ENDAS Settore Biliardo ASD
Organizzatrice per ENDAS
Sede: Via Salita, 2 – 48018 Faenza (RA)
C.F. e P.IVA 0 2 7 4 9 0 6 0 3 9 4
Tel. 335-5324325
mail: endasettorebiliardo@gmail.com
Sito: **www.biliardoendas.it**

ENDAS SETTORE BILIARDO

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO
2026 / 2027

Specialità "Boccette 5 Birilli"

su Biliardo Internazionale
(senza buche)

Vademecum
Arbitro - Direttore di Gara - Direttore di Tavolo

Diritti e Doveri dei Giocatori

01 Settembre 2026

ENDAS SETTORE BILIARDO – REGOLAMENTO DI GIOCO 2026-2027
SU BILIARDO INTERNAZIONALE (senza buche)

Indice articoli

Capitolo 1	Nomenclatura e Strumenti di gioco	pag. 3
	Giocata – Mano – Partita	pag. 3
	Dimensioni Biliardo – Brocche	pag. 3
	Boccette – Pallino – Birilli - Strisce	pag. 3
Capitolo 2	Regolamento di gioco	
Art. 1	Mano d'appoggio	pag. 4
Art. 2	Acchito del pallino	pag. 5
Art. 3	Bocciata d'acchito	pag. 5
Art. 4	Falli di gioco e Penalità	pag. 6
	Modalità consentite	pag. 7
Art. 5	Birilli	pag. 7
	Bocciata d'acchito e di rimessa	pag. 7
	Tiro di calcio a palla o pallino (e spaccata)	pag. 7
Art. 6	Uscita dal campo di gioco	pag. 8
Art. 7	Misurazione e Segnatura dei punti	pag. 9
Art. 8	Norme di Ordine Generale	pag. 9
Art. 9	Gare a Coppie	pag. 10
Art. 10	Combinazioni non previste	pag. 10
Art. 11	Diritti e Doveri dei Giocatori	pag. 10
Art. 12	Arbitro	pag. 11
Art. 13	Tempi di prova biliardi e punti partita	pag. 11

Biliardo Specialità " Boccette 5 birilli "

CAPITOLO 1 - Nomenclatura e strumenti di gioco

LA " **GIOCATA** " E' una singola azione. Ha inizio dall'attimo in cui il giocatore ha evidente intenzione di effettuare un tiro e termina a boccette e pallino fermi.

LA " **MANO** " E' l'insieme delle giocate. Ha inizio con l'acchito del pallino e termina a boccette e pallino fermi dopo aver giocato l'ottava boccetta.

LA " **PARTITA** " E' l'insieme delle mani. Inizia col primo acchito per l'assegnazione del pallino e termina quando un giocatore raggiunge il limite massimo di punteggio stabilito.

DIMENSIONI DEL BILIARDO: piano di gioco Lunghezza m.2,84 e Larghezza m. 1,42 sponde in caucciù e piano riscaldato.

LE " **BROCCHE O PENITENZE** " Sono quattro e sono al centro della mezzeria verticale del biliardo, nelle seguenti posizioni:
ALTA: a cm 10 dalla sponda orizzontale superiore, calcolati a filo della stessa.
CENTRALE ALTA: al centro del quadrante superiore del biliardo.
CENTRALE BASSA: al centro del quadrante inferiore del biliardo.
BASSA: a cm 10 dalla sponda orizzontale inferiore, calcolati a filo della stessa.

LE " **BOCCETTE** " In numero di " otto ", quattro bianche e quattro rosse di un diametro da mm 61 a 61,5 e peso tra 205 e 220 grammi.

IL " **PALLINO** " Di colore blu o azzurro o giallo deve avere un diametro di 59 mm.

I " **BIRILLI** " In numero di cinque, quattro bianchi esterni e uno rosso centrale, sono messi al centro del biliardo nelle apposite sedi e devono avere un'altezza non superiore ai 25 mm, un diametro base di mm 7, grossi in pancia mm 10 e in testa mm 6, ed una equidistanza di 66 mm. da quello di centro.

Esattamente nel punto centrale delle sponde lunghe, viene tracciata una linea di mezzeria che divide il campo di gioco in due quadrati (inferiore e superiore) rispetto al lato di gioco, chiamata anche linea di bocciata d'acchito.

Il campo di gioco è delimitato dal panno verde comprese le sponde. Sono tollerati diversi colori del panno, delle boccette e del pallino.

LE STRISCE - La zona di gioco è lo spazio riservato ai giocatori durante l'effettuazione del tiro.
La base o pedana della zona di gioco **deve essere in materiale antisdrucciolo.**



Indice articoli

CAPITOLO 2 • R e g o l a m e n t o d i g i o c o

ARTICOLO 1 - **MANO D'APPOGGIO**

In qualsiasi fase di gioco, la mano di appoggio non può essere appoggiata al piano di gioco.
Si può non avere la mano di appoggio durante qualsiasi fase di gioco, e rimanere con essa in sospensione sopra il biliardo.
La mano che non effettua il tiro può essere appoggiata o aggrappata alla sponda corta inferiore oppure alle sponde lunghe laterali anche nella parte interna, *purchè le dita non siano appoggiate al piano di gioco,* alle sponde laterali senza limiti di profondità di campo (in caso di fallo evidente vi sarà un richiamo iniziale). Nella mano di appoggio si può tenere uno straccio o una boccetta.

Diritto all'acchito e scelta del colore delle boccette

Negli incontri di campionato a squadre, la squadra di casa gioca con le bilie di colore bianco, la squadra ospite gioca con le bilie di colore rosso. Prova prima la squadra ospite, poi la squadra di casa. Terminate le prove dei 5 minuti all'inizio di ogni partita, si effettua l'acchito per decretare la bocciata: il primo tiro di accosto è di prova, il secondo è valido e il diritto di acchitare il pallino, spetta al giocatore che, tirando la boccetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa.

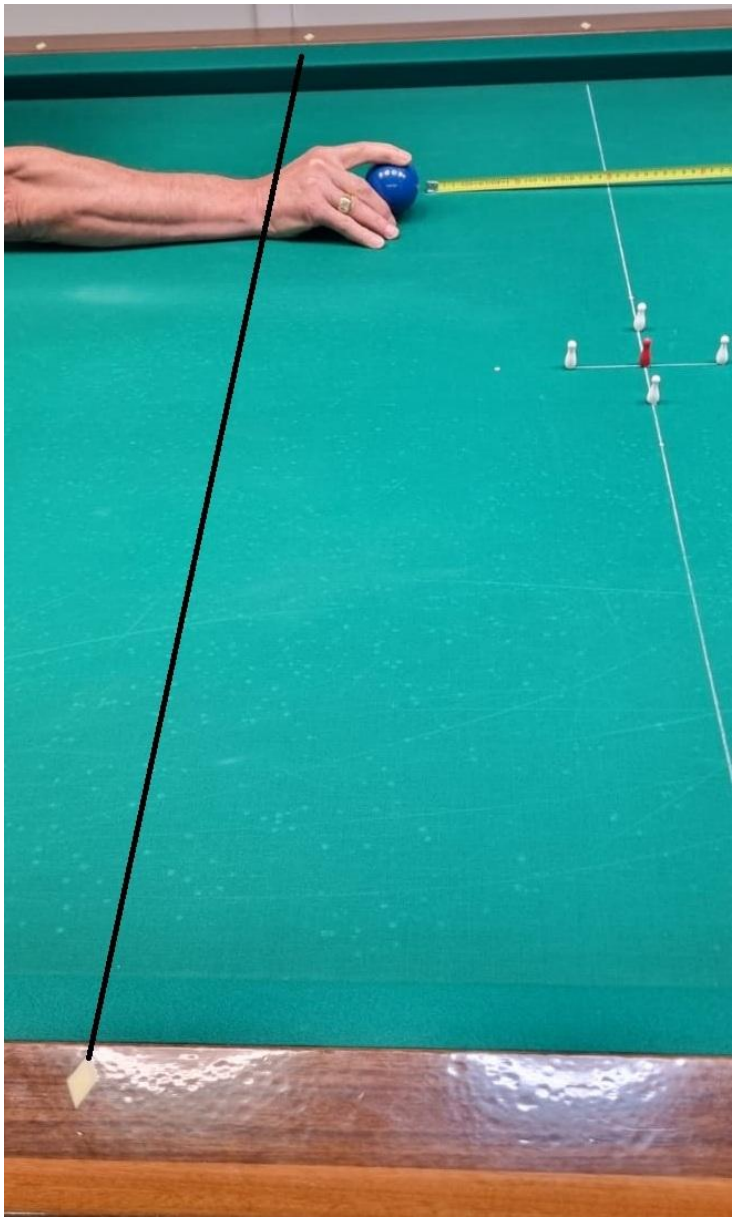
Nelle Competizioni a Squadre, o Incontri di Coppe o Play Off, nel primo turno 2 giocatori di entrambe le squadre eseguiranno l'acchito per stabilire chi prova per primo, e il colore delle bilie. Alla fine delle prove su ogni biliardo si fa l'acchito per la prima bocciata. Nel secondo turno si inverte chi prova.

Nelle gare singolo o coppia, si fa un acchito per scegliere il colore delle boccette, la bocciata e chi prova il biliardo per prima l'acchito spetta al giocatore che, tirando la boccetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa. Tempo di prova 4 minuti.

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

Se entrambi i giocatori incorrono nelle infrazioni suddette, l'accosto viene ripetuto.
Se si tratta di una partita articolata in più manches, la prima bocciata d'acchito della seconda manche, verrà eseguita dal giocatore che aveva perso l'accosto, indipendentemente dal risultato della prima manche.
Nel caso dell'eventuale bella, si dovrà ripetere l'accosto alla sponda bassa per l'acchito.

ARTICOLO 2 - **ACCHITO DEL PALLINO**



Posizionamento Pallino corretto dal terzo diamante

Il giocatore che ha vinto l'acchito, posiziona il pallino lasciandolo rotolare da dietro il biliardo tenendo il polso della mano all'altezza della linea del terzo diamante.

N.B. visto che non ci sono righe il posizionamento è approssimativo, e perciò mi raccomando massima sportività, solo in casi eclatanti ove l'acchito non sia stato effettuato nel modo giusto, si può avvisare l'avversario con molto garbo che stia alle regole, in caso persista nell'errore sarà fallo e il pallino verrà posizionato nella brocca centrale alta.

(al momento che il pallino viene lasciato, non può più essere ripreso).

A) Se nell'eseguire l'acchito (acchitare il pallino, significa metterlo in una posizione valida per poterlo bocciare), si tiene una boccetta nella stessa mano, abbatte uno o più birilli, non oltrepassa totalmente la mezzeria o tocca una sponda laterale bassa, verrà posto nella brocca alta senza alcuna penalità. In questi casi, il giocatore può andare a punto o bocciare (in caso che la partita sia a coppie sarà il giocatore che ha effettuato il fallo ad andare a punto o qualsiasi cosa decida); l'eventuale bocciata e in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) è da considerarsi d'acchito ed eventuali punti realizzati sono validi e conteggiati di prima .

B) L'acchito del pallino è valido se tutti i birilli sono posti nella loro sede e il piano di gioco libero da boccette, in caso contrario il pallino verrà posto nella brocca alta, ed il giocatore può andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata è da considerarsi d'acchito.

ARTICOLO 3 - **BOCCIATA D'ACCHITO**

A) La bocciata d'acchito è obbligatoria. E' assolto l'obbligo della bocciata quando la boccetta o il pallino toccano la sponda alta. **Non assolvendo questo obbligo, la boccetta viene annullata e il pallino viene posto nella brocca alta.** La continuazione del gioco spetta a chi ha commesso il fallo e il giocatore può andare a punto o bocciare; nell'eventuale bocciata, in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio), i punti realizzati sono validi e considerati d' acchito.

B) **Si può bocciare senza dichiarazione del tipo di bocciata all'avversario, sia di braccio, sia di striscio, sia di cricco**. Dopo avere lasciato la boccetta, prima della linea di mezzeria, si può superare con la mano la linea stessa.

C) **Non è consentito** colpire direttamente il pallino senza toccare prima il piano di gioco **(tiro di botto)**.
D) Nell'eseguire la bocciata d'acchito, per realizzare punti validi, è d'obbligo colpire il pallino di prima, che deve toccare anche la sponda alta. In tutti gli altri casi i punti eventualmente realizzati vanno conteggiati all'avversario ed il pallino e la boccetta restano nella posizione acquisita; il proseguimento del gioco spetta all'avversario. Gli eventuali punti bevuti sono considerati d'acchito, cioè normali.
E) **Nell'esecuzione della bocciata d'acchito, nei seguenti casi viene annullata la boccetta:**
1. Qualora la boccetta abbatta uno o più birilli prima di colpire il pallino .
2. Qualora la boccetta o il pallino non assolva l'obbligo di toccare la sponda alta.
3. Qualora il giocatore sollevi entrambi i piedi dal pavimento: un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo avere lanciato o strisciato la boccetta.
4. Nei casi 1, 2, 3 il pallino verrà posto nella brocca alta ed il giocatore potrà scegliere se andare a punto o bocciare; l'eventuale bocciata in qualsiasi modo venga colpito il pallino (di prima o di calcio) i punti realizzati sono validi e considerati d' acchito, cioè normali.
5. **Se, il pallino** regolarmente posizionato non è colpito, tutto rimane nella posizione acquisita e i punti eventualmente realizzati con la propria bilia, sempre conteggiati di prima, andranno all'avversario.
6. **Se, il pallino** regolarmente posizionato non è colpito, ma viene colpito di calcio tutti i punti realizzati vanno all'avversario conteggiati di prima, palla bruciata e pallino posizionato brocca alta centrale.
7. **Bocciando d'acchito in maniera valida**, se il pallino esce dal campo di gioco, i punti eventualmente realizzati vanno segnati all'avversario.
Non è consentito in fase di bocciata d'acchito far scorrere la biglia battente o la mano che effettua il tiro lungo le sponde lunghe laterali**.**

ARTICOLO 4 - **FALLI DI GIOCO e PENALITA'**

Verificandosi uno dei falli di seguito elencati, la boccetta giocata è messa fuori gioco.
A) Se al momento del tiro nel quadrante inferiore, con la propria bilia vengono mosse altre boccette o il pallino, questi (boccette o pallino) saranno rimessi dall'arbitro nella posizione primitiva e la prosecuzione del gioco spetta al giocatore che ha commesso il fallo (con eccezione dell'art. 5 comma j).
B) Supera in fase di acchito e bocciata con la mano di appoggio l'altezza del secondo diamante. Appoggia la mano sul piano di gioco; supera con la boccetta in mano in qualsiasi fase di gioco, con la mano o parte di essa, la linea di mezzeria.
C) Supera in qualsiasi altra fase di gioco, con la mano d'appoggio l'altezza del 3° diamante o appoggia la mano stessa sul piano di gioco.
D) Abbandona una boccetta sul piano di gioco del biliardo durante le fasi di gioco.
E) Gioca una boccetta prima che tutte le altre in gioco e il pallino siano fermi.
F) Gioca una boccetta con un'altra nella stessa mano.
G) Solleva dal pavimento entrambi i piedi; un piede deve sempre toccare la pedana, anche dopo che il giocatore ha lanciato o strisciato la boccetta.
H) Gioca una boccetta prima che tutti i birilli siano diritti nella loro sede.
I) La boccetta giocata non oltrepassa la mezzeria, a meno che non abbia toccato una boccetta o il pallino in posizione valida oltre la mezzeria stessa. Nel caso che il pallino sia nel quadrante basso, la boccetta che è giocata deve toccare la sponda superiore o una boccetta posta nel quadrante alto.
J) Lanciata o strisciata, la boccetta viene ripresa in mano anche se non ha oltrepassato la mezzeria.
K) La boccetta giocata tocca di prima una boccetta o il pallino in gioco nel quadrante basso.
L) Tocca una boccetta o il pallino posti nel quadrante basso.
M) La boccetta colpisce direttamente il pallino o un'altra boccetta prima di toccare il panno del biliardo.
N) Abbatte uno o più birilli con tiro diretto (in questo caso i birilli abbattuti sono considerati di prima e assegnati all'avversario).
O) Al giocatore che a gioco fermo muove con le mani o con effetti di vestiario le boccette e/o il pallino, verrà annullata la boccetta giocata; se le boccette sono state

giocate tutte 4, verrà tolta dal gioco l'ultima boccetta giocata in ordine di tempo. Si ripristina la posizione del pallino/boccetta mossa.
P) Se un giocatore raccoglie o devia la propria bilia, mentre è ancora in movimento, si elimina la bilia, e si assegnano 12 punti all'avversario.
Q) Se un giocatore al momento del tiro, abbatte dei birilli con la propria mano, o con la bilia con cui esegue il tiro, si lascia finire la corsa della bilia, e a gioco fermo, si elimina la bilia e i punti dei birilli abbattuti vanno assegnati all'avversario e considerati di prima.
R) Al giocatore che tocca il pallino o una boccetta in movimento, i punti realizzati sono conteggiati a favore dell'avversario.

MODALITA' CONSENTITE

- E' consentito tenere nella mano d'appoggio una o più boccette, purchè esse non tocchino il piano di gioco.
- Nella mano d'appoggio è consentito tenere il panno o grembiule, purchè non tocchi il piano di gioco.
- Se una qualsiasi biglia oppure il pallino salta sulla sponda e ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli esterni, la giocata è da considerarsi valida a tutti gli effetti.
- Le biglie possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.
- E' consentito battere o giocare la biglia battente sulle sponde lunghe prima della linea di mezzeria, cioè nel quadrato inferiore.
- Non è consentito il salto del castello lanciando direttamente la biglia nel quadrante superiore **(Figura C).**
- E' consentito il salto del castello facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrante inferiore **(Figura D).**

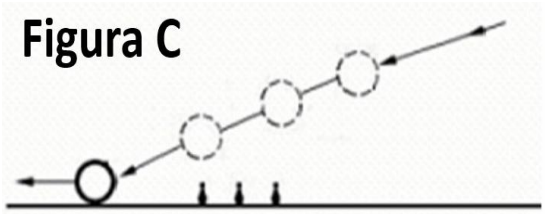


Figura C – NO Non consentito.

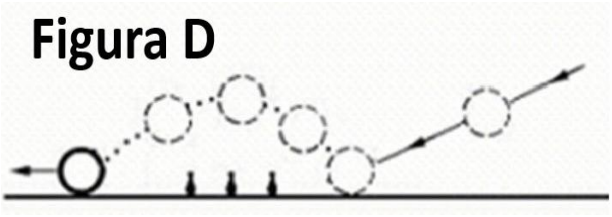


Figura D - SI E' consentito.

ARTICOLO 5 - **BIRILLI**

A) **Il valore dei cinque birilli ubicati al centro del biliardo (castello) è il seguente:**

BOCCIATA D'ACCHITO E DI RIMESSA (punti normali per ogni birillo abbattuto)
1. Birilli laterali bianchi, 2 punti ciascuno.
2. Birillo centrale rosso, 4 punti abbattuto insieme ad uno o più birilli bianchi.
3. Birillo centrale rosso, 5 punti abbattuto da solo col castello completo e/o incompleto.

TIRO DI CALCIO A PALLA O PALLINO
(**un punto in più ogni birillo abbattuto quando?)**

Un birillo vale un punto in più quando nel Quadrante alto viene eseguito un tiro di calcio diretto. La propria bilia tocca la sponda corta alta oppure sponda laterale e corta, e colpisce qualsiasi bilia o pallino che abbatte birilli che avranno valore di un punto in più. Il birillo rosso abbattuto da solo vale 10 punti.
Il birillo vale un punto in più anche quando viene abbattuto da bilia o pallino che si trovano vicino al castello a cavallo della linea centrale, e vengono colpiti di calcio.

Mentre nel Quadrante inferiore di gioco, per avere un punto in più e il birillo rosso da solo 10 punti, al momento del tiro la propria bilia deve toccare sponda corta alta e corta bassa, oppure sponda corta-lunga-corta a risalire
e colpire quindi bilie o pallino.
Solo in questi casi i birilli abbattuti bianchi varranno un punto in più ciascuno e il rosso abbattuto da solo 10 punti. Il birillo rosso vale 10 punti anche nel caso in cui manchi un birillo bianco perché la sua sede è occupata da una bilia o dal pallino.
In questi casi birilli abbattuti produrranno ognuno un (1) punto in più, sia a favore che a sfavore.

Esempio: abbattendo la fila centrale, invece di 8 punti ne segneremo 11.
1. Birilli laterali bianchi – Punti 3 ciascuno.
2. Birillo centrale rosso: abbattuto insieme ad uno o più bianchi Punti 5,
3. Birillo centrale rosso: abbattuto da solo con il castello completo o incompleto Punti 10.

PUNTI OTTENUTI CON SPACCATA con tiro diretto saranno considerati di prima
La Spaccata è il tiro diretto con cui la propria bilia toccando la sponda corta alta, oppure corta alta e sponda lunga laterale va a colpire direttamente poi una bilia o più bilie nel Quadrante inferiore, e queste bilie nel risalire abbattano birilli. In questo caso i birilli abbattuti saranno considerati di prima sia a favore che a sfavore.

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

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

d) Quando il birillo, dopo essere stato abbattuto, si ferma diritto, anche se sulla sede di un altro abbattuto, esso è considerato caduto ed i punti relativi vengono conteggiati.
e) Quando il birillo, senza essere abbattuto viene spostato dalla sua sede, non è considerato caduto e viene rimesso al suo posto al termine della mano.
f) Se il giocatore lancia un birillo abbattuto, con il gioco in movimento e questo ne abbatte degli altri, tutti i punti verificatisi nel tiro vengono assegnati all'avversario.
g) Se a gioco fermo o durante l'esecuzione di un tiro, un birillo inclinato, per il contatto di una boccetta o del pallino, cade senza essere stato urtato da un'altra boccetta o dal pallino, non viene considerato abbattuto e si rimette come era prima.
h) Quando la sede di un birillo abbattuto è occupata anche parzialmente da una boccetta o dal pallino, il birillo si toglie dal gioco fino a quando la sede stessa torna ad essere libera.
i) Il giocatore ha diritto di far controllare la posizione dei birilli soltanto quando vengono rimessi al loro posto dopo essere stati abbattuti, o all'inizio di ogni mano di gioco.
j) I giocatori e l'arbitro non possono sistemare i birilli a gioco avviato.
k) Sono validi i punti realizzati con la carambola se la boccetta o il pallino sono colpiti in posizione valida oltre la mezzeria. Per carambola si intende che, la boccetta lanciata, tocca una boccetta o il pallino e rimbalza poi su un'altra che realizza punti. (non validi per falsa carambola, cioè quando la boccetta lanciata colpisce pallino o boccetta e questi vengono deviati sui birilli da una altra boccetta o dal pallino).

ARTICOLO 6 - **USCITA DAL CAMPO DI GIOCO**

1) Per ogni boccetta, o pallino, che esce dal campo di gioco si contano 2 punti per l'avversario. Tutti i punti realizzati nel tiro di cui sopra, vengono assegnati all'avversario.
2) Agli effetti della rimessa in gioco, il pallino che esce dal campo di gioco viene posto nella brocca alta.
3) Se una delle suddette brocche è occupata da una boccetta, il pallino va posto nella brocca libera procedendo verso il quadrante opposto. Nel caso che tutte quattro le penitenze siano occupate da boccette, va posto in gioco appoggiandolo alla sponda nel punto in cui, a giudizio dell'arbitro, esso è uscito dal campo di gioco.
4) La boccetta o il pallino non sono considerati usciti dal campo di gioco quando, correndo sulla sponda, rientrano sul piano del biliardo senza l'ausilio alcuno di corpi estranei posti ai lati o sulle sponde stesse del biliardo.

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

ARTICOLO 7 - **MISURAZIONE E SEGNATURA DEI PUNTI**

a) La boccetta o il pallino sono detti (validi) se sono completamente al di là della riga di mezzeria posta fra i due quadrati.
b) Tutte le boccette che si trovano nel quadrante superiore, possono essere colpite indipendentemente dalla posizione in cui si trova il pallino, quadrante alto o basso.
c) Una volta giocate dai giocatori tutte le boccette, o deciso di non giocarle tutte, si assegnano i punti di accosto al pallino:

- Punti 2 - per una sola boccetta più vicino al pallino
- Punti 4 - per due boccette dello stesso colore più vicino al pallino
- Punti 6 - per tre boccette dello stesso colore più vicino al pallino
- Punti 10 - per quattro boccette dello stesso colore più vicino al pallino

d) **I PUNTI SI SEGNANO APPENA REALIZZATI E, FINITA UNA MANO, DOPO AVERE SEGNATO IMMEDIATAMENRE I PUNTI REALIZZATI**, quella seguente ha inizio col pallino a disposizione del giocatore che ha ottenuto almeno una boccetta d'accosto.
e) Se nel corso di una giocata, due boccette di colore diverso vengono a trovarsi ad una eguale distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra boccetta. Nella bocciata d'acchito, se la boccetta esce dal campo di gioco, il tiro successivo spetta all'avversario. Il punto è considerato acquisito solo se la boccetta di quest'ultimo esce dal campo di gioco. Se alla fine della mano l'equidistanza sussiste, il punto non viene assegnato e si effettua l'accosto alla sponda bassa (secondo le norme enunciate dall'art. 1), allo scopo di stabilire a chi spetta l'acchito del pallino nella mano successiva. Non vengono segnati i punti di accosto.
f) Il compito di misurare il punto spetta solo all'arbitro il cui giudizio è inappellabile. Se durante la misurazione l'arbitro muove accidentalmente una boccetta o il pallino, vale la dichiarazione visiva fatta prima della misurazione. Nel caso sia stato dichiarato non visibile senza misurazione, il punto è considerato pari. (in questo caso si ricorre all'art. 7 comma E).
g) E' consentito richiedere la misurazione dei punti in qualsiasi momento della mano. Non è consentito richiedere la misurazione dei punti ipotetici.
h) La partita è terminata quando un giocatore raggiunge il massimo punteggio stabilito.

ARTICOLO 8 - **NORME DI ORDINE GENERALE**

Quando un giocatore sta per effettuare un tiro, l'avversario deve arretrare e spostarsi dalla sponda corta inferiore del biliardo; deve evitare di parlare, di battere le boccette e di fare un qualsiasi altro gesto che possa disturbare.
a) Nell'eventuale inosservanza delle norme di correttezza, l'arbitro ha facoltà di fare ripetere il tiro.
b) Durante lo svolgimento di una gara, l'arbitro può decidere la sospensione temporanea della partita, qualora non siano rispettate le seguenti note di ordine generale:

- La parte bassa del biliardo deve essere assolutamente libera, onde consentire ai giocatori la più ampia possibilità di movimento e di gioco,

. N.B. il giocatore al momento del tiro deve rimanere in linea con la sponda bassa e non deve esporsi col fianco oltre la sponda laterale.

- Intorno ai lati del biliardo, persone o cose devono stare ad una distanza tale da non disturbare i giocatori.
- Le sponde del biliardo devono essere sgombre da qualsiasi oggetto.
- Il pubblico non deve per nessun motivo interferire con suggerimenti o movimenti scomposti.

Giocando in biliardi affiancati, tutti i giocatori si devono rispettare durante la partita come movimenti e ombre, però non si deve perdere troppo tempo.
c) Quando per errore viene giocata la boccetta di un altro colore (dell'avversario), si considera il tiro valido a tutti gli effetti; a gioco fermo l'arbitro procederà alla sostituzione della boccetta dopo l'eventuale misurazione del punto.
d) Durante lo svolgimento della partita, è vietato l'ostruzionismo intenzionale di qualsiasi genere da parte dei giocatori.
e) Finita ogni mano di gioco e iniziata la successiva non si discute più sulla precedente
f) IN TUTTE LE MANIFESTAZIONI, COMPRESO LE SERATE DI CAMPIONATO A SQUADRE, E' FATTO DIVIETO DI FUMARE NELLE SALE GIOCO A GIOCATORI, ARBITRI E DIRIGENTI.
g**) La divisa di gioco comporta sempre: maglia** sociale tipo polo con logo del Gruppo Sportivo Biliardo e/o eventuali sponsor e logo ENDAS (non è consentito giocare con simboli di altre organizzazioni o federazioni), **Pantaloni** neri classici (esclusi tessuti

jeans, tasconi applicati, borchie, cerniere), **scarpe** in pelle nera con suola normale max 2 cm (cuoio o gomma), escluse le scarpe con tacco superiore ai 4 cm.
Nelle gare a squadre il colore delle maglie deve essere uguale mentre le maniche possono essere lunghe o corte e possono avere anche sponsor diversi, importante il colore e gruppo sportivo che siano gli stessi.
Un giocatore che si presenta con la divisa di gioco non conforme al regolamento deve essere invitato dal Direttore di gara oppure dall'arbitro oppure dal Capitano della squadra avversaria a mettersi immediatamente in regola. In caso di rifiuto od impossibilità a farlo, se accade in Campionato, ne verrà verbalizzata immediatamente annotazione sul referto di gara; se in una giornata di Campionato successiva il giocatore ripete ancora tale comportamento la sua squadra subirà una **penalizzazione di 2 punti** (per ogni giocatore non in regola) **e il giocatore sarà squalificato come da Regolamento della Disciplinare.** Se invece accade durante una gara, in caso di rifiuto od impossibilità a mettersi in regola, il giocatore verrà subito escluso dalla competizione stessa.
L'abbigliamento del giocatore deve essere decoroso.

ARTICOLO 9 - **GARE A COPPIE**

- Negli incontri a coppie i giocatori hanno a disposizione due boccette ciascuno.
- Qualora sia accertato che un giocatore ha utilizzato più di due boccette nella stessa giocata, la boccetta in eccesso (l'ultima) viene annullata se l'irregolarità è accertata prima del tiro immediatamente successivo.
- I due compagni possono consigliarsi tra loro per decidere chi deve effettuare il tiro e sul modo di eseguirlo.
- **L'acchito del pallino deve essere effettuato dal bocciatore. (Il puntista non può più acchittare il pallino per il bocciatore).**
- Il compagno del giocatore che sta per effettuare il tiro, deve restare dalla parte del biliardo da cui si svolge il gioco.
- E' VIETATO IL GIOCO OSTRUZIONISTICO e i rappresentanti i Gruppi Sportivi Biliardo sono chiamati a sensibilizzare i propri giocatori a contenere le tempistiche di gioco per evitare eccessive lungaggini sulla durata delle partite (massima di perdita di tempo per consulto con controllo 1 minuto).
- L'arbitro deve richiamare i giocatori qualora si verifichino perdite di tempo non giustificate. Il giocatore che commette questo fallo può incorrere nell'espulsione.

ARTICOLO 10 - **COMBINAZIONI NON PREVISTE**

Se si verifica una combinazione di gioco non prevista dal presente regolamento, l'arbitro, consigliatosi col Direttore di gara, prenderà la sua decisione che non potrà essere discussa attraverso nessun reclamo. Detti casi non previsti devono essere annotati dall'arbitro e comunicati in Sede di Commissione Superiore che provvederà ad immetterli nel regolamento sotto forma di note aggiuntive.

ARTICOLO 11 **- DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI**

Il gruppo Sportivo " ASD o Circolo Sportivo " ha l'obbligo di effettuare l'Affiliazione a Endas Nazionale.

I Giocatori che partecipano ai Campionati o solo alle manifestazioni Singolo e Coppia, organizzate da Endas Settore Biliardo, devono essere in regola con il tesseramento ENDAS.

Quando partecipa ad una competizione, il giocatore deve:

A) Presentarsi alla gara, osservando scrupolosamente le norme previste.

B) Avvisare per tempo gli organizzatori della manifestazione alla quale si è iscritto circa la propria impossibilità a prendervi parte. Ciò per correttezza nei confronti degli organizzatori e dei giocatori.
L'inosservanza di questa norma comporta sanzioni disciplinari.

C) **Osservare l'orario di gioco**. In ogni caso non deve fare alcuna pressione dopo che è stato dichiarato perdente perché non presente. L'inosservanza di questa disposizione può essere oggetto di sanzioni disciplinari.

D) Agire sportivamente con i propri avversari, i quali, in nessun caso, devono essere disturbati nel corso dell'incontro. Inoltre, astenersi dal fare commenti che possono recare disturbo a chi onestamente ha accettato un confronto agonistico nello spirito di una problematica sportiva.

E) Coadiuvare l'arbitro che dirige l'incontro e, in particolare, comportarsi con onestà di fronte ad una delibera di gioco, specie quando quest'ultima viene attribuita erroneamente a proprio favore.

F) Accettare senza riserve quanto può essere disposto dal Direttore di Gara circa soluzioni di carattere tecnico ed organizzativo.

G) Richiedere l'eventuale intervento del Direttore di Gara per una presunta errata interpretazione dei regolamenti, in maniera civile ed educata.

H) Comportarsi in modo corretto con dirigenti, evitare commenti con il pubblico, in maniera da non ledere gli scopi principali che si prefigge lo sport del biliardo.

I) Denunciare al proprio sodalizio o al Consiglio Provinciale i danni eventualmente subiti o le manchevolezze verificatesi nella competizione alla quale ha preso parte.

J) Dimostrare sempre che, rispetto ad altri Sport, il Biliardo Sportivo, oltre a contenere valori tecnici e psicofisici, è innanzi tutto una dimostrazione di educazione sociale ed una palestra di insegnamento nel sapersi controllare di fronte alle avversità.

ARTICOLO 12 – ARBITRO

N.B. Nelle partite di Campionato, dove saranno assenti Arbitro e Direttore di gara, saranno i due Capitani delle Squadre ad assumere la veste di Arbitro.

Nelle occasioni particolari con Regolamento alla mano, risolveranno i problemi che dovessero presentarsi, in piena armonia e sportività come i casi necessitano.

ARTICOLO 13 - TEMPI DI PROVA BILIARDO E PUNTI PARTITA

Il Tempo di prova biliardo è:

-
- **4 minuti nelle competizioni singolo o a coppia.**
- **8 minuti nel Tricolore Staffetta a Squadre.**

PUNTEGGI NEL CAMPIONATO serie GOLD A

PUNTI PARTITA: Punti 100 per i giocatori singoli.
PUNTI PARTITA: Punti 80 per i giocatori in coppia.

PUNTEGGI NEL CAMPIONATO serie SILVER B

PUNTI PARTITA: Punti **90** per i giocatori **singoli**.
PUNTI PARTITA: Punti **80** per i giocatori in **coppia.**

PUNTEGGI NEL CAMPIONATO Serie AMATORI C

PUNTI PARTITA: Punti **80** per i giocatori **singoli**.
PUNTI PARTITA: Punti **70** per i giocatori in **coppia**.

Il presente regolamento di gioco entra in vigore a partire dal 01/09/2026.


ENTE SPORTIVO ITALIANO
®
ENDAS
BILIARDO