

Nomenclatura e strumenti di gioco

LA “GIOCATATA”

Al fine della valutazione di tutti gli effetti, ha inizio dall’attimo in cui il giocatore ha evidente intenzione di effettuare un tiro e termina a bocchette e pallino fermi.

LA “MANO”

E’ l’insieme delle giocate. Al fine della valutazione di tutti gli effetti ha inizio con l’acchito del pallino e termina a bocchette e pallino fermi dopo aver giocato l’ottava bocchetta.

LA “PARTITA”

E’ l’insieme delle mani. Inizia con l’accosto per l’assegnazione del pallino e termina quando un giocatore raggiunge il limite di punteggio stabilito.

LE “BROCCHIE” O “PENITENZE”

Sono quattro e sono ubicate al centro della mezzeria verticale del biliardo, nelle seguenti posizioni:

ALTA , a 90 mm. circa dal centro della sponda orizzontale superiore.

CENTRALE ALTA, al centro del quadrante superiore del biliardo.

CENTRALE BASSA, al centro del quadrante inferiore del biliardo.

BASSA, a 90 mm. circa dal centro della sponda orizzontale inferiore.

IL “BILIARDO”

Le misure del biliardo per competizioni ufficiali sono le seguenti:
minimo 2,70 X 1,35 m. massimo 2,84 X 1,42 con sponde tamburate .

LE “BUCHE”

Le sei buche sono ubicate: due (alte) ai vertici degli angoli del quadrante superiore; due (basse) ai vertici degli angoli del quadrante inferiore; due (centrali) a metà delle sponde lunghe laterali. L’apertura delle buche è di 61/63 mm.

LE “BOCCETTE”

Le bocchette in numero di otto, quattro bianche e quattro rosse, devono avere un diametro da 57 a 59 mm.

IL "PALLINO"

Il pallino di colore blu o azzurro deve avere un diametro di 54 mm.

I "BIRILLI"

I birilli in numero di cinque, quattro bianchi laterali e uno rosso centrale, sono ubicati al centro del biliardo e devono avere un'altezza non superiore ai 20 mm. ed una equidistanza di 60 mm. da quello del centro.

II "CAMPO DI GIOCO "

Il campo di gioco è delimitato dal panno verde (sono tollerati altri colori) comprese le sponde e vi debbono essere tracciate :

una linea di mezzeria che divide i due quadranti.

una linea che divide il quadrante inferiore all'altezza del terzo diamante.

una linea tracciata 12 cm. sopra la mezzeria.

Una linea intera (o due semilinee di 25 cm) tracciata 12cm. sotto la mezzeria per l'acchito del pallino per chi boccia di slancio (braccio). Il pallino e/o la mano devono rimanere interamente al di sotto.

REGOLAMENTO DI GIOCO

ARTICOLO 1

Scelta del colore delle bocchette e diritto d'acchito

a) All'inizio di ogni partita il diritto di scegliere il colore delle bocchette e di acchitare il pallino spetta al giocatore che, tirando una bocchetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa.

b) Se durante l'esecuzione del tiro la bocchetta di un giocatore cade in una buca, abbatte uno o più birilli, tocca una sponda laterale o una bocchetta, il diritto d'acchito e la scelta del colore spettano all'avversario.

c) Se entrambi i giocatori incorrono nelle infrazioni suddette, l'accosto viene ripetuto.

ARTICOLO 2

Acchito

d) Il giocatore sceglie la posizione, nelle partite a coppia, il giocatore che acchita pallino deve anche effettuare la bocciata.

e) All'inizio di ogni partita il giocatore che boccia deve dichiarare il tipo di bocciata prima di acchitare il pallino.

f) Il giocatore può cambiare la dichiarazione in qualsiasi momento della partita prima di acchitare il pallino.

Falli nell'acchitare pallino

In tutti i falli che seguono il pallino va posto nella brocca alta, il giocatore può andare a punto o bocciare, nell'eventuale bocciata in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito

Se il giocatore dichiara la bocciata di striscio e non riesce ad acchitare oltre la linea tracciata a 12 cm sopra la mezzeria.

Se nell'esecuzione dell'acchito (acchitare il pallino significa metterlo in una posizione valida per poter effettuare la bocciata) si tiene una bocchetta nella stessa mano, il pallino cade in una buca, abbatte uno o più birilli di prima, non oltrepassa totalmente la mezzeria, tocca una sponda laterale bassa.

Se tutti i brilli non sono dritti nella loro sede.

Se nel porre in posizione di acchito il pallino, la mano parte di essa o il pallino stesso superano la linea (o i segni) dei 12 cm sotto la mezzeria per la bocciata di slancio (braccio)braccio

Se nel porre in posizione di acchito il pallino, la mano parte di essa o il pallino stesso superano la linea di mezzeria per la bocciata di striscio

Se nell'acchitare il pallino, per chi boccia di striscio o di slancio (braccio), la mano di appoggio si aggrappa all' interno delle sponde o sporge verso il piano di gioco.

Se nell'acchitare il pallino la mano di appoggio supera la linea del secondo diamante delle sponde laterali.

E' consentito aggrapparsi esternamente alla sponda bassa e alle sponde laterali sino al secondo diamante

ARTICOLO 3

Bocciata d'acchito

La bocciata d'acchito è obbligatoria. E' considerato assolto l'obbligo della bocciata quando la bocchetta o il pallino toccano la sponda alta, non assolvendo a questo obbligo, la bocchetta viene annullata e il pallino va posto nella brocca alta. La continuazione del gioco spetta a chi ha commesso il fallo e il giocatore può andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata e in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito. Nelle partite a coppia, il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori.

Nell'eseguire la bocciata d'acchito, per realizzare punti validi, è d'obbligo colpire il pallino di prima, che deve toccare anche la sponda alta. In tutti gli altri casi i punti eventualmente realizzati vanno conteggiati all'avversario e il pallino e la bocchetta restano nella posizione acquisita. Gli eventuali punti bevuti sono considerati d'acchito.

1. Nella bocciata di slancio il pallino può essere acchitato in qualunque posizione purchè oltre la mezzeria, e nella bocciata di striscio il pallino deve essere acchitato oltre la linea tracciata a 12 cm dalla mezzeria, non è più consentito aggrapparsi nelle sponde interne
2. Per bocciata di slancio si intende che nell'eseguire il tiro, la mano deve partire prima della linea o segno tracciata nel quadrante inferiore all'altezza del terzo diamante, oppure si può impostare il tiro con la mano oltre questa linea o segno purchè rientri prima del tiro. La mano (braccio compreso) non debbono toccare il piano di gioco, il palmo della mano deve essere rivolto verso il basso. L'arbitro deve essere messo in condizioni di poter valutare chiaramente il tiro. E' vietato impostare la bocciata di slancio a mò di striscio (forchetta)
3. Nella bocciata d'acchito, sia di slancio che di striscio, la mano di appoggio non può aggrapparsi all'interno delle sponde o sporgere verso il piano di gioco.
E' consentito aggrapparsi all'esterno delle sponde fino al secondo diamante.
Nella mano di appoggio è consentito tenere una o più bocchette e lo straccio, purchè non tocchino il piano di gioco.
4. Non è consentito bocciare in nessun caso con il sistema del piffetto o biscotto o cricco con il dorso della mano rivolto verso il basso o verso l'alto (tiro a mo di stecca)

Nell'eseguire la bocciata d'acchito, non attenendosi a quanto indicato sopra nei punti 1, 2, 3,4, la bocciata non è valida. In questi casi il pallino viene posto nella brocca alta senza alcuna penalità e il giocatore può andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata e in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito.

Nell'esecuzione della bocciata d'acchito, viene annullata la bocchetta nei seguenti casi:

1. Qualora la bocchetta abbatta uno o più birilli di prima
2. Qualora la bocchetta o il pallino non assolvano l'obbligo di toccare anche la sponda alta.

3. Qualora il giocatore sollevi entrambi i piedi dal pavimento; un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo aver lanciato o strisciato la bocchetta.

Nei casi 1, 2, 3 il pallino verrà posto nella brocca alta e il giocatore potrà scegliere se andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito.

- a) Nella bocciata d'acchito: se la bocchetta cade direttamente senza interferenze nella buca alta dalla parte in cui è stata eseguita la bocciata, sono due punti bevuti, ed eventuali punti realizzati vengono annullati. Qualora la bocchetta cada in una delle altre buche o esca dal campo di gioco, i punti eventualmente realizzati vanno assegnati all'avversario.
- b) Bocciando d'acchito in maniera valida, se il pallino esce dal campo di gioco i punti eventualmente realizzati vanno assegnati all'avversario.
- c) Nella bocciata d'acchito di slancio o di striscio, dopo aver lasciato la bocchetta, prima della linea di mezzeria, si può superare con la mano la linea stessa.

ARTICOLO 4

Falli

Verificandosi uno dei falli elencati dal punto A al punto O, la bocchetta giocata viene messa fuori gioco. Le altre bocchette o il pallino eventualmente mossi, verranno rimessi dall'arbitro nella posizione primitiva e la prosecuzione del gioco spetta al giocatore che ha commesso il fallo con eccezione dell'art. 6 comma J.

- A) Supera in qualsiasi fase di gioco, con la bocchetta in mano, con la mano o parte di essa, la linea di mezzeria.
- B) In tutte le fasi di gioco (la bocciata d'acchito è regolamentata a parte) la mano di appoggio, parte di essa braccio compreso, una o più bocchette tenute in mano, toccano il piano di gioco. E' consentito appoggiarsi e aggrapparsi sopra e all'esterno della sponda inferiore e delle sponde laterali fino al secondo diamante.
- C) Abbandona una bocchetta nel quadrante alto del biliardo.
- D) Supera con il piede o con i piedi che toccano il pavimento la linea tracciata sulla pedana quale proiezione o prolungamento dei lati delle sponde del biliardo. Durante l'esecuzione del tiro, il piede tenuto eventualmente in sospensione deve rientrare nei limiti della linea suddetta.
- E) Gioca una bocchetta prima che tutte le altre in gioco e il pallino siano fermi.
- F) Gioca una bocchetta con un'altra nella stessa mano.

- G) Solleva dal pavimento entrambi i piedi; un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo che il giocatore ha lanciato o strisciato la bocchetta.
- H) Gioca una bocchetta prima che tutti i birilli siano dritti nella propria sede.
- I) La bocchetta giocata non oltrepassa la mezzeria, a meno che non abbia toccato una bocchetta o il pallino in posizione valida oltre la mezzeria stessa. Nel caso che il pallino sia nel quadrante basso, la bocchetta che viene giocata deve toccare la sponda superiore o una bocchetta posta nel quadrante alto.
- J) Lanciata o strisciata, la bocchetta viene ripresa in mano anche se non ha oltrepassato la mezzeria.
- K) La bocchetta giocata tocca direttamente una bocchetta o il pallino in gioco nel quadrante basso.
- L) E' consentito effettuare tiri di striscio tenendo la bocchetta nella mano senza l'obbligo che la stessa tocchi il piano del biliardo.
- M) La bocchetta tocca lo spigolo superiore della buca centrale e ritorna nel quadrante basso. Tocca una bocchetta o il pallino posti nel quadrante basso. Non è da considerare fallo quando una bocchetta tocca lo spigolo superiore della buca centrale e rimane nel quadrante superiore, o ritorna nel quadrante inferiore dopo aver toccato la sponda alta superiore o una bocchetta o il pallino posti nel quadrante superiore.
- N) La bocchetta colpisce direttamente il pallino o un'altra bocchetta prima di toccare il panno del biliardo.
- O) Abbatte uno o più birilli con tiro diretto.
- P) Al giocatore che a gioco fermo muove con le mani o con effetti del vestiario le bocchette e/o il pallino, verrà annullata una bocchetta non giocata; se le bocchette sono state giocate tutte e quattro verrà tolta dal gioco l'ultima bocchetta giocata in ordine di tempo.

VANTAGGIO

Il giocatore che tocca il pallino o una bocchetta, con una o più bocchette e/o il pallino in movimento, DEVE ATTENDERE CHE TUTTE LE BOCCETTE E IL PALLINO SIANO FERMI A QUEL PUNTO L'AVVERSARIO PUO'

A) CONVALIDARE LA GIOCATA E DI CONSEGUENZA SEGNARE I PUNTI VALIDI A CHI HA COMMESSO L'INFRAZIONE QUELLI NON VALIDI PER SE STESSO

B) ANNULLARE LA GIOCATA DI CONSEGUENZA SI RIMETTE A POSTO E L'ULTIMA BOCCETTA GIOCATA E' ANNULLATA.

Se un giocatore che tocca il pallino o una bocchetta, con una o più bocchette e/o il pallino in movimento FERMA IL GIOCO PRIMA

**CHE TUTTE LE BOCLETTE E IL PALLINO SIANO VISIBILMENTE FERMI
L'ULTIMA BOCSETTA GIOCATA E' ANNULLATA E VANNO SEGNATI 17 PUNTI ALL'AVVERSARIO.**

ARTICOLO 5

Birilli

a) Il valore dei cinque birilli ubicati al centro del biliardo (castello) nella bocciata d'acchito è il seguente:

1. Birilli laterali bianchi = punti 2 ciascuno
2. Birillo centrale rosso
abbattuto insieme ad uno o più birilli bianchi = punti 4
3. Birillo centrale rosso
abbattuto da solo col castello completo = punti 5
4. Dopo la bocciata di acchito, qualsiasi bocciata produce punti normali.
5. Lanciando la bocchetta e colpendo la sponda alta, direttamente o toccando la sponda laterale senza toccare bocchette o pallino, si colpisce direttamente o indirettamente una qualsiasi bocchetta o il pallino, in qualsiasi punto del campo di gioco, gli eventuali birilli abbattuti produrranno ognuno un punto in più, sia a favore che contro (bevuti).
6. Se lanciando la bocchetta e colpendo la sponda alta, direttamente o toccando la sponda laterale senza toccare bocchette o pallino questa va ad abbattere dei birilli (bevuti), saranno conteggiati con un punto in più a birillo.

b) I birilli abbattuti con bocchette avversarie o con il pallino producono punti validi. I birilli abbattuti con proprie bocchette producono punti persi che vengono conteggiati all'avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se una bocchetta avversaria o il pallino colpiscono uno o più birilli già abbattuti e questi a loro volta ne abbattono altri, producono punti validi, mentre se i suddetti birilli già abbattuti sono colpiti con la propria bocchetta e ne abbattono altri producono punti persi.

c) Quando il pallino o una bocchetta si trovano nel quadrante alto, i birilli abbattuti con il tiro di prima (picchetto, frasio, ticchio, pizzico, finezza) producono punti che vanno conteggiati all'avversario.

- d) Quando il birillo, dopo essere stato abbattuto, si ferma diritto, anche se sulla sede di un altro abbattuto, esso è considerato caduto ed i punti relativi vengono conteggiati.
- e) Quando il birillo, senza essere abbattuto viene spostato dalla sua sede, non è considerato caduto e viene rimesso al suo posto al termine della mano.
- f) Se il giocatore lancia un birillo abbattuto con il gioco in movimento e questo ne abbatte degli altri, tutti i punti verificatisi nel tiro vengono assegnati all'avversario.
- g) Se a gioco fermo o durante l'esecuzione di un tiro, un birillo inclinato per il contatto di una bocchetta o del pallino, cade senza essere stato urtato da un'altra bocchetta o dal pallino, non viene considerato abbattuto e si rimette nella posizione primitiva.
- h) Quando la sede di un birillo abbattuto è occupata anche parzialmente da una bocchetta o dal pallino, il birillo si toglie dal gioco fino a quando la sede stessa torna ad essere libera.
- i) Il giocatore ha diritto di far controllare la posizione dei birilli soltanto quando vengono rimessi al loro posto dopo essere stati abbattuti, o all'inizio di ogni mano di gioco.
- j) I giocatori e l'arbitro non possono sistemare i birilli a gioco avviato.

Sono validi i punti realizzati con la carambola purchè la bocchetta o il pallino siano colpiti in posizione valida oltre la mezzeria. Per carambola si intende quando la bocchetta lanciata tocca una bocchetta e rimbalza contro un'altra

ARTICOLO 6

Buche e uscita dal campo di gioco

- a) Le bocchette cadute in una buca hanno il valore di 2 punti. Sono tutti punti validi quelli realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca una bocchetta avversaria.
- b) Tutti i punti realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca una propria bocchetta, sono assegnati all'avversario (salvo i casi della bocciata d'acchito).

c) Per ogni bocchetta che esce dal campo di gioco si conteggiano 2 punti all'avversario. Tutti i punti realizzati nel tiro di cui sopra, vengono assegnati all'avversario.

d) Nel caso si realizzino punti e il pallino esca dal campo di gioco, gli stessi vengono conteggiati all'avversario.

e) Il pallino caduto in buca o uscito dal campo di gioco non ha alcun valore. Agli effetti della rimessa in gioco, il pallino che esce dal campo di gioco viene considerato caduto in una buca alta.

f) Se il pallino cade in una buca alta, va posto nella brocca alta. Se il pallino cade in una delle buche centrali o in una delle due buche basse, va posto nella brocca bassa.

g) Se una delle suddette brocche è occupata da una bocchetta, il pallino va posto nella brocca libera procedendo verso il quadrante opposto. Nel caso che tutte e quattro le penitenze siano occupate da bocchette, il pallino resta nella buca in cui è caduto fino al termine della mano, e la misurazione dei punti avviene partendo dal centro della buca stessa. Se il pallino esce dal campo di gioco e tutte le brocche sono occupate, va posto nella buca alta di sinistra.

h) Se una bocchetta o il pallino fermi sull'orlo di una buca, dopo che l'arbitro abbia riconosciuto concluso il tiro, dovesse cadere nella buca stessa, la bocchetta o il pallino vanno rimessi nella posizione primitiva e si considerano non caduti in buca. Se la bocchetta rimane bloccata fra gli spigoli della buca, viene considerata caduta nella buca soltanto se non tocca il piano di gioco.

i) La bocchetta o il pallino non sono considerati usciti dal campo di gioco quando, correndo sulla sponda, rientrano sul piano del biliardo senza l'ausilio alcuno di corpi estranei posti ai lati o sulle sponde stesse del biliardo.

j) Se bocciando d'acchito in modo valido o non valido la bocchetta entra in buca o esce dal campo di gioco, il punto rimane di chi ha effettuato il tiro, e il tiro successivo spetta all'avversario. Se nell'esecuzione di questo secondo tiro (bocciata o tiro di rimessa), la bocchetta esce dal campo di gioco o va in una buca il punto non viene considerato preso, pertanto il tiro successivo spetta sempre a chi ha tirato l'ultima bocchetta.

ARTICOLO 7

Misurazione dei punti

a) La bocchetta o il pallino sono considerati al di là della mezzeria quando superano la linea che divide i due quadrati.

b) Tutte le bocchette che si trovano nel quadrante superiore possono essere bocciate indipendentemente dalla posizione del pallino.

c) Una volta giocate dai giocatori tutte le bocchette, si assegnano i punti nel seguente modo:

- punti 2 per la bocchetta più vicina al pallino
- punti 4 per due bocchette dello stesso colore più vicine al pallino
- punti 6 per tre bocchette dello stesso colore più vicine al pallino
- punti 10 per quattro bocchette dello stesso colore più vicine al pallino

d) Finita una mano, quella seguente ha inizio col pallino a disposizione del giocatore che ha ottenuto almeno una bocchetta d'accosto.

e) Se nel corso di una giocata, due bocchette di colore diverso vengono a trovarsi ad una uguale distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra bocchetta disponibile con qualsiasi gioco. Nella bocciata d'acchito se la bocchetta esce dal campo di gioco o cade in una buca, il tiro successivo spetta all'avversario. Il punto è considerato acquisito solo se la bocchetta di quest'ultimo non cade anch'essa in una buca o esce dal campo di gioco. Se alla fine della mano l'equidistanza sussiste, il punto non viene assegnato e si effettua l'accosto alla sponda bassa (secondo le norme enunciate dall'art. 1), allo scopo di stabilire a chi spetta l'acchito del pallino nella mano successiva.

f) Il compito di misurare il punto spetta esclusivamente all'arbitro il cui giudizio è inappellabile. Se durante la misurazione l'arbitro muove accidentalmente una bocchetta o il pallino, vale la dichiarazione visiva fatta prima della misurazione. Nel caso sia stato dichiarato non visibile senza misurazione, il punto è considerato pari; in questo caso si ricorre all'art. 7 comma E.

g) E' consentito richiedere la misurazione dei punti in qualsiasi momento. Non è consentito richiedere la misurazione dei punti ipotetici.

h) La partita si intende terminata quando un giocatore raggiunge comunque il punteggio stabilito.

ARTICOLO 8

Norme di ordine generale

a) Quando un giocatore sta per effettuare un tiro, l'avversario deve spostarsi sufficientemente dal lato del gioco del biliardo; deve evitare di parlare, di battere le bocchette e di fare qualsiasi altro gesto che possa disturbare il giocatore stesso. Nell'eventuale inosservanza delle norme di correttezza, l'arbitro ha facoltà di far ripetere il tiro.

b) Durante lo svolgimento di una gara, l'arbitro può decidere la sospensione temporanea della partita, qualora non siano rispettate le seguenti norme di ordine generale:

- La parte bassa del biliardo deve essere assolutamente libera, onde consentire ai giocatori la più ampia possibilità di gioco.
- Intorno ai lati del biliardo, persone o cose devono stare ad una distanza tale da non disturbare i giocatori.
- Le sovra sponde del biliardo devono essere libere da ogni oggetto.
- Il pubblico non deve per nessun motivo interferire con suggerimenti o movimenti scomposti.
- E' fatto obbligo effettuare un tiro o una bocciata senza preoccuparsi se ai lati si sta giocando (è considerata una perdita di tempo ingiustificata).

c) Quando per errore viene giocata la bocchetta di un altro colore (appartenente all'avversario), si considera il tiro valido a tutti gli effetti; a gioco fermo l'arbitro procederà alla sostituzione della bocchetta dopo l'eventuale misurazione del punto.

d) Durante lo svolgimento della partita è vietato l'ostruzionismo intenzionale di qualsiasi genere.

e) Terminata ogni mano di gioco e iniziata la successiva non si discute più sulla precedente.

f) Nelle gare Provinciali, Regionali e Nazionali, è vietato fumare per giocatori, arbitri, dirigenti.

ARTICOLO 9

Gare a coppie

- a) Negli incontri a coppie i giocatori hanno a disposizione due bocchette ciascuno.
- b) Qualora sia accertato che un giocatore ha utilizzato più di due bocchette nella stessa mano, la bocchetta in eccesso (l'ultima) viene annullata purchè l'irregolarità sia accertata prima del tiro immediatamente successivo .
- c) I due compagni possono consigliarsi tra di loro per decidere chi deve effettuare il tiro e sul modo di eseguirlo.
- d) L'acchito del pallino deve essere effettuato dallo stesso giocatore che effettua la boccia. Qualora l'acchito non risultasse regolare, il pallino andrà posto nella brocca alta. Il tiro successivo può essere effettuato da entrambi i giocatori
- e) Il compagno del giocatore che sta per effettuare il tiro deve restare dalla parte del biliardo da cui si svolge il gioco.

ARTICOLO 10

Comportamenti ostruzionistici

- a) Nelle manifestazioni dove è presente un arbitro ufficiale i giocatori che perdono tempo in modo ingiustificato saranno sanzionati nel seguente modo:
- Alla prima infrazione richiamo ufficiale dell' arbitro
 - Dalla seconda infrazione in poi l' arbitro annullerà la bocchetta che il giocatore deve giocare
- b) I giocatori durante l'incontro non possono tenere acceso il telefono cellulare

ARTICOLO 11

Divisa nazionale

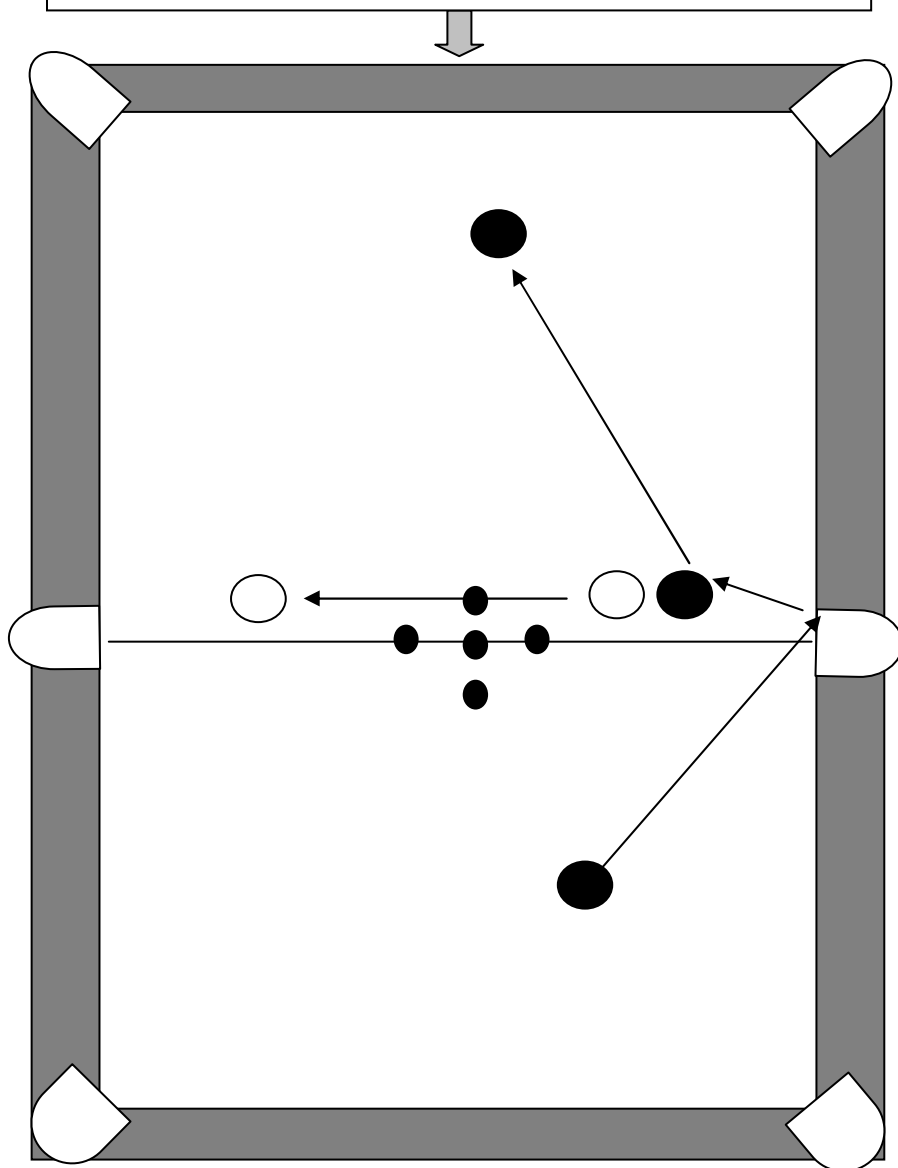
- a) Pantaloni neri di tipo classico no jeans, no borchie, no tasche esterne.
- b) Scarpe interamente nere suola compresa di tipo classico, no tennis, no soles rialzate
- c) Maglia della società con logo della medesima non posticcio (esempio scritto a mano)
- d) Non si possono applicare sulla maglia scudetti vinti nell' anno precedente con altra società. Gli scudetti di CAMPIONE PROVINCIALE,

REGIONALE, ITALIANO A SQUADRE li possono portare sulla maglia soltanto i giocatori che sono tesserati per le società che detengono il titolo, i giocatori che hanno cambiato squadra e/o società non possono portare lo scudetto, pena l' esclusione dalle Manifestazioni.

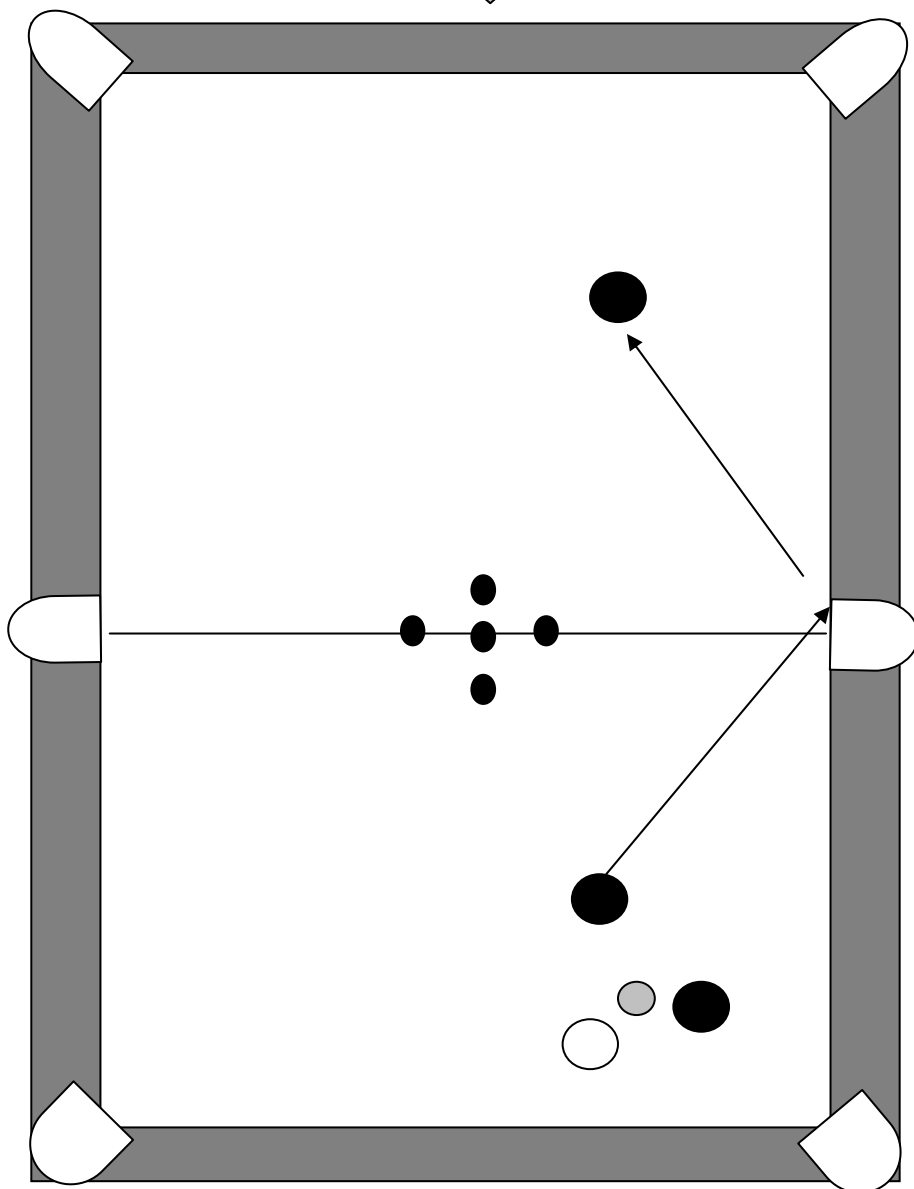
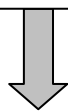
Si possono portare gli scudetti SINGOLO, COPPIA, ELITE SINGOLO, ELITE COPPIA, CAMPIONE ITALIANO DI LEGA 1° E 2° CATEGORIA.

Casi Particolari 1

Quando la bocchetta colpisce lo spigolo superiore della buca centrale e rimbalza su una bocchetta o il pallino posti sul quadrante superiore in posizione valida, i punti realizzati nel tiro vanno conteggiati all' avversario

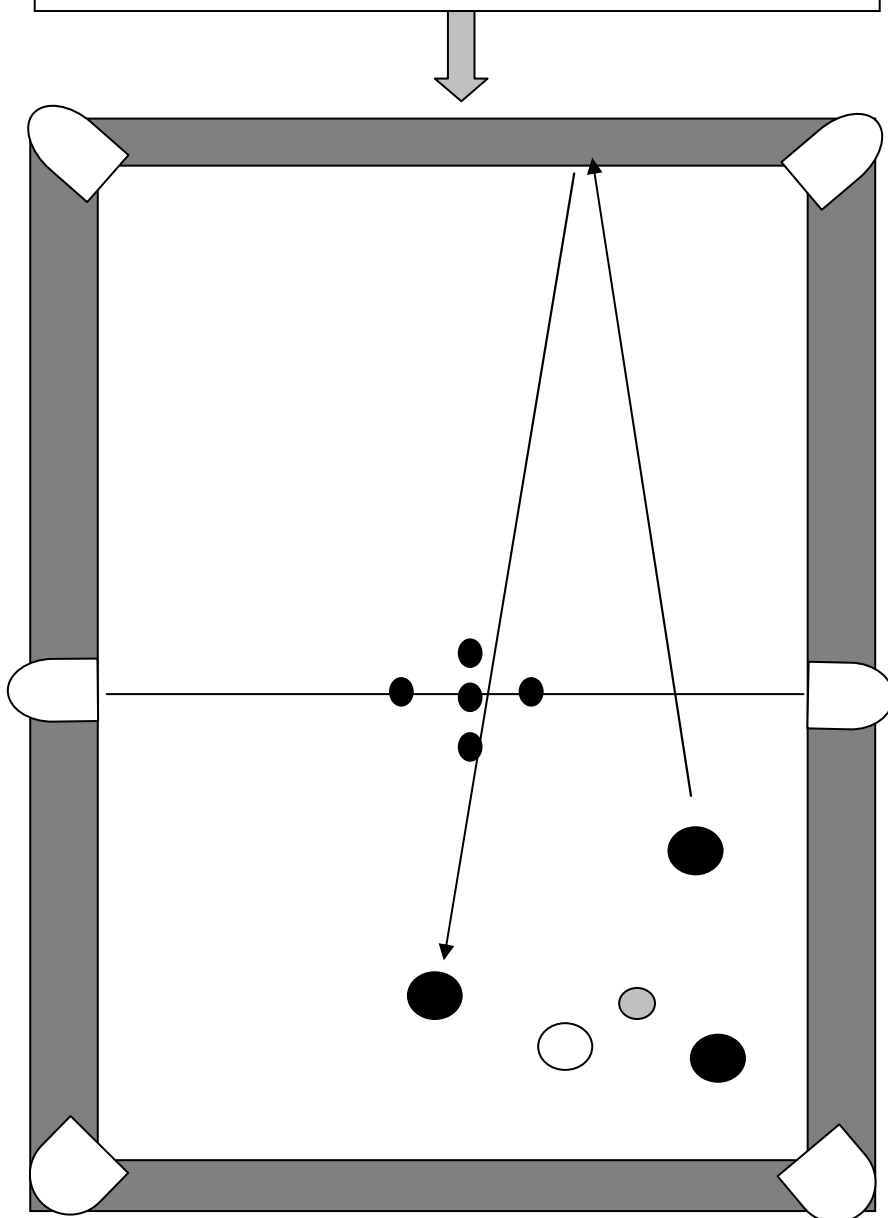


Quando la bocchetta colpisce lo spigolo superiore della buca centrale e rimane nel quadrante superiore senza aver toccato bocchette valide, viene annullata nel caso in cui il pallino sia posto nella mezzeria inferiore del biliardo

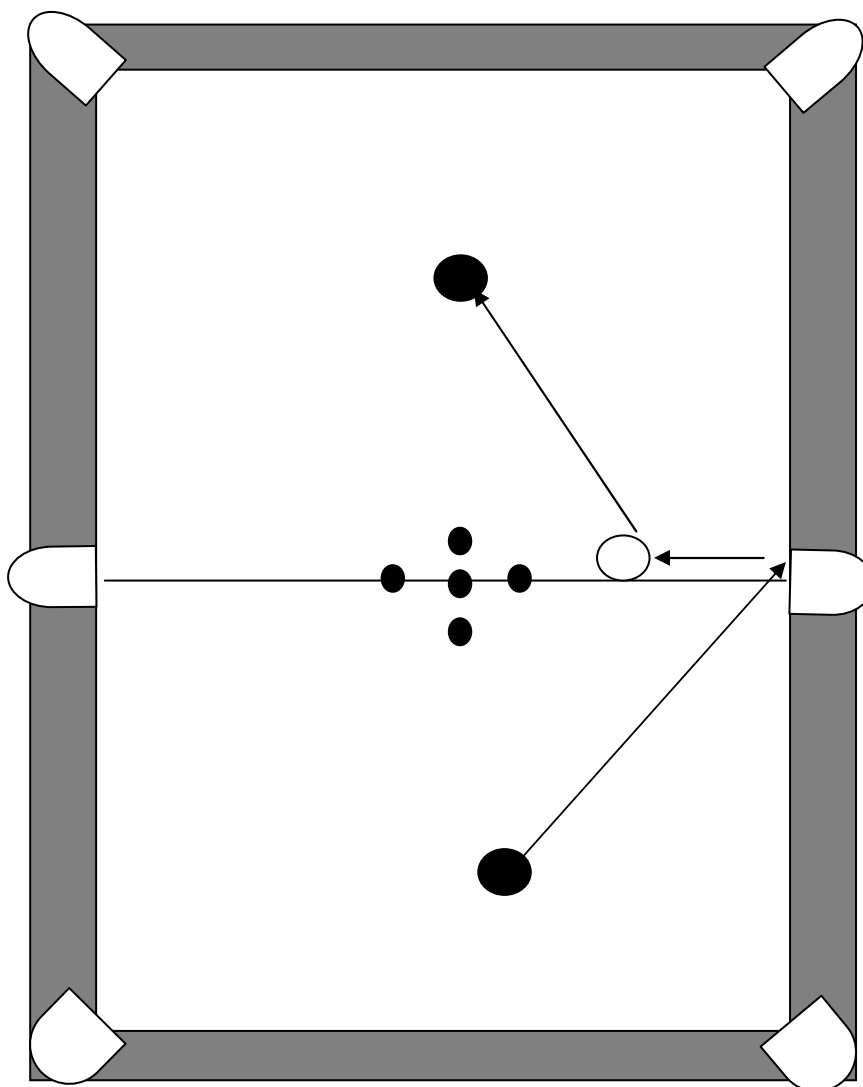


Casi Particolari 2

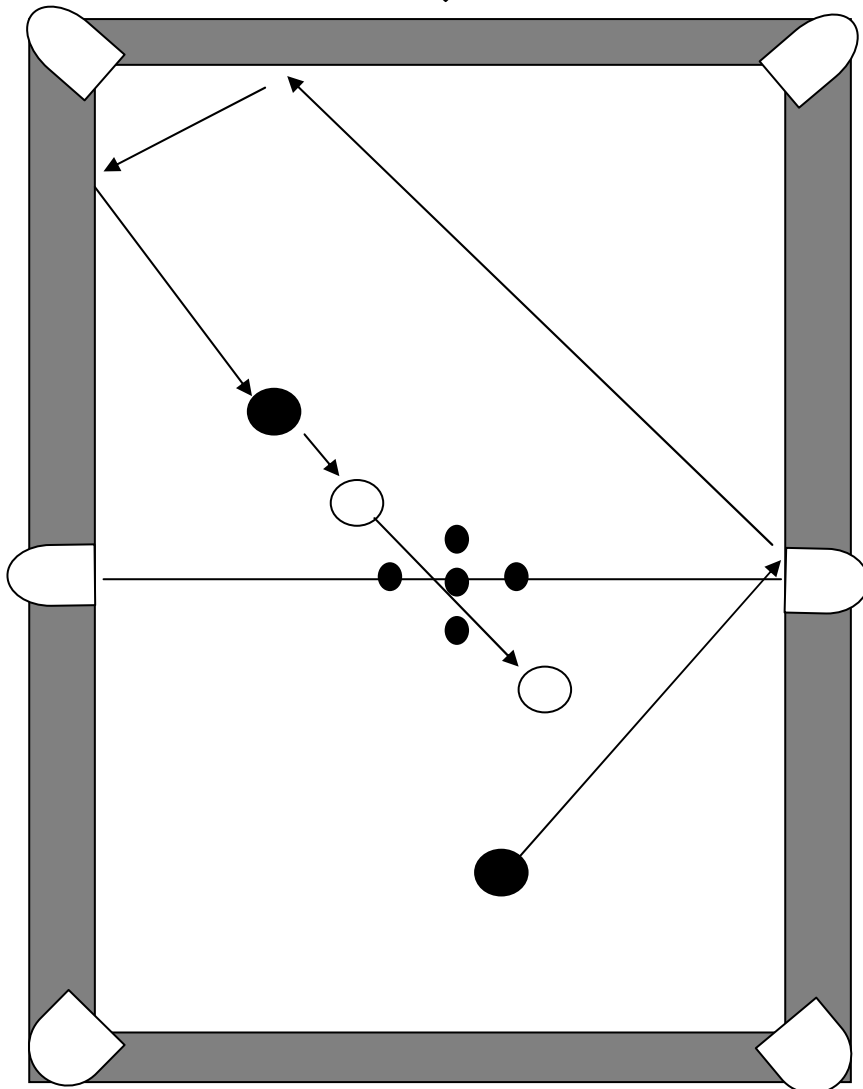
Quando un giocatore, nell'effettuare un tiro che realizza punti negativi, muove bocchette o il pallino posti nel quadrante basso mentre il gioco è in movimento, (vedi art. 4 Vantaggio)



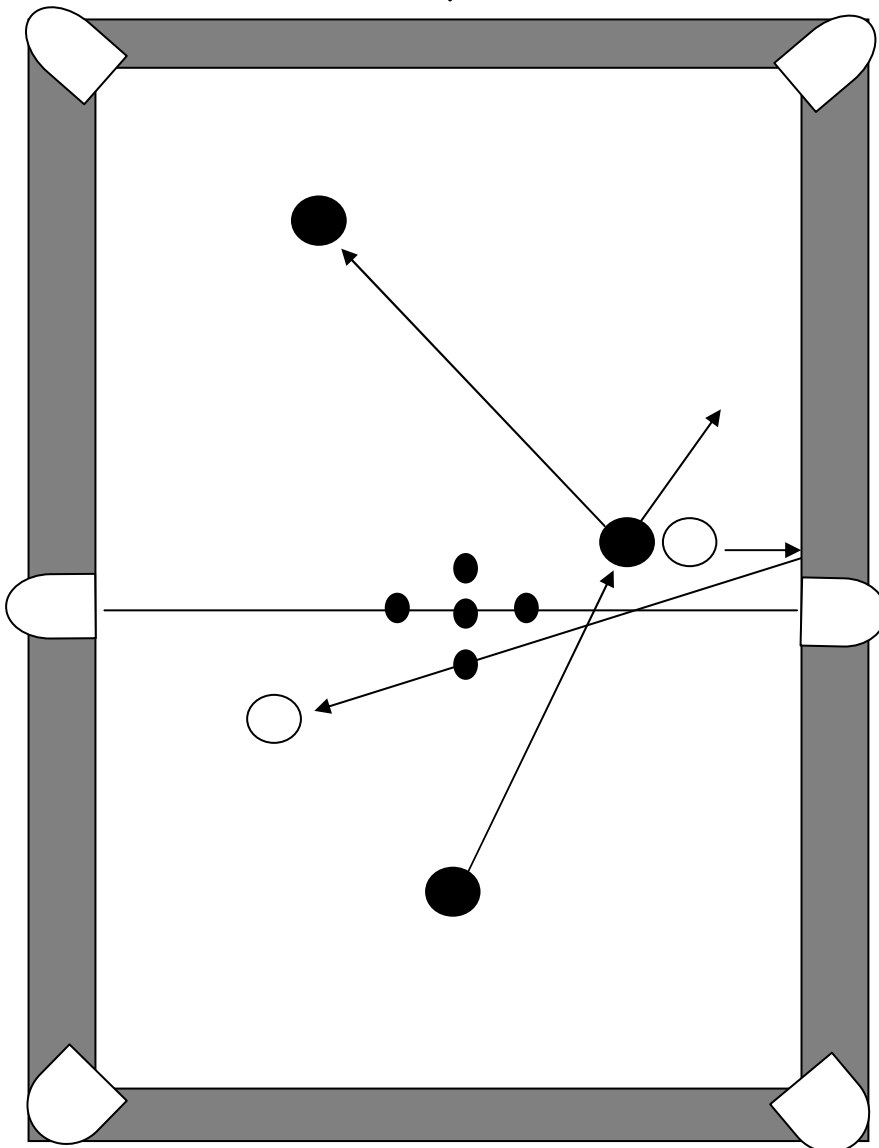
Quando la bocchetta colpisce lo spigolo superiore della buca centrale e rimbalza su una bocchetta o sul pallino in posizione non valida, la bocchetta viene annullata e il gioco rimesso nella primitiva posizione.



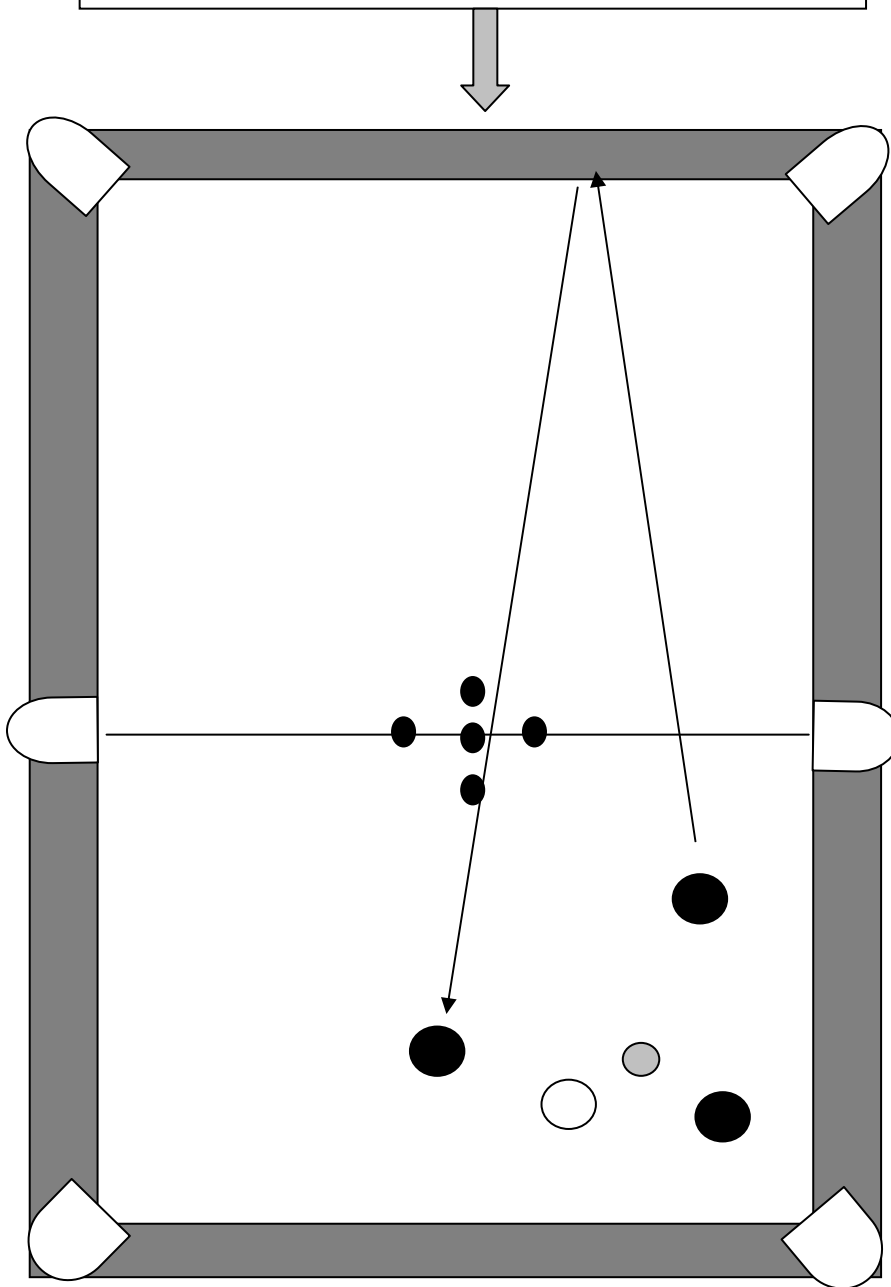
Quando la bocchetta colpisce lo spigolo superiore della buca centrale, tocca la sponda alta superiore e colpisce una bocchetta avversaria o il pallino realizzando punti il tiro è considerato valido.



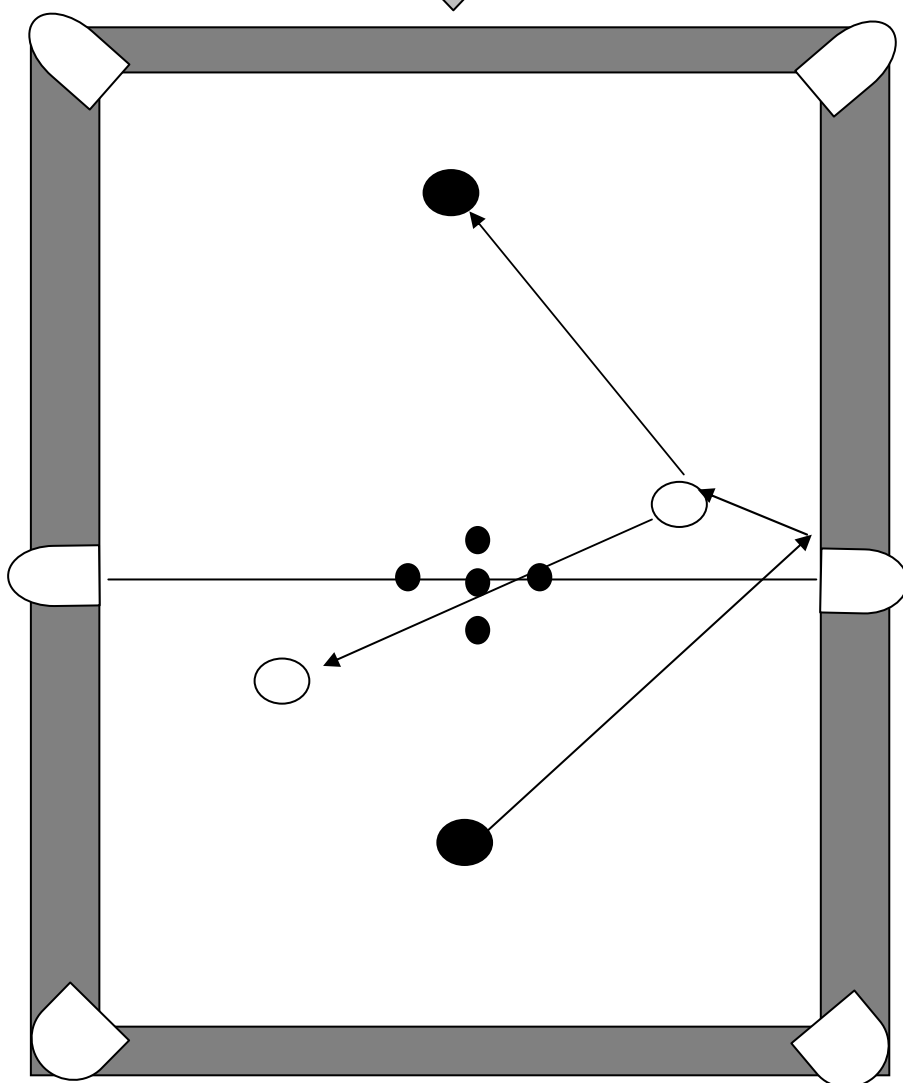
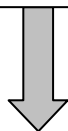
Il tiro raffigurato non è valido, i punti realizzati vengono assegnati all'avversario.
La giocata rimane valida.



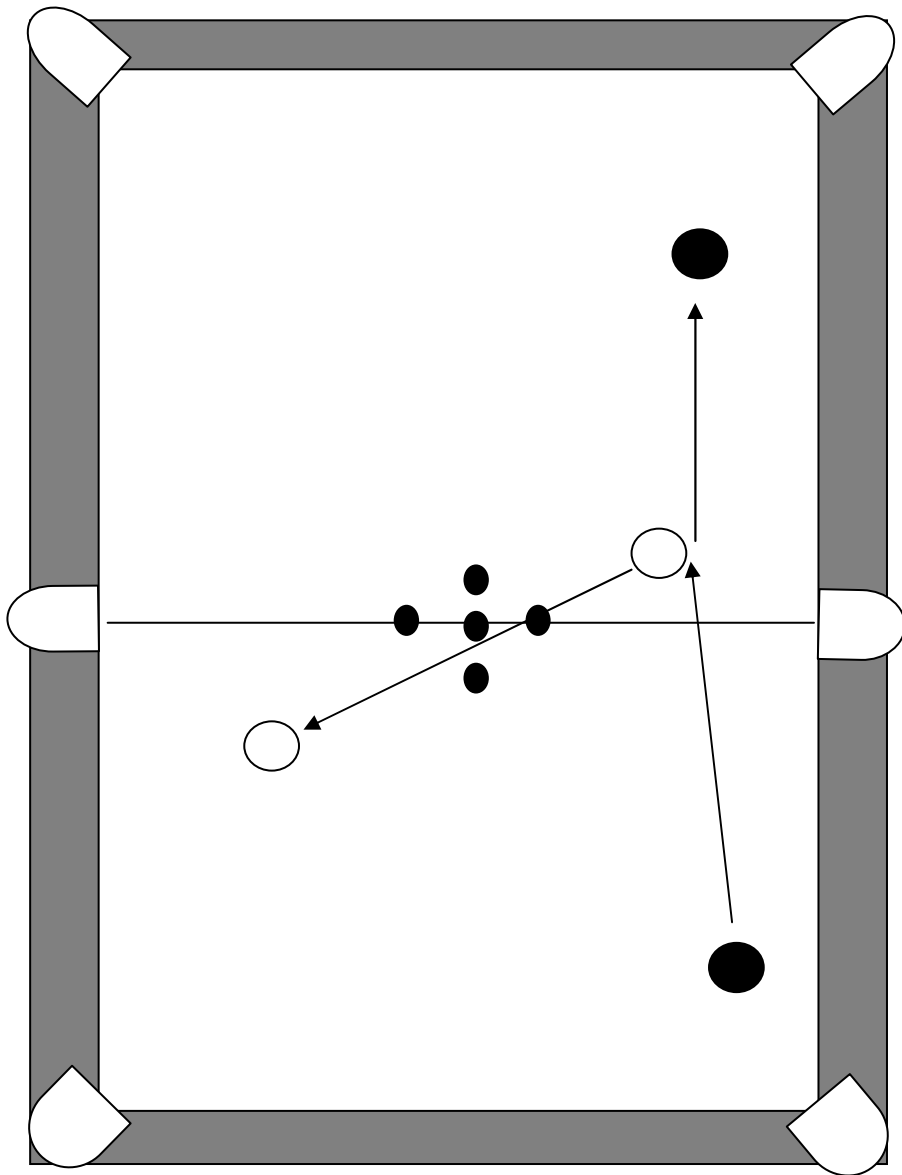
Quando un giocatore,
nell'effettuare un tiro che realizza
punti negativi, muove bocchette o il
pallino posti nel quadrante basso
mentre il gioco è in movimento,
(vedi art. 4 Vantaggio)



Il tiro raffigurato non è valido, i
punti realizzati vengono assegnati
all'avversario.
La giocata rimane valida.

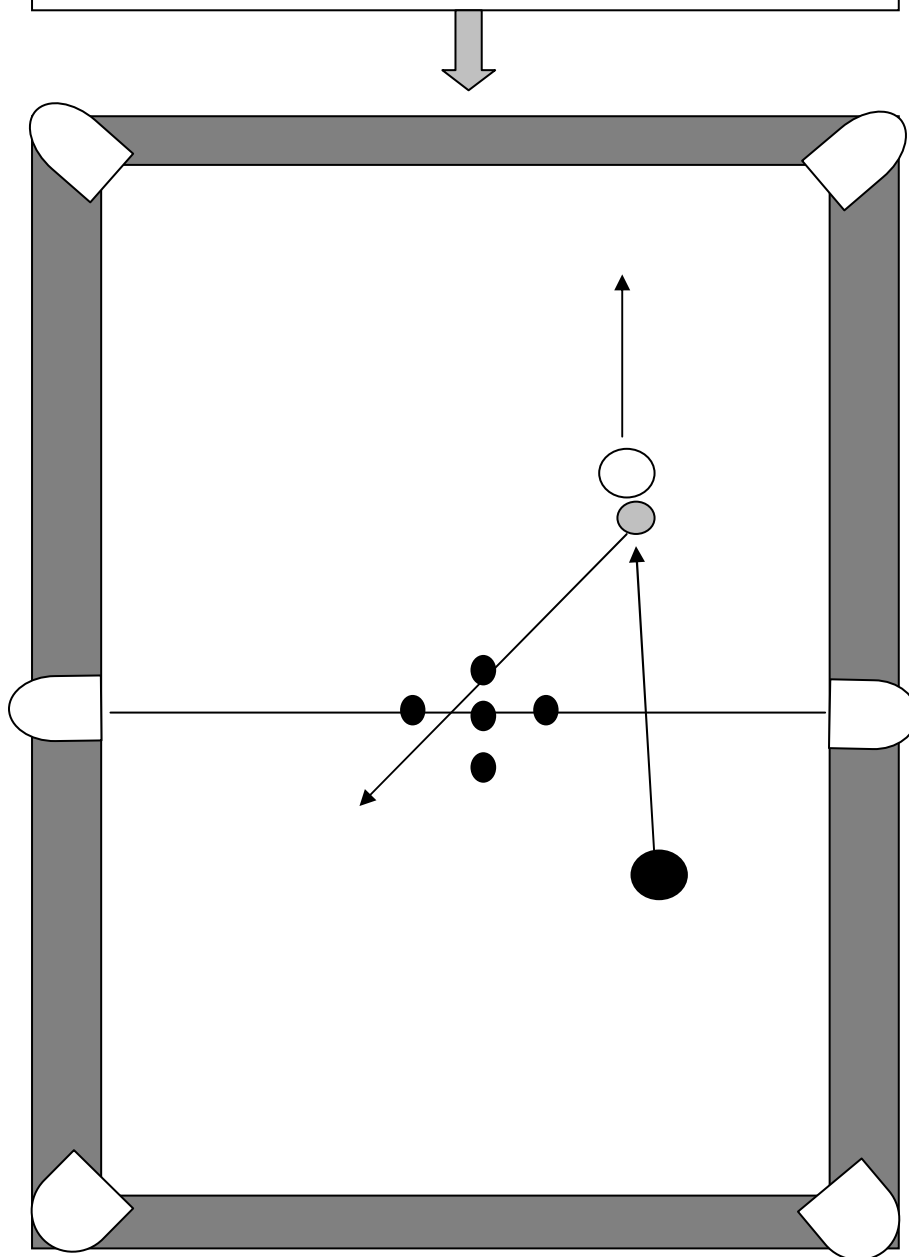


Il tiro raffigurato non è valido, i
punti realizzati vengono assegnati
all'avversario.
La giocata rimane valida.

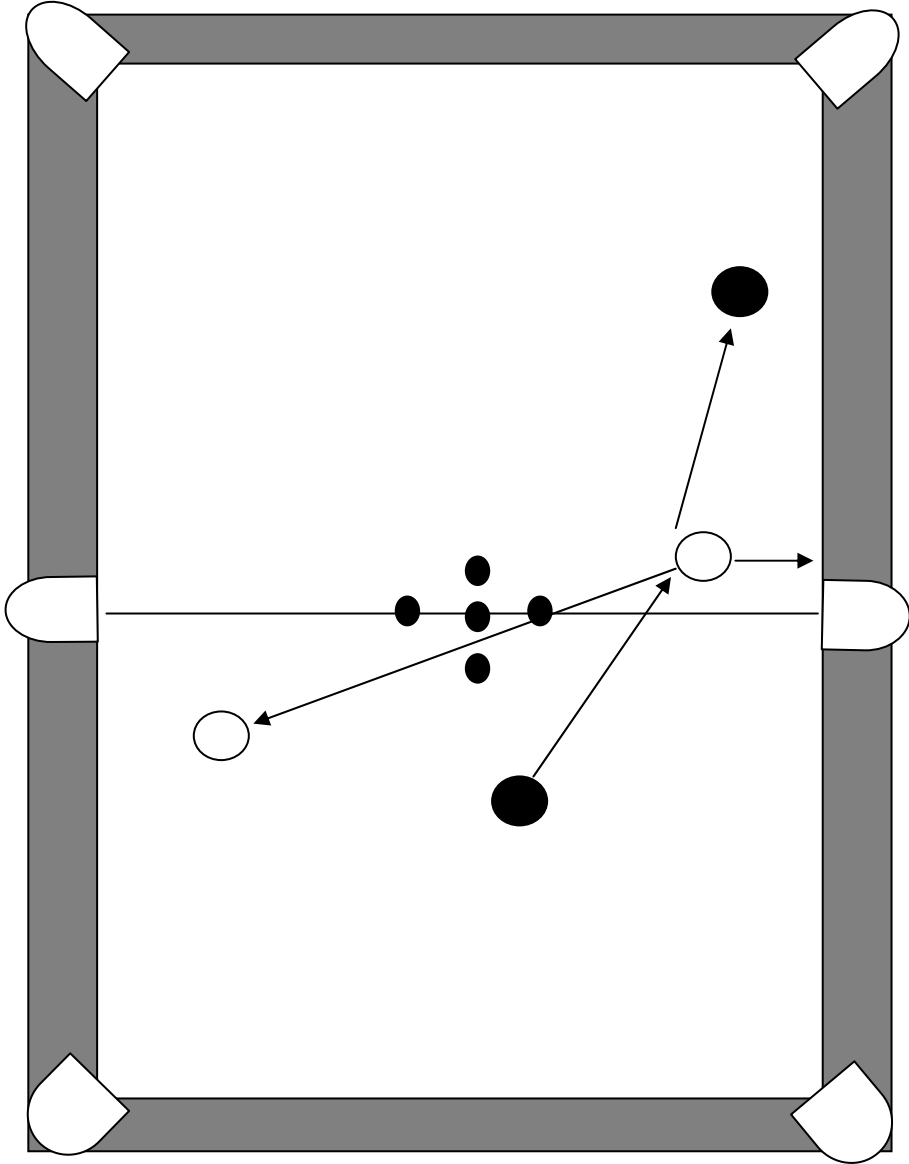
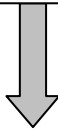


Casi Particolari 3

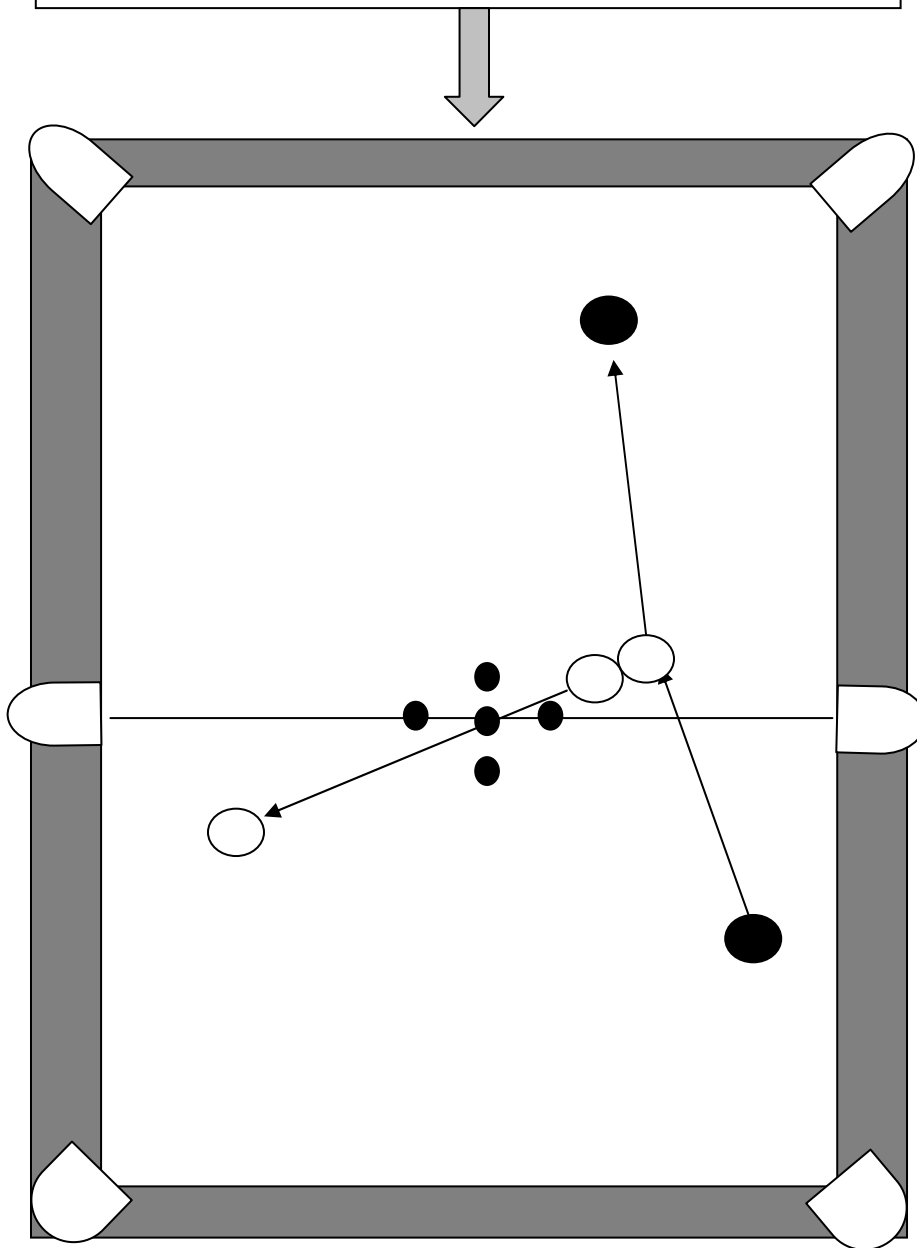
Se colpendo il pallino direttamente questo, toccando una bocchetta, schizza sugli ometti, i punti realizzati sono validi solo se la bocchetta colpita tocca la sponda superiore alta, altrimenti vengono assegnati all'avversario



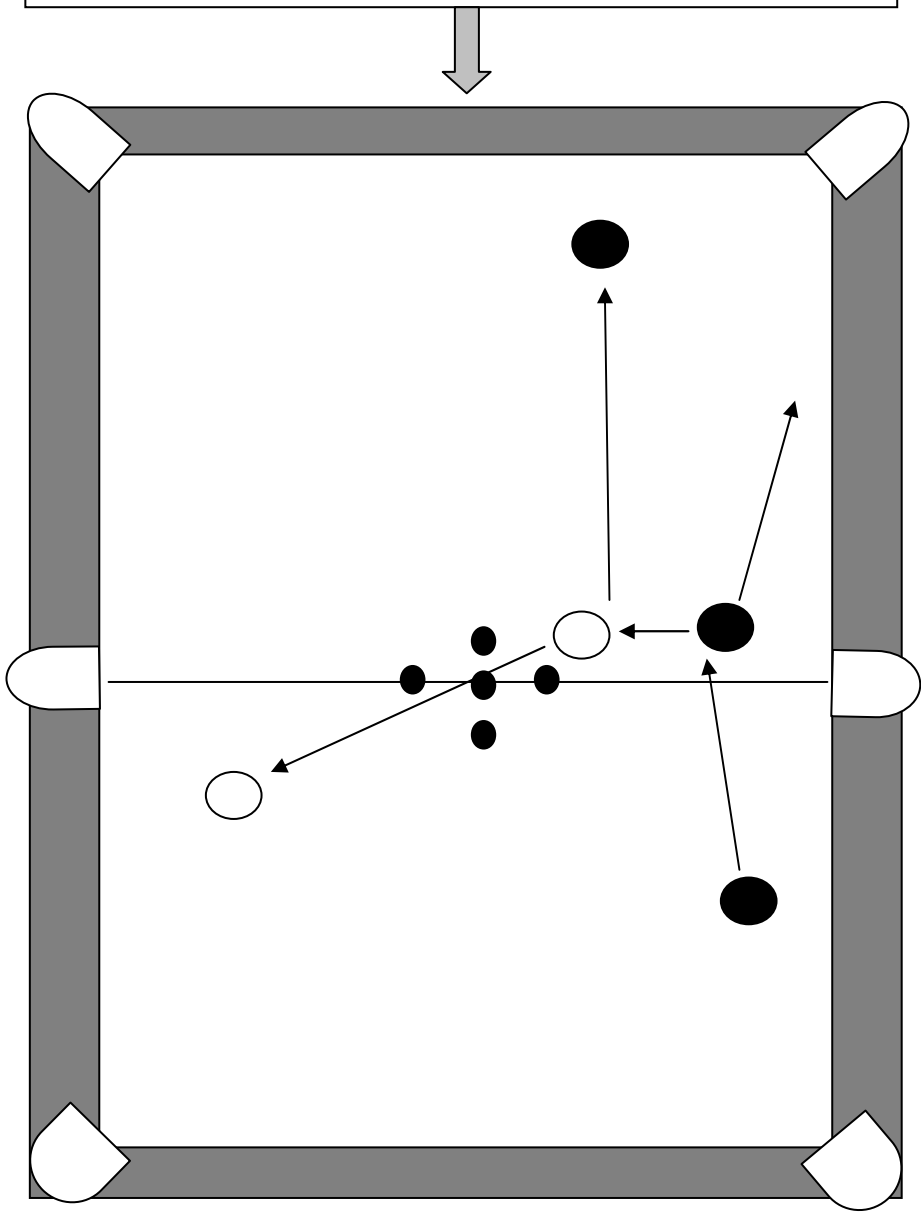
Il tiro raffigurato non è valido; i punti realizzati vengono assegnati all'avversario.
La giocata rimane valida



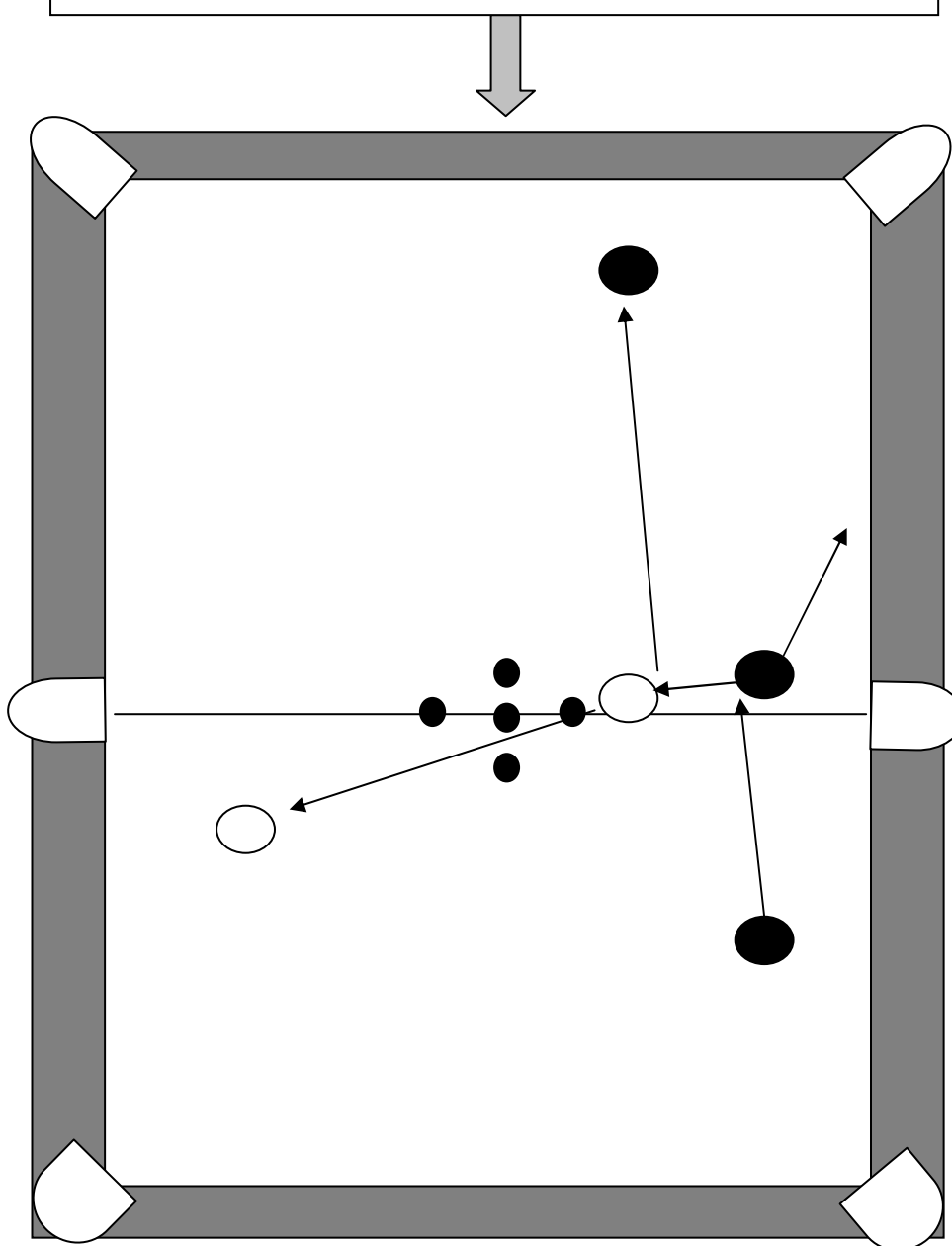
Il tiro raffigurato non è valido; i punti realizzati vengono assegnati all'avversario.
La giocata rimane valida



Il tiro raffigurato è valido, è carambola
(vedi articolo 5 comma k)



Il tiro raffigurato è valido, è carambola.
(vedi articolo 5 comma k)



Direttore di gara e arbitro

Direttore di gara

> **E' il giudice massimo di ogni gara, il suo giudizio è inappellabile.**

> E' compito del Direttore di gara controllare l'operato degli arbitri durante le partite e intervenire qualora lo ritenesse necessario.

> Dovrà prestare la massima attenzione ad ogni tipo di inconveniente che si possa verificare nel corso della gara e segnalarlo alla Commissione Tecnica Nazionale.

Arbitro

> In caso di contestazione l'arbitro deve chiedere l'intervento del Direttore di gara.

> Il punteggio valido è quello segnato manualmente dall'arbitro sul referto.

> E' tenuto ad intervenire qualora si rendesse conto di perdite di tempo non giustificate da parte dei giocatori
(Vedi articolo 10 comma a).

Casi particolari

Se si verificasse una combinazione di gioco non prevista dal presente regolamento, l'arbitro consigliatosi con il Direttore di gara, prenderà la sua decisione che non potrà essere discussa attraverso nessun reclamo. Detti casi non previsti debbono essere annotati dall'arbitro e dal Direttore di gara e comunicati alla Commissione Tecnica Nazionale che provvederà ad inserirli nel regolamento sotto forma di note aggiuntive.

