

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

SPECIALITA' BOCETTE "5 Birilli" Biliardi con Buche

Capitolo 1 – DISPOSIZIONI GENERALI

Art. 1 – Applicazione delle regole

Le regole mondiali del gioco del biliardo che completano gli statuti e i regolamenti dell'UMB sono applicabili a tutti i campionati del mondo e i tornei intercontinentali ufficiali riconosciuti dall'UMB.

Per casi non previsti dal presente regolamento, si applicano gli statuti e gli altri regolamenti dell'UMB. Sono inoltre applicabili le regole mondiali di arbitraggio, che attribuiscono all'arbitro la competenza di prendere una decisione per i casi non previsti dal regolamento. In quest'ultimo caso una descrizione della decisione presa dovrà figurare sul referto gara.

I casi non previsti dal presente regolamento e dall'UMB saranno regolati dal delegato ufficiale dell'UMB o dal suo sostituto dopo aver consultato il delegato ufficiale della Nazione organizzatrice o direttore di gara.

Art. 2 – Codice di comportamento

I giocatori devono tenere un comportamento corretto ispirato ai principi di lealtà sportiva nei confronti dell'avversario, dei giudici di gara e del pubblico.

Il giocatore non deve condurre un gioco ostruzionistico.

Il giocatore non impegnato nel tiro deve attendere il suo turno in piedi, in un posto previsto a questo scopo e comunque in modo da non arrecare danno o disturbo al suo avversario, ed inoltre non deve entrare nel suo campo visivo di gioco.

Capitolo 2 – STRUMENTI DI GIOCO

Art. 3 – Biliardo, sponde, tappeto, zona di gioco

Il biliardo è un tavolo con la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale, questa parte superiore è di ardesia dello spessore di 45 mm o di qualsiasi altro materiale approvato dal comitato dell'UMB.

La delimitazione del piano di gioco avviene tramite la posa di sponde tamburate (o altro materiale tecnico approvato).

Le dimensioni della superficie libera di gioco sono considerate valide da 2,70 x 1,35 m a 2,84 x 1,42 m.

Le sponde tamburate sono fissate per tutta la sua lunghezza ad una sponda esterna con una superficie superiore interamente liscia e di tinta uniforme.

Le buche sono inserite ai quattro vertici di intersezione tra sponde corte e sponde lunghe e due centrali alla metà della sponda lunga dx e sx; l'apertura delle buche consentita è di 62 mm con una tolleranza di 1mm più e meno. Per le sponde può essere utilizzato solo il materiale riconosciuto dal comitato dell'UMB.

Sulla superficie esterna piana che circonda le sponde di gioco, devono essere tracciati dei segni indelebili posti a intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza della superficie di gioco, in questa parte superiore piana esterna, non può essere posizionata alcuna altra scritta, nemmeno quella del costruttore.

Il panno che ricopre il biliardo deve essere della qualità e colore ammessi dal comitato dell'UMB. Le precisazioni utili sono pubblicate dal comitato alla fine del capitolo 1 delle regole mondiali d'organizzazione. Il panno deve essere teso al massimo sull'ardesia (o materiale alternativo) e sulle sponde. La qualità del panno deve essere riconosciuta dal comitato dell'UMB.

L'altezza del biliardo, misurata dalla base di appoggio alla superficie superiore della zona di gioco deve essere compresa tra i 750 e gli 800 mm. I biliardi destinati a un torneo ufficiale devono essere provvisti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal panno, questo dispositivo azionato da un termostato, sarà messo in funzione dopo aver montato i biliardi e lo rimarrà per tutto il periodo di

gara, al fine di assicurare la migliore scorrevolezza possibile.

Nel punto centrale delle sponde lunghe corrispondente al centro buca centrale viene tracciata la linea di mezzeria, che quindi divide il campo di gioco in due quadrati, "Inferiore" e "Superiore" (Fig. A)

Al centro del campo di gioco devono essere tracciati i punti che costituiranno la sede dei birilli; essi sono cinque, sistemati a croce greca e vanno tracciati in forma di cerchi (del diametro di 7,0 mm) con una matita o penna adeguata; la distanza di questi fra di loro deve essere (da centro a centro) di 60,0 mm

Sull'asse centrale del campo di gioco nel senso della lunghezza vanno tracciati con la matita o penna adeguata quattro cerchi del diametro di 7,0 mm che vengono definite "penitenze", due nel quadrato superiore e due nel quadrato inferiore; due sono ubicate al centro dei rispettivi quadrati e due a 100 mm dalle sponde corte in zona centrale, calcolati a filo delle stesse (Fig. B).

La zona di gioco è lo spazio riservato ai giocatori delimitato dalla sponda corta inferiore e dalle linee di zona, proiezioni e ideale prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe. La base della zona di gioco deve essere antisdrucciolevole.



Art. 4 – Biglie e birilli

La specialità viene giocata con otto biglie ed un pallino, che devono essere costruiti con un materiale e del colore ammessi dal comitato dell'UMB. Le precisazioni utili sono pubblicate dal comitato alla fine del capitolo 1 delle regole mondiali d'organizzazione. Le biglie saranno rigorosamente sferiche e il loro diametro sarà di 59 mm. Il pallino sarà rigorosamente sferico e il suo diametro sarà di 54 mm.

I birilli in numero di cinque, devono essere fabbricati con un materiale e nel colore riconosciuto dal comitato dell'UMB.

I birilli formano il cosiddetto “Castello”, essi possono essere di colore unico, oppure quattro di questi di un colore e quello centrale di un altro, i birilli hanno la seguente misura: altezza 20 mm; diametro di base 6 mm; diametro del punto più largo della parte inferiore 9 mm; diametro testa 6 mm

Art. 5 – illuminazione

La luce proiettata sul biliardo non può essere inferiore a 520 luci su tutta la sua superficie (controllare con il luxmetro), la luce non deve comunque superare la soglia delle 5000 luci.

La distanza fra le lampade e la superficie di gioco deve essere di almeno 1 m.

La sala non deve trovarsi nell'oscurità completa, ma essere illuminata con almeno 50 luci.

Capitolo 3 – SCOPO DEL GIOCO – LA PARTITA-SVOLGIMENTO

Art.6 – Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di realizzare il numero dei punti fissati per la competizione, il giocatore che raggiunge per primo questo limite vince la partita, questo limite può essere valido per una partita unica o per più manches, sempre in numero dispari.

Art. 7 – La Partita

Una partita consiste nel realizzare e sommare punti validi per coprire la “distanza di gioco” (punteggio numerico stabilito per la partita o manches) prima dell'avversario; questa inizia quando i birilli sono correttamente posizionati e l'arbitro posiziona nella penitenza inferiore il pallino e conseguentemente a dx e sx di questo alla distanza di 30cm circa dalle sponde lunghe le due biglie per effettuare l'accosto che stabilisce la priorità di inizio partita; se i giocatori non si accordano sulla scelta della biglia da tirare, l'arbitro sorteggia con una monetina la priorità, eseguite queste operazioni i contendenti tirano contro la sponda corta superiore cercando di far fermare la propria biglia più vicino alla sponda corta inferiore, le due biglie devono essere in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda corta superiore, se questo non avviene, i giocatori ritirano l'acchito, se un atleta fa accadere questa situazione per due volte, perde il diritto di scelta per la partenza. Se durante il tragitto le biglie si urtano, il giocatore che ha causato l'urto perde il diritto di scelta per la partenza. Se durante il percorso di accosto alla sponda corta inferiore le biglie si urtano ed è impossibile determinare il colpevole, o si fermano ad uguale misura dalla sponda corta inferiore, l'arbitro fa ripetere il tiro. Se una biglia urta il pallino o uno o più birilli o invade la metà longitudinale riservata all'avversario, perde il diritto di scelta per la partenza.

Dopo un accosto di prova il giocatore che al secondo accosto riesce a fermare la propria biglia più vicino alla sponda corta inferiore, ha il diritto di effettuare il primo acchito e tiro di bocciata sul pallino, ha priorità di scelta sul colore delle biglie e sulla sequenza di prova biliardo.

Iniziata la partita, questa deve essere giocata fino all'ultimo punto, la partita è terminata al momento che l'arbitro ne annuncia la fine; questo vale anche se dopo un controllo ci si accorge di un errore nel segnare i punti sul foglio partita.

Ogni partita si compone di frazioni o giocate, ognuna delle quali ha inizio con il posizionamento del pallino e termina quando sono state messe in gioco tutte le otto biglie a disposizione dei giocatori.

I punti vengono realizzati principalmente con l'accosto di pallino (punti di colore) conteggiati al termine della giocata o con l'abbattimento dei birilli; per quanto riguarda i punti realizzati con l'abbattimento di birilli, i giocatori totalizzano punti positivi dopo un colpo regolare nel quale o pallino o biglia avversaria abbattano gli stessi, viceversa totalizzano punti per l'avversario qualora commettano infrazioni o almeno un birillo viene abbattuto da una biglia del proprio colore.

Ogni giocata si apre con la messa in gioco del pallino e un tiro dello stesso giocatore, il tiro successivo spetta all'avversario, successivamente al giocatore che ha la situazione di accosto peggiore, fino ad esaurimento delle biglie a disposizione dei giocatori.

Al termine di ogni giocata vengono conteggiati i punti del miglior accosto al pallino, poi si riprende con un nuovo posizionamento del pallino effettuato dal giocatore che ha realizzato il miglior accosto nella giocata precedente e così di seguito fino al momento in cui il punteggio prestabilito viene raggiunto/superato.

Nella partita individuale i due contendenti utilizzano quattro biglie ciascuno, nelle competizioni a coppie due ciascuno, in quest'ultima tipologia di competizione i compagni di coppia possono consigliarsi per decidere quale tiro effettuare e chi dei due lo debba eseguire, nella bocciata d'acchito uno dei due può posizionare il pallino e l'altro effettuare la bocciata.

Nel caso il giocatore raggiunga/superi il punteggio stabilito per la vittoria con l'abbattimento di birilli, le eventuali altre biglie a disposizione non vengono giocate, per vincere la partita con i punti di accosto è viceversa necessario che vengano giocate tutte le biglie da parte dell'avversario.

Art. 8 – Modalità consentite nell'esecuzione dei tiri

Le biglie possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.

La mano non utilizzata per il tiro può essere appoggiata o aggrappata sia alla sponda corta che a quelle lunghe, anche nella loro parte interna (senza toccare il piano di gioco) e senza limite per quanto riguarda le sponde lunghe.

E' consentito il salto del castello lanciando direttamente qualsiasi biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrato inferiore (Fig C e D).

NON è consentito giocare la biglia battente sulle sponde lunghe prima della linea di mezzeria, cioè nel quadrato inferiore.

Le biglie o il pallino che si trovano nel quadrato superiore possono essere colpite direttamente con la biglia battente indipendentemente dalla posizione del pallino, quando la posizione delle biglie o pallino presenta margini di dubbio sull'esatto collocamento di quadrato, il giocatore prima di effettuare il tiro ha l'obbligo di verificarla chiedendo l'assenso dell'avversario o dell'arbitro, quest'ultimo interpellato dichiarerà la regolarità del tiro da eseguire. Nella bocciata d'acchito il pallino, regolarmente posizionato (Art. 11), deve essere colpito direttamente (Fig. E)

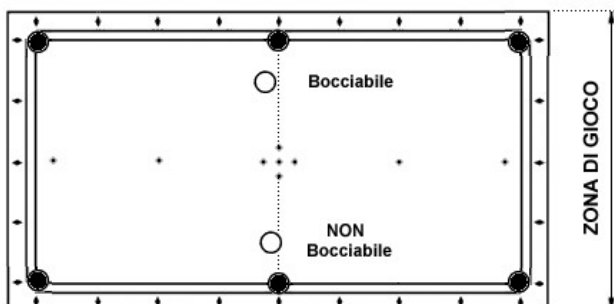
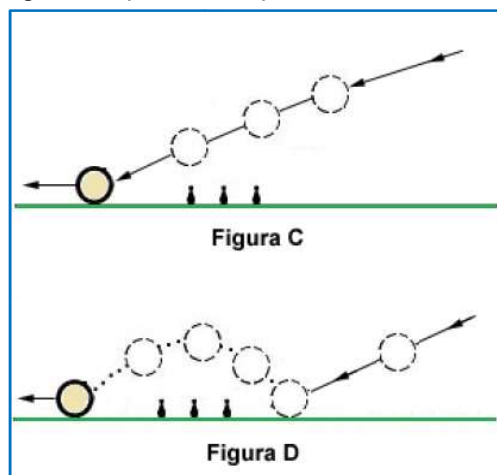


FIG. E

Art. 9 – Categorie dei tiri

I tiri si suddividono in

- 1) tiri regolari;
- 2) tiri regolari, ma con esito di punteggio sempre negativo;
- 3) tiri irregolari

1. Tiri regolari.

Fanno parte di tale categoria, oltre ai tiri d'accosto, regolarmente effettuati, i seguenti tiri:

a) Tiro diretto.

La biglia battente colpisce direttamente il pallino o una biglia o entrambi e questi, dopo aver toccato una o più sponde, abbattono birilli o inviano altre biglie sui birilli stessi (Figura F).

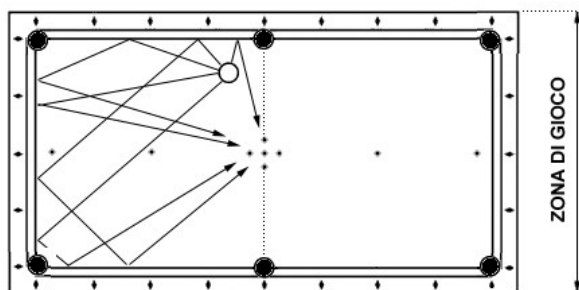


FIG. F

b) Tiro a carambola.

La battente tocca una biglia qualsiasi o il pallino e quindi colpisce il bersaglio inviandolo sui birilli (Figura G).

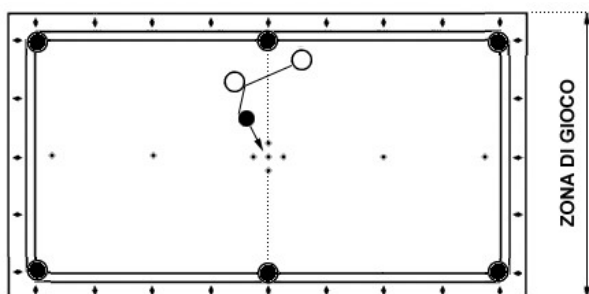


FIG. G

c) Tiro di falsa carambola.

La battente colpisce pallino o biglia e questi vengono deviati sui birilli da un'altra biglia o dal pallino (Figura H).

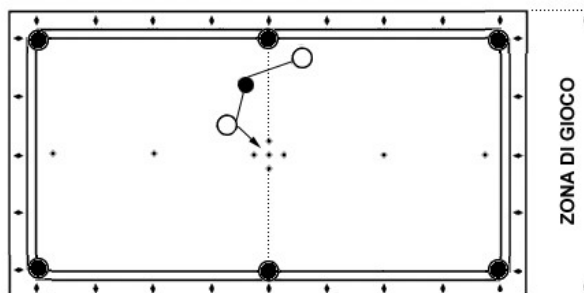


FIG. H

d) Tiro indiretto.

La biglia battente tocca una o più sponde prima di colpire altre biglie o il pallino o comunque prima di abbattere birilli (Figura I).

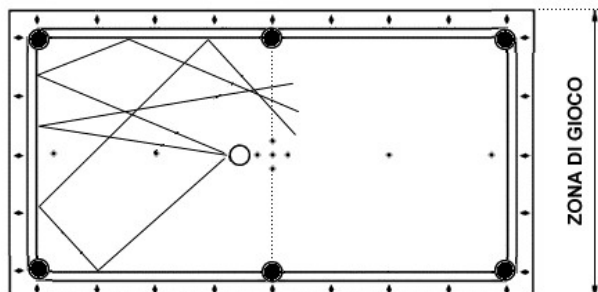


FIG. I

2. Tiri regolari, ma con esito di punteggio sempre negativo.

La situazione di gioco creatasi dopo tali tiri è valida, ma tutti i punti in qualunque modo effettuati sono attribuiti all'avversario. Fanno parte di questa categoria i seguenti tiri:

a) Tiro di friso.

Consiste nello sfiorare una biglia o il pallino indirizzandoli direttamente sui birilli (Figura L).

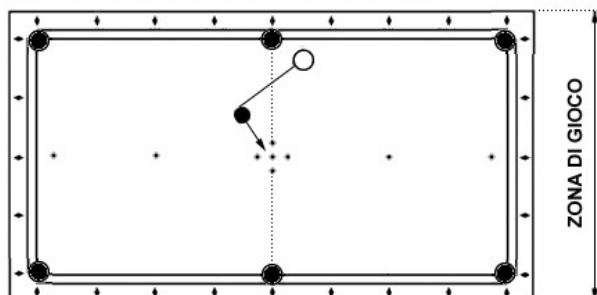


FIG. L

b) Tiro di traversino (o falso friso).

Consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire altre biglie o il pallino che abbattano direttamente i birilli (Figura L bis).

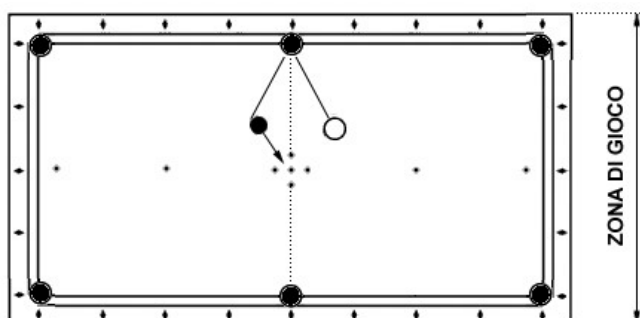


FIG. L bis

c) Tiro fisso.

Consiste nel colpire una biglia o il pallino, che a sua volta indirizza direttamente nel castello altra biglia o il pallino (Figura M).

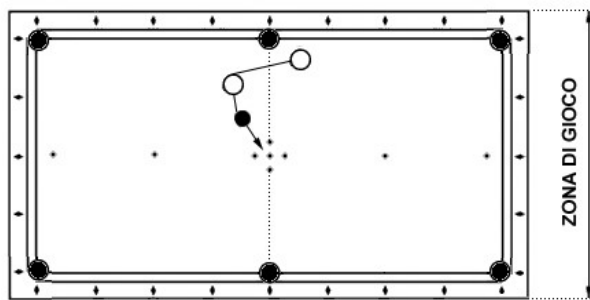
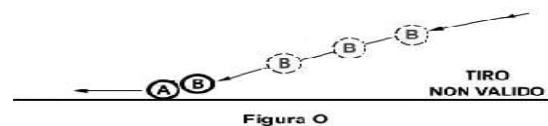
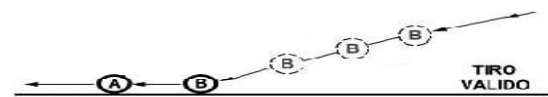


FIG. M

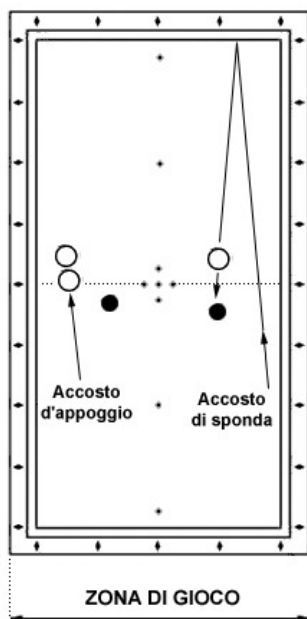
3. Tiri irregolari

La situazione di gioco creatasi dopo tali tiri non è valida. Occorre pertanto ripristinare, dopo che le biglie hanno terminato la loro corsa, la situazione preesistente al tiro. La biglia con cui è stato eseguito il tiro irregolare viene annullata, cioè tolta dal campo di gioco, e i punti realizzati sono in ogni caso assegnati all'avversario. Il tiro è irregolare se il giocatore durante l'esecuzione:

- a) non mantiene il corpo all'interno della zona di gioco;
- b) si appoggia sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro, ciò che non è consentito nemmeno nella fase di preparazione del tiro;
- c) spinge o riprende in mano la biglia dopo che essa è stata liberata dalla stretta della mano ed ha già iniziato la sua rotazione sul piano;
- d) esclusa la boccia d'acchito, lancia direttamente la biglia battente contro biglie o pallino senza farle toccare prima il piano di gioco (Figure N e O);
- e) abbatte con la propria biglia i birilli, direttamente o toccando la sponda prima della mezzeria, in questo caso, la biglia è bruciata e, i punti non sono conteggiati.
- f) tocca direttamente, con la propria biglia, una biglia qualsiasi sul piano di gioco;
- g) tocca direttamente con la biglia battente la parte superiore della sponda prima di toccare il piano di gioco.
- h) esegue il tiro prima che tutti i birilli siano stati sistemati nelle proprie sedi,



A = Avversaria B = Battente



- i) esegue il tiro prima che il pallino sia stato posto in gioco, nei casi previsti dal regolamento; (Figura P)
- l) esegue il tiro prima che tutte le biglie siano completamente ferme;
- m) solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro;
- n) provoca la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti del vestiario;
- o) tocca biglie o pallino con effetti di vestiario o con le mani prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro;
- p) nel caso il pallino si trovi nel quadrato inferiore, effettua un tiro d'acchito non utilizzando la sponda corta superiore, oppure non appoggiando la battente ad una qualsiasi biglia bocciabile; (Figura P)
- q) boccia una biglia non completamente situata al di sopra della linea di mezzeria;
- r) non rispetta l'obbligo di giocare le biglie una alla volta e di tenere con la mano che effettua il tiro una sola biglia (pallino o biglia).

Art. 10 – Svolgimento del gioco

All'inizio di ogni partita il diritto di scegliere il colore delle biglie e di effettuare o no la prima bocciata d'acchito spetta al giocatore che vince l'accosto alla sponda corta inferiore. Tale accosto va effettuato giocando sulla sponda corta superiore, senza abbattere birilli e senza toccare la sponda lunga o la bocchetta dell'avversario, pena la perdita di questo diritto.

Se si tratta di una partita articolata in più manches, la prima bocciata d'acchito verrà eseguita alternativamente dai due giocatori, indipendentemente dal risultato della prima manche.

Qualunque sia il meccanismo della partita i giocatori giocano sempre con lo stesso colore di biglie.

L'alternanza dei giocatori al tiro è, come norma generale, determinata dall'accosto: il diritto/dovere di tirare spetta al giocatore che ha, sul campo, l'accosto peggiore.

Se dopo un tiro, due biglie di diverso colore vengono giudicate dall'arbitro equidistanti dal pallino, il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha giocato per ultimo.

Nelle successive giocate il diritto al tiro di messa in gioco del pallino spetta al giocatore che ha realizzato punti d'accosto nella giocata precedente.

Se alla fine della giocata esiste equidistanza dal pallino fra due biglie di diverso colore, il punto d'accosto non viene assegnato e il diritto alla bocciata d'acchito verrà acquisito con un accosto dei due giocatori alla sponda corta inferiore.

Se un giocatore gioca una biglia del colore utilizzato dall'avversario, il tiro è valido a tutti gli effetti e, a gioco fermo, l'arbitro sostituirà la biglia con una del colore giusto.

Se una biglia qualsiasi salta sulla sponda e quindi ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli estranei è valida.

Se il pallino salta fuori dal campo di gioco, esso va rimesso in gioco collocandolo nella penitenza alta superiore o, se questa non è libera, nella successiva penitenza libera. Nel caso in cui tutte le penitenze fossero occupate, il pallino verrà rimesso in gioco appoggiandolo alla sponda nel punto in cui, a giudizio dell'arbitro, esso è uscito dal campo di gioco.

Se il pallino cade in una buca alta, va posto nella penitenza alta superiore o, se questa non è libera, nella successiva penitenza libera (a scendere). Se il pallino cade in una delle buche centrali o in una delle buche basse, va posto nella penitenza bassa inferiore o, se questa non è libera, nella successiva penitenza libera (a salire). Nel caso tutte le penitenze siano occupate, il pallino rimane in buca.

Il giocatore non deve lasciare una o più biglie sul piano di gioco o sulle sponde mentre esegue un tiro.

Il giocatore non deve lasciare sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze fra biglia e sponda.

Al giocatore è proibito fare punti di riferimento sulla superficie di gioco o sulle sponde.

Il giocatore non deve, a gioco fermo o in movimento, toccare in alcun modo, spostare o togliere una biglia dal piano di gioco, se non dopo che la giocata è terminata e sono stati attribuiti i punti di colore.

Art. 11 – Posizionamento (messa in gioco) del pallino

Il giocatore deve posizionare il pallino solo quando tutte le biglie sono state ritirate dal piano di gioco e dalle sponde e con i cinque birilli sistemati nelle loro sedi.

Il giocatore posiziona il pallino in modo libero (facendolo rotolare o non facendolo rotolare sul panno) a mano, al di sopra della linea di tiro per poterlo successivamente bocciare.

In fase di posizionamento il pallino non deve abbattere i birilli.

In fase di posizionamento il giocatore deve tenere nella mano con cui esegue l'azione esclusivamente il pallino.

Appena il pallino viene lasciato dalla mano il tiro di posizionamento è concluso e non è consentito in alcun modo altro spostamento.

Alla fine del tiro di acchitto il pallino per poterlo essere bocciato deve oltrepassare, con tutta la circonferenza, la linea di tiro.

In caso di inosservanza di quanto sopra esposto il pallino va posto in penitenza alta superiore e si può colpirlo o giocare in accosto.

La linea di tiro è così determinata:

1. oltre la linea di mezzeria nel caso in cui la mano parta prima della linea o segno tracciato nel quadrante inferiore all'altezza del terzo diamante, oppure impostando il tiro con la mano oltre questa linea o segno purché rientri prima del tiro. Questa tipologia di tiro prevede che in partenza, mano (braccio compreso) e bocchetta non tocchino il piano di gioco; il palmo della mano deve essere rivolto verso il basso; ed è vietato impostare questa bocciata di striscio o di cricco.
2. Oltre la linea posta a 6 cm sopra la mezzeria: tiro libero.

Nella bocciata di acchito se la bocchetta cade direttamente nella buca alta dalla parte in cui è stata eseguita la bocciata, sono due punti assegnati all'avversario ed eventuali punti realizzati non vengono conteggiati. Negli altri casi vale quanto stabilito dal successivo art. 16.1

Art. 12 – Accosto, punti di colore

Il tiro d'accosto è il tiro con il quale il giocatore invia una biglia il più vicino possibile al pallino o alla sponda. Alla fine di ogni giocata si procede alla eventuale misurazione ed al conteggio dei punti d'accosto (o "di colore"); le biglie dello stesso colore che si trovano, rispetto al pallino, ad una distanza inferiore nei confronti della più vicina biglia dell'altro colore, producono punti d'accosto così conteggiati:

- una biglia = 2 punti
- due biglie = 3 punti
- tre biglie = 5 punti
- quattro biglie = 8 punti

Il giocatore può chiedere la misurazione delle distanze tra il pallino e una qualsiasi biglia.

Il compito di misurare i punti spetta esclusivamente all'arbitro, il cui giudizio è inappellabile.

Se durante la misurazione l'arbitro muove il pallino o biglia in questione, si verificano due casi:

1° caso: l'arbitro ha comunque appurato l'appartenenza del punto; egli la dichiara e risistema ciò che ha mosso;

2° caso: l'arbitro non è riuscito ad appurare l'appartenenza del punto. In questo caso agisce come segue:

- a) se l'errore avviene quando ci sono ancora biglie da giocare, il punto non viene dichiarato e il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha giocato per ultimo;
- b) se l'errore avviene al termine della giocata, il punto non viene assegnato e i giocatori effettueranno un accosto alla sponda corta inferiore per stabilire il diritto alla bocciata d'acchito successiva.

Art. 13 – Abbattimento birilli

Un birillo è considerato abbattuto quando la sua base perde completamente contatto con il tappeto.

Il valore in punti dei birilli è il seguente:

- i quattro birilli laterali hanno il valore di 2 punti ciascuno;
- il birillo centrale ha il valore di 4 punti. Se il birillo centrale viene abbattuto da solo, anche con il castello incompleto, esso vale sempre 5 punti.

I birilli abbattuti con le biglie avversarie o col pallino producono punti positivi, quelli abbattuti con le proprie producono punti negativi, che vengono cioè attribuiti all'avversario.

Se con il medesimo tiro vengono realizzati punti positivi e punti negativi, il totale dei punti ottenuti è attribuito all'avversario.

Se l'arbitro ritiene il tiro regolare e che sono stati realizzati dei punti positivi o dei punti negativi, lo deve annunciare conformemente alle regole di arbitraggio.

In caso di punti negativi il numero dei punti annunciati è trasformato in punti positivi per l'avversario di chi ha eseguito il tiro.

Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti è maggiorato di un punto rispetto al valore sopra indicato, sia che vengano realizzati punti positivi, sia che vengano realizzati punti negativi. Fanno eccezione a tale regola, e vengono sempre e comunque considerati semplici, i punti realizzati:

- a) con tiro indiretto sul pallino posizionato sulla penitenza superiore in seguito a un fallo nell'acchito;
- b) quando la biglia battente tocca prima la sponda lunga poi la biglia fissa che, dopo aver toccato la sponda corta superiore, abbatte birilli (cosiddetto tiro sponda/biglia).

Quando un birillo, dopo essere stato abbattuto, ritorna in piedi fuori sede o sulla sede di un altro birillo, esso viene comunque conteggiato e posizionato sulla sede originaria. Se questa non è libera, occorrerà attendere che, nel corso del gioco successivo, si sia liberata.

Quando un birillo, senza essere abbattuto, viene spinto fuori dalla propria sede dal pallino, da una biglia o da un altro birillo, esso non viene conteggiato e, se non viene abbattuto prima, verrà posizionato nella sede originaria al termine della giocata.

Se un birillo abbattuto, giacente sul piano di gioco, viene urtato da una biglia o dal pallino e viene sospinto ad abbattere altri birilli, si verificano due casi:

- a) il birillo viene urtato dal pallino o da una biglia avversaria: in tal caso tutti i punti realizzati sono positivi;
- b) il birillo viene urtato da una propria biglia: in tal caso tutti i punti realizzati sono negativi (vengono attribuiti all'avversario).

Se un birillo, inclinato perché appoggiato al pallino o ad una biglia, cade a gioco fermo o durante l'esecuzione del tiro successivo, ma senza essere toccato, non viene conteggiato e va rimesso nella esatta posizione in cui si trovava.

I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede solo quando non toccano né pallino né biglie. Di conseguenza, se la sede di uno o più birilli è occupato completamente o comunque in modo che non è possibile rispettare questa condizione, il birillo viene temporaneamente tolto dal gioco finché la sua sede non torna libera.

I giocatori possono controllare la posizione dei birilli soltanto al momento in cui gli stessi vengono risistemati nelle proprie sedi.

Art. 14 – Pausa durante la partita e abbandono della partita

Una pausa può essere effettuata a metà partita, nel caso di partite su più set.

E' considerata come metà partita il momento in cui un giocatore alla fine di una manche raggiunge o oltrepassa la metà della distanza fissata.

La pausa sarà tuttavia effettuata solamente se la partita ha la durata di almeno 45 minuti, al momento in cui un giocatore ha raggiunto la metà della distanza ma non ancora i 3/4 di questa.

Nel caso di una partita al meglio delle tre manches, la pausa non può aver luogo che dopo la seconda manche.

Nel caso di una partita al meglio delle 5 manches la pausa può aver luogo dopo la 2° manches e/o dopo la 4° manches.

All'occasione durante la pausa si può procedere alla sostituzione dell'arbitro.

Il giocatore che senza autorizzazione dell'arbitro smette di giocare durante una partita ha partita persa. Se un caso di forza maggiore dovesse sopraggiungere durante un campionato sarà valutato dal delegato ufficiale dell'UMB o dal suo sostituto.

Il giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo essere stato invitato a procedere dall'arbitro è escluso dal campionato.

Art. 15 – partita a manches, punti partita e manches

In una partita giocata a manches, nel momento in cui un giocatore raggiunge il numero dei punti fissati per la manche, questa è terminata ed egli ne è il vincitore.

Nel momento in cui un giocatore ha vinto un numero necessario di manches (2 in una partita al meglio delle 3), è dichiarato vincitore della partita e questa viene interrotta.

In una partita al meglio delle 3 manches, i punti di partita e di manches sono attribuiti alla fine della partita nel modo seguente:

- a) punteggio 2 manches a 0: al vincitore 1 punto di partita e 3 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 0 punti di manche.

- b) punteggio 2 manches a 1: al vincitore 1 punto di partita e 2 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 1 punto di manche.

In una partita al meglio delle 5 manches, i punti di partita e di manche sono attribuiti alla fine della partita nel modo seguente:

- a) punteggio 3 manches a 0: al vincitore 1 punto di partita e 5 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 0 punti di manche.
b) punteggio 3 manches a 1: al vincitore 1 punto di partita e 4 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 1 punto di manche.
c) punteggio 3 manches a 2: al vincitore 1 punto di partita e 3 punti di manche, al perdente 0 punti di partita e 2 punti di manche

Capitolo 4 – FALLI DI GIOCO E PENALITA'

Art. 16 – Falli di gioco e penalità

Se una biglia (o il pallino) in seguito all'esecuzione di un tiro esce dal biliardo si commette un fallo. Una biglia è considerata fuori dal biliardo nel momento in cui esce dal mobile che circonda le sponde o tocca corpi estranei.

Tutte le biglie saltate fuori dal campo di gioco vengono penalizzate con due punti ciascuno (sia in caso di tiro diretto, sia in caso di tiro indiretto), da assegnare all'avversario insieme a tutti i punti eventualmente realizzati nel tiro.

Se, il posizionamento, ovverosia la messa in gioco del pallino, viene eseguito prima che tutte le biglie sono state ritirate dal piano di gioco o dalle sponde e i cinque birilli sistemati nelle loro sedi, il pallino viene collocato nella penitenza superiore.

Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

Se, in fase di messa in gioco del pallino il giocatore abbatte uno o più birilli, come unica penalità il pallino viene collocato nella penitenza superiore.

Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

Se, in fase di posizionamento del pallino il giocatore tiene nella mano che effettua il tiro una o più biglie, oltre al pallino, la biglia o le biglie tenute nella mano insieme al pallino vengono annullate, cioè tolte dal campo di gioco, il pallino va collocato nella penitenza superiore e il tiro successivo spetta all'avversario. Quest'ultimo potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

Se, alla fine della fase di posizionamento il pallino non oltrepassa, con tutta la circonferenza, la linea di mezzeria, esso va collocato nella penitenza superiore e il tiro successivo spetta allo stesso giocatore che ha effettuato il tiro di messa in gioco del pallino. Questi potrà scegliere tra un accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).

Se, il pallino regolarmente posizionato - non è colpito direttamente, ovverosia viene colpito con tiro indiretto, o se non viene colpito, a gioco fermo esso andrà posto in penitenza e i punti eventualmente realizzati, sempre conteggiati di valore semplice saranno negativi. La bocchetta viene annullata, cioè tolta dal campo di gioco, e il tiro successivo spetta all'avversario.

Se, un giocatore in una partita di coppia utilizza nella stessa frazione più di due biglie, la penalità prevista è l'annullamento della biglia giocata e dei punti eventualmente realizzati, sia positivi che negativi.

Se, il giocatore mentre esegue un tiro, lascia una o più biglie sul piano di gioco o sulle sponde, la penalità prevista è l'annullamento della biglia giocata e dei punti eventualmente realizzati, sia positivi che negativi.

Se, il giocatore lascia sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze tra biglie e sponda, la penalità prevista è l'annullamento delle biglie lasciate sul piano di gioco.

Se, il giocatore fa punti di riferimento sulla superficie di gioco o sulla sponda la penalità prevista è l'annullamento di una biglia non ancora giocata.

Se, il giocatore a gioco fermo o in movimento - tocca in qualsiasi modo, sposta o toglie una biglia dal piano di gioco, prima che la giocata sia terminata e siano stati attribuiti i punti di colore, la penalità prevista è l'annullamento di una biglia non ancora giocata oppure, nel caso le abbia giocate tutte, dell'ultima che ha giocato.

Il giocatore commette fallo se nell'esecuzione del tiro supera con il piede o con i piedi che toccano il pavimento la linea tracciata sulla pedana quale proiezione o prolungamento dei lati delle sponde del biliardo. Durante l'esecuzione del tiro, il piede tenuto eventualmente in sospensione deve rientrare nei limiti della linea suddetta. In tali casi la bocchetta viene annullata.

Il giocatore commette fallo se nell'esecuzione del tiro solleva entrambi i piedi. Un piede deve sempre toccare terra durante l'esecuzione e il completamento del tiro.

Il giudice di gara, qualora un giocatore fermi o faccia deviare la corsa di una o più biglie o pallino in tiro viziato da fallo di gioco, ha facoltà di applicare penalità. Tale penalità sarà commisurata al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto senza attribuzione dei punti di accosto dalle biglie o dal pallino devianti o fermati.

Art. 16.1 – Buche

Le bocchette cadute in buca hanno un valore di due punti da segnare insieme a tutti i punti eventualmente realizzati (o pagati) nel tiro. Se nel tiro cade in buca la propria bocchetta tutti i punti realizzati sono assegnati all'avversario (salvo il caso della bocciata di acchitto specificata nell'art. 11).

Art. 17 – Falli non imputabili al giocatore

Tutti i falli provocati da terze persone, arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario delle biglie o birilli, non sono imputabili al giocatore. In questo caso l'arbitro sistemerà le biglie e birilli nella posizione precedente all'infrazione.

Capitolo 5 – DISPOSIZIONI FINALI

Art. 18 – Infrazioni

Tutte le infrazioni al codice di comportamento di cui all'art. 2 determinano da parte del Giudice di gara, a seconda della gravità, le seguenti sanzioni:

- a) richiamo;
- b) ripetizione del tiro da parte del giocatore danneggiato;
- c) perdita della manche;
- d) perdita della partita.

Tali sanzioni potranno essere accompagnate dal deferimento agli Organi di Giustizia e Disciplina.

Art. 19 – Entrata in vigore e abrogazione

Il presente regolamento è stato adottato dal comitato dell'UMB sulla base delle disposizioni statutarie in vigore. Questo entra in vigore a partire dal 01.09.2015 e da questo giorno annulla tutte le disposizioni precedenti e contrarie.

Le federazioni affiliate, le confederazioni riconosciute, i membri associati, così come i partners contrattuali dell'UMB si impegnano a rispettarlo e a farlo rispettare.