ENDAS BILIARDO
BOCCETTE - STECCA - POOL - CARAMBOLA

ITALIA
ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL CONI

REGOLAMENTO DI GIOCO ENDAS BILIARDO BOCCETTE 2016 - 2017

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 cauciù 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.

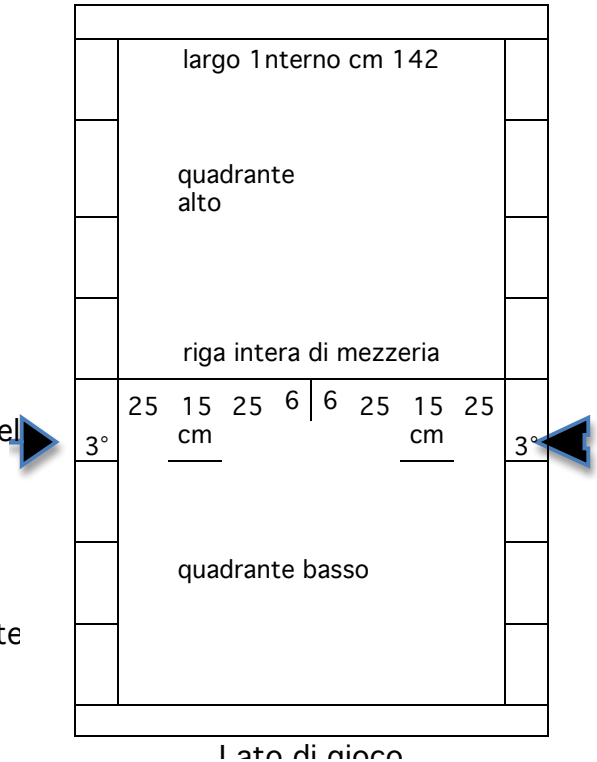
LE STRISCE - La zona di gioco è lo spazio riservato ai giocatori durante l'effettuazione del tiro; tale zona **deve essere delimitata da**

due strisce laterali ben visibili poste sul pavimento che costituiscono la proiezione e l'ideale prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe (queste strisce possono essere calpestate ma non superate).
La base o pedana della zona di gioco **deve essere in materiale antisdrucciolo**

ATTENZIONE!

CON IL CONSENSO DEL GESTORE.

Tratto di linea tracciato sul panno per l' Acchito del pallino, al 3° diamante della sponda laterale.
Chi non volesse le righe segnate sul suo panno del biliardo si assume le sue responsabilità.
L'Endas Biliardo non interverrà nella discussione, se non per fare disegnare le suddette righe.



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

Nel caso di incontri di campionato a squadre, prova prima la squadra di casa, poi ospite e terminate le prove dei 5 minuti all'inizio di ogni partita, il primo tiro di accosto è di prova, il secondo è valido e il diritto di scegliere il colore delle boccette e di acchitare il pallino, spetta al giocatore che, tirando la boccetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa; **nel caso di gare singolo o coppia**, si chiamano i due avversari e il primo tiro di accosto è di prova, il secondo è valido e il diritto di scegliere il colore delle boccette e di decidere chi prova il biliardo per primo, spetta al giocatore che, tirando la boccetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa. Terminate le prove di 5 minuti, si rifà l'accosto, con le stesse modalità e chi vince acquista il diritto della prima bocciata d'acchito. 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 manches, verrà eseguita dal giocatore che aveva perso l'accosto, indipendentemente dal risultato della prima manches.
Nel caso dell'eventuale bella, si dovrà ripetere l'accosto alla sponda bassa per l'acchito.

ARTICOLO 2 - **ACCHITO DEL PALLINO (**pallino dal 3° diamante**)**

a) **Il giocatore che ha vinto l'acchito, dopo il primo tiro di prova e il secondo valido, posiziona il pallino lasciandolo rotolare dall'altezza del terzo diamante da dietro il biliardo (vedi figura del biliardo** pag.2**) (al momento che il pallino viene lasciato, non può più essere ripreso).** Dove sarà consentito dal gestore del biliardo, verranno tracciate parziali righe all'altezza del 3° diamante. In questo caso il punto di appoggio della mano non dovrà superare tale riga.
b) 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; 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 normali.

c) 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 direttamente, ovverosia viene colpito con tiro indiretto, **o se non viene colpito**, a gioco fermo esso andrà posto in penitenza alta e i punti eventualmente realizzati, sempre conteggiati di valore semplice andranno all'avversario. La boccetta viene annullata, cioè tolta dal campo di gioco, e il tiro successivo spetta all'avversario.

f) 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**

Verificandosi uno dei falli di seguito elencati, **la boccetta giocata è messa fuori gioco.** Le altre boccette o il pallino eventualmente mossi, 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.

a) Supera in fase di acchito e bocciata con la mano di appoggio l'altezza del primo 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.

b) 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.

c) Abbandona una boccetta nel quadrante alto del biliardo.

d) 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 (la riga si può calpestare ma non oltrepassare). Durante l'esecuzione del tiro, il piede tenuto eventualmente in sospensione deve rientrare nei limiti della linea suddetta.

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.

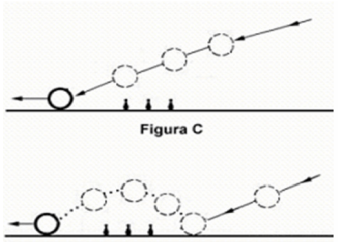
h) Gioca una boccetta prima che tutti i birilli siano diritti nella loro sede.

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.
o) Al giocatore che a gioco fermo muove con le mani o con effetti di vestiario le boccette e/o il pallino, verrà annullata una boccetta non giocata; se le boccette sono state giocate tutte 4, verrà tolta dal gioco l'ultima boccetta giocata in ordine di tempo.
p) Al giocatore che tocca il pallino o una boccetta in movimento, sono annullati i punti validi eventualmente realizzati, i punti non validi sono conteggiati a favore dell'avversario. Se l'infrazione è visibilmente intenzionale, l'arbitro la può segnalare al Direttore di gara per eventuali provvedimenti.
q) 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.

MODALITA' CONSENTITE

- 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.
- E' consentito il salto del castello lanciando direttamente la biglia nel quadrante superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrante inferiore. figura C.



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 E SPACCATA DI PALLA O PALLINO (un punto in più ogni birillo abbattuto)
Lanciando la boccetta e dopo aver colpito la sponda alta direttamente o toccando prima una sponda laterale senza toccare boccette o pallino, si colpisce una qualsiasi boccetta o il pallino, in qualsiasi punto del campo di gioco, gli eventuali 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 9.
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 e la falsa 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. (per falsa carambola si intende che 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 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) Nel caso si realizzino punti e il pallino esca dal campo di gioco, gli stessi si assegnano all'avversario.
3) Agli effetti della rimessa in gioco, il pallino che esce dal campo di gioco viene posto nella brocca alta.
4) 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.
5) 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 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 dello stesso colore 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) Finita una mano, 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 sufficientemente 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.
- 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. **Pantaloni** neri classici (esclusi tessuti jeans e con 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.
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 può essere eseguito da un giocatore della coppia e la bocciata dall'altro.
-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 2 minuti).
-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.

DIRITTI E DOVERI DEI GIOCATORI

L'interessato che intende partecipare alle attività sportive dell' ENDAS Biliardo ha l'obbligo di tesserarsi. La tessera deve essere richiesta presso un Circolo Gruppo Sportivo Biliardo affiliato all' ENDAS BILIARDO Provinciale.

Quando partecipa ad una competizione, il giocatore deve:

a) Avere sempre con se la tessera onde poterla esibire in qualsiasi momento, quando gli viene richiesta, e per la categoria. In caso contrario, non potrà giocare. L'esclusione dalla gara, non esonera il giocatore dall'assolvere gli oneri dell'iscrizione.

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

c) 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.

d) **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.

e) 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 a chi onestamente ha accettato un confronto agonistico nello spirito di una problematica sportiva.

f) 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.

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

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

i) 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.

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

k) 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

PAUSA

Pausa durante la partita e abbandono della partita

Una pausa può essere effettuata a metà partita.
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 3 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° manche e/o dopo la 4° manche.
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.
Il giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo essere stato invitato a procedere dall'arbitro è escluso dalla gara.

ARTICOLO 11 - **TEMPI DI PROVA BILIARDO E PUNTI PARTITA**

Il Tempo di prova biliardo si ritiene possa essere sufficiente di **5 minuti**, sia in svolgimento di campionato a squadre singolo e coppia, e nelle manifestazioni tutte.

NEI CAMPIONATI DI 1^ SERIE
(campionato di Mercoledì e Venerdì)

PUNTI PARTITA: Punti **90** per i giocatori **singolo** di 1^ serie delle squadre di 1^ serie.
PUNTI PARTITA: Punti **80** per i giocatori **coppia** di 1^ serie delle squadre di 1^ serie.

NEL CAMPIONATO DI 2^ SERIE
(campionato di Mercoledì)

PUNTI PARTITA: Punti **80** per i giocatori **singolo** di 2^ serie delle squadre di 2^ serie.
PUNTI PARTITA: Punti **80** per i giocatori **coppia** di 2^ serie delle squadre di 2^ serie.

Il presente regolamento di gioco entra in vigore a partire dal 30/06/2016.