



---

# **REGOLAMENTO DI GIOCO DELLA CARAMBOLA 2018**



## **SOMMARIO**

|   |               |
|---|---------------|
| <b><u>PREMESSA</u></b>  | <b>Pag. 4</b> |
| <b><u>Capitolo 1 – La Carambola e le sue specialità</u></b>   | <b>5</b>      |
| 1 – La Carambola  | 5             |
| 2 – Le specialità   | 5             |
| Libera  | 6             |
| Quadro  | 6             |
| 1-SPONDA  | 7             |
| 3-SPONDE  | 7             |
| Artistica   | 7             |
| Multidiscipline   | 7             |
| <b><u>Capitolo 2 – Attrezzature e materiali di gioco</u></b>  | <b>7</b>      |
| 1 – Disposizioni generali                                     | 7             |
| 2 – il tavolo da biliardo                                     | 7             |
| 3 - Piano del tavolo  | 7             |
| 4 – Sponde  | 7             |
| 5 – Superficie di gioco                                       | 8             |
| 6 – Cornice delle sponde                                      | 8             |
| 7 – I diamanti  | 8             |
| 8 – Il panno  | 8             |
| 9 – Altezza del biliardo                                      | 8             |
| 10 – Riscaldamento del biliardo                               | 8             |
| 11 – Le biglie  | 8             |
| 12 – Posizione delle biglie                                   | 9             |
| 13 – Diametro delle biglie                                    | 9             |
| 14 – Peso delle biglie  | 9             |
| 15 – Il gesso   | 9             |
| 16 – La stecca  | 9             |
| 17 – Il rastrello   | 9             |
| 18 – Illuminazione  | 10            |
| <b><u>Capitolo 3 – La Partita e le regole di gioco</u></b>    | <b>10</b>     |
| 1 – La partita  | 10            |
| 2- Prova delle attrezzature di gioco                          | 11            |
| 3 - Preparazione per il tiro d' inizio<br>(accosto o acchito) | 11            |
| 4 – Inizio della partita – Posizione delle biglie             | 11            |
| 5 – Pausa durante la partita                                  | 12            |



|   |    |
|---|----|
| 6 – Abbandono della partita                     | 12 |
| 7 – Biglie in contatto                          | 13 |
| 8 - Biglie che saltano fuori dal biliardo       | 13 |
| 9 – Fine della partita                          | 13 |
| 10 – Falli                                      | 14 |
| 11 – Falli volontari e tempo limite per il tiro | 15 |
| 12 – Casi particolari di falli                  | 16 |
| 13 - Sanzioni                                   | 16 |

**Capitolo 4 - Regole speciali per i vari tipi di gioco**      Pag.    17

|   |    |
|---|----|
| 1 – Premessa  | 17 |
| 2- Zone delimitate per la specialità "carambola libera"<br>e specialità dei quadri ( 47/1, 47/2, 71/2 ) | 17 |
| 3 – Posizione delle biglie  | 17 |

**APPENDICE – TAVOLE**

TAV. 1 - Marcatura mouches – diamanti

TAV. 2 – Partita Libera

TAV. 3 – Quadro 47

TAV. 4 – Quadro 71/2

TAV. 5 – Posizioni al Quadro

TAV. 6 – 3-SPONDE



## **PREMESSA**

Il presente Regolamento del Gioco della Carambola rappresenta un aggiornamento delle edizioni precedenti, basato sulle seguenti esigenze:

- aderire alle norme attuali della Confederazione Europea del Biliardo, alla quale la Federazione Italiana del Biliardo Sportivo ( = FIBIS ) è associata; tale esigenza è tanto più sentita in quanto è aumentata, fortunatamente, sia la presenza di atleti italiani in competizioni internazionali, sia l'ospitalità offerta da iniziative italiane ad atleti stranieri; situazioni nelle quali gli atleti, italiani e stranieri, devono potersi inserire al meglio, seguendo regole comuni e utilizzando attrezzature standardizzate.
- rettificare, ampliare e dettagliare la normativa precedente, in risposta alle esigenze informative e regolamentari che si sono venute definendo nel corso degli anni.
- il processo, secondo cui emergono e si definiscono esigenze di innovazione, modifica e dettaglio dei Regolamenti di gioco, è in continua evoluzione: per questa ragione, la FIBIS si impegna a intervenire anche nel futuro al fine di tenere aggiornato, e adatto al proprio scopo, il presente Regolamento.

Si ritiene opportuno far notare che accanto al presente Regolamento, anche il Regolamento di Arbitraggio fa parte integrante delle norme che regolano la preparazione e lo svolgersi delle partite e tornei di Carambola, e anche al suddetto Regolamento si rimanda per una visione completa della problematica relativa.



- **CAPITOLO 1**

- **La Carambola e le sue specialità**

**1 - La carambola**

La carambola è uno sport basato su un gioco di abilità, che consiste basilamente nel colpire ( su un tavolo chiamato biliardo e con una stecca, come si vedrà meglio in seguito ) una biglia fino a farle toccare le altre due.

Il termine "carambola" viene attribuito, sia al gioco sportivo ( in tutte le sue specialità ), sia al tiro sopra descritto.

Lo scopo del gioco consiste nel fare quante più carambole è possibile, in accordo con le regole delle varie specialità e nei limiti delle distanze previste o del numero massimo di riprese effettuabili.

La carambola è valida se la biglia battente colpisce le altre due biglie ( non importa in qualunque ordine ), senza falli e secondo le regole della disciplina, e quando le tre biglie si sono fermate.

La biglia, che viene colpita dall'atleta con la stecca, viene chiamata "battente" ( o "biglia 1" ); le altre 2 biglie vengono chiamate " biglia 2 " e " biglia 3 ", a seconda dell' ordine con cui la biglia battente le tocca; perché il tiro sia valido, è irrilevante in quale sequenza la biglia battente tocca le altre due.

Ogni carambola vale 1 punto.

Il gioco della carambola è un gioco di serie: l'atleta che fa una carambola valida ha diritto di continuare la serie, nei limiti delle norme previste dalle diverse discipline.

Quando l'atleta sbaglia una carambola (o commette un fallo), la mano passa all'avversario.

**2 – Le specialità**

A ) - Partita Libera

B ) - Specialità Quadro, che sono tre : 47/1, 47/2, 71/2

C ) - 1-SPONDA

D ) - 3-SPONDE

E ) - Carambola Artistica

F ) - Multidiscipline (partite e gare in cui atleti o squadre si affrontano confrontandosi su diverse specialità : Libera + Quadro + 3-SPONDE, ecc)

**A - " Libera "**

Lo scopo della disciplina è quello di toccare con la biglia 1, secondo le regole stabilite, le biglie 2 e 3 ( senza limitazione di sponde da toccare, in qualunque numero, prima che la biglia 1 tocchi la biglia 2 e la biglia 3 ).

Solo le zone d'interdizione devono essere rispettate ( v. Tavola in Appendice).



## **B - " Quadro "**

a - definizione

Tutte le discipline del quadro danno l'opportunità di giocare solo uno o due colpi dentro le zone d'interdizione ( v. Tavole in Appendice ), secondo le diverse regole delle specialità.

b - Quadri e " Ancres "

Sulla superficie del tavolo si segnano, il più finemente possibile, con matita gialla o bianca, dei quadrilateri chiamati "Quadri".

In aggiunta ai quadri suddetti, vengono tracciati, secondo gli schemi in allegato al presente regolamento, altri quadrati più piccoli chiamati "Ancres".

In questi piccoli quadri valgono le stesse regole applicate sui quadri più grandi

c - Quadro 47/2, 71/2, 47/1

Tutta la superficie di gioco è divisa in quadrilateri grandi e Ancres, secondo le Tavole in appendice.

Nei Quadri a due colpi ( 47/2 e 71/2 ) la biglia 2 o la biglia 3 devono uscire fuori dai quadri in cui si trovavano dopo la chiamata "Dedans"; una volta uscite, le suddette biglie possono anche rientrare nella zona precedente senza che ciò sia considerato fallo.

Nel quadro 47/1 , in ogni tiro la biglia 2 o la biglia 3 devono subito uscire dai quadri in cui si trovavano; solo la chiamata "Dedans" è pertanto applicabile in tale disciplina.

## **C - " 1-SPONDA "**

Lo scopo della disciplina è quello di toccare con la biglia battente le biglie 2 e 3, con l' unica limitazione che la biglia battente deve aver toccato almeno una sponda prima di completare la carambola toccando la biglia 3.

## **D - " 3-SPONDE "**

Lo scopo della disciplina è quello di toccare con la biglia battente le biglie 2 e 3, con la limitazione che la biglia battente, prima di completare la carambola toccando la biglia 3, deve aver toccato almeno 3 volte una o più sponde.

## **E - " Artistica "**

L' obiettivo della Carambola Artistica consiste nel realizzare carambole particolarmente difficili e spettacolari, posizionando le biglie in punti prefissati da regole internazionali.

Ogni concorrente può fare tre tentativi per ognuna delle figure da realizzare.

Ogni figura realizzata assegna all'atleta punti calcolati secondo un coefficiente adatto al grado di difficoltà della carambola.

## **F - Multidiscipline**



Sono previste a livello internazionale delle gare in cui gli atleti si affrontano in partite costituite da gruppi di 2 o più discipline.

I tipi di gare previsti sono :

Pentathlon - consiste di 5 discipline, che vengono giocate nel seguente ordine: Partita Libera, Quadro 47/1, 1-SPONDA, Quadro 71/2, 3-SPONDE.

Triathlon – consiste di 3 discipline, che vengono giocate nel seguente ordine: 1-SPONDA, Quadro 71/2, 3-SPONDE.

Polyathlon Europeo per Squadre Nazionali ( EPT = European Polyathlon for national Teams) – ogni atleta della squadra gioca una sola disciplina.

- **CAPITOLO 2**
- **Attrezzature e materiali di gioco**

### **1 - Disposizioni generali**

Tutti i campionati e tornei organizzati e autorizzati dalla Federazione devono avere attrezzature e materiale di gioco autorizzato e/o omologato dalla Fibis.

Gli organizzatori di detti campionati e il direttore di gara preposto sono responsabili dell'osservanza di tale norma.

### **2 - Il tavolo da biliardo**

Il biliardo è un tavolo con superficie rettangolare perfettamente piana e orizzontale. L'assetto del biliardo deve essere sicuro, anche per il caso che un atleta lo usi come supporto per l'appoggio.

### **3 - Piano del tavolo**

Il piano del tavolo consiste di più parti (massimo tre), costituite da blocchi di ardesia o qualsiasi altro materiale approvato dalla Fibis; lo spessore minimo dell'ardesia deve essere di 45mm.

### **4 - Sponde**

La superficie di gioco è circondata da sponde di gomma di 37 mm di altezza, altezza misurata dal bordo dove batte la biglia fino alla superficie di gioco; è ammessa una tolleranza di 1mm , e l' altezza, perciò, può variare fra i mm. 36 e i mm. 38.

### **5 - Superficie di gioco**

Le misure della superficie libera di gioco sono di cm. 284 in lunghezza e di cm. 142 in larghezza; è ammessa



---

una tolleranza di 5 mm.

### **6 - Cornice delle sponde**

Le sponde di gomma sono fissate ad una cornice esterna, completamente piana e di colore omogeneo, larga cm. 12,5; è ammessa una tolleranza di 1 cm.

### **7 - Diamanti**

La suddetta cornice ( v. punto 6 ) dovrà avere dei riferimenti fissi inclusi nella sua superficie (chiamati normalmente losanghe o diamanti), posti ad una distanza regolare corrispondente ad 1/8 della lunghezza della superficie di gioco.

Nella parte superiore di questa cornice non è ammesso né il marchio di fabbrica, né altro segno, all'infuori dei diamanti.

### **8 - Il panno**

Il panno che riveste la superficie di gioco e le sponde di gomma deve essere nuovo all'inizio del campionato e deve essere preferibilmente della stessa qualità; può essere di colore verde o blue approvato dagli organismi tecnici Federali.

Il panno deve essere tirato al massimo sia sulle sponde che sul piano di gioco e non presentare piegature o altri difetti che possano pregiudicare il regolare scorrere delle biglie sul piano.

I panni usati per i tornei ufficiali devono essere approvati dalla Federazione .

### **9 - Altezza del biliardo**

L'altezza del tavolo da biliardo, misurata dal suolo alla sommità della superficie che circonda le sponde, deve essere compresa tra 75 e 80 cm.

### **10 - Riscaldamento del biliardo**

Il biliardo adibito a tornei ufficiali della FibiS sarà dotato di sistema di riscaldamento della superficie di gioco adatto ad eliminare l'umidità del panno e delle ardesie; il sistema di riscaldamento, dotato di termostato, deve essere acceso prima dell'apertura del torneo e rimanere acceso durante tutto lo svolgimento dello stesso, così da assicurare il migliore scorrimento possibile delle biglie.

### **11 - Le biglie**

La carambola si gioca con 3 biglie colorate, come di seguito descritte.

Due delle tre biglie devono essere di colore chiaro (giallo e/o bianco) e la terza di colore rosso; se le due biglie chiare sono tutte e due bianche, una di esse deve avere due puntini neri all' estremità di un diametro ideale della biglia; nel caso che le biglie chiare siano di differenti colori, e, in particolare, una bianca e l'altra gialla, il puntino nero non sarà necessario.

In alcune specialità, come nella Carambola Artistica e nella Carambola 3-SPONDE, le tre biglie sono provviste di alcuni punti colorati ("spotted balls" è il nome inglese assegnato a questo tipo di biglie), per poter meglio visualizzare la rotazione delle stesse.

### **12 - Posizione delle biglie**



Il posto che le tre biglie devono occupare sulla superficie di gioco - sia all'inizio della partita, sia che debbano essere riposizionate nel caso di biglie in contatto, sia dopo che una (o più di esse) sia saltata fuori dal perimetro di gioco - viene chiamato "Mouche" (termine mutuato dal francese per consuetudine).

Le posizioni di tali Mouches sono segnate con una piccola croce (o cerchietto) per mezzo di matita o penna, il più finemente possibile.

Le mouches segnate sul piano di gioco sono 5.

In senso longitudinale, le mouches sono tre, posizionate a 71 cm l'una dall'altra, esattamente lungo la linea mediana; a lato della mouche della sponda di partenza (sponda bassa) vengono posizionate due altre mouches, poste a cm. 18,25 sia a destra che a sinistra della mouche centrale

E' vietato l'uso di adesivi per la marcatura di dette mouches.

### **13 - Diametro delle biglie**

Il diametro delle biglie deve essere tra 61 e 61,5 mm (la misura standard è di mm. 61,5); la differenza tra biglie dello stesso set (tre biglie) deve essere inferiore a 0,26 mm.

### **14 - Peso delle biglie**

Il peso di una biglia deve essere compreso tra 205 e 220 gr. ; la differenza tra la più pesante e la più leggera delle tre biglie di uno stesso set non può superare i due grammi.

### **15 – Il gesso**

Il gesso non deve sporcare eccessivamente, né il panno, né le biglie, e deve avere una buona adesione al cuoio della stecca.

### **16 – La stecca**

Le biglie battenti devono essere colpite per mezzo di un attrezzo di legno, o di altro materiale, chiamato "stecca da biliardo".

La stecca può essere fatta da una o più pezzi; su una delle due estremità la stecca deve avere un tondo di cuoio o altro materiale autorizzato, denominato "girello" o "cuoio"; l'atleta può toccare le biglie solo con tale estremità.

L'atleta può avere a sua disposizione una o più stecche a sua scelta, e può altresì scegliere la lunghezza, il peso e il diametro della punta.

L'atleta ha inoltre la facoltà di cambiare la sua stecca durante il campionato ed anche nel corso di una partita.

La stecca non può avere componenti tecnici per aiutare o cambiare il colpo naturale dell'atleta, o per cambiare o determinare la posizione o il corso delle biglie sul tavolo.

### **17- Il rastrello**

L'atleta ha il diritto di usare un "rastrello", un piccolo bastone con un ventaglio d'appoggio, al fine di sostituire la mano di appoggio della stecca in alcune posizioni difficili da assumere. Quando si usa il rastrello l'atleta deve avere una mano sullo stesso e non lasciarlo da solo sul piano del tavolo.

### **18 – Illuminazione**



La luce che illumina il biliardo non deve essere inferiore a 520 lux, su tutta la superficie di gioco. L'illuminazione, comunque, non deve essere troppo intensa per non abbagliare gli atleti. Le luci devono essere posizionate in modo che non abbagolino l'atleta e non gli impediscano le normali posizioni di gioco.

La distanza tra le luci e la superficie di gioco non deve essere inferiore a 80 cm.; se la luce sul tavolo è fornita da un solo lampadario, esso dovrà essere fissato in modo tale che l'arbitro, all'occorrenza, possa spostarlo agevolmente.

La sala dove si svolge un campionato non deve essere completamente al buio, ma deve permettere agli spettatori di poter vedere agevolmente intorno.

- **CAPITOLO 3**
- **La Partita e le regole di gioco**

### **1- La partita**

La partita si può svolgere, in accordo con le disposizioni delle singole specialità della carambola, sia a distanza unica, sia con il sistema dei "set", a diverse distanze.

In alcuni casi (di seguito specificati), la partita si gioca con equalizzazione delle riprese (ogni atleta gioca lo stesso numero di riprese), oppure senza equalizzazione delle riprese (la partita termina appena un atleta raggiunge il punteggio previsto, anche se uno dei due atleti ha giocato una ripresa in meno).

Se non è diversamente ed esplicitamente previsto dal regolamento della gara specifica, le partite a distanza unica – in cui sia previsto il possibile pareggio delle carambole effettuate dagli atleti (tipicamente le partite dei gironi eliminatori) - si giocano normalmente con equalizzazione delle riprese, sia nel caso che sia stato raggiunto per primo il punteggio massimo, sia nel caso che sia stato raggiunto per primo il limite delle riprese.

Nel caso di partite a distanza unica a eliminazione diretta, dove, quindi, non è prevista la parità di punteggio finale (tipicamente le partite dei tabelloni finali), si procederà sempre alla equalizzazione delle riprese; in caso di parità di carambole, si procederà con "tie-break".

Il "tie-break" è una procedura di gioco che consente di arrivare allo spareggio fra due atleti che hanno parità di punteggio.

Secondo questa procedura, l'arbitro posiziona le biglie sulle mouches come per un normale tiro d'inizio. Gioca per primo l'atleta che aveva iniziato la partita (biglia bianca), ed effettua una ripresa, tentando di realizzare quante più carambole possibile.

Al termine della serie del primo atleta, l'arbitro riposiziona le biglie per il tiro d'inizio per il secondo atleta. L'atleta che fa la serie più lunga vince il tie-break e la partita.

In caso di ulteriore pareggio, si ripete la procedura del tie-break, fino a quando uno degli atleti fa la serie più lunga.

Le carambole e le riprese realizzate nel corso del tie-break non vengono conteggiate nei punteggi della classifica, né ai fini della media della partita.

Le partite che si svolgono con il sistema dei "set" sono partite frazionate costituite da un numero dispari di set (tipicamente 3, oppure 5, oppure 7).

In queste partite, vince la partita l'atleta che vince la maggioranza dei set previsti (2 su 3, 3 su 5, 4 su 7).



La partita termina appena tale punteggio è stato raggiunto.

L'equalizzazione delle riprese non è mai prevista nelle partite con il sistema dei "set". Nei set dispari giocherà sempre chi ha iniziato il primo set e quindi con biglia bianca; nei set pari l'atleta con biglia gialla tirerà la posizione iniziale e quindi il tiro di accosto non sarà più ripetuto.

## **2 - Prova delle attrezzature di gioco**

E' consentito all'atleta di provare le attrezzature di gioco per 5 minuti, prima di ogni partita.

L'organizzazione può anche disporre che una prova dei tavoli di gioco venga fatta precedentemente l'apertura ufficiale del torneo e per un tempo di circa 15 min. per ogni atleta.

In questo caso gli atleti devono essere informati in tempo, con l'indicazione degli orari previsti per le prove; il tempo consentito per le prove può essere più lungo di 15 min., ma della stessa durata per tutti gli atleti.

Le prove devono essere effettuate alla presenza di arbitri o del direttore di gara.

L'atleta deve essere presente 5 minuti prima del tempo previsto per la prova, altrimenti perde il diritto di provare le attrezzature.

## **3 - Preparazione per il tiro d'inizio (accosto o acchito)**

L'arbitro posiziona le biglie bianche (o la gialla e la bianca) nella linea di partenza situata all'altezza delle tre mouches, ciascuna delle biglie a circa 20 cm di distanza dalle relative sponde lunghe; la biglia rossa viene posizionata nella mouche centrale superiore.

I due atleti tirano contemporaneamente verso la sponda corta superiore.

L'atleta, che si avvicina di più alla sponda corta di partenza, dopo aver toccato senza commettere falli la sponda corta superiore, vince l'"accosto".

L'atleta che vince l'accosto può scegliere se tirare per primo o cedere la mano all'avversario.

L'atleta che inizia per primo gioca sempre con la biglia bianca, anche in caso di Tie-break.

Nel tiro d'accosto, le due biglie devono essere in movimento prima che una delle due tocchi la sponda superiore; se ciò non accade, il tiro verrà ripetuto.

L'atleta che commette per due volte lo stesso errore perde il diritto di scelta; non è ammesso fare il tiro d'inizio toccando due volte la sponda corta superiore.

Se durante il tiro d'accosto le due biglie si toccano, l'atleta la cui biglia ha superato la propria metà del tavolo perde il diritto di scelta.

Se non fosse possibile determinare l'atleta che ha commesso il fallo, oppure se entrambe le biglie si fermano alla stessa distanza, l'arbitro farà ripetere il tiro d'inizio.

Se la biglia di un atleta tocca la biglia rossa o la sponda lunga, l'atleta che ha commesso tale fallo perderà il diritto di scelta; se tale evento riguarda entrambi gli atleti l'arbitro farà ripetere il tiro d'inizio.

Il tiro d'accosto è valido anche se la biglia, dopo aver toccato la sponda corta inferiore, ritorna verso il centro del biliardo.

## **4 - Inizio della partita - Posizioni delle biglie**

Le biglie sono poste dall'arbitro nelle seguenti posizioni:

- a) la biglia rossa, nella mouche centrale superiore;
- b) la biglia avversaria (bianca con punto o gialla), nella mouche centrale inferiore;



c) la biglia dell'atleta che inizia (bianca), nella mouche a lato della biglia avversaria, a sinistra o a destra della mouche centrale, a scelta dell'atleta.

La partita comincia dopo che l'arbitro ha posizionato le tre biglie nel modo descritto.

Il tiro iniziale deve essere fatto colpendo per prima, con la battente, la biglia rossa, e successivamente almeno una sponda (tre sponde nel caso della specialità 3-sponde), la biglia gialla (o bianca con il punto). Se il punto iniziale è valido, l'atleta continua nel gioco e può portare avanti la serie, secondo le regole delle varie discipline.

### **5 - Pausa durante la partita**

Se un atleta chiede una pausa a metà partita (quando sono stati raggiunti o superati i punti equivalenti a metà partita, o quando è stata raggiunta la metà delle riprese previste) l'arbitro ha il dovere di concederla.

Superata l'una o l'altra metà ovvero quella che si verifica per prima, la pausa non può più essere chiesta.

La pausa deve essere chiesta dall'atleta quando è il suo turno di giocare.

Tale pausa è valida anche per l'atleta che non l'ha chiesta, e pertanto egli non potrà chiederne un'altra differente.

In un incontro ai set, la pausa potrà essere chiesta dopo il secondo ed eventuale quarto set.

La pausa non può essere chiesta durante una serie o prima del Tie-break.

La pausa non potrà eccedere i 5 minuti.

In casi speciali (riprese televisive o altri eventi) il Direttore di Gara potrà decidere in modo diverso circa le pause da assegnare.

### **6 - Abbandono della partita**

Un atleta che abbandona senza giustificato motivo un campionato o un torneo ufficiale FIBIS, viene escluso dal campionato (o dal torneo) e tutti i suoi risultati ottenuti fino a quel punto sono annullati, carambole riprese e serie non saranno conteggiati tranne che per eventuali record nazionali realizzati, perde il diritto al premio o al rimborso. L'abbandono di un torneo o di una partita senza giustificato motivo comporta il deferimento alla giustizia sportiva; se l'abbandono di una partita in corso o l'impossibilità di giocare la partita chiamata sia dovuto a malessere fisico all'atleta viene data partita persa e viene penalizzato di un punto qualora la partita faccia parte di un girone all'italiana; in caso di malessere temporaneo lo stesso atleta può continuare la gara qualora siano da disputare altre successive partite del girone all'italiana e sia in grado di continuare.

Tutte le partite che devono essere ancora giocate dal suddetto atleta saranno date vinte per forfait ai rispettivi avversari, solo per quanto concerne i punti partita; gli altri punteggi (carambole, riprese e serie) degli avversari restano validi.

L'atleta, che non è al tavolo di gioco, deve sedere nel posto assegnato prima dell'incontro, fino a che l'arbitro non chiami il passaggio di mano.

L'atleta che abbandona il suo posto senza autorizzazione dell'arbitro perde l'incontro.

Una eventuale causa di forza maggiore sarà decisa dal Direttore di Gara, dopo aver sentito il parere dell'arbitro dell'incontro.

L'atleta che si rifiuta di continuare la partita o che non gioca immediatamente dopo la richiesta dell'arbitro, perde l'incontro.

### **7 - Biglie in contatto**



Se la biglia battente è in contatto con una o due biglie, l'atleta potrà scegliere in tutte le discipline (tranne che per la "Carambola Libera", dove è obbligatorio il tiro d'inizio) una delle seguenti opzioni:

- a) posizionare le biglie per il tiro d'inizio;
- b) giocare sulla biglia non in contatto o su una sponda;
- c) giocare un "Massè Detàchè", cioè un tiro di massé che allontani la battente dalla biglia in contatto per poi eventualmente ritornare su di essa, ma solo a condizione che la biglia battente non faccia muovere la biglia in contatto; non è considerato fallo se la biglia in contatto si muove per il solo fatto di aver perduto il punto d'appoggio rappresentato dalla biglia battente.

Se la biglia battente è in contatto con una sponda, l'atleta non potrà giocare direttamente su questa sponda.

Nella specialità "3 Sponde", in caso di biglie in contatto, l'atleta ha la facoltà di tirare su una sponda, o sulla biglia non in contatto, o un massé detàchè, oppure far rimettere dall'arbitro solamente le biglie in contatto, nelle seguenti posizioni:

- la biglia battente sulla mouche centrale inferiore
- la biglia avversaria sulla mouche centrale
- la biglia rossa sulla mouche centrale superiore.

Se una delle posizioni sopra esposte è occupata da altra biglia, la biglia da riposizionare prenderà il posto della biglia che occupa la posizione.

### **8 - Biglie che saltano fuori dal biliardo**

Se una o più biglie saltano fuori dalla superficie utile di gioco (oppure toccano la superficie superiore della cornice esterna di legno) è considerato fallo. Se una o più biglie saltano sulla parte di sponda rivestita dal panno e quindi ritornano sulla superficie di gioco, la biglia/e si considera dentro e quindi non vi è fallo.

La mano passa all'avversario, se la biglia che è saltata sulla cornice esterna ritorna, dopo il salto, nella superficie di gioco.

Per la continuazione del gioco, le tre biglie si mettono nella posizione di inizio partita, a meno che non si stia giocando la specialità di Carambola 3-sponde.

In quest'ultimo caso, si segue la regola enunciata nell'articolo precedente (biglie in contatto) e solo le biglie saltate si rimettono sulle previste mouches.

### **9 - Fine della partita**

La partita consiste in un certo numero di carambole da fare, secondo le varie discipline.

Ogni partita deve essere giocata fino all'ultimo punto previsto, o fino all'ultima ripresa prevista (secondo le regole).

La partita termina quando l'arbitro abbia chiamato "Buono" l'ultimo punto, anche se successivamente risultasse che non tutti i punti previsti siano stati realizzati.



## **10 - Falli**

Un atleta ha commesso fallo, e deve lasciare il tavolo a favore dell' avversario, nei seguenti casi:

1- se durante l'esecuzione di un colpo una o più biglie saltano fuori dalla superficie di gioco (arbitro chiama: "biglia fuori");

2 - se l'atleta tira prima che le tre biglie siano immobili (arbitro chiama: "biglie in movimento");

3 - se l'atleta usa per tirare una parte diversa dal girello di cuoio della stecca (arbitro chiama: "girello");

4 - se l'atleta tocca una delle tre biglie con una parte della stecca che non sia il girello di cuoio, oppure con la mano, oppure con qualsiasi altra parte del corpo o con altri oggetti (arbitro chiama: "contatto"); in questo caso la biglia o le biglie toccate rimangono nella posizione dopo il contatto;

5 - se l'atleta fa carrozza: si considera carrozza quando:

a - il girello entra più volte in contatto con la biglia battente;

b - il girello è ancora in contatto con la biglia battente nel momento in cui questa tocca la seconda biglia;

c - il girello è ancora in contatto con la biglia battente nel momento in cui questa tocca una sponda;

d - l'atleta tira direttamente sulla sponda quando la propria biglia è in contatto con la stessa, senza tirare un "massè detàchè"(arbitro chiama: "biglia in contatto").

6 - se al momento del tiro l'atleta non tocca il suolo almeno con un piede (arbitro chiama: "piede non al suolo" , o "piede non a terra");

7- se l'atleta apporta dei segni visibili, oppure se per lo stesso fine posiziona oggetti (per esempio, il gesso), sulla superficie di gioco o sulle sponde o sulla cornice (arbitro chiama: "segnato").

A quest' ultimo proposito, va notato che all'atleta è concesso appoggiare il gesso sulla cornice del tavolo, ma solo quando il punto di appoggio non possa essere considerato una posizione per un segnale utile per facilitare il tiro.

Similmente, è concesso all'atleta usare la stecca per accennare a possibili traiettorie delle biglie, appoggiando – oppure non appoggiando - la stecca sul biliardo, sempre a condizione che ciò facendo non apporti alcun segno visibile alla superficie di gioco, o alle sponde o alla cornice.

8 - se durante una ripresa, o nel corso di una serie, l'arbitro si accorge che l'atleta non ha giocato con la propria biglia (arbitro chiama: "sbaglio di biglia").

In riferimento ad un eventuale scambio di biglie, l'avversario o il secondo arbitro o il segnapunti designato possono intervenire per segnalare all'arbitro lo scambio di biglia a condizione che il giocatore non abbia già eseguito il tiro seguente; in questo caso, se l'arbitro si rende conto dell'errore, può rettificare la sua decisione ed annullare solo l'ultimo punto chiamato, tutte le carambole precedenti conseguite restano valide e il gioco passa all'avversario. Esempio: L'arbitro conta "Cinque", poi si rende conto che è stata giocata la bilia errata; prima che il giocatore esegua il punto successivo, l'arbitro interrompe il gioco, rettifica e dice: "Fallo, quattro" e il gioco passa all'avversario.

Le stesse persone citate (secondo arbitro, avversario, segnapunti designato) possono ugualmente intervenire presso l'arbitro, in caso di un annuncio sbagliato concernente la posizione delle biglie nelle zone d'interdizione, oppure in caso di un errore nel conteggio dei punti.



9 - se l'atleta non rispetta le zone d'interdizione e/o le regole delle varie discipline.

### **11 - Falli volontari e tempo limite per il tiro**

Se uno dei falli descritti nell'articolo precedente viene commesso, a giudizio dell'arbitro, volontariamente, l'avversario al quale passa la mano può chiedere all'arbitro di rimettere, per quanto possibile, le biglie nella posizione antecedente il fallo volontario, qualora questo atleta pensi che la precedente posizione risultava a lui più favorevole.

Viene considerato fallo volontario anche quello compiuto dall'atleta che fa passare troppo tempo prima di effettuare il tiro.

In caso di partite senza uso di "Timer" per limitare il tempo di gioco, l'arbitro, quando ritiene - a suo insindacabile giudizio - che l'atleta si stia attardando troppo per il tiro, chiamerà "tempo!", e da allora l'atleta avrà solamente altri 15 sec. per effettuare il tiro; trascorso tale tempo, l'arbitro chiamerà "non giocato"; la mano passa all'avversario e le biglie sono rimesse dall'arbitro nella posizione iniziale.

Nelle partite con l'uso di Timer, questo deve essere ben visibile agli atleti, all'arbitro e agli spettatori, e ne deve essere usato uno per ogni tavolo.

Il tempo limite per ogni tiro è normalmente stabilito in 40 secondi (o quanto specificato all'inizio della stagione sportiva) e il timer deve avere un sistema di avviso luminoso e/o sonoro allo scadere dei 40 secondi; se questo avviso non è possibile, sarà l'arbitro ad avvisare l'atleta alla scadenza dei secondi.

Se l'atleta non effettua il tiro entro i secondi previsti, l'arbitro annuncerà il fallo ("tempo scaduto"), e concederà la mano all'avversario, rimettendo le biglie nella posizione iniziale di partenza.

Ogni atleta può richiedere entro il tempo limite uno o più "Extra-Time" per partita o per set secondo quanto previsto per ogni stagione sportiva.

Se un atleta chiede il Time-out, il tempo limite viene raddoppiato (es. se il tempo limite è di 50 secondi, il nuovo tempo limite sarà di 100 secondi).

Il Time-out non richiesto durante un set sarà considerato perduto dopo la fine del set.

I Time-out consentiti e usufruiti devono essere indicati nel tabellone segnapunti.

Per le interruzioni della partita o del set, dovute a pulizia delle biglie o del tavolo, oppure a motivi estranei al gioco, il conteggio del tempo limite sarà interrotto, e sarà ripreso al momento in cui il gioco verrà ripreso.

Il conteggio del tempo non verrà fermato, invece, nel caso l'atleta stia preparando eventuali attrezzature ausiliarie al gioco (prolunga della stecca, rastrello, stecca lunga, ecc.), salvo il caso in cui il rastrello e la stecca lunga non siano nelle immediate vicinanze o sotto il biliardo.

Il conteggio del tempo inizia nel momento esatto in cui tutte le tre bilie hanno cessato il loro movimento, comprese eventuali rotazioni sul posto.

Nei casi di superamento del tempo concesso per il tiro, l'arbitro chiamerà "non giocato", passerà la mano all'avversario, e rimetterà le 3 biglie nella posizione di partenza iniziale.

### **12- Casi particolari di falli**



Falli non constatati: tutti i falli non constatati, compreso il cambio di bilia, non possono più essere sanzionati dopo che il giocatore abbia eseguito il tiro successivo. Ogni fallo commesso da persona estranea al gioco, compreso l'arbitro, non è da attribuire all'atleta. In questo caso l'arbitro rimetterà, se è il caso, le biglie nella posizione più vicina possibile a quella che occupavano, o che avrebbero occupato, prima che venisse commesso il fallo.

### **13- Ammonizioni:**

In generale, si ricorda che, nel caso che un atleta abbia violato una regola o decisione dell'arbitro o del direttore di gara, può essere deferito alla giustizia sportiva.

In particolare, viene sempre chiesto il deferimento nei casi seguenti :

- abbandono ingiustificato durante la gara
- squalifica durante la gara
- rifiuto di sottoporsi ai controlli anti-doping

L'arbitro ammonirà il giocatore che contravviene alle regole sportive di condotta e farà rapporto alla direzione del torneo.

In caso di grave infrazione, l'arbitro può interrompere la partita e dichiarare la sconfitta, anche se il giocatore in difetto non è stato avvertito; in accordo con la direzione di gara, una decisione sarà presa nel più breve tempo possibile.

Se, nel corso dell'intero torneo, un giocatore già ammonito ripete ancora un'infrazione, è squalificato dalla competizione; in tal caso, l'arbitro farà immediatamente rapporto al direttore di gara. Gli arbitri devono registrare le ammonizioni sui fogli partita segnalandole al Direttore di Gara e sono tenuti a comminarle; in caso contrario il giocatore che subisce può chiedere l'intervento del Direttore di Gara.

## **CAPITOLO 4**

### **- Regole speciali per i vari tipi di gioco**

#### **1 - Premessa**

Per convenzione consolidata, tutte le chiamate dell'arbitro nelle specialità del quadro sono normalmente effettuate in lingua francese.

Nelle altre specialità, può essere usata la lingua francese, ma è uso che in Italia si utilizzi la lingua italiana.

#### **2 - Zone delimitate per la specialità "carambola libera" e specialità dei quadri ( 47/1, 47/2, 71/2 ).**

##### **( v. Tavole in Appendice )**

Il numero e le aree delle zone delimitate sono determinate secondo le regole delle varie specialità.

Tali zone sono tracciate con una matita bianca e il più finemente possibile.

Dentro queste zone l'atleta è autorizzato a fare uno o più punti, secondo la specialità.

Nelle tavole in Appendice al presente regolamento si trovano tutte le misure delle zone d'interdizione, così come le posizioni delle mouches e le chiamate previste nei giochi di quadro.



### **3 - Posizione delle biglie**

1 - la posizione "entrèe" si ha quando le biglie 2 e 3 sono ferme nella stessa zona, mentre prima del colpo esse erano in altra zona o in due differenti zone;

2 - la posizione "dedans" si ha quando:

a - dopo la chiamata "entrèe" si fa una carambola nella stessa zona dove stanno le biglie 2 e 3, senza che nessuna delle due abbia lasciato la suddetta zona

b - nel quadro 47/1 la chiamata "entrèe" riferita al punto 1 è sostituita da "dedans"

3 - la posizione " a cheval " si ha quando le biglie 2 e 3 sono vicine alla linea di divisione di due zone adiacenti.

Quando una biglia si trova esattamente sulla linea di una zona, essa verrà considerata a sfavore dell'atleta.

Se le biglie hanno la stessa posizione nelle zone d'interdizione grandi ed anche nei quadrati addizionali ( "ancres" ), la chiamata sarà indicata con "entrèe partout " oppure "dedans partout".

Gli eventuali falli commessi per non rispetto delle zone d'interdizione saranno indicati con "restè dedans" .