



REGOLAMENTO DI GIOCO

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 F.I.Bi.S.
2. I casi non previsti dal presente Regolamento di gioco ed i casi di forza maggiore saranno regolati dal Direttore di Gara, unitamente al Delegato della F.I.Bi.S., se presente.

Capitolo II - STRUMENTI DI GIOCO

Articolo 2 - Omologazione - Biliardo - Sponde – Panno

1. In qualsiasi gara patrocinata dalla F.I.Bi.S. debbono essere utilizzati strumenti di gioco omologati dalla F.I.Bi.S. medesima, qualora tale omologazione sia richiesta dalle norme federali. A tal riguardo il Direttore di Gara e l'Arbitro sono tenuti a controllare tutti gli attrezzi prima della partita. Per accessori quali rastrelli, steconi, prolunghe, gessi, non è richiesta omologazione.
2. Il biliardo (vedi Tavola n.1) è un tavolo che ha la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale.
3. 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 F.I.Bi.S.
4. La delimitazione del rettangolo di gioco è stabilita dalle sponde in materiale a rimbalzo elastico <sponda di gomma> aventi un becco all'altezza di 37 mm. con la tolleranza di 1 mm a. in più o in meno. Nessun foro deve essere prati cato sulle sponde.
5. 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.).
6. Le sponde hanno una larghezza orizzontale che misura un minimo cm. 12,5 a un massimo di 15 cm (5 cm di materiale a rimbalzo elastico <sponda di gomma>). I profili elastici devono essere corrispondenti al profilo K79 e con uno shore 40 più o meno 2.
7. 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 di gomma.
8. Il panno che ricopre il piano in ardesia e le sponde di gomma deve essere di materiale, qualità e colore omologati dalla F.I.Bi.S. Il panno deve essere aderente all'ardesia e alle sponde di gomma.
9. L'altezza del biliardo, calcolata dalla superficie del suolo alla superficie orizzontale esterna che lo inquadra (sponda), deve essere da un minimo di cm. 75 a un massimo di cm. 80.
10. I biliardi destinati ad un torneo ufficiale devono essere muniti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che faccia in modo di garantire che l'umidità del panno sia in un range compreso tra il 30% e il 45%.

Articolo 3 - Biliie - Birilli -

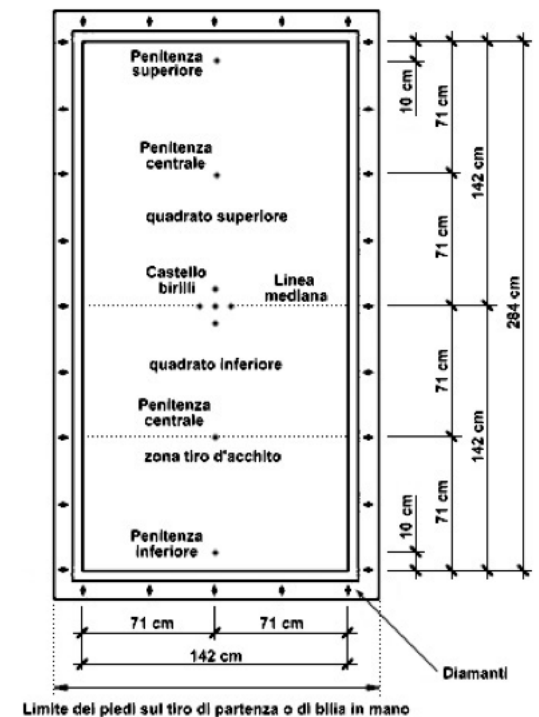
1. Biliie:
 - a) Le biliie utilizzate per le specialità 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana o 9 Birilli tutti doppi sono tre; devono essere di colore diverso: una gialla, una bianca ed una rossa (detta anche pallino) e prodotte con materiale, forma, misura e peso omologati dalla F.I.Bi.S.
 - b) La forma delle 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. 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 F.I.Bi.S, 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.

Articolo 4 – stecche- Accessori

1. Il movimento delle biliie sul rettangolo di gioco è impresso con l'aiuto di uno strumento chiamato "stecca", avente le caratteristiche ed i parametri tecnici prescritti dalle norme federali.

Tavola 1

UBICAZIONE DIAMANTI - BIRILLI - PENITENZE - LINEE DI POSIZIONE



IL BIRILLO

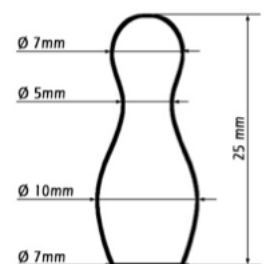


Tavola 2



2. L'atleta durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di uno steccone della misura compresa tra 1,80 e 2,15 m oppure di prolunghe (es. a innesto filettato o a baionetta) che consentono di utilizzare il proprio attrezzo di gioco. L'atleta 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). 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.
3. Al fine di permettere una migliore scorrevolezza della stecca sulla mano di appoggio, gli atleti possono utilizzare polvere di talco o un guanto. Il gesso utilizzato per il necessario "grip" del cuoietto deve essere prodotto con materiale che non sporchi eccessivamente la superficie di gioco

Articolo 5 - Localizzazione dei punti e delle linee di posizione.

1. a)- Viene chiamato "punto" la posizione in cui devono essere collocate le bilie 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. Il castello (insieme dei birilli) è posizionato con un interasse tra un birillo e l'altro di 66mm.
3. I punti delle penitenze superiore ed inferiore devono essere posizionati a 10 cm dalla sponda corta.
4. Le linee di posizione sul rettangolo di gioco sono tracciate in modo che siano visibili: Il tratteggio tuttavia non deve essere eccessivamente marcato.
5. Per la localizzazione dei punti e delle linee sul rettangolo di gioco si rimanda alla Tavola n.1.

Articolo 6 - Illuminazione

1. La luce proiettata su tutta la superficie del biliardo non deve essere inferiore a 500 lux.
2. La distanza **perpendicolare** tra le lampade e la superficie del rettangolo di gioco deve essere minimo di 1 (uno) metro, in questo caso il flusso luminoso emesso dalla singola sorgente di luce (lampada) costituente il complesso dell'illuminazione del singolo biliardo non deve essere superiore a 600 lumen.
3. Nel caso di biliardi utilizzati in manifestazioni sportive all'interno dei palazzetti dello sport o per riprese televisive si può utilizzare l'illuminazione diffusa ambientale oppure sorgenti luminose puntuali lontane dal biliardo purché garantiscano un illuminamento di 500 lux.
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. La partita è costituita da una frazione singola o da più frazioni, secondo quanto stabilito dall'art. 14. Lo scopo del gioco è quello di realizzare i punti stabiliti per l'unica frazione o per ciascuna frazione. Ai soli fini del punteggio finale si prende in considerazione il limite prefissato anche se dopo l'ultimo tiro tale limite è stato superato.
Gli atleti per tutta la durata della partita eseguono, alternativamente, un tiro ciascuno.
2. a) Gli atleti realizzano punti validi solo a seguito di un tiro regolare.
Per tiro regolare si intende quello per effetto del quale la bilia battente, colpita correttamente, tocca direttamente o dopo esser rimbalzata su una o più sponde la bilia avversaria, senza aver prima toccato il pallino o abbattuto uno o più birilli.
b) L'atleta 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 (cfr. art. 24 punto 3).
3. Il tiro è regolare e fa assegnare punti all'atleta che l'ha eseguito:
 - 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.
4. A condizione che nessun birillo cada e sempreché si verifichi quanto previsto al punto 2, il passaggio tra i birilli non è considerato fallo.
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 i punti realizzati sono assegnati all'avversario, senza l'aggiunta di alcuna penalità:
 - 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.
7. Il tiro non è regolare e fa assegnare punti all'avversario, il quale usufruirà anche del tiro con "bilia libera", nelle ipotesi previste al successivo art. 24, punto 3.

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

1. Nella specialità " 5 **birilli** (Italiana)" il valore dei birilli è il seguente:
 - a) i birilli laterali (**bianchi o gialli**): 2 punti ciascuno;
 - b) il birillo centrale (rosso) abbattuto con uno o più birilli laterali: 4 punti;
 - c) il birillo centrale (rosso) abbattuto da solo (a prescindere che il castello dei birilli sia completo o meno): 10 punti.
2. Nella specialità " **5 birilli** (Italiana)" il valore 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 a contatto" con il pallino: 3 punti;

- c) se, in un tiro regolare, entrambe le bilie colpiscono il pallino, i relativi punti verranno attribuiti una sola volta in base al seguente criterio: 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 battente 4 punti;
 - d) nel caso di tiro non valido che comporti l'attribuzione di "bilia libera" il valore del pallino è sempre di 2 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.

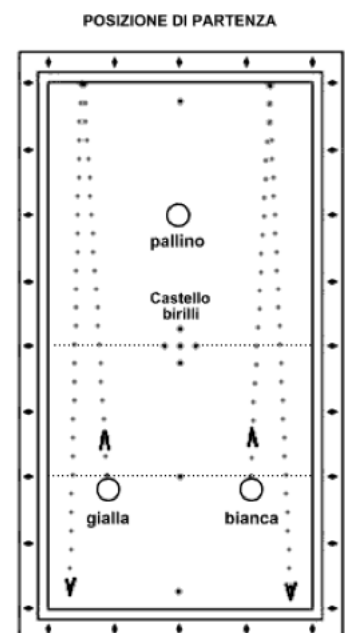
Articolo 9 - Inizio della partita

1. Prima dell'inizio della prima partita gli atleti possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 5 minuti ciascuno. Le coppie hanno a disposizione 8 minuti ciascuna.
2. Qualora nel successivo turno di gioco l'atleta fosse chiamato a disputare un nuovo incontro sullo stesso biliardo, il tempo massimo di ulteriore prova è stabilito in 1 minuto. Le coppie hanno a disposizione 2 minuti ciascuna.
3. 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 **accosto iniziale**.

Articolo 10 - Accosto iniziale- Acchito (figura 1)

1. Gli atleti si contendono il diritto di scegliere quale dei due giocatori dovrà effettuare il primo tiro della partita (acchito) con le modalità elencate di seguito.
 2. L'Arbitro colloca:
 - a) I birilli nelle rispettive sedi;
 - b) Il pallino direttamente sul "punto" 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 "punto" di mezzo del quadrato inferiore (o parte bassa del biliardo) su due punti posti a 30 cm dalle sponde lunghe.
 - a) Dopo aver collocato bilie e birilli come sopra specificato, l'Arbitro invita i due giocatori al tiro della propria bilia che dovrà essere indirizzata contro la sponda corta opposta. Prima di effettuare il tiro di accosto i due giocatori possono posizionare la bilia in un punto diverso rispetto a quello in cui l'arbitro ha posizionato le bilie, a condizione di non oltrepassare la linea di partenza di cui al punto c del presente articolo. Se gli atleti si contendono la bilia da colpire l'Arbitro tira a sorte.
 - b) entrambe le bilie devono essere in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda corta opposta. Se ciò non dovesse avvenire l'Arbitro ordinerà, una sola volta, la ripetizione dell' **accosto**; qualora tale ipotesi dovesse ripetersi l'atleta che avrà ritardato il tiro perderà il diritto di scelta per la partenza;
 - c) 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, l'atleta 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 nel caso in cui le due bilie al termine del tragitto si fermino ad uguale distanza dalla sponda corta inferiore, l'Arbitro farà ripetere l'**accosto**.
 5. Se una bilia urta durante il tragitto il pallino e/o uno o più birilli, l'atleta che ha commesso il fallo perde il diritto di scelta per la partenza.
 6. L'atleta che fa fermare la bilia più vicino alla sponda corta inferiore vince l'**accosto iniziale** e ha diritto di scegliere se iniziare la partita o farla iniziare all'avversario. L'atleta che **tira l'acchito** gioca esclusivamente con la bilia bianca. **Nelle gare a coppie l'atleta che vince l'acchito iniziale è obbligato al tiro d'acchito non potendo cedere tale diritto al proprio compagno fatto salvo il diritto di far iniziare la partita alla coppia avversaria, in tal caso obbligato al tiro d'acchito iniziale sarà il giocatore della coppia avversaria che ha effettuato il tiro di accosto iniziale.**
 7. Nei casi in cui la partita preveda **frazioni miste** di specialità di gioco (5 birilli, 9 Birilli Goriziana e tutti doppi) **la prima frazione** da disputare è scelta dal giocatore **che ha vinto l'acchito iniziale**, anche qualora lo stesso abbia deciso di far iniziare la partita all'avversario, come previsto al punto 6. Se al termine dei due incontri si verifica lo stato di parità, **la scelta della specialità di gioco per lo spareggio spetta al giocatore che vince un ulteriore accosto**, mentre il primo tiro (**acchito**) spetta al giocatore che ha iniziato **la prima frazione**.

Figura 1



Articolo 11 - Posizione di partenza.

1. Per il primo tiro di partenza l'Arbitro colloca le bilie come di seguito:
 - a) la bilia bianca del giocatore che deve effettuare il tiro di partenza (**acchito**) nel quadrato inferiore di battuta o parte bassa del biliardo;
 - b) la bilia gialla, dell'avversario, sul "punto" 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 **accosto iniziale** e cioè: sul "punto" posto al centro della metà del quadrato superiore o parte alta del biliardo.



2. L'atleta che deve effettuare il primo tiro di **acchito** (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. Si applicano le regole previste agli artt. 18, punto 3 e 19, punto 2.
3. Dopo aver collocato la propria bilia come sopra specificato, l'atleta 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 l'atleta commette un fallo ed è penalizzato in base a quanto previsto all'articolo 24 (falli).
4. Solo sul tiro di partenza (**acchito**) l'atleta non può realizzare punti. Qualora **li realizzasse**, senza aver commesso falli, il tiro **sarebbe** ritenuto valido, ma i punti **sarebbero** assegnati all'avversario senza peraltro che quest'ultimo fruisca del tiro con la "bilia libera".
5. Nel caso in cui la partita si giochi a più frazioni (sempre in numero dispari), gli atleti si alterneranno per effettuare il primo tiro (**acchito**) delle frazioni successive alla prima, senza distinzione del numero di frazioni stabilite.
6. Qualunque sia il meccanismo della partita (singola o a più frazioni) per tutta la durata della stessa gli atleti giocano sempre con la bilia (bianca o gialla) assegnata loro dopo il tiro di **accosto** iniziale.

Articolo 12 - Pausa durante la partita

1. Potrà essere concessa una sola pausa, esclusivamente per necessità fisiologiche, su richiesta di uno o di entrambi gli atleti, **nelle seguenti fasi di gioco**:
 - a) Se la partita si disputa a frazione unica, la pausa potrà avere luogo una volta superata la metà della frazione.
 - b) Se la partita si disputa al meglio delle 3 frazioni, la pausa potrà avere luogo al termine della seconda frazione.
 - c) Se la partita si disputa al meglio delle 5 frazioni, la pausa potrà avere luogo al termine della terza frazione.
 - d) Se la partita si disputa al meglio delle 7 frazioni, la pausa potrà avere luogo al termine della quarta frazione.
2. Il tempo della pausa è stabilito in 5 minuti.
3. Il giocatore che non intenda usufruire della pausa eventualmente richiesta dal suo avversario, nel rispetto delle presenti disposizioni, non ha diritto a chiedere altre pause ed attenderà, per tutto il tempo della pausa concessa, in prossimità del biliardo sul quale si svolge la partita.
4. Nel Regolamento Tecnico-Sportivo, con riferimento a specifiche tipologie di gare o a circuiti particolari, possono essere previste deroghe alle disposizioni di cui sopra, anche eventualmente con previsione di una o più pause obbligatorie.
5. In ogni caso l'Arbitro o il Direttore di Gara, di propria iniziativa, può sospendere il gioco in presenza di circostanze collegate allo stato di salute di un giocatore oppure per straordinarie esigenze organizzative. Nella prima ipotesi, qualora l'atleta non fosse in grado di riprendere la partita entro 10 minuti, ne verrà decretata la sconfitta.

Articolo 13 - Abbandono della partita.

1. L'atleta che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'Arbitro, o che smette di giocare durante una partita, perde l'incontro. Fermo quanto previsto all'art. 8, punto 5, l'atleta che, volontariamente, tocca o sposta le bilie o abbatte i birilli avrà persa la singola frazione.
2. Se quanto **rappresentato al comma 1** avviene per causa di forza maggiore a decidere sarà il Direttore di Gara dopo aver consultato l'Arbitro.
3. L'atleta 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 dalla competizione.
4. L'atleta durante la partita, per particolari ragioni e previa autorizzazione dell'Arbitro, può sostituire l'attrezzo di gioco od una o più parti dello stesso.
5. Se, per dimenticanza, l'atleta sostituisce l'attrezzo di gioco od una o più parti dello stesso senza aver chiesto l'autorizzazione all'Arbitro, tale gesto non deve essere inteso come abbandono della partita. L'atleta tuttavia viene ammonito dall'Arbitro, se recidivo viene segnalato al Direttore di Gara che può decretarne l'immediata esclusione.

Articolo 14 - Fine della partita o della frazione.

1. La frazione consiste nella realizzazione di un certo numero di punti prefissati (distanza della frazione). La partita si compone di una o più frazioni.
2. Una volta iniziata, la partita deve essere portata a termine sino alla fine e ciò avviene quando l'Arbitro, constatato il raggiungimento o il superamento dei punti previsti, dichiara il vincitore di essa. Eventuali contestazioni circa l'attribuzione della singola frazione o dell'incontro devono essere presentate all'Arbitro immediatamente, con eventuale richiesta di intervento del Direttore di Gara.
3. In una partita che si disputa a più frazioni:
 - a) **Nel momento in cui** un giocatore raggiunge e/o supera i punti fissati per la frazione, questa ha termine, l'atleta è dichiarato vincitore di essa e, la partita prosegue;
 - b) **Nel momento in cui** un giocatore ha vinto per primo il numero di frazioni fissato (ad esempio vince per primo 2 frazioni in una partita al meglio delle 3 frazioni) la partita ha termine e l'atleta viene dichiarato dall'Arbitro vincitore della partita.
4. Salvo diversamente specificato nel Regolamento Tecnico Sportivo Nazionale, in una partita al meglio delle 3 frazioni i punti di partita e di frazione sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 2 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di frazione;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di frazione.
 - b) punteggio 2 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 2 punti di frazione; al
perdente: 0 punti di partita e 1 punto di frazione:
5. Salvo diversamente specificato nel Regolamento Tecnico Sportivo Nazionale, in una partita al meglio delle 5 frazioni i punti di partita e di frazione sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 3 a 0: al vincitore: 1 punto di partita e 5 punti di frazione;
al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di frazione.
 - b) punteggio 3 a 1: al vincitore: 1 punto di partita e 4 punti di frazione; al
perdente: 0 punti di partita e 1 punto di frazione:
 - c) punteggio 3 a 2: al vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di frazione; al
perdente: 0 punti di partita e 2 punti di frazione.

Capitolo IV - PRESCRIZIONI PARTICOLARI

Articolo 15 - Bilie in contatto

1. Si intende posizione di "bilie in contatto" quando al termine di un'azione di gioco le **circonferenze di due o più bilie sono tangenti**. In tale ipotesi:
 - a) quando **la bilia battente è a contatto con la bilia avversaria** l'atleta a cui spetta effettuare il tiro può giocare come segue (vedi figura n.2):
 - a1) con tiro diretto, ma laterale, spostando le due bile senza tuttavia realizzare punti che eventualmente sarebbero attribuiti all'avversario;
 - a2) giocare di sponda o di massè in modo da distaccare la bilia battente senza muovere la bilia avversaria. In tal caso i punti realizzati, se validi in base alle regole generali di cui all'art. 8, sono attribuiti al giocatore che ha eseguito il tiro.
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.
 - b) quando la bilia battente è a contatto con il pallino l'atleta può colpire direttamente la bilia avversaria, **a condizione che il pallino non sia mosso prima di aver colpito l'avversaria. Se al momento dello stacco il pallino si muove, tale movimento non è considerato fallo se si versa nella medesima situazione di cui all'ultimo capoverso del comma precedente.**
In caso di fallo, invece, l'atleta 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), l'atleta non può giocare direttamente su tale sponda.

Figura 2

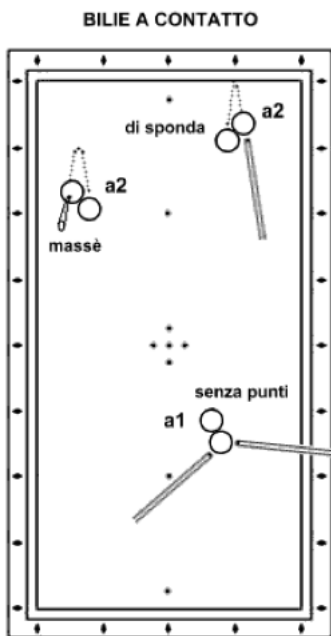
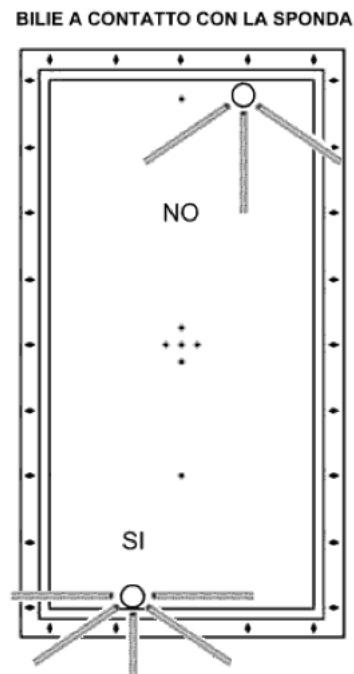


Figura 3



2. Nell'ipotesi della posizione di "bilie a contatto", nella quale si è veramente impossibilitati a giocare senza commettere fallo (nessuna via d'uscita) l'atleta impossibilitato:
 - a) può effettuare il tiro sapendo, comunque, che in qualsiasi modo lo esegue commette fallo **con conseguente assegnazione del tiro con "bilia libera" all'avversario,**
 - b) può non effettuare il tiro. In tale ipotesi l'avversario fruisce dei punti di penalità di fallo e tiro con "bilia libera".
3. L'atleta, prima del tiro, può chiedere all'Arbitro se ritenga che si versi nella situazione di **bilie a contatto o "nessuna via d'uscita" in tal caso l'arbitro è tenuto a verificare solo ed esclusivamente tali circostanze senza aggiungere altro.**

Articolo 16 - Bilie fuori dal biliardo

1. Una bilia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal rettangolo di gioco delimitato dagli spigoli delle sponde. Si considera ugualmente fuori dal biliardo la bilia o le bilie che pur toccando la parte orizzontale della sponda rientrano nel rettangolo di gioco.
2. Se una o più bilie escono fuori dal biliardo si commette un fallo.
3. Le bilie uscite dal biliardo vengono poste dall'Arbitro, per un tiro con "bilia libera", nelle seguenti
4. posizioni.
 - a) se la bilia uscita è quella del giocatore che ha effettuato il tiro, questa viene collocata dall'Arbitro sul **"punto"** che si trova vicino allo sponda corta del quadrato opposto a quello in cui, al termine dell'azione di gioco, **si è venuta a trovare** la bilia avversaria. Se il **"punto"** risulta occupato o nascosto dal pallino, **non essendo possibile posizionarvi la bilia, quest'ultima** sarà collocata sul medesimo **"punto"** del quadrato dove si trova la bilia avversaria
 - b) se la bilia uscita è quella dell'avversario, questa è collocata dall'Arbitro, per un tiro con "bilia libera" nel quadrato opposto a quello in cui, al termine dell'azione di gioco, **si è venuta a trovare** la bilia del giocatore che ha commesso il fallo.



- c) se la bilia uscita è il pallino, questo è collocato dall'Arbitro sul "punto" del quadrato per la posizione di "inizio partita": Se tale "punto" è occupato o nascosto dalla bilia di colui il quale ha commesso il fallo, il pallino viene collocato sul medesimo "punto" 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 ha commesso il fallo.
- d) Nelle ipotesi previste dal presente articolo ai punti 3 b) e 3 c) l'atleta che beneficia della bilia libera può beneficiare, qualora lo ritenesse opportuno, anche della possibilità prevista all'articolo 18 comma 5.

Articolo 17 - Abbattimento dei birilli.

1. Un birillo è considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il panno.
2. Un birillo abbattuto che, senza l'ausilio di alcuno, ritrova la sua posizione iniziale viene considerato abbattuto.
3. Un birillo è comunque considerato abbattuto anche quando a farlo cadere è un altro birillo già abbattuto.
In tale ipotesi al giocatore che ha eseguito il tiro saranno assegnati punti positivi nel caso che l'evento sia stato causato dalla bilia avversaria e punti negativi se causato dalla bilia battente.
4. Un birillo è considerato abbattuto quando restando in piedi viene trascinato totalmente fuori dalla propria sede. Se al termine dell'azione di gioco la sede del birillo trascinato fuori:
 - a) è occupata anche parzialmente da una bilia, l'Arbitro toglie il birillo dal rettangolo di gioco e lo rimetterà nella sua sede se questa, al termine del tiro successivo, dovesse risultare libera;
 - b) è libera, l'Arbitro rimette nella propria sede il birillo trascinato totalmente fuori;
 - c) se un birillo, pur toccato, non cade, ma viene trascinato parzialmente fuori dalla propria sede, non è considerato abbattuto. L'Arbitro lo porrà totalmente nella propria sede prima del tiro successivo, qualora ciò sia possibile.
5. Se un birillo, appoggiato alla bilia battente, al momento del tiro cade, è considerato sempre abbattuto ed il tiro non sarà ritenuto valido, con le conseguenze di cui all'art. 24, 3° comma.
6. Un birillo è considerato altresì abbattuto quando non è in equilibrio. Tale circostanza, seppur molto rara, si verifica quando la verticale del baricentro del birillo ricade sul piano di gioco al di fuori della base di appoggio del birillo stesso che quindi rimane parzialmente in piedi per via del sostegno di una bilia e/o di un altro birillo abbattuto. Nei casi sopra descritti il birillo verrebbe a cadere definitivamente, senza preventiva oscillazione, una volta che la bilia e/o il birillo facessero mancare il loro sostegno. In tali casi l'arbitro rimuove il birillo prima della successiva azione di gioco assegnando i punti del birillo rimosso.
7. Se un birillo, appoggiato alla bilia che non sia la battente, cade al momento in cui la bilia d'appoggio è proiettata anche nella direzione opposta a quella d'appoggio, comunque sarà considerato abbattuto e di conseguenza il suo valore sarà conteggiato.
8. 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 fosse possibile gli eventuali punti provocati da questo birillo durante lo svolgimento dell'azione di gioco non saranno conteggiati.
 - a) nel caso in cui il movimento di una bilia che è causa dell'abbattimento di un birillo sia determinato dall'urto indiretto con altra biglia, fattispecie che si verifica quando le due bilie non vengono in contatto diretto ma tramite un birillo in adiacenza, i birilli successivamente abbattuti saranno conteggiati ai fini della determinazione dei punti ma non sarà considerato avvenuto il contatto tra le due bilie.
9. Se la sede di un birillo è parzialmente occupata da una bilia, l'Arbitro toglierà il birillo solo se questo è stato abbattuto o deve comunque essere considerato tale ed il tiro seguente sarà eseguito senza la presenza dello stesso. Il birillo mancante sarà rimesso nella sua sede non appena questa risulterà libera prima di un tiro successivo.
10.
 - a) I birilli devono essere ubicati nelle proprie sedi quando non vi sia impedimento da parte delle bilie.
 - b) L'atleta 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 l'atleta.
 - 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 fallo commesso 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 verranno 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. L'Arbitro dovrà posizionare la bilia avversaria, sistemandola nella posizione di acchito, qualora il giocatore avente diritto al tiro con "bilia libera" effettui questa scelta (come specificato al comma 5)
3. L'atleta 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 della stecca, e la posiziona liberamente in un punto qualsiasi del quadrato inferiore di battuta tenendo comunque presente che con la propria bilia non può superare, neppure parzialmente, la linea mediana del biliardo. Il tiro eseguito senza l'osservanza di quanto sopra stabilito non sarà considerato valido con le conseguenze di cui all'art. 24, punto 3.
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 "punto" del tiro di partenza. Se il predetto punto è occupato dal pallino, la bilia avversaria verrà collocata sul medesimo punto del quadrato opposto. In ogni caso non è ammesso fare o chiedere alcuna verifica al riguardo.
La "decisione" di far collocare all'Arbitro la bilia avversaria sul punto 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 per il tiro di cui alla predetta lettera a).

Figura 5

Articolo 19 - Zona dei piedi

1. Agli estremi dei lati delle sponde corte del biliardo vengono tracciate sul suolo due linee adiacenti e perpendicolari al bordo esterno delle sponde lunghe del biliardo, linee che rappresentano il prolungamento dei bordi delle sponde lunghe.
2. L'atleta che si appresta al tiro di **accosto** iniziale, al tiro (**acchito**) di cui all'art. 11 o con "bilia libera", deve avere l'intero piede d'appoggio all'interno delle due linee di cui sopra, anche nell'ipotesi in cui a toccare terra non sia tutto il piede, ma solo parte di esso (vedi figura n.5).
3. Se la posizione del tiro consente ad un solo piede di toccare il suolo all'interno delle linee tracciate al suolo, l'altro piede può oltrepassare il limite di tali linee sempre **che** non tocchi in alcun modo il suolo.

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 l'atleta 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 agli atleti il colore della propria bilia.

Articolo 21 - Posto del giocatore

1. L'atleta 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.

Articolo 22 - Segni sul biliardo

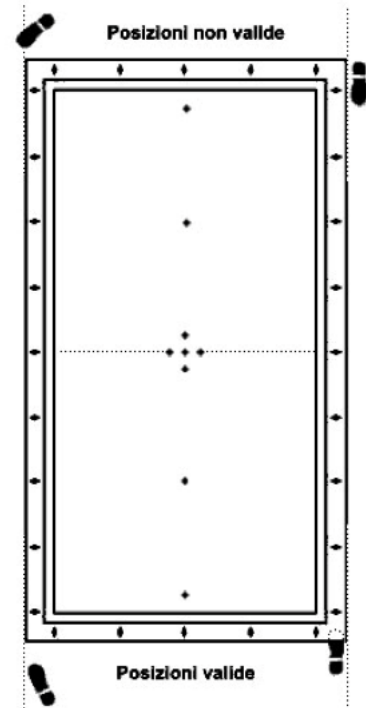
1. Al giocatore è proibito prendere, con qualsiasi mezzo, punti di riferimento e/o fare segni, toccando il rettangolo di gioco e/o le sponde.
2. L'Arbitro durante la partita procede a pulire il rettangolo gioco solo nel caso lo ritenga indispensabile.

Articolo 23 - Tempo di gioco

1. Con il dispositivo elettronico contasecondi in funzione l'atleta ha 40 secondi a disposizione per effettuare il tiro.
 - a) 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.
 - b) Se l'atleta esaurisce i 40 secondi senza aver effettuato il tiro è penalizzato con 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario.
 - c) Se dopo i predetti 40 secondi supera ancora altri 20 secondi senza aver effettuato il tiro l'atleta è penalizzato con altri 2 (due) punti che saranno assegnati all'avversario con l'aggiunta del tiro di "bilia libera".
 - d) Nelle gare individuali, con partita a frazione unica, ogni giocatore può richiedere all'arbitro un "extra time" nel corso della partita prima della scadenza dei 40 secondi, l'Arbitro riavvierà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.
 - e) Nelle partite individuali composte da più frazioni ogni atleta può richiedere all'arbitro un solo "extra time" in ciascuna frazione prima della scadenza dei 40 secondi; in tal caso l'Arbitro riavvierà il dispositivo elettronico dopo i 60 secondi facendo ripartire la procedura.
 - f) Nelle partite a coppie ogni giocatore ha 60 secondi a disposizione per effettuare il tiro: se l'atleta 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".
 - g) Nelle partite a coppie ogni coppia può richiedere all'arbitro un solo "extra time" nel corso della o di ciascuna frazione prima della scadenza dei 60 secondi: in tal caso l'Arbitro riattiverà il dispositivo elettronico al termine dei 60 secondi facendo ripartire la procedura.
2. Senza il dispositivo elettronico contasecondi in funzione:

se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, **al fine di garantire un ritmo di gioco congruo** e che la partita abbia termine entro un tempo accettabile, l'Arbitro è autorizzato ad invitare l'atleta in difetto ad essere più sollecito nella scelta e preparazione dei tiri da eseguire. Col secondo richiamo,, l'Arbitro penalizzerà l'atleta con due punti e "bilia libera" all'avversario. Nel caso in cui l'atleta persistesse in questo comportamento, l'Arbitro chiederà l'intervento del Direttore di Gara **che potrà decretarne l'esclusione dalla competizione qualora ravvisi nella condotta del giocatore un comportamento antisportivo.**
3. E' compito della C.T.N. stabilire, con riferimento a specifiche tipologie di gare o a circuiti particolari od anche, per ragioni eccezionali, a singole gare, se il dispositivo elettronico contasecondi debba essere messo in funzione o meno.

ZONA DEI PIEDI CON BILIA LIBERA O TIRO D'INIZIO



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 singolo fallo non 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 **in cui** è stato commesso il fallo, il tiro con "bilia libera".
2. Si commette fallo, ma l'atleta 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 2 da assegnare all'avversario, unitamente ai punti eventualmente realizzati (birilli e/o pallino) 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;
 - b) nell'ipotesi di rinuncia al tiro, fattispecie che si verifica non soltanto nell'ipotesi di cui all'art. 15 comma 2 (bilie a contatto), ma anche in tutte quelle circostanze, (nessuna via d'uscita) nelle quali si è veramente impossibilitati ad effettuare un tiro regolare.**
 - c) se l'atleta effettua il tiro con la bilia avversaria;
 - d) se la bilia battente colpisce, prima di aver colpito **o senza aver colpito** la bilia avversaria, il pallino: punti di fallo 4 (due per aver colpito prima il pallino, come previsto all'art. 8, punto 2, lett. D, e due per non aver colpito prima o non aver colpito la bilia avversaria);
 - e) se la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, abbatte uno o più birilli;
 - f) se l'atleta colpisce la bilia battente ancora in movimento dal precedente tiro effettuato dall'avversario;
 - g) se l'atleta colpisce la bilia battente con altro punto della stecca che non sia il "girello" (o cuoietto). Al riguardo si precisa che la cosiddetta "steccata" o "steccaccia" è sempre da considerarsi tiro non valido;**
 - h) se l'atleta colpisce la bilia battente con il "girello" (o cuoietto) più di una volta;
 - i) se al momento, durante o al termine del tiro una o più bilie escono fuori dal biliardo;
 - j) se l'atleta in **"posizione di bilie a contatto"** tira direttamente sulla bilia, salvo quanto previsto all'art. 15;
 - k) se l'atleta 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;
 - l) se prima di eseguire il "tiro di partenza" **(acchito)** o il tiro con "bilia libera" l'atleta sposta la bilia con qualcosa che non sia **il puntale della stecca, o la sposta con il cuoietto/gommino della stecca**, o la tocca prima che l'Arbitro gliela abbia consegnata o comunque l'abbia anche tacitamente autorizzato;
 - m) nel "tiro di partenza" o nel tiro di "bilia libera" se la battente colpisce una sponda in un punto ricadente nel quadrato di battuta;
 - m) se la bilia battente salta il castello dei birilli e/o il pallino prima che abbia colpito la bilia avversaria (vedi figura 6);
 - n) se l'atleta, prima, durante 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, senza aver avuto l'autorizzazione dell'arbitro;
 - o) nella situazione di impossibilità a poter colpire validamente la bilia battente dopo il tiro precedente effettuato dall'avversario (nessuna via d'uscita);
 - p) se l'atleta viola di una delle disposizioni previste alle lettere c) e f) dell'art. 23.
 - q) **se l'atleta, già ammonito verbalmente dall'arbitro una prima volta per lo stesso motivo, passa i birilli, dopo averli abbattuti, in maniera inopportuna, causando l'abbattimento di altri birilli, tutti i punti verificatisi nella giocata saranno assegnati all'avversario, con l'aggiunta della "bilia libera".** Pertanto il primo richiamo arbitrale non comporta ulteriori conseguenze e quindi gli eventuali punti realizzati dall'atleta a seguito del tiro in precedenza effettuato saranno attribuiti allo stesso o all'avversario secondo le regole ordinarie.
 - r) violazione di ogni altra disposizione di cui al presente Regolamento quando ciò sia specificatamente previsto.
4. Come già precisato all'art. 8, punto 2, lett. D, in tutte le ipotesi elencate al precedente punto, il valore del pallino è pari a 2 punti.

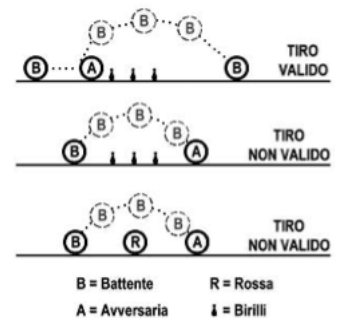


Figura 6

Articolo 25 - Falli non imputabili al giocatore

1. Tutti i falli provocati da eventi accidentali o 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 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. Durante la partita è fatto divieto **al giocatore** di segnalare in qualsiasi modo all'avversario falli che quest'ultimo sta per commettere compreso quello del tiro su bilia avversaria. In caso di infrazione a questa regola l'Arbitro assegnerà 2 punti e "bilia libera" all'avversario.
2. L'Arbitro, se possibile, è tenuto ad avvisare l'atleta che ha commesso un fallo prima che l'atleta medesimo effettui il tiro al fine di impedirgli di effettuare il tiro.
3. Se l'atleta dopo essere stato avvisato di aver commesso un fallo effettua comunque il tiro, verrà penalizzato, oltre che dei 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 l'atleta commette mentre sta per posizionarsi o è già in posizione per effettuare qualsiasi tiro 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.
5. In ogni caso l'Arbitro non può mai avvisare un atleta prima dell'effettiva commissione da parte dello stesso di un fallo.



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 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 subito 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 degli atleti non si accorge dell'errore, sono considerati validi: in tale ipotesi (errore non attribuibile ad alcuno dei due giocatori) non viene commesso alcun fallo e nel momento in cui l'irregolarità viene rilevata, l'Arbitro, prima del tiro successivo, deve soltanto effettuare l'inversione delle bilie nella posizione in cui si trovano.

Articolo 28 – Comportamenti antisportivi

1. Sono considerate antisportive tutte quelle condotte dolose o colpose che in qualche modo arrecano disturbo all'avversario potendogli causare un danno o che comunque sono di ostacolo al regolare svolgimento dell'incontro e della manifestazione.
2. In particolare sono definiti antisportivi i seguenti comportamenti:
 - a) Violare le regole di cui all'art. 21..
 - b) Causare rumore durante il turno di gioco dell'avversario, qualsiasi sia il modo od il mezzo utilizzato.
 - c) Comunicare verbalmente o tramite gesti e/o movimenti del corpo col proprio avversario quando tali comunicazioni possano fargli perdere la concentrazione o causargli momenti di distrazione.
 - d) Comunicare in qualsiasi modo e forma con gli spettatori.
 - e) Violare la disposizione di cui all'art. 22, 1° punto.
 - f) Protestare platealmente contro le decisioni arbitrali.
 - g) Richiedere la sostituzione dell'arbitro.
 - h) Violare una delle disposizioni di cui all'art. 33, punti 3 e 4.
 - i) Ogni altro comportamento non specificatamente previsto che violi comunque i principi generali di lealtà e di correttezza sportiva.
3. In tali casi, dopo un primo avvertimento e, sempre che dette condotte non integrino violazioni più gravi, l'Arbitro assegnerà all'avversario la penalità di due punti e bilia libera anche nell'ipotesi in cui la precedente condotta antisportiva fosse di specie diversa (violazione di altra lettera del punto 2).
4. In caso di ulteriore recidiva, l'Arbitro richiederà l'intervento del Direttore di Gara che provvederà ad escludere immediatamente l'atleta dalla competizione.
5. È fatto assoluto divieto di battere direttamente e di proposito il pallino o la bilia avversaria. Se ciò avvenisse, l'Arbitro decreterà immediatamente la perdita dell'incontro da parte del responsabile di tale condotta.

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

Articolo 29 - 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. Nella specialità "9 birilli Goriziana" per tiro indiretto si intende quello in cui la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, tocca almeno una sponda: in questo caso i punti realizzati nell'azione di gioco sono conteggiati al doppio del loro valore per come determinato ai successivi artt. 30 lett. a,b,c,d, e 31 comma 1.
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 che se ne sia staccata per effetto di un tiro di massè, piquè, parabola.
4. Nei tiri indiretti sono da conteggiare doppi soltanto i punti del pallino e/o dei birilli, mentre i punti di penalità per il fallo con "bilia libera" saranno sempre pari a 2.
5. Quando la bilia battente abbatte uno o più birilli prima di colpire (o senza colpire) la bilia avversaria(fallo) e, successivamente tocca una o più sponde, il valore dei punti di penalità realizzati è da conteggiarsi secondo il valore stabilito ai successivi artt 30 lett. a,b,c,d, e 31 comma 1.
6. Quando la bilia battente colpisce il pallino prima di colpire (o senza colpire) la bilia avversaria (fallo) e successivamente tocca una o più sponde il valore dei punti di penalità realizzati è da conteggiarsi secondo il valore stabilito ai successivi artt 30 lett. a,b,c,d,e 31 comma 1.
7. Nel caso in cui il giocatore che si appresta al tiro, commetta un fallo prima di colpire una o più sponde con la propria bilia, i punrti di penalità eventualmente realizzati saranno da conteggiarsi secondo il valore stabilito ai successivi artt. 30 lett. a,b,c,d, e 31 comma 1.

Articolo 30 - 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.
 - e) in caso di tiro indiretto per come disciplinato all'art. 29 comma 2 il valore dei birilli sopra definito si raddoppia.

Articolo 31 - 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 battente è a contatto con il pallino, la bilia battente può essere giocata regolarmente a condizione che il pallino non venga mosso. In particolare, in detta posizione, la bilia battente deve essere colpita nella direzione opposta rispetto alla posizione del pallino. In tal caso, se all'atto dello stacco il pallino si muove, tale movimento non è considerato fallo in quanto al pallino è venuto a mancare l'appoggio.



4. Se il pallino viene toccato dalla bilia battente prima che questa tocchi la bilia avversaria l'atleta 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.
5. Qualora nel prosieguo 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 32 - Regole generali

1. Tutti i precedenti articoli, in quanto applicabili, sono validi anche nella specialità "9Birilli Tutti Doppi", ad eccezione del valore dei birilli, del pallino e dei punti di penalità.
2. Valore del birilli
 - a) Birilli laterali esterni (bianchi o gialli): Punti 4 ciascuno
 - b) Birilli mediani o laterali interni (bianchi o gialli): Punti 16 ciascuno
 - c) Birillo Centrale (rosso): Punti 20 (Birillo rosso abbattuto con altri birilli)
 - d) Birillo Centrale (rosso): Punti 60 (Birillo rosso abbattuto da solo)
3. Valore bilia rossa (o pallino): Punti 12 (sia se toccato validamente con la propria bilia che con la bilia avversaria)
4. Punti negativi: vengono assegnati all'avversario
5. Fallo di bilia: punti 4
6. Fallo di pallino: punti 4

Capitolo VIII - PARTITE A COPPIE

Articolo 33 - Disposizioni comuni nel gioco a 5 Birilli, 9 Birilli Goriziana e Tutti doppi

1. La coppia può designare liberamente l'atleta che deve iniziare ogni partita.
2. Durante la partita il cambio di compagno avviene quando l'avversario realizza 2 o più punti anche nel caso che i 2 punti gli siano stati assegnati a seguito di un fallo che comporti o meno un "tiro con bilia libera", indipendentemente dalla successiva realizzazione di punti. L'atleta che esegue il tiro di acchito, se non concede punti agli avversari o non commette nessun fallo, conserva il diritto a tirare anche se sul tiro immediatamente successivo l'avversario realizza punti validi.
3. Gli atleti in coppia possono consigliarsi sul tiro da effettuare, ma è fatto assoluto divieto all'atleta che non ha diritto al tiro, di porsi, con o senza l'attrezzo, nella posizione che il compagno dovrebbe assumere per effettuare il tiro. Il consiglio dato al compagno che si appresta al tiro deve limitarsi al fatto puramente teorico.
4. Quando l'atleta che deve effettuare il tiro è già in posizione, il compagno non può intervenire.
5. Se si verifica un'infrazione a quanto specificato ai punti 3 e 4 del presente articolo, l'Arbitro richiama l'atleta e, se recidivo, assegna 2 punti e "bilia libera" agli avversari.
6. L'inversione 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 GENERALI per l'ATTIVITÀ PARALIMPICA

Articolo 34 – Applicazione delle regole

1. Le regole previste nel presente Regolamento di gioco del biliardo sono applicabili a tutte le manifestazioni ufficiali riconosciute dalla F.I.Bi.S. nelle quali è prevista la partecipazione di Atleti diversamente abili sia in forma inclusiva che in forma esclusiva.
2. I casi non previsti dal presente Regolamento di gioco ed i casi di forza maggiore saranno regolati dal Direttore di Gara, unitamente al Delegato della F.I.Bi.S., se presente.

Articolo 35 – Strumenti di gioco

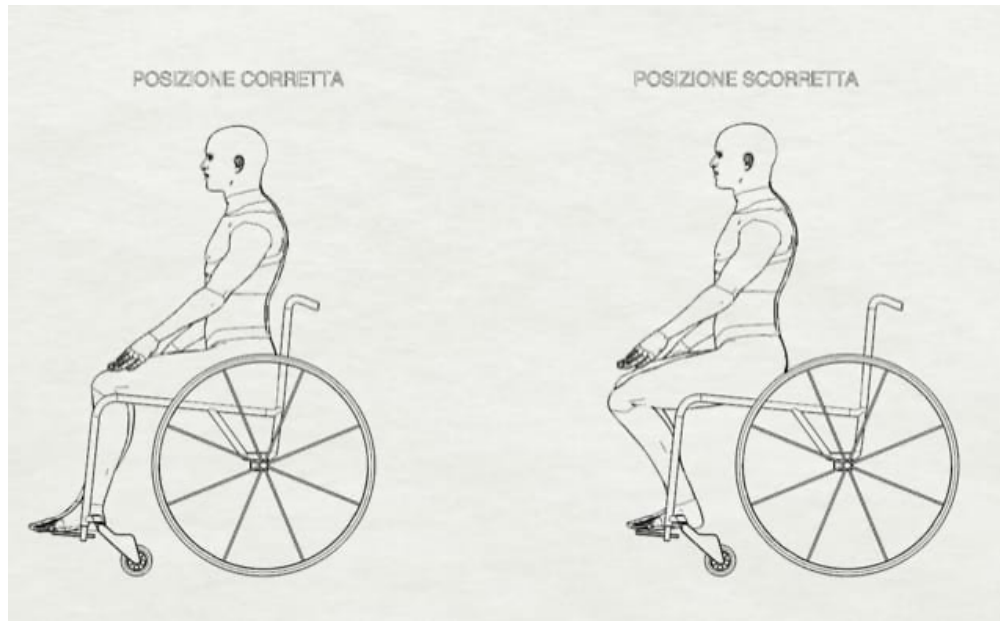
1. Gli strumenti di gioco sono gli stessi descritti nel Capitolo 2 del presente Regolamento di gioco agli articoli 2-3-4-6.
2. L'atleta diversamente abile, se necessario, può impiegare appendici speciali che gli consentano di utilizzare la stecca per svolgere le fasi di gioco.
3. Le appendici speciali di cui al precedente punto 2, sono da intendersi come strumenti atti a consentire all'atleta diversamente abile di:
 - a. Impugnare la stecca;
 - b. Consentire all'atleta di far scorrere la stecca, nella fase di "brandeggio", in avanti e in dietro;
4. Nel caso in cui l'atleta diversamente abile abbia un grado di disabilità che necessiti di assistenza per svolgere una fase di gioco attiva, può richiedere l'intervento di un'altra persona la quale potrà adoperarsi nelle seguenti mansioni:
 - a. Posizionare e togliere un'appendice speciale o un "rastrello";
 - b. Sorreggere un'appendice speciale o un "rastrello" senza mai intervenire attivamente sul gesto sportivo dell'atleta (tiro).

Articolo 36 – Strumenti per la mobilità

1. L'atleta diversamente abile che per la sua disabilità necessita della carrozzina, durante le fasi di gioco deve provvedere in autonomia alla mobilità della stessa a meno che non sussistano le seguenti condizioni per le quali può essere assistito da altra persona:
 - a. Nel campo gara sono presenti ostacoli (es. canaline per il passaggio dei cavi elettrici, moquette) che impediscono autonomia negli spostamenti;
 - b. Il grado di disabilità dell'atleta diversamente abile non gli permette autonomia nei movimenti.
2. La persona che assiste l'atleta diversamente abile nella mobilità della carrozzina, durante una fase di gioco attiva non può in nessun caso intervenire su quest'ultima neanche per tenerla ferma.
3. L'atleta diversamente abile non può, durante le fasi di gioco, utilizzare una carrozzina "verticale" che gli permette di assumere una posizione eretta.

4. L'atleta diversamente abile che necessita della carrozzina per la sua mobilità ed è impegnato in una fase del gioco attiva, deve eseguire il tiro solamente stando seduto ovvero appoggiando almeno un gluteo sulla seduta; in presenza di un cuscino appoggiato sulla seduta, lo stesso non può essere piegato su se stesso per alzare il baricentro dell'atleta.
5. L'atleta diversamente abile che necessita della carrozzina per la sua mobilità, nella fase di gioco attiva deve obbligatoriamente assumere una posizione sulla stessa avendo cura di non scostare dallo schienale la parte superiore dei glutei ovvero non può effettuare nessun movimento longitudinale in avanti. (Figura 7)

Figura 7



6. L'altezza massima della seduta di una carrozzina utilizzata per la mobilità degli atleti diversamente abili (compreso eventuale cuscino) non può essere superiore ai 68,5 centimetri da terra.
7. L'atleta diversamente abile che utilizza una carrozzina durante la fase attiva al gioco, non può eseguire il tiro appoggiando direttamente sul pavimento i suoi piede/i o far leva sul biliardo o sulla carrozzina con le proprie gambe o eventuali monconi.

Articolo 37 – Regole di gioco

1. L'atleta diversamente abile che per la sua disabilità necessita della carrozzina, quando si appresta al tiro iniziale di cui all'art. 11 o con "bilia libera" deve posizionare una delle due ruote di diametro maggiore della carrozzina all'interno delle due linee che delimitano l'area di pertinenza, senza poter appoggiare al suolo i suoi piede/i, gambe o eventuali monconi. (Figura 8-9)

Figura 8

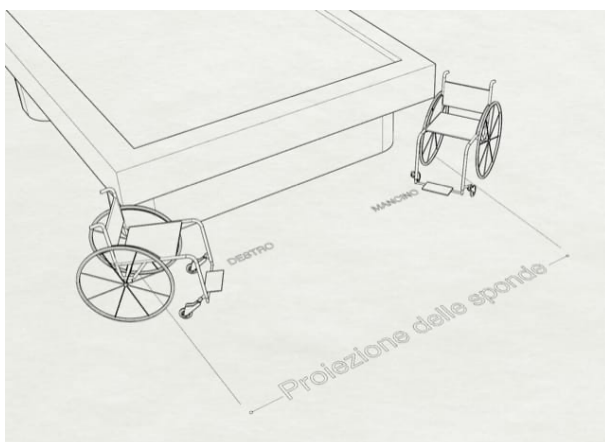
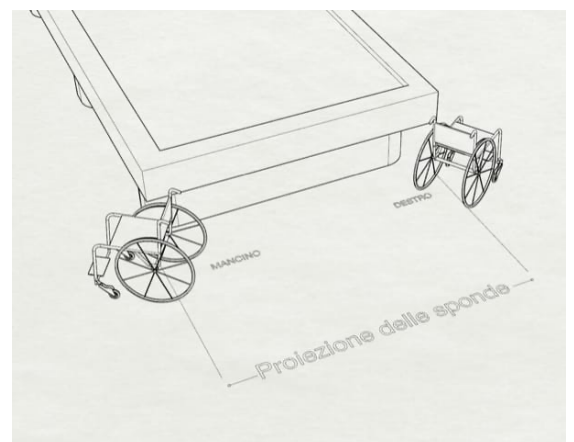


Figura 9



2. L'atleta diversamente abile è dispensato dal riposizionare i birilli abbattuti ovvero, la direzione di gara, dovrà garantire un arbitro o delegare un assistente per lo svolgimento di tale attività.
3. L'atleta diversamente abile deve provvedere in autonomia o tramite la persona che lo assiste a segnare nell'apposito dispositivo i punti conquistati.



Articolo 38 – Infrazioni

1. L'atleta diversamente abile è soggetto, senza alcuna esclusione, alle prescrizioni e relative conseguenze contemplate nel Capitolo 5 del presente regolamento di gioco fatto salvo quando a commettere l'infrazione è la persona che lo assiste per necessità in una fase di gioco attiva (es. abbatte un birillo o tocca una biglia nell'atto di posizionare o togliere un appendice speciale o un "rastrello"). In quest'ultimo caso, l'arbitro o la persona delegata, provvederà a ripristinare lo stato di gioco nel modo più simile a quello di origine e l'atleta diversamente abile non subirà nessuna penalità.

Capitolo X - DISPOSIZIONI FINALI

Articolo 39 – Intervento del Direttore di Gara

1. L'atleta ha diritto di richiedere all'Arbitro l'intervento del Direttore di Gara ogniqualvolta lo ritenga necessario. Eventuali abusi verranno sanzionati a norma dell'art. 28.
2. Il Direttore di Gara, oltreché su richiesta dell'atleta o dell'Arbitro, ha diritto di intervenire di propria iniziativa solo per impedire il verificarsi di gravi anomalie regolamentari o per annullarne gli effetti o anche per ragioni legate al buon svolgimento della manifestazione.
3. il Direttore di Gara può intervenire per procedere alla sostituzione dell'Arbitro, se richiesta da quest'ultimo o comunque giudicata opportuna.
4. E' fatto divieto all'atleta richiedere la sostituzione dell'Arbitro designato per dirigere l'incontro.

Articolo 40 - 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 41 - Entrata in vigore

Il presente Regolamento abroga il Regolamento di Gioco precedente ed è da considerarsi normativa speciale per cui, in caso di contrasto con altre norme federali, queste ultime saranno inapplicabili.

L'entrata in vigore è fissata con l'inizio della stagione agonistica 2022/23.