso una menzione della decisione presa dovrà figurare sul foglio partita.

I casi non previsti dal presente regolamento, ne' dagli altri regolamenti dell'UMB, o i casi di forza maggiore saranno regolati dal delegato ufficiale dell'UMB o dal suo sostituto dopo aver consultato il delegato ufficiale della nazione organizzatrice o il direttore di gara.

Articolo 2 - Codice di comportamento

I giocatori devono tenere un comportamento corretto ispirato ai principi di lealtà sportiva nei confronti dell'avversario, dei giudici di gara e del pubblico.

Il giocatore non deve condurre un gioco ostruzionistico.

Il giocatore non impegnato nel tiro deve attendere il suo turno, in piedi, in un posto previsto per questo scopo e comunque in modo da non danneggiare o disturbare il suo avversario o entrare nel suo campo visivo.

Capitolo II - STRUMENTI DI GIOCO

Articolo 3 - Biliardo, sponde, tappeto, zona di gioco

Il biliardo è un tavolo con la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale simile al biliardo di carambola francese.

Il tavolo di biliardo è di ardesia di uno spessore minimo di 45 mm. o di qualsiasi altro materiale approvato dal comitato dell'UMB.

La delimitazione del piano di gioco avviene tramite la posa di sponde di caucciù con un becco all'altezza di 37 mm; è ammessa la tolleranza di 1 mm in più o in meno.

Le dimensioni della superficie libera di gioco sono di 2,84 x 1,42 m; è ammessa una tolleranza in più o in meno di 5 mm.

Le sponde in caucciù sono fissate per tutta la lunghezza a una sponda esterna con una larghezza di 12,5 cm, in cui la superficie superiore è interamente liscia e di tinta uniforme; è ammessa la tolleranza di 1 cm in più o in meno. Per le sponde può essere utilizzato solo il materiale riconosciuto dal comitato dell'UMB.

Sulla superficie esterna che circonda le sponde devono essere tracciati dei segni indelebili posti a intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza della superficie di gioco. Né la marca del costruttore né alcun altro segno possono essere posti sulla superficie esterna che circonda le sponde. Il panno che ricopre il biliardo deve essere nuovo, della qualità e del colore ammessi dal comitato dell'UMB. Le precisazioni utili sono pubblicate dal comitato alla fine del capitolo I delle regole mondiali d'organizzazione. Il panno deve essere teso al massimo sull'ardesia e le sponde. Può essere utilizzata solo una qualità di panno riconosciuta dal comitato dell'UMB.

L'altezza del biliardo, misurata dalla base dalla zona di gioco alla superficie superiore che lo inquadra, deve essere compresa tra i 75 e gli 80 cm.

I biliardi destinati a un torneo ufficiale devono essere provvisti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal tappeto.

Questo dispositivo, azionato da un termostato, sarà messo in funzione dopo aver montato i biliardi e lo rimarrà per tutto il periodo di gara, al fine di assicurare il miglior scorrimento possibile.

Esattamente nel punto centrale delle sponde lunghe viene tracciata la linea di mezzaria, che divide il campo di gioco in due quadrati, inferiore e superiore (Figura A).

Al centro del campo di gioco devono essere tracciati i punti che costituiranno la sede dei birilli; essi sono cinque, sistemati a croce greca, e vanno tracciati in forma di cerchietti (del diametro di 7 mm) con una matita. La distanza di questi fra di loro deve essere - da centro a centro - di 66 mm.

Sull'asse centrale del campo di gioco nel senso della lunghezza vanno tracciati con la matita quattro cerchietti del diametro di 7 mm che vengono definiti “penitenze”, due nel quadrato superiore e due nel quadrato inferiore. Due sono ubicate al centro dei rispettivi quadrati e due a 10 cm dalla sponda, calcolati a filo della stessa (Figura B).

La zona di gioco è lo spazio riservato ai giocatori delimitato dalla sponda corta inferiore e dalle linee di zona, proiezioni e ideale prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe. La base della zona di gioco deve essere antisdruciolevole.

Articolo 4 - Biglie e birilli

La specialità viene giocata con otto biglie e un pallino che devono essere fabbricati con un materiale e del colore ammessi dal comitato dell'UMB.

Le precisazioni utili sono pubblicate dal comitato alla fine del capitolo I delle regole mondiali d'organizzazione. Le biglie saranno rigorosamente sferiche e il loro diametro sarà compreso fra i 61 e i 61,5 mm. Il peso di una biglia sarà compreso tra i 205 e 220 grammi o di un altro peso autorizzato dal comitato dell'UMB.

Il pallino sarà rigorosamente sferico e il suo diametro sarà di 59 mm.

I birilli in numero di cinque, devono essere fabbricati con un materiale e nel colore riconosciuto dal comitato dell'UMB. I birilli formano il cosiddetto “castello”; essi possono essere di colore unico, oppure quattro di questi di un colore e quello centrale di un altro. I birilli hanno le seguenti misure:

altezza 25 mm; diametro base 7 mm; diametro nel punto più largo della parte inferiore 10 mm; diametro testa 6 mm.

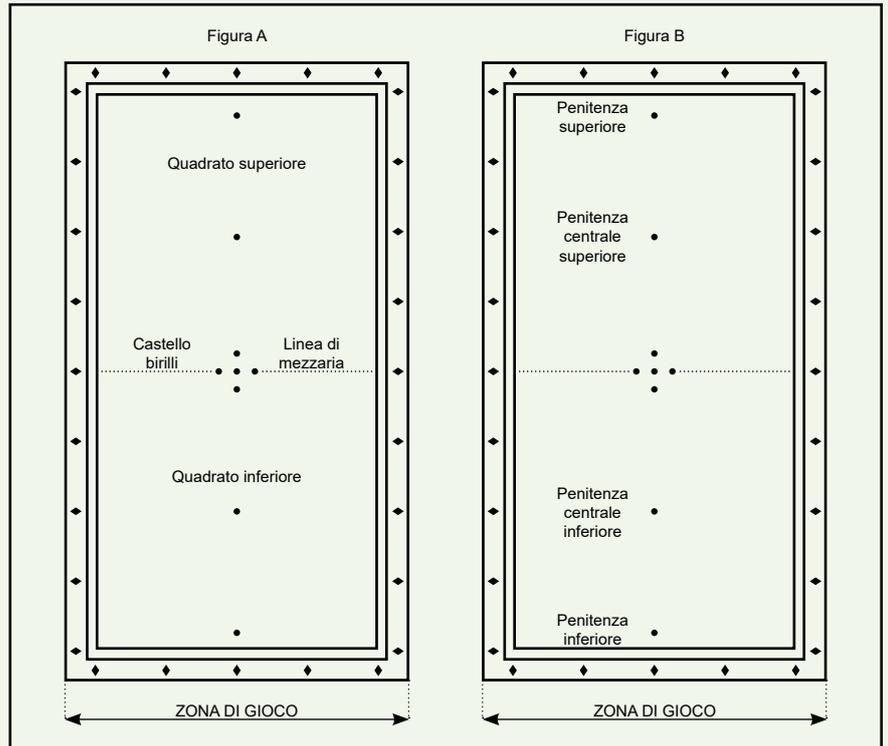
Articolo 5 - Illuminazione

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 III - SCOPO DEL GIOCO - LA PARTITA - SVOLGIMENTO

Articolo 6 - Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di realizzare il numero dei punti fissati dell'UMB. Il giocatore che raggiunge per primo questo limite vince la partita. Se dopo l'ultimo tiro questo limite viene passato, si segnano solo i punti stabiliti per la partita. Il limite può essere una partita unica, o più manches, sempre in numero dispari.

Articolo 7 - La partita

Una partita consiste in un certo numero di punti (distanza di gioco) da realizzare fissati dal comitato dell'UMB.

La partita ha inizio dopo che l'arbitro ha piazzato le biglie per l'acchito e ha sistemato i birilli del castello.

L'arbitro piazza il pallino sulla penitenza centrale del quadrato corrispondente alla zona di gioco; alla altezza del pallino, a destra e sinistra della stessa a circa 30 cm. dalle due sponde lunghe piazza le due biglie.

Se i giocatori non si accordano sulla scelta della biglia da tirare, l'arbitro tira a sorte. Una volta piazzati biglie e birilli i giocatori tirano contro la sponda di fronte. Se due biglie devono essere in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda corta.

Se questo non avviene, i giocatori ritirano l'acchito. Il giocatore, che per la seconda volta fa succedere questo, perde il diritto di scelta per la partenza. Se durante il tragitto le biglie si urtano, il giocatore che ne ha colpa perde il diritto di scelta per la partenza. Se durante il tragitto le biglie si urtano, ed è impossibile determinarne il colpevole, o se si fermano ad ugual distanza dalla sponda corta, l'arbitro fa ripetere il tiro.

Se una biglia urta il pallino o uno o più birilli il giocatore colpevole perde il diritto di scelta per la partenza.

Dopo un acchito di prova il giocatore che al secondo acchito fa fermare la biglia più vicino alla sponda corta conquista il diritto di effettuare il primo tiro di bocciata sul pallino, la scelta sul colore delle biglie e se iniziare per primo le prove o lasciar provare per primo l'avversario.

Una volta iniziata, la partita deve essere giocata fino all'ultimo punto. La partita è terminata al momento che l'arbitro ne annuncia la fine. Questo vale anche se dopo un controllo ci si accorge di un errore nel segnare i punti sul foglio partita.

La partita si compone di frazioni o giocate, ognuna delle quali ha inizio con il posizionamento del pallino e termina quando sono state messe in gioco tutte le otto biglie a disposizione dei giocatori.

I punti vengono realizzati principalmente con l'accosto di pallino (punti di colore) conteggiati al termine della giocata o con l'abbattimento dei birilli.

Per quanto riguarda i punti realizzati con l'abbattimento di birilli, i giocatori totalizzano punti positivi dopo un colpo regolare e che dei punti siano stati realizzati.

Ogni giocata si apre con la messa in gioco del pallino e un tiro dello stesso giocatore; il tiro successivo spetta all'avversario;

successivamente al giocatore che ha la situazione di accosto peggiore, fino ad esaurimento delle biglie a disposizione dei giocatori.

Al termine di ogni giocata vengono conteggiati i punti del miglior accosto al pallino. Poi 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 al momento in cui il punteggio prestabilito viene raggiunto o superato.

Nella partita individuale i due giocatori utilizzano quattro biglie ciascuno; nella partita a coppie due ciascuno.

Nella partita a coppie i due compagni di coppia possono consigliarsi per decidere quale tiro effettuare e chi dei due lo debba eseguire. Nella bocciata d'acchito uno dei due può posizionare il pallino e l'altro effettuare la bocciata.

Nel caso che il giocatore raggiunga il punteggio stabilito per la vittoria con l'abbattimento di birilli, le eventuali biglie a disposizione non vengono giocate. Per vincere la partita con i punti d'accosto è viceversa necessario che vengano giocate tutte le biglie da parte dell'avversario.

Articolo 8 - Modalità consentite nell'esecuzione dei tiri

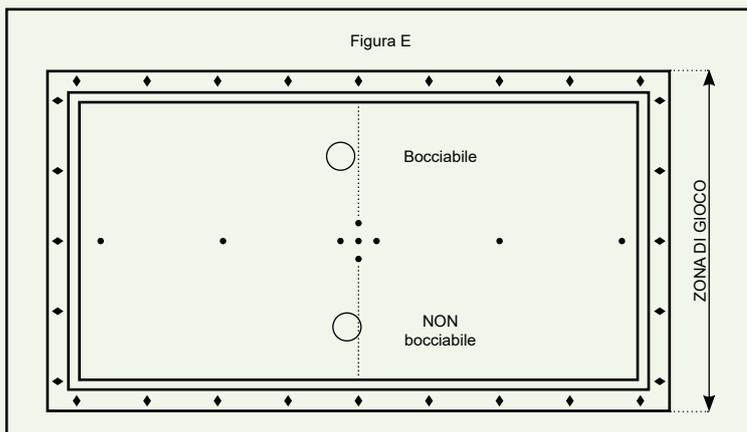
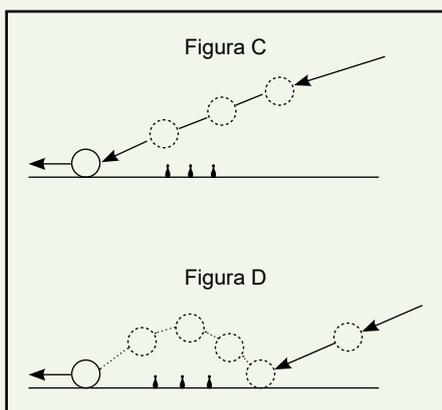
Le biglie possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.

La mano che non effettua il tiro può essere appoggiata o aggrappata sia alla sponda corta che a quelle lunghe, anche nella loro parte interna e senza limite per quanto riguarda le sponde lunghe.

E' consentito il salto del castello lanciando direttamente qualsiasi biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrato inferiore (Figura C e D).

E' 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 tutta la propria circonferenza la linea di mezzeria. In tal 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 la regolarità o meno del tiro eseguito. Nella bocciata d'acchito il pallino, regolarmente posizionato, deve essere colpito direttamente (Figura E).



Articolo 9 - Categorie di tiri

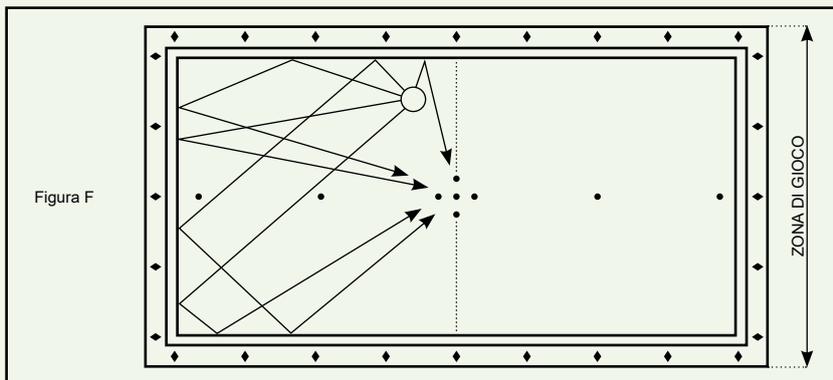
I tiri si suddividono in: 1) tiri regolari; 2) tiri regolari, ma con esito di punteggio sempre negativo; 3) tiri irregolari.

1. Tiri regolari.

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

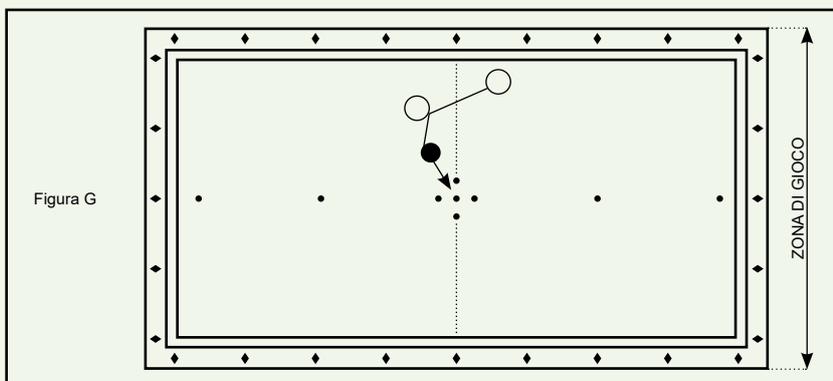
a) Tiro diretto.

La biglia battente colpisce direttamente il pallino o una biglia o entrambi e questi, dopo aver toccato una o più sponde, abbattono birilli o inviano altre biglie sui birilli stessi (Figura F).



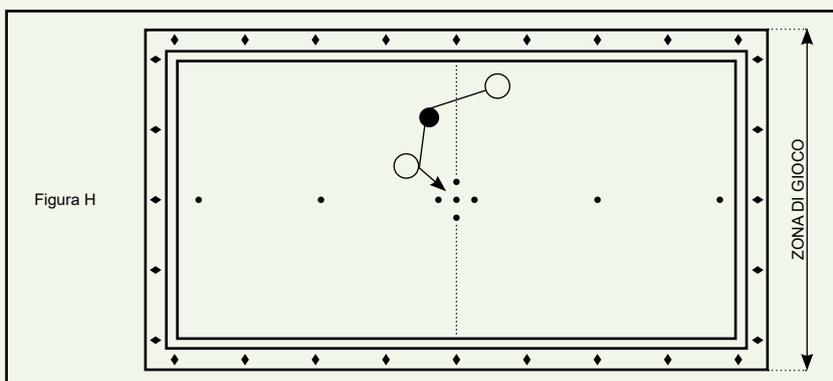
b) Tiro a carambola.

La battente tocca una biglia qualsiasi o il pallino e quindi colpisce il bersaglio inviandolo sui birilli (Figura G).



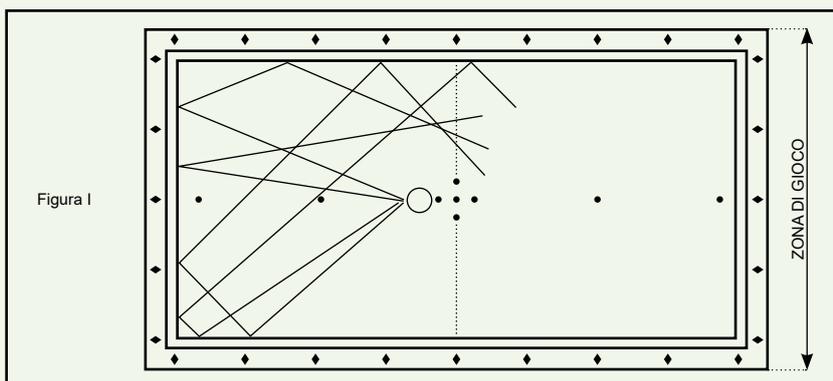
c) Tiro di falsa carambola.

La battente colpisce pallino o biglia e questi vengono deviati sui birilli da un'altra biglia o dal pallino (Figura H).



d) Tiro indiretto.

La biglia battente tocca una o più sponde prima di colpire altre biglie o il pallino o comunque prima di abbattere birilli (Figura I).

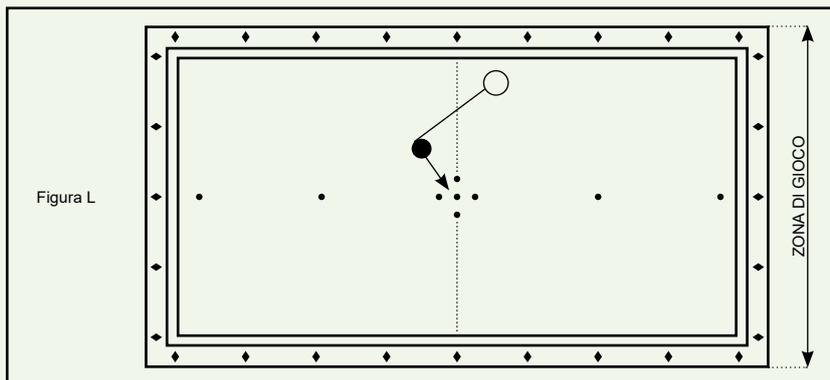


2. Tiri regolari, ma con esito di punteggio sempre negativo.

La situazione di gioco creatasi dopo tali tiri è valida, ma tutti i punti in qualunque modo effettuati sono attribuiti all'avversario. Fanno parte di questa categoria i seguenti tiri:

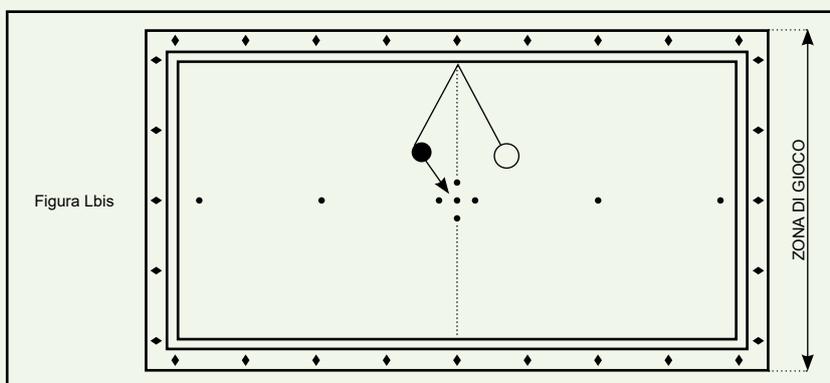
a) Tiro di friso.

Consiste nello sfiorare una biglia o il pallino indirizzandoli direttamente sui birilli (Figura L).



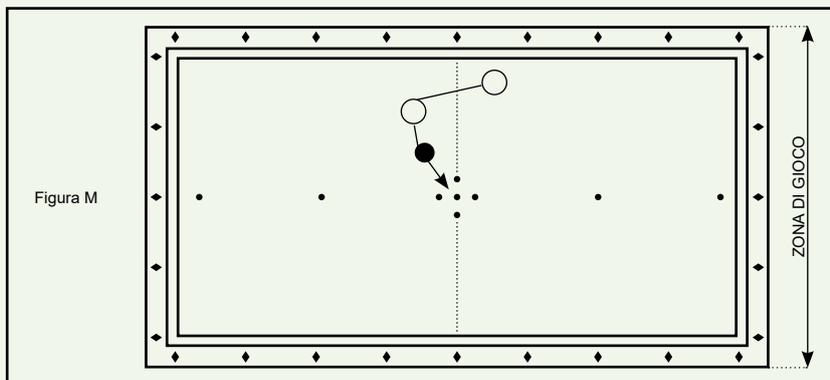
b) Tiro di traversino (o falso friso).

Consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire altre biglie o il pallino che abbattono direttamente i birilli (Figura L bis).



c) Tiro fisso.

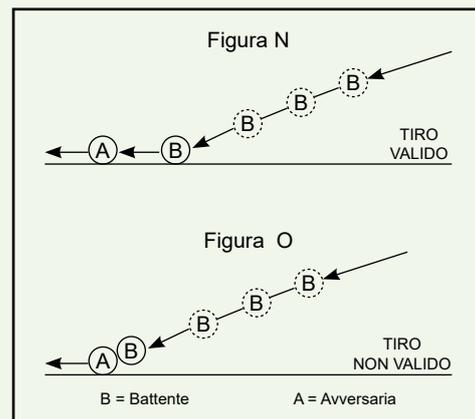
Consiste nel colpire una biglia o il pallino, che a sua volta indirizza direttamente nel castello altra biglia o il pallino (Figura M).



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 i punti realizzati sono in ogni caso assegnati all'avversario. Il tiro è irregolare se il giocatore durante l'esecuzione:

- non mantiene il corpo all'interno della zona di gioco;
- si appoggia sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro, ciò che non è consentito nemmeno nella fase di preparazione del tiro;
- 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;
- esclusa la bocciata d'acchito, lancia direttamente la biglia battente contro biglie o pallino senza farle toccare prima il piano di gioco (Figure N e O);
- abbatte con la propria biglia direttamente birilli;
- tocca direttamente, con la propria biglia, una biglia qualsiasi sul piano di gioco;
- tocca direttamente con la biglia battente la parte superiore della sponda prima di toccare il piano di gioco;
- esegue il tiro prima che tutti i birilli siano stati sistemati nelle proprie sedi;
- esegue il tiro prima che il pallino sia stato posto in gioco, nei casi previsti dal regolamento;
- esegue il tiro prima che tutte le biglie siano completamente ferme;



- m) solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro;
- n) provoca la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti del vestiario;
- o) tocca biglie o pallino con effetti di vestiario o con le mani prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro;
- p) nel caso il pallino si trovi nel quadrato inferiore, effettua un tiro d'accosto non utilizzando la sponda corta superiore, oppure non appoggiando la battente ad una qualsiasi biglia bocciabile; (Figura P)
- q) boccia una biglia non completamente situata al di sopra della linea di mezzeria;
- r) 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).

Articolo 10 - Svolgimento del gioco

All'inizio di ogni partita il diritto di scegliere il colore delle biglie e di effettuare o no la prima bocciata d'acchito spetta al giocatore che vince l'accosto alla sponda corta inferiore. Tale accosto va effettuato giocando sulla sponda corta superiore, senza abbattere birilli e senza toccare la sponda lunga o la bocchetta dell'avversario, pena la perdita di questo diritto.

Se si tratta di una partita articolata in più manches, la prima bocciata d'acchito verrà eseguita alternativamente dai due giocatori, indipendentemente dal risultato della prima manche.

Qualunque sia il meccanismo della partita i giocatori giocano sempre con lo stesso colore di biglie. L'alternanza dei giocatori al tiro è, come norma generale, determinata dall'accosto: il diritto/dovere di tirare spetta al giocatore che ha, sul campo, l'accosto peggiore.

Se dopo un tiro, due biglie di diverso colore vengono giudicate dall'arbitro equidistanti dal pallino, il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha giocato per ultimo.

Nelle successive giocate il diritto al tiro di messa in gioco del pallino spetta al giocatore che ha realizzato punti d'accosto nella giocata precedente.

Se alla fine della giocata esiste equidistanza dal pallino fra due biglie di diverso colore, il punto d'accosto non viene assegnato e il diritto alla bocciata d'acchito verrà acquisito con un accosto dei due giocatori alla sponda corta 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.

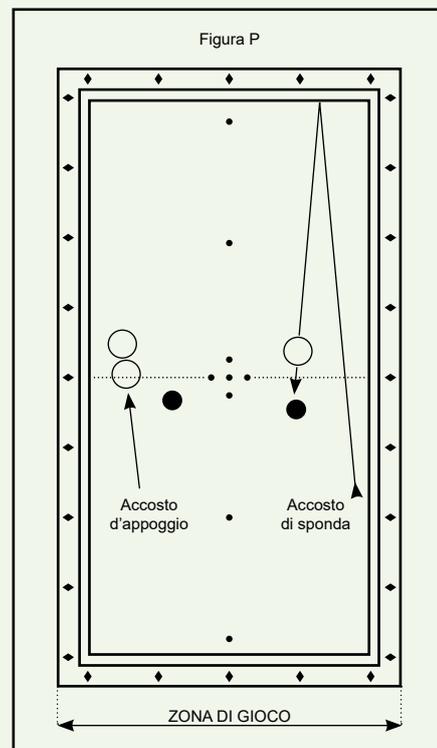
Se una biglia qualsiasi salta sulla sponda e quindi ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli estranei è valida.

Se il pallino salta fuori dal campo di gioco, esso va rimesso in gioco collocandolo nella penitenza alta superiore o, se questa non è libera, nella successiva penitenza libera. Nel caso in cui tutte le penitenze fossero occupate, il pallino verrà rimesso in gioco appoggiandolo alla sponda nel punto in cui, a giudizio dell'arbitro, esso è uscito dal campo di gioco.

Il giocatore non deve lasciare una o più biglie sul piano di gioco o sulle sponde mentre esegue un tiro.

Il giocatore non deve lasciare sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze fra biglia e sponda. Al giocatore è proibito fare punti di riferimento sulla superficie di gioco o sulle sponde.

Il giocatore non deve, a gioco fermo o in movimento, toccare in alcun modo, spostare o togliere una biglia dal piano di gioco, se non dopo che la giocata è terminata e sono stati attribuiti i punti di colore.



Articolo 11 Posizionamento (messa in gioco) del pallino

Il giocatore deve posizionare il pallino solo quando tutte le biglie sono state ritirate dal piano di gioco e dalle sponde e con i cinque birilli sistemati nelle loro sedi.

Il giocatore posiziona il pallino in modo libero (facendolo rotolare o non facendolo rotolare sul panno) a mano, al di sopra della linea di mezzeria per poterlo successivamente bocciare. (Figura Q)

In fase di posizionamento il pallino non deve abbattere i birilli.

In fase di posizionamento il giocatore deve tenere nella mano con cui esegue l'azione esclusivamente il pallino.

Appena il pallino viene lasciato dalla mano il tiro di posizionamento è concluso e non è consentito in alcun modo altro spostamento.

Alla fine del tiro di acchito il pallino per poterlo essere bocciato deve oltrepassare, con tutta la circonferenza, la linea di mezzeria.

In caso di inosservanza di quanto sopra esposto il pallino va posto in penitenza alta superiore e si può colpirlo o giocare in accosto.

Articolo 12 - Accosto, punti di colore

Il tiro d'accosto è il tiro con il quale il giocatore invia una biglia il più vicino possibile al pallino o alla sponda.

Alla fine di ogni giocata si procede alla eventuale misurazione ed al conteggio dei punti d'accosto (o "di colore"); le biglie dello stesso colore che si trovano, rispetto al pallino, ad una distanza inferiore nei confronti della più vicina biglia dell'altro colore, producono punti d'accosto così conteggiati:

- 1) una biglia = 2 punti
- 2) due biglie = 3 punti
- 3) tre biglie = 5 punti
- 4) quattro biglie = 8 punti

Il giocatore può chiedere la misurazione delle distanze tra il pallino e una qualsiasi biglia.

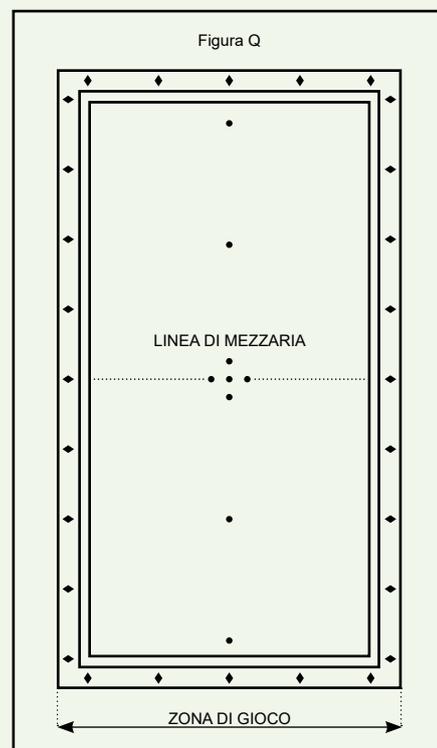
Il compito di misurare i punti spetta esclusivamente all'arbitro, il cui giudizio è inappellabile.

Se durante la misurazione l'arbitro muove il pallino o biglia in questione, si verificano due casi:

1° caso: l'arbitro ha comunque appurato l'appartenenza del punto; egli la dichiara e risistema ciò che ha mosso;

2° caso: l'arbitro non è riuscito ad appurare l'appartenenza del punto. In questo caso agisce come segue:

- a) se l'errore avviene quando ci sono ancora biglie da giocare, il punto non viene dichiarato e il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha giocato per ultimo;
- b) se l'errore avviene al termine della giocata, il punto non viene assegnato e i giocatori effettueranno un accosto alla sponda corta inferiore per stabilire il diritto alla bocciata d'acchito successiva.



Articolo 13 - Abbattimento di birilli

Un birillo è considerato abbattuto quando la sua base perde completamente contatto con il tappeto.

Il valore in punti dei birilli è il seguente:

i quattro birilli laterali hanno il valore di 2 punti ciascuno;

il birillo centrale ha il valore di 4 punti. se il birillo centrale viene abbattuto da solo, anche con il castello incompleto, esso vale sempre 8 punti.

I birilli abbattuti con le biglie avversarie o col pallino producono punti positivi, quelli abbattuti con le proprie producono punti negativi, che vengono cioè attribuiti all'avversario.

Se con il medesimo tiro vengono realizzati punti positivi e punti negativi, il totale dei punti ottenuti è attribuito all'avversario.

Se l'arbitro ritiene il tiro regolare e che sono stati realizzati dei punti positivi o dei punti negativi, lo deve annunciare conformemente alle regole di arbitraggio.

In caso di punti negativi il numero dei punti annunciati è trasformato in punti positivi per l'avversario di chi ha eseguito il tiro.

Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti è doppio, sia che vengano realizzati punti positivi, sia che vengano realizzati punti negativi. Fanno eccezione a tale regola, e vengono sempre e comunque considerati semplici, i punti realizzati:

a) con tiro indiretto sul pallino posizionato sulla penitenza superiore in seguito a un fallo nell'acchito;

b) quando la biglia battente tocca prima la sponda lunga poi la biglia fissa che, dopo aver toccato la sponda corta superiore, abbatte birilli (cosiddetto tiro sponda/biglia).

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 spinto 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 e viene sospinto ad abbattere altri birilli, si verificano due casi:

a) il birillo viene urtato dal pallino o da una biglia avversaria: in tal caso tutti i punti realizzati sono positivi;

b) il birillo viene urtato da una propria biglia: in tal caso tutti i punti realizzati sono negativi (vengono attribuiti all'avversario).

Se un birillo, inclinato perché appoggiato al pallino o ad una biglia, cade a gioco fermo o durante l'esecuzione del tiro successivo, ma senza essere toccato, non viene conteggiato e va rimesso nella esatta posizione in cui si trovava.

I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede solo quando non toccano né pallino né biglie. Di conseguenza, se la sede di uno o più birilli è occupato completamente o comunque in modo che non è possibile rispettare questa condizione, il birillo viene temporaneamente tolto dal gioco finché la sua sede non torna libera.

I giocatori possono controllare la posizione dei birilli soltanto al momento in cui gli stessi vengono risistemati nelle proprie sedi.

Articolo 14 - Pausa durante la partita e abbandono della partita

Una pausa può essere effettuata a metà partita.

È considerata come metà partita il momento in cui un giocatore alla fine di una manche raggiunge o oltrepassa la metà della distanza fissata.

La pausa sarà tuttavia effettuata solamente se la partita ha la durata di almeno 45 minuti, al momento in cui un giocatore ha raggiunto la metà della distanza ma non ancora i 3/4 di questa.

Nel caso di una partita al meglio delle tre manches, la pausa non può aver luogo che dopo la seconda manche.

Nel caso di una partita al meglio delle 5 manches la pausa può aver luogo dopo la 2° manche e/o dopo la 4° manche.

All'occasione durante la pausa si può procedere alla sostituzione dell'arbitro.

Il giocatore che senza autorizzazione dell'arbitro smette di giocare durante una partita ha partita persa. Se un caso di forza maggiore dovesse sopraggiungere durante un campionato sarà valutato dal delegato ufficiale dell'UMB o dal suo sostituto.

Il giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo essere stato invitato a procedere dall'arbitro è escluso dal campionato.

Articolo 15 - Partita a manches, punti partita e manches

In una partita giocata a manches, nel momento in cui un giocatore raggiunge il numero dei punti fissati per la manche, questa è terminata ed egli ne è il vincitore.

Nel momento in cui un giocatore ha vinto un numero necessario di manches (2 in una partita al meglio delle 3), è dichiarato vincitore della partita e questa viene interrotta.

In una partita al meglio delle 3 manches, i punti di partita e di manches sono attribuiti alla fine della partita nel modo seguente:

a) punteggio 2 manches 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 manches a 1: al vincitore 1 punto di partita e 2 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 1 punto di manche.

In una partita al meglio delle 5 manches, i punti di partita e di manches sono attribuiti alla fine della partita nel modo seguente:

a) punteggio 3 manches 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 manches 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 manches a 2: al vincitore 1 punto di partita e 3 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 2 punti di manche.

Capitolo IV - FALLI DI GIOCO E PENALITÀ'

Articolo 16 - Falli di gioco e penalità

Se una biglia (o il pallino) in seguito all'esecuzione di un tiro esce dal biliardo si commette un fallo. Una 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.

Se, il posizionamento, ovverosia la messa in gioco del pallino, viene eseguito prima che tutte le biglie sono state ritirate dal piano di gioco o dalle sponde e i cinque birilli sistemati nelle loro sedi, il pallino viene 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, in fase di messa in gioco del pallino il giocatore abbatte uno o più birilli, come unica penalità il pallino viene 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, in fase di posizionamento del pallino il giocatore tiene nella mano che effettua il tiro una o più biglie, oltre al pallino, la biglia o le biglie tenute nella mano insieme al pallino vengono annullate, cioè tolte dal campo di gioco, il pallino va collocato nella penitenza superiore e il tiro successivo spetta all'avversario. Quest'ultimo 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, alla fine della fase di posizionamento il pallino non oltrepassa, con tutta la circonferenza, la linea di mezzeria, esso va collocato nella penitenza superiore e il tiro successivo spetta allo stesso giocatore che ha effettuato il tiro di messa in gioco del pallino. Questi potrà scegliere tra un accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

Se, il pallino regolarmente posizionato - non è colpito direttamente, ovverosia viene colpito con tiro indiretto, o se non viene colpito, a gioco fermo esso andrà posto in penitenza e i punti eventualmente realizzati, sempre conteggiati di valore semplice saranno negativi. La bocchetta viene annullata, cioè tolta dal campo di gioco, e il tiro successivo spetta all'avversario.

Se, un giocatore in una partita di coppia utilizza nella stessa frazione più di due biglie, la penalità prevista è l'annullamento della biglia giocata e dei punti eventualmente realizzati, sia positivi che negativi.

Se, il giocatore mentre esegue un tiro, lascia una o più biglie sul piano di gioco o sulle sponde, la penalità prevista è l'annullamento della biglia giocata e dei punti eventualmente realizzati, sia positivi che negativi. Se, il giocatore lascia sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze tra biglie e sponda, la penalità prevista è l'annullamento delle biglie lasciate sul piano di gioco.

Se, il 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, il giocatore a gioco fermo o in movimento - tocca in qualsiasi modo, sposta o toglie una biglia dal piano di gioco, prima che la giocata sia terminata e siano stati attribuiti i punti di colore, la penalità prevista è l'annullamento di una biglia non ancora giocata oppure, nel caso le abbia giocate tutte, dell'ultima che ha

giocato.

Il giudice di gara, qualora un giocatore fermi o faccia deviare la corsa di una o più biglie o pallino in tiro viziato da fallo di gioco, ha facoltà di applicare penalità. Tale penalità sarà commisurata al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto senza attribuzione dei punti di accosto dalle biglie o dal pallino devianti o fermati.

Articolo 17 - Falli non imputabili al giocatore

Tutti i falli provocati da terze persone, arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario delle biglie o birilli, non sono imputabili al giocatore. In questo caso l'arbitro sistemerà le biglie e birilli nella posizione precedente all'infrazione.

Capitolo V - DISPOSIZIONI FINALI

Articolo 18 - Infrazioni

Tutte le infrazioni al codice di comportamento di cui all'art. 2 determinano da parte del Giudice di gara, a seconda della gravità, le seguenti sanzioni:

- a) richiamo;
- b) ripetizione del tiro da parte del giocatore danneggiato;
- c) perdita della manche;
- d) perdita della partita.

Tali sanzioni potranno essere accompagnate dal deferimento agli Organi di Giustizia e Disciplina.

Articolo 19 - Entrata in vigore e abrogazione

Il presente regolamento è stato adottato dal comitato dell'UMB sulla base delle disposizioni statutarie in vigore. Questo entra in vigore a partire dal 01.09.2010 e da questo giorno annulla tutte le disposizioni precedenti e contrarie.

Le federazioni affiliate, le confederazioni riconosciute, i membri associati, così come i partners contrattuali dell'UMB si impegnano a rispettarlo e a farlo rispettare.

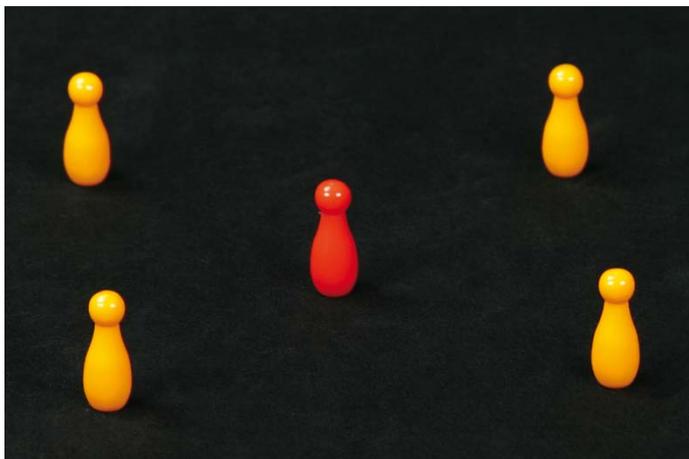
ACCESSORI PER BILIE DA Ø 61,5 mm



Art. 18267
BASETTA SEGNAPOSTO LONGONI PER BILIA Ø 61,5 mm,
PLEXIGLASS



Art. 17015
SEGNACASTELLO Ø 61,5 mm



Art. 2287
BIRILLI TORNITI (NON STAMPATI)
SET 5 BIRILLI 25 mm (4 GIALLI 1 ROSSO)

Art. 2288
BIRILLI TORNITI (NON STAMPATI)
SET 5 BIRILLI 25 mm (4 BIANCHI 1 ROSSO)



Art. 14149
POSIZIONATORE BILIE Ø 61,5 cm



SERIE VAULA LASER

SPECIALE PER IL GIOCO "5 BIRILLI"

LONGONI
ENGINEERING



GIUNTO OTTONE
NICHELATO



DECALCOMANIE
RICERCATE



IMPUGNATURA
INNOVATIVA
MASSIMO GRIP
NEL GIOCO



ANELLO IN
ACCIAIO INOX

RANGE DI PESO 610/630 GR



PUNTA ACERO CANADESE
CON CUOIO LAMINATO DI
PRIMA QUALITA'

VAULA LASER 1 - art. 21018

VAULA LASER 2 - art. 21019

VAULA LASER 3 - art. 21020

PUNTA VAULA ACERO - art. 21030

PUNTA VAULA SHADOW - art. 26091



SPECIALITÀ: “POOL“ REGOLE GENERALI

Articolo 1 - Tavoli, bilie, equipaggiamento

Tutti i giochi soggetti a queste regole sono stati concepiti per essere giocati con tavoli, bilie ed accessori conformi alle specifiche W.P.A.
Commento: Per i tornei europei, valgono le specifiche dell'EPBF (Federazione Europea).

Articolo 2 - Sistemazione delle bilie

Per sistemare le bilie per l'apertura deve essere usato un triangolo e la bilia al vertice di esso deve essere posizionata sul punto medio della linea di fondo. Tutte le altre bilie vanno posizionate dietro di questa, facendo in modo che si tocchino l'una con l'altra.

Articolo 3 - Colpire la bianca

Un tiro regolamentare prevede che la bilia battente sia colpita solo ed esclusivamente con la punta della stecca (bollino), altrimenti sarà considerato fallo.

Articolo 4 - Turno di gioco

Se un giocatore fallisce nell'imbuca una bilia, durante un tiro regolamentare, termina il suo turno di gioco al tavolo, che passa all'avversario.

Articolo 5 - L'apertura

La seguente procedura va usata per determinare a chi spetta il tiro di apertura nella prima partita di un incontro. Ciascun giocatore deve usare bilie di grandezza e peso uguali preferibilmente bianche (se ciò non è possibile usare una bilia numerata piena).

Con "bilia in mano" da dietro la linea di testa, un giocatore a destra e uno a sinistra rispetto al punto medio devono tirare, contemporaneamente, ciascuno la propria bilia verso la sponda corta di fondo e far ritornare la bilia verso la linea di testa. Il giocatore la cui bilia risulta più vicina alla sponda di testa conquista il diritto ad aprire la partita.

Un giocatore perde il diritto all'apertura se:

- la bilia va a finire nella metà del tavolo assegnata all'avversario;
- la bilia non tocca la sponda corta di fondo;
- la bilia finisce in buca;
- la bilia salta fuori dal tavolo;
- la bilia tocca la sponda lunga;
- la bilia tocca la sponda corta di fondo più di una volta.

Se entrambi i giocatori violano una di queste regole, o l'arbitro non è in grado di determinare quale tra le due bilie sia più vicina alla sponda, il tiro verrà ripetuto. Se un giocatore fallisce nell'imbuca una bilia, durante un tiro regolamentare, termina il suo turno di gioco al tavolo, che passa all'avversario.

Articolo 6 - Colpo d'apertura

Il tiro di apertura è assegnato ad un giocatore con la procedura descritta nell'articolo precedente, o mediante sorteggio (nei tornei e nelle competizioni ufficiali il sorteggio non è considerato procedura regolamentare).

Il giocatore che ha diritto ad aprire una partita può scegliere se giocare o far tirare l'avversario.

Articolo 7 - Bilia battente nel tiro d'apertura

Il tiro di apertura viene effettuato con la "bilia in mano" da dietro la linea di testa.

Le bilie numerate vanno posizionate secondo le regole specifiche del gioco.

Nel tiro di apertura il gioco viene considerato iniziato quando la bilia battente viene colpita dalla punta della stecca (bollino) e oltrepassa la linea di testa.

Articolo 8 - Spostamenti della bilia battente

Nel tiro di apertura fermare o deviare la bilia battente, dopo che ha attraversato la linea di testa o prima che colpisca le bilie raccolte nel triangolo, è considerato un fallo e determina la perdita del turno.

L'avversario può scegliere se aprire il gioco o farlo riaprire al giocatore che ha commesso il fallo.

Il giocatore deve essere avvertito che un secondo fallo di questo tipo durante la partita ne causerà la perdita.

Articolo 9 - Bilia in mano dietro la linea di testa

Questa situazione si applica nei giochi specifici in cui il tiro di apertura è regolamentato o quando in seguito ad un fallo di un giocatore il giocatore entrante ottiene "bilia in mano" da dietro la linea di testa. Il giocatore entrante può posizionare la bilia in qualsiasi punto dietro la linea di testa, e può colpire qualsiasi bilia la cui base sia sulla od oltre la linea di testa, ma non può colpire bilie la cui base sia all'interno della linea di testa, a meno che non tiri prima la bilia battente oltre la linea di testa e, colpendo una sponda, la faccia tornare indietro fino a colpire la bilia altrimenti non giocabile. La base della bilia (il punto in cui la biglia poggia sul tavolo) determina se la bilia si trova entro oppure oltre la linea di testa.

Se il giocatore posiziona inavvertitamente la bilia battente sulla linea di testa oppure oltre, l'arbitro o l'avversario lo devono avvertire di averla posizionata in maniera non corretta, prima dell'esecuzione del tiro. Se ciò non avviene il tiro sarà considerato valido.

Se il giocatore viene avvertito dell'errato posizionamento dovrà riposizionare la bilia. Se il giocatore posizionerà la bilia in maniera ovvia oltre la linea (dopo essere stato avvertito una prima volta) e tirerà da quella posizione, sarà considerato fallo se chiamato dall'avversario o dall'arbitro.

Con "bilia in mano" da dietro la linea di testa, la bilia non si considera in gioco fin che non le venga fatta attraversare la linea di testa colpendola con la punta della stecca. La bilia può essere sistemata con qualsiasi parte del corpo o della stecca per tutto il tempo in cui rimane "in mano".

Una volta in gioco, non può più essere toccata dal giocatore, che altrimenti commetterà un fallo.

Articolo 10 - Bilia in buca

Una bilia è considerata imbucata se in seguito ad un tiro regolamentare finisce dentro una buca e vi rimane (una bilia che cada sul pavimento fuori da un sistema di recupero delle bilie è da considerarsi imbucata). Una bilia che rimbalza fuori da una buca e ritorna sul tavolo non va considerata imbucata.

Articolo 11 - Posizione della bilia

La posizione di una bilia va giudicata dal punto in cui la sua base (o centro) poggia.

Articolo 12 - Piede a terra

E' considerato fallo se un giocatore nell'effettuare un tiro non poggia almeno un piede sul pavimento.

Le calzature devono essere normali per quanto riguarda la misura, la forma e la maniera in cui vengono calzate.

Articolo 13 - Tiro con bilie in movimento

E' considerato fallo se un giocatore tira mentre la bilia battente o qualsiasi altra bilia numerata è in movimento (le bilie che girano su se stesse sono considerate in movimento).

Articolo 14 - Conclusione del tiro

Un tiro non è considerato concluso fino a quando tutte le bilie sul tavolo non si sono fermate.

Articolo 15 - Definizione della linea di testa

L'area dietro la linea di testa non include la linea di testa. Tuttavia una bilia il cui centro cada sulla linea di testa è giocabile quando le regole specifiche richiedono che sia giocata una bilia che si trova oltre.

Al contrario, la bilia battente, quando rimessa in gioco da dietro la linea di testa, non può essere piazzata direttamente su di essa: deve trovarsi dietro.

Articolo 16 - Regole generali per tutti i falli

Sebbene le penalità per i falli differiscano da gioco a gioco, le seguenti regole sono valide per tutti i falli:

- a) il turno al tavolo del giocatore finisce;
- b) durante un tiro non regolamentare eventuali bilie imbucate non vengono conteggiate al giocatore;
- c) le bilie imbucate vengono rimosse dalle buche solo se previsto dalle regole specifiche del gioco.

Articolo 17 - Falli della bilia battente

E' considerato un fallo se durante un tiro la bilia battente non viene in contatto con una bilia numerata legale. Tirare lontano da una bilia numerata attaccata alla bilia battente non significa averla toccata.

Articolo 18 - Tiri regolamentari

Quando non diversamente specificato nelle regole del gioco, il tiratore deve colpire con la bilia battente una bilia numerata legale ed imbucarla, oppure dopo aver colpito la bilia deve far toccare ad una qualsiasi bilia almeno una sponda. Venendo a mancare queste condizioni, sarà considerato fallo.

Articolo 19 - Falli della bilia battente

Se durante un tiro viene imbucata la bilia battente viene commesso un fallo. Se la bilia battente tocca una qualsiasi bilia numerata che è già stata imbucata (per esempio in una buca piena di bilie numerate) viene commesso un fallo.

Articolo 20 - Falli causati dallo spostamento delle bilie

Si commette un fallo toccando la bilia battente o le bilie numerate durante il gioco con una qualsiasi cosa diversa dal girello (bollino) della stecca attaccato al puntale (con il corpo, i vestiti, il gessetto, il rastrello, il puntale della stecca,...).

Se un arbitro dirige l'incontro, le bilie spostate in seguito a questo tipo di falli non devono essere riposizionate.

Articolo 21 - Falli con "bilia in mano"

Toccare qualsiasi bilia numerata con la bilia battente mentre si ha la "bilia in mano" comporta un fallo.

Articolo 22 - Carrozza

Se prima del tiro la bilia battente è attaccata a una bilia numerata, il giocatore può tirare verso di questa come in un qualsiasi altro tiro.

Se la punta della stecca colpisce la bilia battente più di una volta o se la punta della stecca viene in contatto con la bilia battente dopo aver colpito la bilia numerata, si commette un fallo.

Articolo 23 - Tiri accompagnati

Si commette fallo se la bilia battente è spinta dalla punta della stecca in modo che le due parti si mantengano in contatto per un periodo di tempo maggiore rispetto a quello di un tiro normale.

Articolo 24 - Falli con responsabilità del giocatore

Il giocatore è responsabile per il gessetto, il rastrello e per qualsiasi altro oggetto o parte del suo equipaggiamento che porti o usi nelle vicinanze del tavolo.

Se un giocatore fa cadere un pezzo di gesso o fa cadere la testa del rastrello, per esempio, è colpevole di un fallo se qualcuno di questi pezzi entra in contatto con una qualsiasi bilia in gioco (o solo con la bilia battente se nessun arbitro presenzia l'incontro).

Articolo 25 - Salto irregolare della bilia

E' un fallo se il giocatore colpisce la bilia battente al di sotto del centro facendola sollevare dal piano del tavolo con il chiaro intento di colpire una bilia altrimenti non giocabile. In alcuni casi la bilia può saltare accidentalmente e il tiro non è da considerarsi irregolare, a meno che altre parti della stecca diverse dal girello (bollino) vengano in contatto con la bilia battente durante l'esecuzione del tiro.

Articolo 26 - Salto della bilia

Se non diversamente indicato nelle regole specifiche del gioco è possibile far saltare la bilia battente elevando la parte posteriore della stecca nell'esecuzione del tiro forzandone il rimbalzo sulla superficie del tavolo. Qualsiasi errore nel tiro comporta l'assegnazione di un fallo.

Articolo 27 - Bilie che saltano fuori dal tavolo

Le bilie che rimangono in luoghi diversi dalla superficie del tavolo da gioco (in cima ad una sponda, sul montante della sponda, pavimento,...) sono da considerarsi saltate via dal tavolo. Le bilie possono rimbalzare sulla parte alta della sponda o sui montanti in legno senza essere considerate bilie saltate, se ritornano sul tavolo per effetto della forza impressa loro durante il tiro e senza toccare nulla che non faccia parte del tavolo. Per tavolo si intendono tutte le parti inamovibili del biliardo. (Le bilie che toccano parti che non siano propriamente definite del tavolo, come l'impianto di illuminazione, un gessetto appoggiato sulla sponda o sul montante, ecc. devono essere considerate come saltate fuori, anche se dopo l'impatto ritornano sul tavolo di gioco). In tutti i giochi quando, a causa di un tiro, la bilia battente o una qualsiasi bilia numerata salta via dal tavolo si commette un fallo. Tutte le bilie saltate fuori vanno riposizionate (eccetto che nel "palla 9") quando tutte le bilie sul tavolo si sono fermate. Vedere le regole specifiche di ciascun gioco per rimettere in gioco la bilia battente in seguito ad un fallo di questo tipo.

Articolo 28 - Penalità speciali per falli intenzionali

La bilia battente durante il gioco non può essere colpita intenzionalmente con parti diverse dal girello della stecca (bollino) altrimenti si commette fallo. Se l'arbitro ritiene che il fallo sia stato commesso in maniera intenzionale, deve ammonire il giocatore che una seconda violazione della regola durante l'incontro ne causerebbe la perdita. Nel caso di una seconda violazione l'incontro deve essere considerato perso per squalifica.

Articolo 29 - Limite di un fallo

A meno che non sia diversamente indicato nelle regole specifiche di ciascun gioco, un solo fallo per partita è concesso a ciascun giocatore; se possono essere applicate sanzioni differenti, queste varieranno a seconda del tipo di fallo commesso.

Articolo 30 - Movimento spontaneo delle bilie

Se una bilia scivola, si ferma, cambia direzione o comunque si muove "da sola", deve rimanere nella posizione che ha assunto e il gioco va continuato. Una bilia in bilico che cade in una buca "da sola" dopo essere stata priva di movimento per almeno 5 secondi deve essere riposizionata il più vicino possibile alla posizione precedente e il gioco va continuato. Se una bilia numerata finisce in buca "da sola" mentre un giocatore sta effettuando un tiro su quella bilia e la bilia battente passa nel punto in cui la bilia numerata sarebbe dovuta essere, essendo impossibilitato a colpirla, sia la bilia battente che la bilia numerata devono essere risistemate nelle loro posizioni originali e il giocatore può ripetere il tiro. Qualsiasi altra bilia numerata spostata va risistemata nella sua posizione

originale prima che il giocatore ripeta il tiro.

Articolo 31 - Posizionamento delle bilie

Quando le regole specifiche del gioco prevedono che in alcuni casi le biglie vadano rimesse in gioco, queste devono essere posizionate sulla linea immaginaria che va dal punto medio della linea di fondo perpendicolarmente alla sponda inferiore. Una singola bilia va piazzata sul punto medio della linea di fondo, eventuali altre vanno posizionate dietro di questa in ordine numerico crescente, cominciando dal punto medio della linea di fondo e procedendo perpendicolarmente alla sponda inferiore.

Quando una o più bilie si trovano nelle vicinanze del punto medio della linea di fondo o su di esso, le bilie da riposizionare devono essere collocate il più vicino possibile al punto medio della linea di fondo senza spostare le bilie che interferiscono.

Le bilie da riposizionare vanno piazzate il più vicino possibile o attaccate (a discrezione dell'arbitro) alle bilie che interferiscono, eccetto quando a disturbare sia la bilia battente, le bilie da riposizionare a ridosso della bilia battente devono essere il più vicino possibile a questa ma non attaccate. Nel caso in cui non vi sia più spazio per riposizionare le bilie tra il punto medio della linea di fondo e la sua perpendicolare alla sponda inferiore, queste andranno posizionate sull'estensione di questa linea al di sopra della linea di fondo (tra la linea di fondo e la linea centrale), il più vicino possibile al punto medio della linea di fondo e sempre secondo ordine numerico (le bilie con il numero più basso vicine alla linea di fondo).

Articolo 32 - Bilie bloccate

Se due o più bilie sono bloccate tra gli spigoli o i lati di una buca e una o più bilie rimangono sospese rispetto al tavolo, l'arbitro dovrà controllare le bilie e seguire questa procedura:

giudicare visivamente o fisicamente se la bilia sospesa, mossa in avanti, finirà in buca e in tal caso considerarla valida, mentre le bilie rimaste sul tavolo saranno considerate non imbucate e verranno riposizionate dall'arbitro. Il gioco continuerà come se nessun blocco fosse avvenuto o a seconda delle regole specifiche del gioco.

Articolo 33 - Bilie in buca

Se altre bilie numerate, oltre a quelle dichiarate, vengono imbucate nell'esecuzione di un tiro regolamentare, verranno considerate valide se le regole del gioco lo prevedono.

Articolo 34 - Interferenza nel gioco

Se durante un incontro le bilie vengono spostate (o un giocatore viene urtato in maniera da interferire con il gioco) da un "non giocatore", le bilie dovranno essere riposizionate il più vicino possibile alle loro posizioni originali e il gioco verrà ripreso senza alcuna penalità per il giocatore.

Durante una competizione ufficiale spetta all'arbitro riposizionare le bilie. Questa regola si applica anche nel caso di spostamenti causati da qualunque evento imprevisto, estraneo al gioco.

Se le bilie non possono essere riposizionate nelle loro posizioni originali, la partita verrà rigiocata concedendo il diritto al tiro di apertura al giocatore che lo aveva effettuato nella partita sospesa.

Questa regola non è applicabile al "pool continuo" (14-1); nel caso in cui la posizione originale delle bilie non sia ripristinabile, la partita in corso verrà sospesa e ne verrà iniziata una nuova (i due giocatori dovranno conquistare il diritto all'apertura) e il punteggio verrà ripreso dal momento in cui la partita è stata interrotta.

Articolo 35 - Successione nei tiri d'apertura

In un incontro composto da più partite, il vincitore di ogni partita apre il gioco nella successiva. Le seguenti sono opzioni comuni che possono essere utilizzate nelle competizioni ufficiali:

- a) i giocatori si alternano nell'apertura.
- b) il perdente apre la partita successiva.
- c) il giocatore con il punteggio più basso apre la partita successiva.

Articolo 36 - Gioco a turni

Durante una partita i giocatori alternano i turni al tavolo. Il turno di un giocatore termina quando fallisce nell'imbucare una bilia o commette un fallo. Quando il gioco termina in seguito ad un tiro regolamentare il giocatore entrante inizia il proprio turno con le bilie nella posizione in cui si sono fermate.

Articolo 37 - Bilie attaccate alle sponde

Questa regola si applica ai tiri in cui la prima bilia toccata dalla battente o la battente stessa siano attaccate ad una sponda.

Dopo il contatto della battente con una bilia numerata deve verificarsi una delle seguenti condizioni:

- a) una bilia deve essere imbucata.
- b) la bilia battente deve toccare una sponda (diversa da quella con cui era in contatto).
- c) la bilia numerata deve toccare una sponda (non rimbalzare su quella con cui era in contatto).
- d) un'altra bilia deve toccare una sponda con cui non era già in contatto.

Venendo a mancare queste condizioni, si commette un fallo.

Una bilia non è considerata attaccata ad una sponda, a meno che non venga esaminata e dichiarata in contatto con la sponda dall'arbitro o da un giocatore, prima che venga coinvolta in un tiro.

Durante una partita i giocatori alternano i turni al tavolo. Il turno di un giocatore termina quando fallisce nell'imbucare una bilia o commette un fallo. Quando il gioco termina in seguito ad un tiro regolamentare il giocatore entrante inizia il proprio turno con le bilie nella posizione in cui si sono fermate.

SPECIALITÀ: "POOL PALLA 8"

Articolo 1 - Scopo della partita

"PALLA 8" è un gioco a tiri dichiarati. Si utilizzano una bilia battente e 15 bilie numerate dall'1 al 15. Un giocatore deve imbucare le bilie del gruppo numerate dall'1 al 7 (piene), mentre l'altro ha il gruppo di bilie dalla 9 alla 15 (a strisce). Il giocatore che imbucava prima il suo gruppo e poi la bilia numero 8 in maniera regolamentare vince la partita.

Articolo 2 - Tiro dichiarato

Nel tiro dichiarato le bilie ovvie e le buche non devono essere indicate. E' nel diritto dell'avversario richiedere l'indicazione della bilia e della buca qualora non sia sicuro del colpo che si stia effettuando. Tiri di sponda o di carambola non sono considerati ovvi e bisogna indicare sia la bilia numerata che la buca considerata. Quando il tiro è dichiarato non è mai necessario indicare i dettagli come il numero delle sponde, rimpalli, carambole, ecc. Le bilie imbucate commettendo fallo rimangono in buca, indipendentemente dal fatto che siano del gruppo del tiratore o di quello del suo avversario. Il tiro di apertura (spaccata) non è considerato un tiro dichiarato. Il giocatore che ha aperto la partita ha diritto a continuare a tirare solo se durante la spaccata ha imbucato in maniera regolare una o più bilie numerate che non determinano la scelta della serie.

Articolo 3 - Triangolo

Per il tiro di apertura (spaccata) le bilie devono essere posizionate a triangolo con la prima bilia di testa sullo SPOT, la bilia numero 8 al centro del triangolo,

una bilia piena in un angolo e una bilia a strisce nell'altro, il più attaccate possibile.

Articolo 4 - Apertura

Il vincitore di una partita ha il diritto di aprire il gioco nella partita successiva.

Articolo 5 - Fallo causato da colpi jump e masse'

Il giocatore deve sapere che sarà considerato fallo se, durante il tentativo di far saltare, curvare o fare masse' con la bilia battente, verrà toccata la bilia ostacolo.

Articolo 6 - Tiro d' apertura valido

Per eseguire un tiro di apertura valido il tiratore, con la bilia battente dentro l'area delimitata dalla linea di testa (primo quarto di tavolo), deve imbucare una bilia (e si ha diritto di continuare il gioco) oppure far toccare la sponda ad almeno quattro bilie (ma, in tal caso, il tiro passa all'avversario).

Se fallisce nell'eseguire un'apertura regolamentare, viene considerato fallo e l'altro giocatore ha la possibilità di accettare la disposizione delle bilie e tirare oppure far ricomporre il triangolo e scegliere se riaprire la partita o farla riaprire all'avversario.

Articolo 7 - Bilia bianca in buca durante un' apertura valida

Se un giocatore manda la bilia bianca in buca durante il tiro di apertura tutte le bilie imbucate rimangono in buca ad eccezione della bilia 8, che viene riposizionata sullo SPOT, ed è considerato un fallo.

N.B.: Il giocatore entrante ha la bilia battente in mano e può tirare da dietro la linea di testa, ma non può tirare alle bilie che si trovano dietro a questa, a meno che non vengano colpite di sponda.

Articolo 8 - Una bilia saltata fuori dal tavolo durante l'apertura

Se un giocatore fa saltare una bilia fuori dal tavolo durante l'apertura è fallo e il giocatore entrante ha la possibilità di tirare con bilia in mano da dietro la linea di testa oppure far ricomporre il triangolo e decidere se spaccare lui o far spaccare all'avversario.

Articolo 9 - Bilia 8 imbucata durante l'apertura

Se la bilia 8 viene mandata in buca durante l'apertura colui che ha tirato può chiedere di far ricomporre il triangolo o riposizionare la bilia 8 e continuare a tirare.

Articolo 10 - Gioco aperto

Il gioco è aperto quando la scelta dei gruppi (o strisce o piene) non è ancora stata fatta. Quando il gioco è aperto, si può colpire prima una bilia piena per imbucare una strisciata o viceversa (chiaramente dichiarando la bilia che si vuole imbucare).

N.B.: il gioco si può considerare aperto subito dopo la spaccata.

Articolo 11 - Scelta del gruppo

La scelta relativa alle bilie piene o strisciate non viene determinata dopo l'apertura, anche se bilie di una o di entrambe le serie vengono imbucate. Il gioco è sempre aperto immediatamente dopo la spaccata, la scelta del gruppo è determinata solamente quando un giocatore manda in buca una bilia numerata dichiarandola.

Articolo 12 - Tiro Regolamentare

Durante tutti i tiri (eccetto la spaccata e quando il gioco è aperto), il giocatore deve colpire una bilia del suo gruppo ed imbucarla.

N.B.: E' permesso al tiratore toccare una o più sponde prima della bilia numerata, tuttavia, dopo essere stata toccata, una bilia numerata deve essere imbucata, oppure la battente o una qualsiasi altra bilia, deve toccare almeno una sponda. Venendo a mancare questa condizione, il tiro sarà considerato irregolare.

Articolo 13 - Difesa

Per ragioni tattiche un giocatore può scegliere di imbucare una bilia numerata ovvia e interrompere il suo turno al tavolo dichiarando "SAFETY" (difesa) prima di tirare. Un tiro di difesa è considerato valido solo se il giocatore che intende giocare la difesa, prima di tirare, dichiara al suo avversario l'intenzione di effettuarlo. Se ciò non avviene, e una delle bilie del tiratore viene imbucata, gli verrà intimato di continuare la serie. Qualunque bilia imbucata durante un tiro di difesa rimane in buca.

Articolo 14 - Sequenza di gioco

Un giocatore può continuare a tirare fin quando sbaglia nell'imbucare regolarmente una bilia del suo gruppo. Dopo che un giocatore ha regolarmente imbucato tutte le bilie del suo gruppo, tira per mandare in buca la bilia numero 8.

Articolo 15 - Penalita' per falli

Avere la bilia battente in mano significa che la si può posizionare in qualsiasi punto del tavolo (deve essere dietro la linea di testa solo in caso di falli commessi durante la spaccata). Questa regola impedisce al giocatore di commettere falli intenzionali che potrebbero svantaggiare il suo avversario. Con la "bilia in mano" il giocatore può usare la mano o qualsiasi parte della stecca per posizionare la battente. Dopo averla posizionata, qualsiasi colpo che provochi un movimento in avanti della bilia, senza che tale tocchi una numerata (e obbligatoriamente anche la sponda) sarà considerato fallo.

Articolo 16 - Tiri di carambola

Sono permessi tiri di carambola; la bilia numero 8 non può essere usata per nessun tiro, ma solo come ultima bilia da imbucare per vincere la partita.

Articolo 17 - Bilie imbucate in modo non regolamentare

Si considera imbucata in modo non regolamentare una bilia numerata quando è imbucata nello stesso tiro in cui viene commesso un fallo, o quando la bilia dichiarata non è entrata nella buca designata, o quando una difesa viene dichiarata prima del colpo.

Le bilie imbucate in modo non regolamentare rimangono in buca. La bilia imbucata in modo non regolamentare non è da considerarsi fallo, ma si perde il diritto di continuare il gioco.

Articolo 18 - Bilie numerate saltate fuori dal tavolo

Se una bilia numerata salta fuori dal tavolo è fallo e il gioco passa all'avversario con bilia battente in mano, a meno che non si tratti della bilia numero 8 che determina la perdita della partita. Qualunque bilia numerata che salta fuori dal tavolo viene messa in buca e il tiro passa all'avversario.

Articolo 19 - Come si gioca la bilia 8

La bilia numero 8 va sempre dichiarata e nel caso si commetta un fallo su essa, non si perde la partita, ma solo il tiro e l'avversario ha bilia in mano.

Articolo 20 - Perdita di una partita

Un giocatore perde la partita se commette una delle seguenti infrazioni:

- a) imbucare la bilia 8 insieme all'ultima bilia del suo gruppo
- b) fa saltare la bilia 8 fuori dal tavolo in qualsiasi momento della partita

- c) imbuca la bilia 8 in una buca diversa da quella dichiarata
- d) imbuca la bilia 8 prima di aver terminato la propria serie
- e) se si imbuca la bilia 8, toccando prima della stessa una bilia dell'avversario

N.B. Tutte le infrazioni devono essere notificate al giocatore prima che abbia effettuato il tiro successivo, altrimenti si riterrà che non sia avvenuta alcuna infrazione. Nel caso in cui ad esempio un giocatore stia commettendo un'infrazione (ad esempio, nel break la bilia bianca va in buca e l'avversario la posiziona non dietro la linea di testa ma in un punto qualsiasi) se lo si lascia proseguire senza avvertirlo dell'infrazione si riterrà valido il tiro.

Articolo 21 - Partita in situazione di stallo

Se dopo 3 turni consecutivi di gioco da parte di ciascun giocatore (6 turni in totale), nessun giocatore sembra essere intenzionato a chiudere la partita, per non correre il rischio di perderla, è facoltà dell'arbitro far ripetere la partita in fase di stallo, e concedere il tiro d'apertura al giocatore che ha aperto la partita sospesa. Tre falli consecutivi non determinano la perdita della partita.

E' possibile giocare infinite difese sulla stessa sponda. Non sarà necessario cambiare sponda dopo 3 tiri.

Il posizionamento delle triangolo bilie deve essere collocato con la bilia numero 1 sullo SPOT INFERIORE e la bilia numero 8 al centro del triangolo.

Per effettuare il tiro d'apertura la bilia bianca battente va posizionata sulla LINEA DI TESTA opposta al triangolo (e tutta la zona sottostante).

Per comporre il triangolo regolare, le bilie con posizionamento obbligatorio sono 3:

- a) La bilia numero 8 va posizionata al centro del triangolo.
- b) Agli angoli vanno posizionate una bilia piena e una bilia rigata.
- c) Tutte le altre bilie sono con posizionamento libero cercando di mescolarle.

SPECIALITÀ: "POOL PALLA 9"

Articolo 1 - Scopo del gioco

Il "palla 9" si gioca con nove bilie numerate dall'1 al 9 ed una bilia battente. In ogni tiro la prima bilia con cui viene in contatto la battente deve essere quella con il numero più basso. Se un giocatore imbuca una qualsiasi bilia in un tiro regolamentare, può continuare il suo turno al tavolo fin quando fallisce nell'imbuca una bilia, commette un fallo o vince la partita imbucando la bilia numero 9. Se in un tiro non viene imbucata almeno una bilia, il giocatore entrante deve tirare dalla posizione in cui la bilia battente si è fermata, ma dopo ogni fallo il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

Articolo 2 - Sistemazione Delle Bilie

Le bilie numerate vanno posizionate a forma di rombo con la bilia numero 9 sul punto medio della linea di fondo, che risulterà al centro del rombo. La bilia numero 1 al vertice del rombo e le rimanenti bilie senza un preciso ordine numerico, ma il più possibile attaccate l'una all'altra.

Articolo 3 - Tiro d'apertura regolamentare

Le regole per il tiro d'apertura sono le stesse valide per gli altri tiri eccetto per quanto segue:

il giocatore deve tirare la bilia bianca battente sulla bilia numero 1 e imbucare una bilia o più bilie, nel settore dove viene posizionata la bianca battente devono arrivare almeno 3 bilie, le quali determinano il tiro d'apertura regolare. Per avere diritto a continuare il proprio gioco bisogna controllare quanto segue:

- a) 1 bilia imbucata e 2 bilie nel settore battente bianca.
- b) 2 bilie imbucate e 1 bilia nel settore battente bianca.
- c) 3 bilie imbucate nessuna bilia ha l'obbligo di entrare nel settore battente bianca.
- d) 0 bilie imbucate e 3 nel settore battente bianca è regolare ma la continuazione del gioco passa all'avversario.

Se la bilia battente viene imbucata o salta fuori dal tavolo o non si verificano le condizioni descritte al punto 1, si commette un fallo e il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo.

Se durante il tiro d'apertura una o più bilie numerate saltano fuori dal tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. Le bilie numerate saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della bilia numero 9.

Articolo 4 - Sequenza di gioco

Nel tiro immediatamente successivo ad una apertura valida il giocatore può effettuare un "PUSH OUT" (Articolo 5).

Se il giocatore che ha aperto in maniera valida il gioco imbuca una o più bilie può continuare a tirare fin quando fallisce nell'imbuca una bilia, commette fallo o vince la partita. In caso di errore o se commette fallo finisce il suo turno al tavolo, che passa all'avversario, il quale ha diritto a continuare a tirare fin quando fallisce nell'imbuca una bilia, commette fallo o vince partita.

La partita termina quando la bilia numero 9 viene imbucata durante un tiro regolamentare oppure un giocatore viene penalizzato in seguito ad una grave infrazione alle regole.

Articolo 5 - Push out

Il giocatore che ha diritto a tirare immediatamente dopo un'apertura valida può effettuare un "PUSH OUT" nel tentativo di muovere la bilia battente in una posizione migliore. In un "PUSH OUT" il giocatore non è obbligato a far toccare alla bilia battente sia le bilie numerate che le sponde, ma tutti gli altri tipi di falli verranno considerati come tali.

Il giocatore deve dichiarare l'intenzione di effettuare il "PUSH OUT" prima di effettuare il tiro. Se ciò non avviene, il tiro sarà considerato come normale.

Ogni bilia imbucata durante un "PUSH OUT" non viene conteggiata al giocatore e rimane in buca (ad eccezione della bilia numero 9 che va riposizionata).

In seguito ad un "PUSH OUT" regolamentare il giocatore entrante può tirare dalla posizione in cui si trova la bilia battente o far ritirare, da quella posizione, il giocatore che ha effettuato il "PUSH OUT".

Un "PUSH OUT" viene considerato regolamentare se la bilia bianca non va in buca o salta fuori dal tavolo di gioco. Un "PUSH OUT" non regolamentare viene penalizzato a seconda del tipo di fallo commesso. Se il giocatore che effettua il tiro di apertura manda la bilia battente in buca, il giocatore entrante non può effettuare un "PUSH OUT". Nel caso che nel tiro di spaccata non si effettui nessuna bilia in buca, il tiro di "PUSH OUT", passa all'avversario.

Articolo 6 - Falli

Quando un giocatore commette un fallo termina il suo turno di gioco al tavolo ed eventuali bilie imbucate rimangono in buca (eccetto la bilia numero 9 che va riposizionata). Il giocatore entrante può posizionare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo e iniziare il suo turno di gioco.

Se il giocatore commette più falli durante l'esecuzione di un tiro, ne verrà conteggiato solo uno.

Articolo 7 - Errori di sequenza

Se la prima bilia numerata con cui viene in contatto la bilia battente non è quella di numero più basso presente sul tavolo, si commette un fallo.

Articolo 8 - Contatti con le sponde

Se durante un tiro nessuna bilia numerata viene imbucata, la bilia battente, o qualsiasi bilia numerata, deve toccare una sponda, altrimenti si commette un fallo.

Articolo 9 - “Bilia in mano”

Quando un giocatore ottiene “bilia in mano” può piazzare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo, ma non in contatto con una bilia numerata. Il giocatore può continuare a posizionare la bilia battente fino al momento dell'esecuzione del tiro.

Articolo 10 - Bille saltate fuori dal tavolo

Una bilia è da considerarsi saltata fuori dal tavolo se rimane in qualsiasi punto diverso dal piano del tavolo di gioco. Facendo saltare una bilia fuori dal tavolo si commette un fallo. Le bilie saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate (ad eccezione della bilia numero 9).

Articolo 11 - Fallo causato da colpi jump o masse

Il giocatore deve sapere che sarà considerato fallo se, durante il tentativo di far saltare, curvare o fare massè con la bilia battente, verrà toccata la bilia ostacolo.

Articolo 12 - Tre falli consecutivi

Se un giocatore commette fallo per tre volte consecutive, nei tre tiri successivi, perde la partita. I tre falli devono avvenire nella stessa partita. Il giocatore deve essere avvisato dall'avversario, che ha appena commesso il secondo fallo e che un'altra violazione delle regole causerà la perdita della partita. Nel caso non si avverta l'avversario che ha commesso il secondo fallo e ne viene commesso un'altro, non causerà la perdita della partita.

Articolo 13 - Fine della partita

Una partita inizia quando la bilia battente oltrepassa la linea di fondo durante il tiro di apertura. La bilia numero 1 deve essere colpita in maniera regolamentare durante l'apertura.

La partita termina alla fine del tiro regolamentare con cui si è imbucata la bilia numero 9 o quando un giocatore viene sanzionato in seguito ad un'infrazione grave.

Il posizionamento del rombo deve essere collocato con la bilia numero 9 sullo SPOT INFERIORE .

Per effettuare il tiro d'apertura la bilia bianca battente va posizionata sulla LINEA DI TESTA opposta al rombo (e in tutta la zona sottostante).

Un rombo regolamentare è composto da 2 bilie con posizione obbligata:

- a) La bilia numero 1 è la prima bilia posizionata in testa al rombo.
- b) La bilia numero 9 va posizionata al centro del rombo
- c) Tutte le altre bilie sono con posizionamento libero e il più attaccate possibile.

SPECIALITÀ: “POOL PALLA 10”

Articolo 1 - Scopo del gioco

Il “palla 10” si gioca con dieci bilie numerate dall'1 al 10 ed una bilia battente.

Nel tiro d'apertura la prima bilia con cui viene in contatto la battente deve essere quella con il numero più basso, le bilie devono essere imbucate in ordine numerico. Se un giocatore imbucava una qualsiasi bilia in un tiro regolamentare e non quella dichiarata, non può continuare il suo turno al tavolo, e l'avversario decide se tirare lui o far continuare il gioco all'avversario. Se in un tiro non viene imbucata la bilia dichiarata, il giocatore entrante deve tirare dalla posizione in cui la bilia battente si è fermata. Dopo ogni fallo il giocatore entrante può tirare con “bilia in mano” da qualsiasi punto del tavolo. I giocatori sono obbligati a dichiarare le bilie da imbucare: se colpendo con la battente la bilia regolamentare si verifica che entra un'altra bilia il tiro passa all'avversario e la bilia o le bilie imbucate non si devono riposizionare eccetto la numero 10. L'avversario decide se continuare lui il gioco o se deve continuare chi ha tirato per ultimo. La carambola dichiarata sulla bilia numero 10, consente di vincere la partita. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

Articolo 2 - Sistemazione delle bilie

Le bilie numerate vanno posizionate a forma di triangolo con la bilia numero 1 sul punto medio della linea di fondo, la bilia numero 10 al centro del triangolo e le rimanenti bilie senza un preciso ordine numerico, ma il più possibile attaccate l'una all'altra.

Articolo 3 - Tiro d'apertura regolamentare

Le regole per il tiro d'apertura sono le stesse valide per gli altri tiri eccetto per quanto segue:

Il tiro d'apertura (spaccata) deve essere effettuato obbligatoriamente posizionando la battente sulla LINEA DI TESTA opposta al triangolo (compresa tutta la zona sottostante). Il giocatore deve tirare la bilia bianca battente sulla bilia numero 1 ed imbucare una bilia o più bilie. Per avere diritto a continuare il proprio gioco bisogna controllare quanto segue:

- a) 1 bilia imbucata o più bilie imbucate determinano la spaccata regolamentare.
- b) se in spaccata si imbucava la bilia numero 10 non si vince e la bilia 10 va riposizionata sullo SPOT e si ha diritto a continuare il gioco.

Il tiro d'apertura è valido se si imbucava almeno una bilia (e si può proseguire il gioco) non imbucando, 4 bilie devono toccare sponda ma il turno di gioco passa all'avversario.

Se la bilia battente viene imbucata o salta fuori dal tavolo o non si verificano le condizioni descritte al punto 1, si commette un fallo e il giocatore entrante può tirare con “bilia in mano” da qualsiasi punto del tavolo.

Se durante il tiro d'apertura una o più bilie numerate saltano fuori dal tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con “bilia in mano” da qualsiasi punto del tavolo. Le bilie numerate saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della bilia numero 10.

Articolo 4 - Sequenza di gioco

Nel tiro immediatamente successivo ad una apertura valida il giocatore può effettuare un “PUSH OUT” (Articolo 5).

Se il giocatore che ha aperto in maniera valida il gioco imbucava una o più bilie può continuare a tirare fin quando fallisce nell'imbucare una bilia, commette fallo o vince la partita. In caso di errore o se commette fallo finisce il suo turno al tavolo, che passa all'avversario, il quale ha diritto a continuare a tirare fin quando fallisce nell'imbucare una bilia, commette fallo o vince partita.

La partita termina quando la bilia numero 10 viene imbucata durante un tiro regolamentare oppure un giocatore viene penalizzato in seguito ad una grave infrazione alle regole.

Articolo 5 - Push out

Il giocatore che ha diritto a tirare immediatamente dopo un'apertura valida può effettuare un “PUSH OUT” nel tentativo di muovere la bilia battente in una posizione migliore. In un “PUSH OUT” il giocatore non è obbligato a far toccare alla bilia battente sia le bilie numerate che le sponde, ma tutti gli altri tipi di falli verranno considerati come tali.

Il giocatore deve dichiarare l'intenzione di effettuare il “PUSH OUT” prima di effettuare il tiro. Se ciò non avviene, il tiro sarà considerato come normale.

Ogni bilia imbucata durante un “PUSH OUT” non viene conteggiata al giocatore e rimane in buca (ad eccezione della bilia numero 10 che va riposizionata).

In seguito ad un “PUSH OUT” regolamentare il giocatore entrante può tirare dalla posizione in cui si trova la bilia battente o far ritirare, da quella posizione, il giocatore che ha effettuato il “PUSH OUT”.

Un “PUSH OUT” viene considerato regolamentare se la bilia bianca non va in buca o salta fuori dal tavolo di gioco. Un “PUSH OUT” non regolamentare viene

penalizzato a seconda del tipo di fallo commesso. Se il giocatore che effettua il tiro di apertura manda la bilia battente in buca, il giocatore entrante non può effettuare un "PUSH OUT"

Articolo 6 - Falli

Quando un giocatore commette un fallo termina il suo turno di gioco al tavolo ed eventuali bilie imbucate rimangono in buca (eccetto la bilia numero 10 che va riposizionata). Il giocatore entrante può posizionare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo e iniziare il suo turno di gioco.

Se il giocatore commette più falli durante l'esecuzione di un tiro, ne verrà conteggiato solo uno.

Il fallo intenzionale verrà punito con la perdita di una partita (per fallo intenzionale si intendono tutti quei falli in cui si usano le mani sul tavolo di gioco e tutti i comportamenti anti-sportivi).

Articolo 7 - Errori di sequenza

Se la prima bilia numerata con cui viene in contatto la bilia battente non è quella di numero più basso presente sul tavolo, si commette un fallo.

Articolo 8 - Contatti con le sponde

Se durante un tiro nessuna bilia numerata viene imbucata, la bilia battente, o qualsiasi bilia numerata, deve toccare una sponda, altrimenti si commette un fallo.

Articolo 9 - "Bilia in mano"

Quando un giocatore ottiene "bilia in mano" può piazzare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo, ma non in contatto con una bilia numerata. Il giocatore può continuare a posizionare la bilia battente fino al momento dell'esecuzione del tiro.

Articolo 10 - Bilie saltate fuori dal tavolo

Una bilia è da considerarsi saltata fuori dal tavolo se rimane in qualsiasi punto diverso dal piano del tavolo di gioco. Facendo saltare una bilia fuori dal tavolo si commette un fallo. Le bilie saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate (ad eccezione della bilia numero 10).

Articolo 11 - Fallo causato da colpi jump o masse'

Il giocatore deve sapere che sarà considerato fallo se, durante il tentativo di far saltare, curvare o fare massè con la bilia battente, verrà toccata la bilia ostacolo.

Articolo 12 - Tre falli consecutivi

Se un giocatore commette fallo per tre volte consecutive in tre tiri successivi perde la partita. I tre falli devono avvenire nella stessa partita. Il giocatore deve essere avvisato nel tiro successivo al secondo fallo consecutivo che un'altra violazione delle regole causerà la perdita della partita. Il turno di un giocatore inizia quando il regolamento prevede che inizi a tirare e termina alla fine del tiro con cui fallisce nell'imbucare una bilia, commette fallo o vince la partita.

Articolo 13 - Fine della partita

La partita inizia in modo regolare quando la bilia battente colpisce la bilia numero 1. La partita termina alla fine del tiro regolamentare con cui si è imbucata la bilia numero 10 o quando un giocatore viene sanzionato in seguito a tre falli consecutivi.

Il posizionamento delle bilie deve essere collocato con la bilia numero 1 sullo SPOT INFERIORE e la bilia numero 10 al centro del triangolo.

Per effettuare il tiro d'apertura la bilia bianca battente va posizionata sulla LINEA DI TESTA opposta al triangolo (e in tutta la zona sottostante).

Per comporre il triangolo regolamentare, solo 2 bilie hanno la posizione obbligatoria:

- a) La bilia numero 1 è la prima bilia posizionata in testa al triangolo.
- b) La bilia numero 10 va posizionata al centro del triangolo.
- c) Tutte le altre bilie sono con posizionamento libero.

SPECIALITÀ: "POOL CONTINUO"

Articolo 1 - Scopo del gioco

Il 14-1 è un gioco a tiri dichiarati. Il giocatore deve dichiarare una bilia e imbucarla guadagnando un punto per ogni bilia imbucata in maniera regolamentare e può continuare il suo turno al tavolo fino a che fallisce nell'imbucare una bilia o commette un fallo. Il giocatore può imbucare le prime 14 bilie liberamente, ma prima di tirare sull'ultima bilia rimasta sul tavolo tutte le 14 bilie imbucate dovranno essere riposizionate nel triangolo senza la bilia che dovrebbe essere posizionata sul punto medio della linea di fondo. Il giocatore quindi cercherà di imbucare l'ultima bilia numerata in modo da riuscire a spostare le bilie raccolte nel triangolo per poter continuare più agevolmente il suo turno di gioco. Il giocatore che raggiunge il punteggio prefissato (generalmente 150 nelle competizioni ufficiali) prima del suo avversario vince la partita.

Articolo 2 - Giocatori

Due o due squadre.

Articolo 3 - Bilie regolamentari

Bilie standard numerate dall' 1 al 15 più una bilia battente (bianca).

Articolo 4 - Triangolo

Triangolo standard con la palla al vertice sul punto medio della linea di fondo, la bilia numero 1 nell'angolo destro e la bilia numero 5 nell'angolo sinistro. Le altre bilie vanno posizionate senza un preciso ordine numerico, ma attaccate l'una all'altra.

Articolo 5 - Punteggio

Ogni bilia imbucata in maniera regolamentare vale un punto.

Articolo 6 - Tiro d'apertura

Il giocatore che apre deve:

dichiarare una bilia e imbucarla nella buca indicata; far colpire alla bilia battente una bilia numerata e poi almeno una sponda e far toccare una sponda ad almeno altre due bilie numerate.

Venendo a mancare uno di questi requisiti si commette un fallo. Al giocatore vengono assegnati due punti di penalizzazione per ogni violazione delle regole del tiro di apertura.

Il giocatore avversario ha la possibilità di:

accettare la posizione delle bilie sul tavolo e tirare o far ricomporre il triangolo e far riaprire il gioco al giocatore che ha commesso il fallo.

Questa possibilità di scelta resta valida fin quando non si esegue un'apertura regolamentare o il giocatore avversario accetta la posizione delle bilie sul tavolo.

La regola dei tre falli non si applica alle violazioni commesse nel tiro di apertura.

Se il giocatore che apre finisce con la bilia battente in buca durante un'apertura valida commette un fallo (che viene conteggiato per la regola dei falli successivi

art.12) e viene penalizzato di due punti. Il giocatore entrante ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa.

Articolo 7 - Regole del gioco

Una bilia imbucata regolarmente permette al giocatore che ha tirato di continuare il suo turno al tavolo fin quando fallisce nell'imbucare una bilia successiva. Il giocatore può effettuare il tiro su una qualsiasi bilia, ma, prima di tirare, deve dichiarare la buca in cui ha intenzione di imbucarla, e non è obbligato a dichiarare eventuali carambole, tiri di sponda, rimpalli, ecc. Ogni altra bilia imbucata oltre a quella dichiarata in un tiro regolamentare viene conteggiata al tiratore nella misura di un punto per ogni bilia. In tutti i tiri il giocatore deve colpire con la bilia battente una bilia numerata e imbucarla o far colpire almeno una sponda alla bilia battente o ad una qualsiasi bilia numerata. Se ciò non avviene, si commette un fallo.

Quando una bilia numerata non è attaccata ad una sponda, ma la distanza tra la bilia e la sponda è minore del diametro di una bilia (determinata dall'arbitro se necessario) al giocatore è permesso effettuare solo due tiri di difesa sulla bilia nel caso in cui si serva solo della sponda a cui la bilia è vicina. Se si effettua un tiro di questo tipo la bilia su cui si è effettuata la difesa verrà considerata come attaccata alla sponda nel turno successivo del giocatore. Le regole generali delle bilie attaccate alle sponde (Articolo 37) vengono applicate se il giocatore effettua il terzo tiro di difesa consecutivo sulla stessa bilia.

N.B.: Se un giocatore ha commesso un fallo nel tiro precedente o subito dopo aver giocato una bilia di questo tipo, si applicano subito le regole per le bilie attaccate alle sponde (anche se la bilia in questione non è attaccata) e sono valide anche nel caso in cui il giocatore abbia già commesso due falli consecutivi su una bilia di questo tipo.

Se un giocatore commette un'infrazione ai sensi della regola sulle bilie attaccate, in questo caso è come se avesse commesso il terzo fallo consecutivo e verrà penalizzato nella maniera prevista più un punto di penalizzazione per ogni fallo precedente. Le bilie verranno nuovamente raccolte nel triangolo e il giocatore che è stato penalizzato dovrà riaprire il gioco.

Quando la quattordicesima bilia presente sul tavolo viene imbucata, il gioco viene momentaneamente sospeso; la bilia rimasta sul tavolo deve rimanere nella posizione in cui si è fermata, e le bilie che sono state imbucate vengono ridisposte nel triangolo (senza la bilia che dovrebbe trovarsi sul punto medio della linea di fondo). A questo punto il gioco può riprendere e il giocatore che ha diritto a tirare può tirare alla quindicesima bilia cercando di riuscire a spostare le bilie raccolte nel triangolo, in maniera da facilitare la continuazione del suo turno di gioco.

Comunque il giocatore non è obbligato a tirare sulla quindicesima bilia, ma può tirare su qualsiasi bilia egli ritenga opportuno.

Un giocatore può giocare una difesa al posto di imbucare una bilia. Il tiro di difesa è un tiro regolamentare, a patto che si rispettino tutte le altre regole. Il turno del giocatore finisce quando viene giocata una difesa, ed eventuali bilie imbucate non vengono conteggiate e devono essere riposizionate.

Un giocatore non può prendere, toccare, o in nessun modo interferire con una bilia che si muove verso una buca o verso il triangolo in un tiro (incluso prendere una bilia che sta entrando in una buca, mettendoci dentro la mano). Se ciò avviene, al giocatore verrà attribuito un fallo intenzionale penalizzandolo di un punto per il fallo più quindici punti per l'intenzionalità. Il giocatore entrante potrà accettare la posizione delle bilie sul tavolo, o far ricomporre il triangolo e far tirare il giocatore che ha commesso il fallo, secondo le regole sul tiro di apertura.

Se la quindicesima bilia rimasta sul tavolo o la bilia battente interferiscono con il riposizionamento del triangolo la stessa viene posizionata sul punto medio della linea di fondo. Quando un giocatore ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa e tutte le bilie numerate si trovano dietro la linea di testa, la bilia numerata più vicina al punto medio della linea di testa, su richiesta del giocatore, può essere posizionata sul punto medio della linea di fondo.

Se due bilie sono equidistanti dal punto medio della linea di testa, il giocatore può decidere quale far riposizionare.

Articolo 8 - Bilie imbucate in maniera non regolamentare

Devono essere tutte riposizionate e nessuna penalità viene inflitta al giocatore.

Articolo 9 - Bilie saltate fuori dal tavolo

Se una o più bilie saltano fuori dal tavolo si commette un fallo. Tutte le bilie saltate fuori dal tavolo devono essere riposizionate dopo che le bilie rimaste sul tavolo si sono fermate.

Articolo 10 - Bilia battente in buca o fuori dal tavolo

Il giocatore entrante ottiene "bilia in mano" da dietro la linea di testa, eccetto nei casi in cui sia avvenuta una violazione agli articoli 7 o 12.

Articolo 11 - Penalità per i falli

Penalizzazione di un punto per ogni fallo.

N.B.: Penalizzazioni più severe si applicano ai falli intenzionali (art 7) e per il terzo fallo consecutivo (art 12). Il giocatore entrante deve accettare la posizione delle bilie sul tavolo, a meno che la bilia battente finisca in buca o salti fuori dal tavolo o si commetta un fallo intenzionale o si tratti del terzo fallo consecutivo.

Articolo 12 - Penalità per i falli consecutivi

Quando un giocatore commette un fallo viene penalizzato di un punto (di più se indicato) e deve essere avvertito di aver commesso il primo fallo.

Un giocatore rimane con "un fallo" fino al tiro successivo con cui imbuca una bilia in maniera regolamentare o porta a termine un tiro o una difesa valida. Al terzo fallo consecutivo in tre turni consecutivi, il giocatore verrà penalizzato di 15 punti. Al raggiungimento del terzo fallo consecutivo si azzerano automaticamente il registro dei falli del giocatore, tutte le bilie vanno raccolte nel triangolo e il giocatore che ha commesso il fallo deve riaprire il gioco come se si trattasse dell'inizio della partita. I falli devono essere commessi in tiri consecutivi (o tentativi di tiro), non solamente in turni successivi. Per esempio, se un giocatore termina il sesto turno con un fallo e nel primo tiro del settimo turno di gioco commette un fallo, ha commesso due falli consecutivi, nel primo tiro dell'ottavo turno di gioco imbuca regolarmente una bilia e nel tiro successivo commette un fallo, non ha commesso tre falli consecutivi. Infatti, anche se ha commesso tre falli in tre turni consecutivi, non appena ha imbucato la bilia all'inizio dell'ottavo turno, ha cancellato i falli pendenti e nel nono turno di gioco partirà con un solo fallo.

Articolo 13 - Note sul punteggio

I punti di penalizzazione inflitti possono portare il punteggio anche a risultati negativi. Esempio: un giocatore può vincere una partita con 150 punti al suo attivo, mentre il suo avversario ha commesso due falli, senza totalizzare punti. Il punteggio quindi sarà 150 a -2.

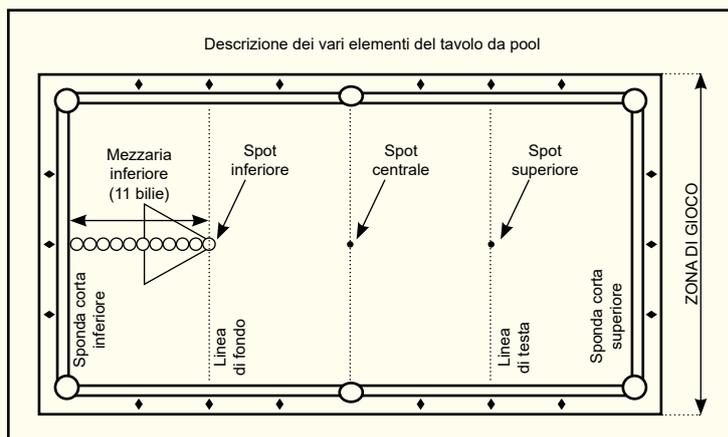
Se un giocatore commette un fallo senza imbucare una bilia, il punto di penalità verrà scalato dal punteggio che aveva all'inizio del turno precedente; se invece commette un fallo imbucando una bilia, questa deve essere riposizionata e il punto di penalizzazione viene scalato sempre dal punteggio che aveva all'inizio del turno precedente.

Il posizionamento delle bilie deve essere collocato con la bilia numero 1 sullo SPOT INFERIORE.

Per effettuare il tiro d'apertura la bilia bianca battente va posizionata sulla LINEA DI TESTA opposta al triangolo (e tutta la zona sottostante).

Per comporre il triangolo regolare bisogna posizionare 2 bilie obbligatorie:

- la bilia numero 1 e la numero 5 vanno posizionate agli angoli estremi del triangolo.
- tutte le altre bilie sono con posizionamento libero.



FUJI

THE LAMINATED PRO TIP

Dieci strati



FUJI BLACK

Massima tenuta sulla bilia.



FUJI REGULAR

Controllo perfetto sulla bilia.



FUJI MODENA

Maggiore velocità e maggiore spinta della bilia.



FUJI CAMOGLI

Un'esperienza combinata di tenuta e controllo sulla bilia.

I tuoi Fuji sono i tuoi più professionali in termini di miglior performance e durezza che un giocatore da biliardo possa trovare. Composti da 10 strati di pelle bovina selezionata, Fuji possono essere facilmente installati su tutte le stecche: per un ottimo risultato, usare la colla Longoni 977.

		BLACK	REGULAR	CAMOGLI	MODENA
SOFT	Ø 13	439	436	-	-
	Ø 14	430	403	442	446
MEDIUM	Ø 13	440	437	-	-
	Ø 14	431	413	443	445
HARD	Ø 13	441	438	-	-
	Ø 14	432	414	444	447

70th
1945 - 2015
ANNIVERSARY

by

LONGONI
MADE IN ITALY SINCE 1945

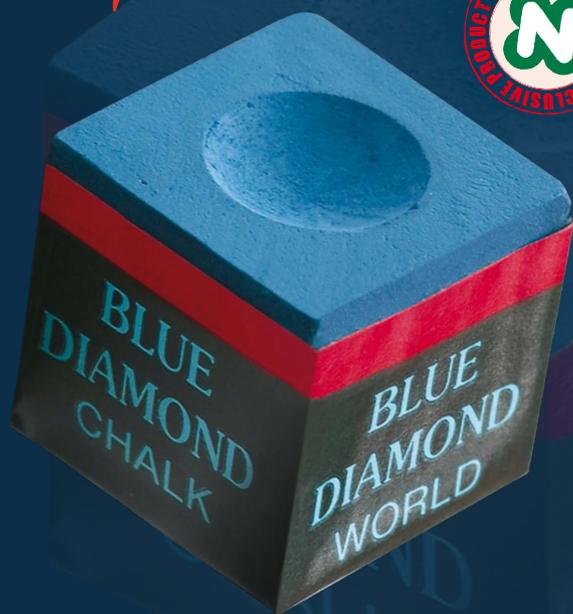
WWW.LONGONICUES.COM

blue DIAMOND



70th
1945 - 2015
ANNIVERSARY

LONGONI
MADE IN ITALY SINCE 1945



GEDSO BLUE DIAMOND

Semplicemente il miglior gesso al mondo.
Questo straordinario prodotto è stato sviluppato da Longoni molti anni fa per soddisfare la richiesta di giocatori d'élite alla ricerca di un gesso migliore.

Per garantire un alto livello di qualità,
il gesso è prodotto in quantità limitate.

Questo gesso cremoso si mantiene a lungo sul cuoio colpo dopo colpo. Il miglior cuoio al mondo non vale nulla senza il controllo che un buon gesso può offrire.

art. 7068
Blue Diamond Chalk, box 2 pcs.
Gesso Blue Diamond, scatola 2 pz.

art. 7068-25
Blue Diamond Chalk, 25 box 2 pcs.
Gesso Blue Diamond, 25 scatole 2 pz.

bluediamondchalk.com

977 PRO GLUE

Art. 3358



70th
1945 - 2015
ANNIVERSARY

LONGONI
MADE IN ITALY SINCE 1945

**LA COLLA PROFESSIONALE
PER LA VOSTRA STECCA.
NON CRISTALLIZZA E
NON VETRIFICA.**

**ADATTA PER TUTTI I CUOI E
LE GHIERE APPLICATE SU
PUNTE IN LEGNO.**

5g 
3min

SPECIALITÀ: “CARAMBOLA”

Articolo 1 - Biliardo e sponde

1. Il biliardo è un tavolo la cui superficie è rettangolare, rigorosamente piana ed orizzontale.
2. Il piano del biliardo è costituito da ardesia, il cui spessore minimo è di mm. 45. Può anche essere d'altro materiale omologato dalla F.I.Bi.S.
3. La delimitazione della superficie di gioco si ottiene applicando sponde di caoutchouc, di tipo omologato dalla F.I.Bi.S., la cui altezza considerata nel punto di battuta delle bilie può variare da 36 a 38 mm.
4. La superficie libera di gioco deve misurare 2,84 x 1,42 m.
5. Le sponde di caoutchouc devono essere fissate su apposito supporto la cui sagoma ne determina l'inclinazione. Le sponde così realizzate dovranno essere riportate, mediante incollaggio, su telaio perimetrale di 3,10 x 1,6775 m. Il lato superiore di detto telaio dovrà essere perfettamente liscio e di tinta uniforme e dovrà contenere dei punti di riferimento (rombi) situati ad intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza e della larghezza della superficie di gioco.
6. Il panno che ricopre il piano del biliardo dovrà essere nuovo, del tipo omologato dalla F.I.Bi.S., teso al massimo sia sull'ardesia sia sulle sponde e montato almeno un giorno prima dell'inizio della competizione.
7. L'altezza del biliardo, misurata dal suolo alla superficie inquadrata dalle sponde, è di circa 80 cm.
8. Il biliardo, per eliminare l'umidità dell'ardesia e del panno, deve essere provvisto di riscaldamento elettrico.
9. La luce proiettata sul biliardo, non potrà essere inferiore a 520 lux. La luminosità, su tutta la superficie del biliardo, è ottenibile mediante l'impiego di tre/quattro lampade da 150 watt opportunamente disposte ad un'altezza dal piano variabile da 80 a 90 cm.

Articolo 2 - Bilie

1. Le bilie devono essere del tipo omologato dalla FIBiS; esse possono essere:
 - a) due bianche e la terza rossa. Una delle due bianche deve essere marcata con due punti o cerchietti opposti;
 - b) una bianca, una gialla e la terza rossa.
2. Il diametro delle bilie è di 61,5 mm.
3. Il peso d'ogni bilia deve essere compreso tra 205 e 215 gr.
4. La differenza di peso tra la bilia più pesante e quella più leggera non potrà eccedere il grammo.

Articolo 3 - La stecca

1. Il giocatore ha il diritto di giocare con una stecca personale. Per effettuare il tiro può:
 - a) servirsi di un rastrello d'appoggio alla stecca;
 - b) servirsi di una stecca molto lunga;
 - c) fare esclusivamente uso della parte del puntale in cui è posto il girello in cuoio.

Articolo 4 - Mouches e linea di partenza (Tavola A)

1. Si chiamano mouches i punti che devono occupare le bilie sia per l'inizio della partita, sia quando toccano tra esse o saltano fuori del biliardo.
2. Le mouches saranno segnate da crocette o cerchietti tracciati a penna ed il più finemente possibile. E' proibita l'apposizione di qualunque tipo di materiale.
3. Le mouches sono cinque. Tre sono situate lungo l'asse verticale del biliardo e ad intervalli regolari di 71 cm, due vengono situate a 18,25 cm a destra e a sinistra della mouche vicina alla sponda corta; queste due ultime si chiamano di partenza, ragion per cui, la linea da esse formata si chiama di partenza.

Articolo 5 - La partita - Acchito - Inizio

1. La partita o match può essere a distanza unica o frazionata.
2. La partita a distanza unica (così come il set) è costituita da un certo numero di carambole da effettuare, variante secondo le specialità e le categorie.
3. La partita frazionata è costituita da un certo numero dispari di sets, variante secondo le specialità e le categorie.
4. La partita inizia quando l'arbitro piazza le bilie dei giocatori sulla linea di partenza (distanti circa 20 cm dalle sponde lunghe) e quella rossa sulla mouche più alta (opposta alla suddetta linea) ed invita i due avversari ad eseguire l'acchito.
5. Acchito i giocatori tirano contro la sponda corta alta e chi dei due fa arrestare la propria bilia più vicina alla sponda corta bassa, ha la scelta di effettuare il tiro d'inizio, o di cederlo all'avversario. Perché l'acchito sia valido, il giocatore deve tirare prima che la bilia dell'avversario abbia toccato la sponda corta alta. Fino ad un errore per giocatore, l'acchito è ripetuto; sarà poi considerato perduto da quello che ne commetterà un secondo. Se nel loro tragitto le bilie si urtano, o si arrestano ad eguale distanza dalla sponda corta bassa, o toccano la sponda lunga, l'arbitro farà ripetere l'acchito. Se la bilia di un giocatore va a toccare la rossa, il diritto di scelta del primo tiro è dell'avversario.
6. Inizio per i due tipi di partita, il vincente dell'acchito ha la facoltà di effettuare il tiro d'inizio o di cederlo all'avversario. Si precisa, però, che per la partita frazionata, il giocatore che la inizia effettua il tiro d'inizio nei sets dispari (1°/3° ecc.) mentre l'avversario in quelli pari.

Articolo 6 - Posizione di partenza - Tiro d'inizio - Bilia giocatore

1. Le bilie vengono piazzate nel modo seguente:
 - a) la bilia rossa sulla mouche alta;
 - b) la bilia dell'avversario sulla mouche centrale bassa;
 - c) la bilia del giocatore, a sua scelta, su una delle mouches di partenza.
2. Il tiro d'inizio va effettuato contro la rossa; direttamente o di sponda.
3. Al giocatore che esegue il tiro d'inizio, viene assegnata la bilia puntata a questa, in caso di bilie colorate, viene equiparata quella bianca.
4. Al giocatore, per tutta la durata della partita frazionata, rimane assegnata la stessa bilia.

Articolo 7 - Carambola

1. Si fa carambola quando la bilia del giocatore entra in contatto con le altre due, secondo le regole stabilite per le varie specialità di gioco.
2. Ogni carambola vale un punto.

Articolo 8 - Interruzione della partita - Abbandono del posto riservato

1. Partita a distanza unica: una pausa di minuti cinque è concessa a metà della sua distanza o del limite riprese. Superata l'una o l'altra metà, la pausa non può essere più concessa.
2. Partita frazionata: una pausa di minuti cinque è concessa alla fine d'ogni due sets (2°/4° ecc.). La pausa in altri casi non può essere autorizzata.
3. D'accordo ambedue i giocatori, la pausa non viene concessa.
4. La pausa non può essere autorizzata nel corso di una serie o se i giocatori non hanno, al loro attivo, lo stesso numero di riprese (fatta eccezione per il set e se questo è vinto dal giocatore che lo ha iniziato).
5. Il giocatore che durante la partita e senza autorizzazione dell'arbitro dovesse, anche momentaneamente, abbandonare il posto a lui riservato; viene dichiarato perdente, penalizzato di un punto classifica e rimane in gara. Qualora, però, in contestazione alla regola dovesse assumere un atteggiamento irrispettoso nei confronti dell'arbitro o del Direttore di gara; viene escluso dalla competizione ed incade nelle sanzioni previste per l'abbandono della partita.

Articolo 9 - Termine partita - Partita patta - Parità riprese - Termine set - Set pari - Tye break

1. Partita unica
 - a) deve essere giocata fino all'ultimo punto o al limite riprese fissate per il suo termine;
 - b) quando l'ultimo punto (o l'ultima ripresa) sarà stato effettuato dal giocatore che ha una ripresa in più; l'avversario ha il diritto di uguagliare il numero delle riprese eseguendo il tiro d'inizio con continuazione della ripresa e fino al punteggio fissato;
 - c) se il numero dei punti è stato raggiunto da ambedue i giocatori, la partita viene dichiarata patta; se, al limite delle riprese, i giocatori hanno raggiunto lo stesso numero di punti, la partita viene dichiarata patta;
 - d) se, in una fase ad eliminazione diretta, la partita dovesse concludersi in parità, si ricorre al tye break (Comma 3).
2. Partita frazionata
 - a) è costituita da un numero dispari di sets, pertanto, deve essere giocata fino a che uno dei due giocatori non avrà raggiunto il meglio del loro numero (es.: 2 su 3; 3 su 5; ecc.);
 - b) il set deve essere giocato fino all'ultimo punto o al limite riprese fissato per il suo termine;
 - c) il concorrente che gioca per secondo, qualora perde il set ed anche se l'avversario, al limite delle riprese, non ha raggiunto la distanza fissata, non ha il diritto di uguagliare il numero delle riprese;
 - d) se il set viene chiuso alla prima ripresa dal giocatore che lo ha iniziato, l'avversario ha il diritto di eseguire il tiro di inizio con continuazione della ripresa e di, eventualmente, pareggiarlo. In caso di set pari, si ricorre al tye break.
3. Tye break
 - a) l'arbitro riposiziona le bilie per il tiro d'inizio;
 - b) i giocatori, eseguono un tiro d'inizio con continuazione della ripresa (il primo lo effettua quello con la bilia bianca); vince la partita, o il set, colui che realizza il maggior numero di carambole. In caso di parità e sempre nello stesso ordine, sarà ripetuto.

Articolo 10 - I falli

1. Una carambola è acquisita solo quando le tre bilie si sono fermate senza che sia stato commesso fallo.
2. Esiste fallo e la mano passa:
 - a) se, nell'esecuzione del colpo, una o più bilie saltano fuori dal biliardo (per fuori è da intendersi anche la parte in legno delle sponde);
 - b) se la carambola non è riuscita;
 - c) se il giocatore tira prima che le bilie siano immobili;
 - d) se il giocatore tocca una bilia con la mano, con la stecca o con qualsiasi altro oggetto. In questo caso la bilia toccata rimane dove si trova;
 - e) se il giocatore fa carrozza. E' carrozza quando:
 - il cuoio del girello è ancora in contatto con la bilia del giocatore e nel momento in cui questa tocca altra bilia o una sponda;
 - il giocatore tira direttamente contro la bilia in contatto senza prima staccare la propria con il detaché;
 - il giocatore tira contro la sponda in contatto con la propria bilia;
 - d) se il giocatore, al momento del tiro, non tocca il suolo con almeno un piede;
 - e) se il giocatore fa sulla sponda segni di riferimento visibili;
 - f) se il giocatore non rispetta le prescrizioni proprie alle zone d'interdizione;
 - g) se, ad inizio di ripresa o nel corso di una serie e comunque a tiro effettuato, l'arbitro rileva che il giocatore tira con la bilia dell'avversario. In questo caso, la mano passa immediatamente, le bilie rimangono dove sono e l'avversario gioca con la propria. Al giocatore in difetto rimangono però attribuiti tutti i punti dati buoni dall'arbitro nel corso della ripresa.
Nel caso in cui a rilevare il suddetto fallo siano il Direttore di Gara o l'avversario, questi lo faranno costatare all'arbitro il quale, oltre a far cedere la mano al giocatore in difetto, non gli assegnerà il punto eventualmente realizzato al momento del rilevamento del fallo.
3. Qualsiasi fallo provocato da una terza persona, arbitro compreso, che comporti uno spostamento delle bilie, non è imputabile al giocatore; in questo caso e per quanto possibile, l'arbitro ripiazzerà le bilie nella posizione in cui esse si trovavano al momento dello spostamento.

Articolo 11 - Specialità libera - Definizione del gioco

1. Il giocatore su tutta l'estensione del biliardo, tranne che nelle zone d'interdizione angolare, può realizzare consecutivamente tutti i punti fissati per il termine della partita o del set.
2. Nelle zone d'interdizione angolare, il giocatore non può realizzare consecutivamente due carambole senza aver fatto uscire una delle bilie contrarie.

Articolo 12 - Specialità quadro 47/2 - Definizione del gioco

1. Il giocatore nel corso di una serie e in una stessa zona d'interdizione, non può realizzare consecutivamente due carambole senza aver fatto uscire almeno una delle bilie contrarie.
2. Le bilie, dopo essere uscite, possono immediatamente rientrare nella stessa zona. In questo caso, il giocatore riacquisce il diritto di realizzare una prima carambola internamente alla zona (la regola è valida per tutte le specialità con zone d'interdizione).
3. Quanto previsto ai precedenti commi si applica per ciascuno dei quadri addizionali posti a cavallo delle linee ed in prossimità delle sponde.

Articolo 13 - Specialità quadro 47/1 - Definizione del gioco

1. Il giocatore nel corso di una serie e in una stessa zona d'interdizione, non può realizzare una carambola senza aver fatto uscire almeno una delle bilie contrarie.
2. Le bilie, dopo essere uscite, possono immediatamente rientrare nella stessa zona ed il giocatore conserva la mano.
3. Quanto previsto ai precedenti commi si applica per ciascuno dei quadri addizionali posti a cavallo delle linee ed in prossimità delle sponde.

Articolo 14 - Specialità quadro 71/2 - Definizione del gioco

1. Si applicano le regole della specialità quadro 47/2.

Articolo 15 - Specialità una sponda - Definizione del gioco

1. La bilia del giocatore, prima di fare carambola, deve toccare almeno una sponda.

Articolo 16 - specialità 3 sponde - definizione del gioco

1. La bilia del giocatore, prima di fare carambola, deve toccare tre sponde o tre volte una stessa sponda.

Articolo 17 - Specialità artistica - Definizione del gioco

1. In questa specialità il giocatore esegue carambole di diversa difficoltà secondo un programma di figure suddiviso in gruppi, stabilito dalla C.E.B. (Confederazione Europea Biliardo).

Articolo 18 - Zone d'interdizione

1. Le zone d'interdizione sono delimitate da linee tracciate con matita bianca e il più finemente possibile. Esse interessano:
 - a) la specialità libera (Tavola B);
 - b) la specialità quadro 47/2 e 47/1 (Tavola C)
 - c) la specialità quadro 71/2 (Tavola D)

- Le bilie situate esattamente a cavallo di una linea delimitante una zona d'interdizione, saranno giudicate all'interno della stessa e quindi a sfavore del giocatore.

Articolo 19 - Bilie in contatto

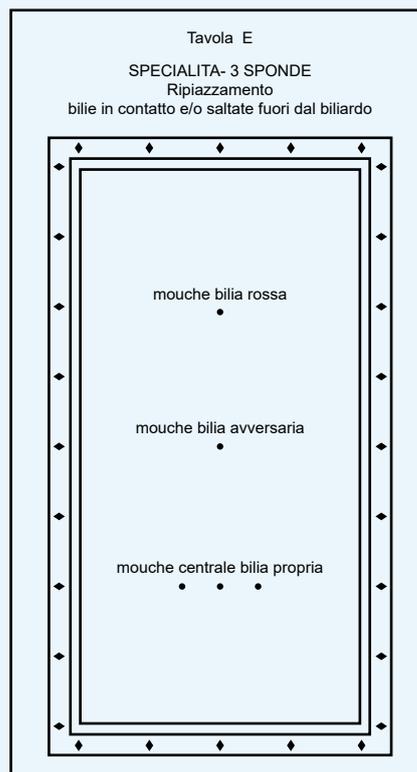
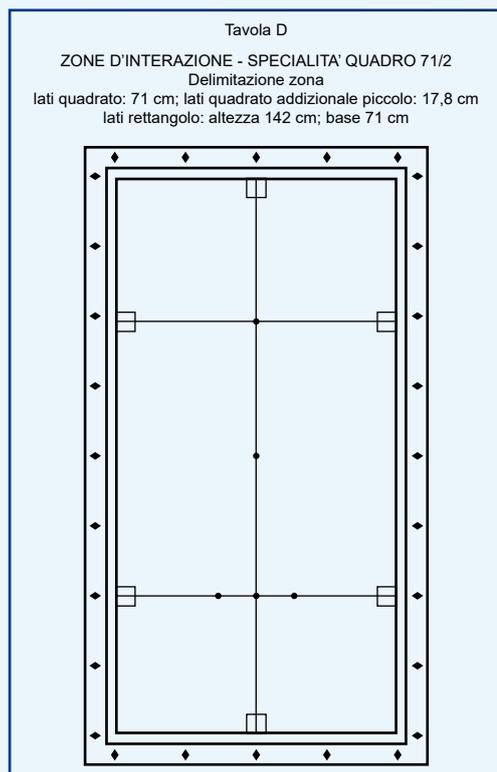
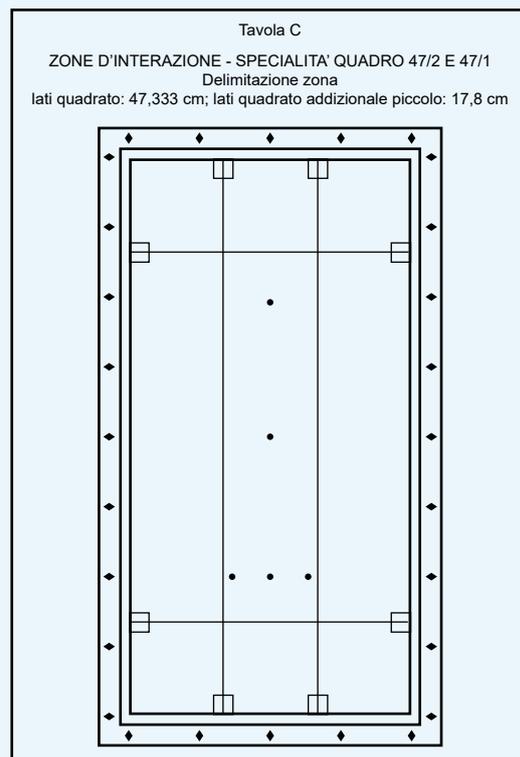
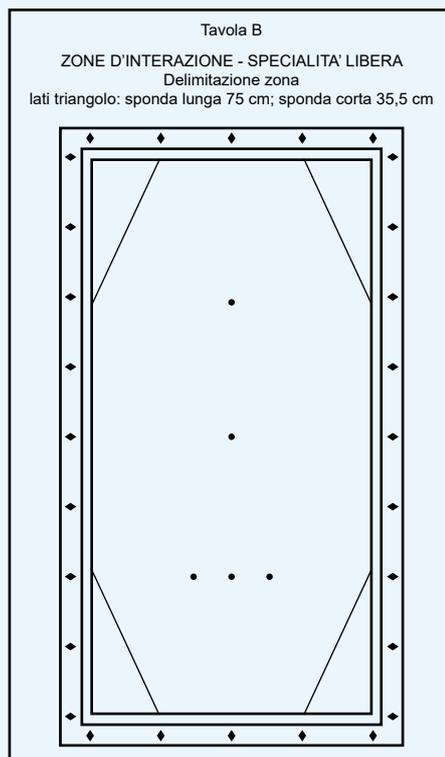
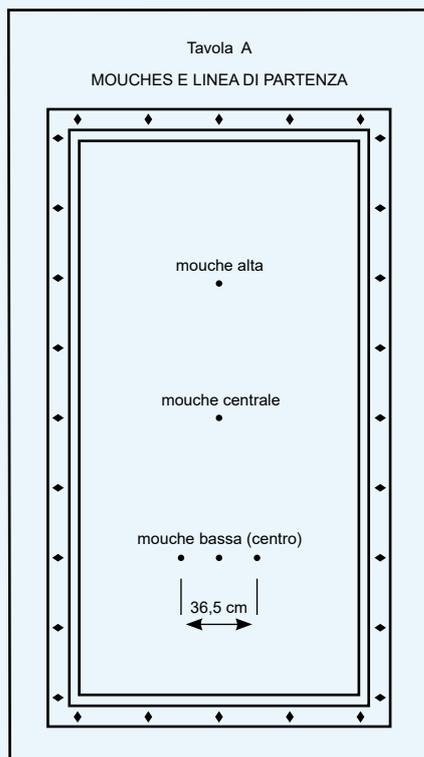
- In caso di bilie in contatto l'arbitro osserverà quanto segue:

- per le specialità libera - quadro - una sponda, di piazzarle nella posizione di partenza;
- per la specialità tre sponde, di piazzare solo quelle in contatto e come specificato alla "Tavola E". Se la mouche corrispondente alla bilia da posizionare è occupata o nascosta, la bilia sarà piazzata sulla mouche corrispondente a quell'occupata.

Articolo 20 - Bilie saltate fuori dal biliardo

- In caso di una o più bilie saltate fuori del biliardo (per fuori è da intendere anche la parte in legno delle sponde) è compito dell'arbitro piazzarle nelle posizioni seguenti:

- per le specialità libera - quadro - una sponda, tutte le bilie in quella di partenza;
- per la specialità tre sponde, solo quelle saltate fuori e come specificato alla "Tavola E". Se la mouche corrispondente alla bilia da posizionare è occupata o nascosta, la bilia sarà piazzata sulla mouche corrispondente a quell'occupata. Se saltano fuori tutte le bilie, sono da piazzarle come raffigurato alla citata "Tavola E".





Club "Tour Edition"

Approved according
to specifications by
the European Pocket
Billiard Federation

EPBFA



PROSTAR

The professional pool table
Il pool professionante



Niels Feijen - ©JP Parmentier



Gustavo Torregiani



Marco Zanetti - ©JP Parmentier

70th 1945 - 2015 70th ANNIVERSARY

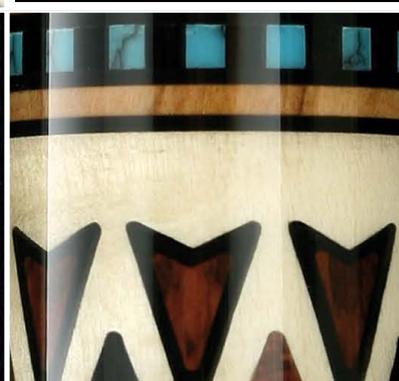
LONGONI
MADE IN ITALY SINCE 1945

La stecca italiana famosa nel mondo

www.LONGONICUES.com



Frédéric Caudron



Dick Jaspers - ©Kozoom

