



REGOLAMENTO GORIZIANA

Stagione 2019/2020

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 "PARTITA"

E' l'insieme delle giocate. Inizia con l'accosto per stabilire chi effettua il primo tiro 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:

- 2 BROCCHIE DI SPONDA, a 90 mm. circa dal centro delle sponde orizzontali
- 2 BROCCHIE DI META', al centro dei quadranti del biliardo.
-

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 3, 2bianche e una rossa (bersaglio), 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 otto 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.

IL "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.

Regolamento di gioco

ARTICOLO 1

Scelta del colore della bocchetta e diritto al primo tiro

- a) All'inizio di ogni partita il diritto di scegliere il colore della bocchetta e di effettuare il primo tiro 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 al primo tiro e la scelta del colore spettano all'avversario.
- c) Se entrambi i giocatori incorrono nelle infrazioni suddette, l'accosto viene ripetuto.

ARTICOLO 2

Regole per effettuare un tiro

- 1 Sono considerati di prima i punti realizzati colpendo la palla direttamente o dopo aver toccato la sponda lunga
- 2 Sono considerati di calcio i punti realizzati quando la palla battente tocca anche la sponda corta prima di toccare la palla.
- 3 Si può effettuare qualsiasi tiro di slancio (braccio) o di striscio sia di calcio che di prima, non è consentito il cricco con il palmo della mano rivolta in basso o in alto, il ticchio e il piffetto.
- 4 Nell'effettuare un tiro, sia di slancio che di striscio, la mano d'appoggio (braccio compreso) non può toccare il piano di gioco. E' consentito appoggiare la mano sulla sponda bassa. Nelle sponde laterali è consentito appoggiarsi fino al secondo diamante. E' consentito tenere nella mano di appoggio una o più bocchette e lo straccio, purché non tocchino il piano di gioco e non sporgano dalla sponda verso il piano di gioco. Non è consentito aggrapparsi in nessun modo all'interno delle sponde.
- 5 Nell'effettuare un tiro di slancio o di striscio, dopo aver lasciato la bocchetta, prima della linea di mezzeria, si può superare con la mano la linea stessa.
- 6 Nell'effettuare un tiro di slancio o di striscio, il giocatore deve rimanere all'interno, con entrambi i piedi e il bacino, della linea di proseguimento del biliardo che deve essere tracciata sul pavimento da entrambi i lati.
- 7 Se la bocchetta si ferma sulla sede di un birillo o tocca un birillo va posizionata nella brocca alta dalla parte opposta rispetto alla posizione del pallino.
- 8 Se il pallino si ferma sulla sede di un birillo va posizionato nella brocca di metà quadrante dalla parte opposta rispetto alla posizione della biglia bersaglio.

- 9 Se la palla bersaglio è all'interno del rombo del castello il giocatore ha facoltà di spostare la stessa nella brocca alta del quadrante opposto alla posizione del pallino

ARTICOLO 3

Penalità

1 Vengono assegnati i punti all'avversario, conteggiandoli di calcio, nei seguenti casi:

- A) Qualora la bocchetta del giocatore abbatta uno o più birilli prima di toccare la palla.
- B) Qualora la bocchetta del giocatore tocchi il pallino prima della palla, 6 Punti all'avversario per il pallino, più tutti i birilli abbattuti dal pallino o da una delle bocchette.
- C) Qualora la bocchetta del giocatore dopo aver colpito la palla di calcio finisca in una qualsiasi buca.
- D) Qualora il giocatore dopo aver effettuato un tiro valido di calcio tocchi una bocchetta e/o il pallino prima che tutti e tre siano visibilmente fermi.
- E) Qualora una bocchetta e/o il pallino escano dal biliardo dopo un tiro di calcio si conteggiano i birilli abbattuti più 6 punti per la biglia se esce il pallino 4 punti, il pallino quando esce dal biliardo si posiziona nella brocca alta dalla parte opposta rispetto alla posizione di tiro del giocatore, la bocchetta quando esce dal biliardo si posiziona nella brocca alta del quadrante dalla parte opposta rispetto alla posizione di tiro del giocatore (se la palla e/o il pallino finiscono sulla sponda e senza toccare oggetti estranei al biliardo rientra sul piano di gioco il tiro è valido).
- F) Qualora un giocatore effettui un tiro di calcio sollevando entrambi i piedi dal pavimento, un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo aver lanciato o strisciato la bocchetta.
- G) Qualora la bocchetta del giocatore dopo aver effettuato un tiro di calcio abbatta uno o più birilli.
- H) Qualora il giocatore effettui un tiro di calcio con un birillo, abbattuto, fuori sede, o mancante.

2 Vengono assegnati i punti all'avversario, conteggiandoli di prima, nei seguenti casi:

- A) Qualora la bocchetta del giocatore dopo aver colpito la palla di prima finisca in una qualsiasi buca.

- B) Qualora il giocatore dopo aver effettuato un tiro valido di prima tocchi una bocchetta e/o il pallino prima che tutti e tre siano visibilmente fermi.
- C) Qualora una bocchetta e/o il pallino escano dal biliardo dopo un tiro di prima si conteggiano i birilli abbattuti più 3 punti per la biglia se esce il pallino 2 punti, il pallino quando esce dal biliardo si posiziona nella brocca alta dalla parte opposta rispetto alla posizione di tiro del giocatore, la bocchetta quando esce dal biliardo si posiziona nella alta del quadrante dalla parte opposta rispetto alla posizione di tiro del giocatore (se la palla e/o il pallino finiscono sulla sponda e senza toccare oggetti estranei al biliardo rientra sul piano di gioco il tiro è valido).
- D) Qualora un giocatore effettui un tiro di prima sollevando entrambi i piedi dal pavimento, un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo aver lanciato o strisciato la bocchetta.
- E) Qualora la bocchetta del giocatore dopo aver effettuato un tiro di prima abbatta uno o più birilli.
- F) Qualora il giocatore effettui un tiro di prima con un birillo, abbattuto, fuori sede, o mancante.
- G) Qualora non oltrepassino interamente la linea di mezzeria nessuna delle due biglie (battente e bersaglio e o il pallino)
1. Si assegnano 6 punti all' avversario e la biglia bersaglio si posiziona nella brocca di metà del quadrante opposto rispetto alla posizione del pallino.
- H) Nel caso che la biglia bersaglio sia interamente all'interno dei triangoli della buca non è obbligatorio che una delle due biglie o il pallino oltrepassino la linea di mezzeria.

ARTICOLO 4

Falli

Verificandosi uno dei falli di seguito elencati, la bocchetta giocata viene messa fuori gioco. La bocchetta 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 mano di appoggio, parte di essa braccio compreso, una o più bocchette tenute nella stessa, toccano il piano di gioco. E' consentito appoggiarsi sulla sponda sino al secondo diamante, è consentito aggrapparsi

all'esterno delle sponde inferiori e delle sponde laterali fino all'altezza del terzo diamante, non è consentito aggrapparsi all'interno della sponda.

c) Supera con il piede o con i piedi che toccano il pavimento la linea tracciata sulla pedana quale protezione 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.

d) Gioca una bocchetta prima che la bocchetta bersaglio e il pallino siano fermi e che l'avversario abbia tolto dal piano di gioco la bocchetta battente.

e) Toglie dal piano di gioco la propria bocchetta battente prima che tutte e due le bocchette e il pallino siano visibilmente 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 (battente) non oltrepassa la mezzeria.

1. A) Lanciata o strisciata, la bocchetta viene ripresa in mano anche se non ha oltrepassato la mezzeria.

j) E' consentito effettuare tiri di striscio tenendo la bocchetta nella mano senza l'obbligo che la stessa tocchi il piano del biliardo.

k) La bocchetta tocca lo spigolo superiore della buca centrale e ritorna nel quadrante basso, tocca il pallino posto nel quadrante basso punti 6 per l'avversario

l) Se il giocatore a gioco fermo muove con le mani e con effetti del vestiario la bocchetta e/o il pallino, punti 3 all'avversario.

Al giocatore che tocca il pallino o una bocchetta in movimento, vengono annullati i punti validi eventualmente realizzati più 3 punti per l'avversario, i punti non validi vengono conteggiati a favore

Dell'avversario.

ARTICOLO 5

Birilli

A) Il valore dei 9 birilli ubicati al centro del biliardo (castello) nel tiro di prima è il seguente:

1. Birilli laterali bianchi = punti 2 ciascuno
2. Birilli centrali bianchi = punti 8 ciascuno
3. Birillo centrale rosso abbattuto insieme ad uno o più birilli bianchi = punti 10
4. Birillo centrale rosso abbattuto da solo col castello completo = punti 30

B) Il valore dei 9 birilli ubicati al centro del biliardo (castello) nel tiro di calcio è il seguente:

- 1 Birilli laterali bianchi = punti 4 ciascuno
- 2 Birilli centrali bianchi = punti 16 ciascuno
- 3 Birillo centrale rosso abbattuto insieme ad uno o più birilli bianchi = punti 20
- 4 Birillo centrale rosso abbattuto da solo col castello completo = punti 60

- C) I birilli abbattuti con bocchetta bersaglio o con il pallino producono punti validi. I birilli abbattuti con la propria bocchetta producono punti persi che vengono conteggiati all'avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se la bocchetta bersaglio 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.
- D) I birilli abbattuti con il tiro di prima (picchetto, frasio, ticchio, pizzico, finezza) producono punti che vanno conteggiati all'avversario.
- E) Quando il birillo, senza essere abbattuto viene spostato dalla sua sede, non è considerato caduto e viene rimesso al suo posto prima del tiro dell'avversario.
- 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, la stessa si posiziona nella brocca di metà del quadrante opposto rispetto alla posizione del pallino, Quando la sede di un birillo abbattuto è occupata anche parzialmente dal pallino lo stesso si posiziona nella brocca di metà del quadrante opposto rispetto alla posizione della palla bersaglio.
- I) Il giocatore ha diritto di far controllare la posizione dei birilli soltanto quando vengono rimessi al loro posto dopo essere stati abbattuti, o prima di ogni tiro.
- J) I giocatori e l'arbitro non possono sistemare i birilli a gioco avviato.
- K) 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 il pallino.

ARTICOLO 6

Buche e uscita dal campo di gioco

- A) La bocchetta caduta in una buca ha il valore di 3 punti, se il tiro è di prima, 6 punti se il tiro è di calcio. Sono tutti punti validi quelli realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca la bocchetta bersaglio, la stessa sarà posizionata nella brocca di metà del quadrante opposto rispetto alla posizione del pallino.
- B) Tutti i punti realizzati in un tiro in cui sia caduta in buca la propria bocchetta, sono assegnati all'avversario
- C) Per ogni bocchetta che esce dal campo di gioco (sia la bocchetta bersaglio che la bocchetta battente) si conteggiano 3 punti all'avversario nel tiro di prima, 6 punti nel tiro di calcio. Tutti i punti realizzati nel tiro di cui sopra, vengono assegnati all'avversario, la bocchetta che esce dal campo di gioco si posiziona nella brocca di metà del quadrante opposto rispetto alla posizione del pallino
- L) Nel caso si realizzino punti e il pallino esca dal campo di gioco, gli stessi vengono conteggiati all'avversario.
- D) Il pallino caduto in buca vale 3 punti nel tiro di prima, 6 punti nel tiro di calcio. Agli effetti della rimessa in gioco, il pallino che cade in buca si posiziona nella brocca di metà del quadrante opposto rispetto alla posizione della bocchetta bersaglio.
- E) Se la bocchetta bersaglio 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.
- F) 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.

ARTICOLO 7

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:

- Lo spazio intorno ai lati del biliardo deve essere assolutamente libero, 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.

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

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

ARTICOLO 8

Perdite di tempo

A) E' vietato perdere tempo con intento ostruzionistico. L'arbitro deve richiamare i giocatori qualora si verificano perdite di tempo non giustificate. Il giocatore che commette questo fallo dopo un primo richiamo verrà sanzionato con la perdita di un turno di gioco ogni volta che commette il fallo.

B) Il giocatore per potersi allontanare dal biliardo deve chiedere il permesso all'arbitro, durante una partita può richiederlo una volta soltanto.

C) Il giocatore durante lo svolgimento di un incontro non può tenere il telefono cellulare acceso, il giocatore che commette questo fallo viene sanzionato alla prima infrazione, assegnando 6 punti all'avversario, alla seconda infrazione viene espulso.

ARTICOLO 9

Divisa nazionale

- a) Pantaloni neri di tipo classico no jeans, senza borchie tasche esterne.
- b) Scarpe interamente nere lacci e suola compresi, senza soles rialzate
- c) Maglia della società con distintivo della società 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, fatta eccezione per gli scudetti singolo coppia e tris, pena l'esclusione dalle Manifestazioni.

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

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 alcun 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.