

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.

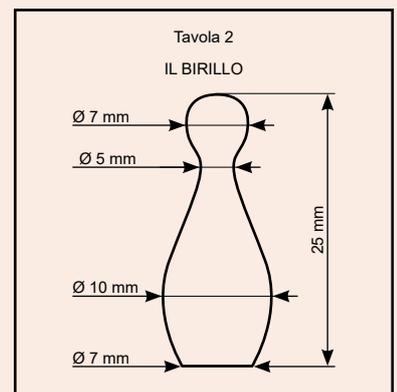
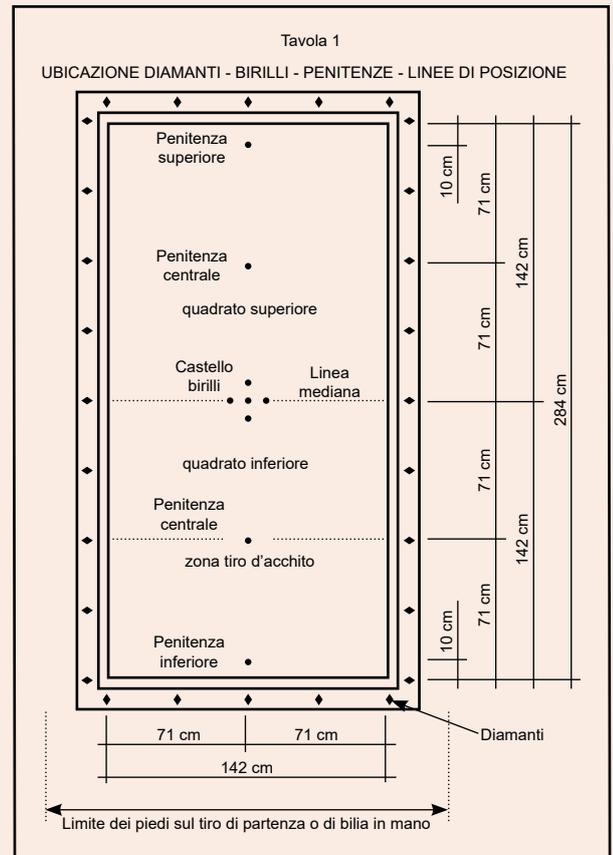
1. a) Le biliie utilizzate per le specialità 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana o 9 Birilli tutti doppi sono tre e devono essere di colore diverso (una bianca, una gialla e una rossa detta anche pallino) e prodotte con materiale, forma, misura e peso omologati dalla FIBiS.
b) La forma delle biliie deve essere 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".

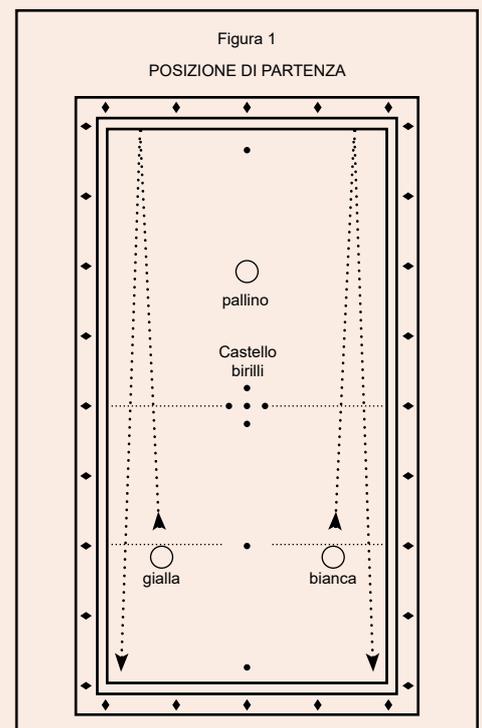
1. Il valore dei punti dei birilli è il seguente:
a) i birilli laterali : valore 2 punti ciascuno;
b) il birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali valore 4 punti;
c) il birillo centrale (rosso) abbattuto da solo, sia che il castello dei birilli sia completo o no, valore 10 punti.
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.

3. Se durante il tragitto le bilie si urtano, il giocatore che ha commesso il fallo perde il diritto di scelta per la partenza.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Il giocatore che inizia il tiro di partenza gioca esclusivamente con la bilia bianca.

Articolo 11 - Posizione di partenza.

1. Per il tiro di partenza l'Arbitro colloca le bilie come di seguito:
 - a) la bilia bianca del giocatore che deve effettuare il tiro di partenza libera nel quadrato inferiore di battuta o parte bassa del biliardo;
 - b) la bilia gialla, dell'avversario, sul bollino posto vicino alla sponda corta del quadrato superiore o parte alta del biliardo;
 - c) 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.
2. 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.
3. 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).
4. 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".
5. 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).
6. 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.
7. 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.

1. Una pausa può essere richiesta da uno o ambedue i giocatori dopo metà partita. Il tempo della pausa è stabilito in 5 minuti.
2. Se la partita viene disputata al meglio delle 3 manche, la pausa può essere richiesta dopo la seconda manche.
3. Se la partita si disputa al meglio delle 5 manche, la pausa avrà luogo al termine della terza manche.
4. Se la partita si disputa al meglio delle 7 manche, la pausa avrà luogo al termine della quarta manche.
5. 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.

1. Il giocatore che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'Arbitro, o che smette di giocare durante una partita, perde l'incontro.
2. Se quanto sopra detto al punto 1 del presente articolo avviene per causa di forza maggiore a decidere sarà il Direttore di Gara dopo aver consultato l'Arbitro.
3. 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.
4. 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.

1. La partita consiste nella realizzazione di un certo numero di punti prefissati (distanza della partita)
2. 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.
3. In una partita che si disputa a più manche:
 - a) al momento che un giocatore raggiunge e/o supera i punti fissati per la manche, questa ha termine ed il giocatore dichiarato vincitore di essa e la partita prosegue;
 - b) 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.
4. In una partita al meglio delle 3 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 2 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
 - b) punteggio 2 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 2 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 1 punto di manche.
5. In una partita al meglio delle 5 manche i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 3 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 5 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
 - b) punteggio 3 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 4 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 1 punto di manche.
 - c) punteggio 3 a 2: al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche;
al perdente: 0 punti di partita e 2 punti di manche.
6. Nei casi in cui la partita prevede incontri misti di specialità di gioco (5 birilli, 9 Birilli Goriziana e tutti doppi) il primo incontro da disputare deve essere scelto dal giocatore che vince l'acchito.
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.

- 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:
 - 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.

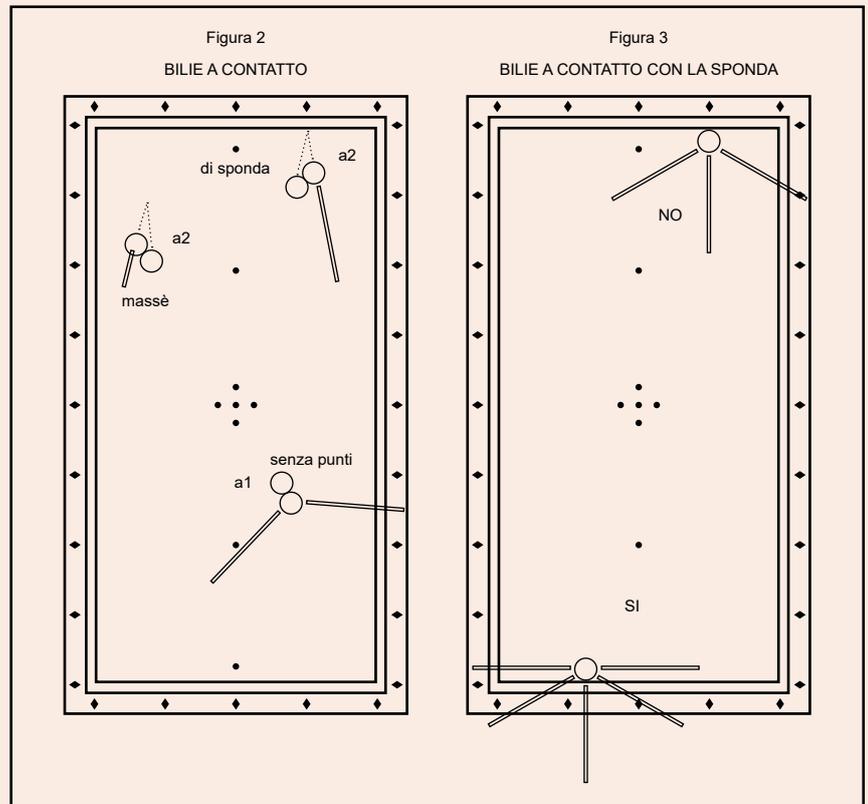
Non è considerato fallo se, al momento dello stacco, la bilia avversaria si muove perché viene a mancare il punto di appoggio della bilia battente.

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".

- Quando la bilia battente tocca una sponda (vedi figura n.3), il giocatore non può giocare direttamente su tale sponda.
- 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:
 - può effettuare il tiro sapendo, comunque, che in qualsiasi modo lo esegue commette fallo con "bilia libera" all'avversario,
 - 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.

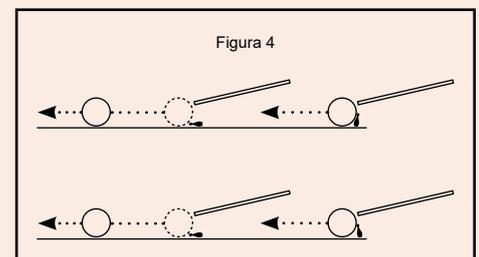
- Una bilia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal rettangolo di gioco delimitato dagli spigoli delle sponde. Si considera ugualmente fuori dal biliardo la bilia o le bilie che pur toccando la parte orizzontale della sponda rientrano nel rettangolo di gioco.
- Se una o più bilie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

- Un birillo è considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il tappeto.
- Un birillo abbattuto che, senza l'ausilio di alcuno, ritrova la sua posizione iniziale viene considerato abbattuto.
- 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.
- 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:

 - 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;
 - è libera, l'Arbitro rimette nella propria sede il birillo trascinato totalmente fuori dalla propria sede
 - 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.
- 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.

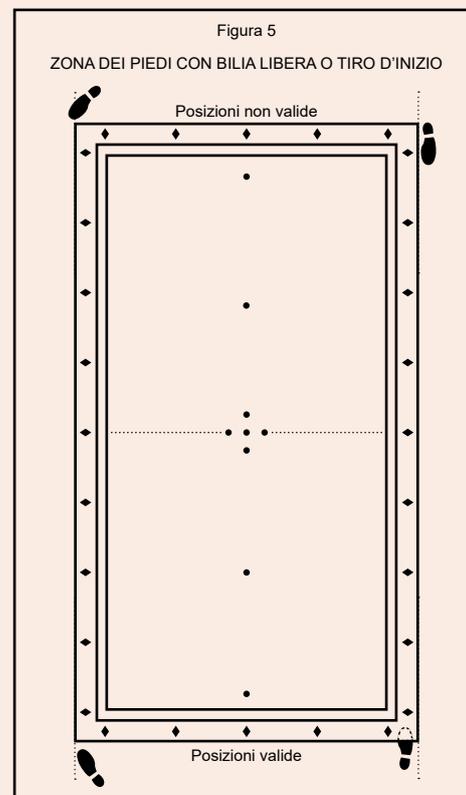
1. Il giocatore non impegnato al tiro deve attendere il suo turno in piedi o seduto, in un posto previsto per questo scopo o comunque in modo che non possa danneggiare o disturbare il suo avversario che sta per effettuare il tiro.

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 il "tiro 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.

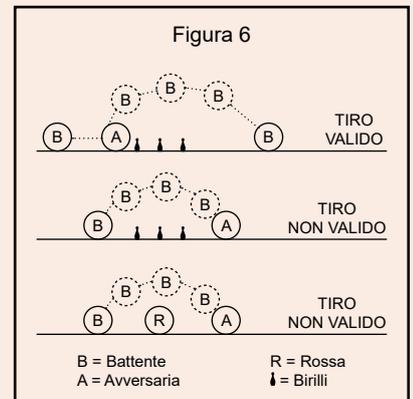
3. Se il giocatore dopo essere stato avvisato di aver commesso un fallo effettua comunque il tiro, verrà penalizzato, oltre che dai punti del fallo commesso, anche di tutti i punti realizzati nell'azione di gioco e con tiro di "bilia libera" da assegnare all'avversario.

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

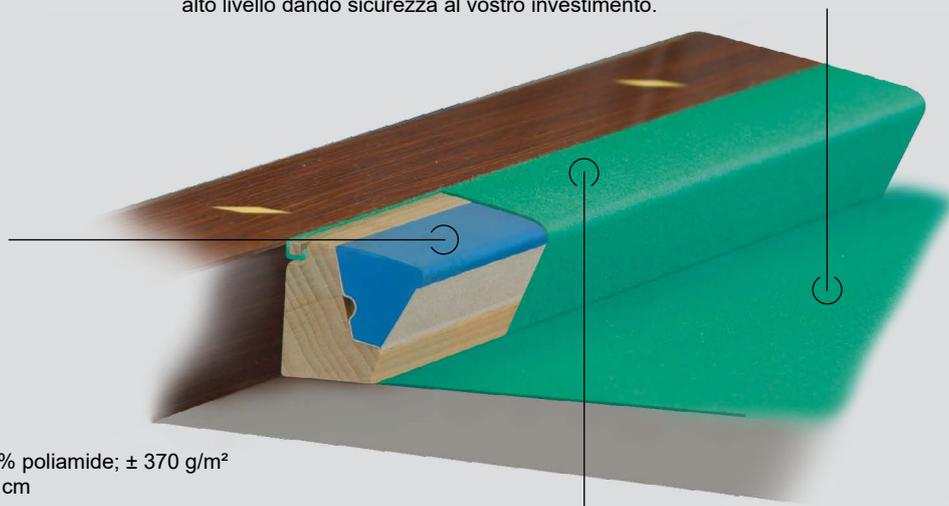
Super Pro Edition

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.