ENDAS BILIARDO
EMILIA ROMAGNA

CIRCOLO ENDAS

A.B.I.S. *Ravenna*

Sede legale: Via Salita, 2 – 48018 Faenza (RA) C.F. e P.IVA 02028560395

Tel. Segr. e Fax 0545.288059

e-mail: abisravenna@nexitposta.it --*Sito internet:* *www.abisbiliardo.it*

A.S.D. BILIARDO ORGANIZZATRICE PER ENDAS

ENDAS BILIARDO

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

2015/2016

Specialità "Goriziana 9 Birilli"

su Biliardi: Internazionale e/o con buche

Vademecum

Arbitro - Direttore di Gara - Direttore di Tavolo

Diritti e Doveri dei Giocatori

Giugno 2015

Biliardo E N D A S

Circolo **A.B.I.S. Ravenna** - ASD Biliardo Organizzatrice per ENDAS

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO SPECIALITA':

"GORIZIANA 9 BIRILLI"

REGOLE GENERALI

Art.1- REGOLE
Le norme descritte nel presente Regolamento sono approvate e applicabili a tutti i campionati ENDAS.
Per i casi non previsti dal presente regolamento 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 questo caso una menzione della decisione presa dovrà figurare sul foglio partita.
Nelle manifestazioni di carattere nazionale i casi non previsti, relativi al regolamento di gioco o a situazioni generiche contingenti, saranno regolati daI Delegato Nazionale e il Direttore di gara.

Art.2- COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI
I giocatori devono tenere un comportamento corretto con principi di lealtà sportiva nei confronti dell'avversario, dei giudici di gara e del pubblico.
Il giocatore non deve condurre un gioco ostruzionistico nei confronti dell'avversario.
Il giocatore non impegnato nel tiro deve attendere il suo turno in piedi, in un posto previsto per questo scopo e comunque in modo da non danneggiare o disturbare il suo avversario.
Spetta all'Arbitro valutare se e in quale misura gesti, azioni o parole possano essere giudicati tali da danneggiare il giocatore che sta effettuando il tiro, rilevando le scorrettezze comportamentali con un richiamo ufficiale.
Il secondo richiamo ufficiale, comporta il deferimento al Direttore di gara, che deciderà la sanzione.

Art. 3 LE BIGLIE E I BIRILLI PER BILIARDI INTERNAZIONALI
La specialità viene giocata con due biglie e un pallino (biglia più piccola, di colore blu): una bianca e una rossa. Esse devono avere sfericità perfetta e un diametro compreso tra i 61 mm e i 61,5 mm (il pallino 59 mm.). Il peso è compreso tra 205 gr e 220 gr. E lo scarto massimo tollerato tra le due biglie è di 2 gr..
Eventuali variazioni relative al diametro e al peso o colore devono comunque essere omologate.
I birilli in numero di 9, formano il "castello"; essi possono essere di colore unico o diverso, quello centrale di un colore rosso.
I birilli misurano: altezza mm 25, diametro alla base mm 10, e di testa mm 6.

GIOCO, LA PARTITA, SVOLGIMENTO

Art.4 – SCOPO DELLA PARTITA
Una partita di goriziana consiste nel realizzare un numero di punti prefissato come traguardo della partita stessa, nel caso nostro punti 300.
Quando uno dei giocatori effettua un tiro e realizza i punti che, sommati a quelli ottenuti in precedenza, gli consentono di raggiungere o superare tale traguardo, viene dichiarato vincitore.
I punti eccedenti il traguardo prefissato non hanno alcun valore.
L'incontro si ritiene concluso quando un giocatore o una coppia vince due manches su tre (tutte ai punti 300).

Art.5 – LA PARTITA

a) A differenza delle boccette, nella goriziana non esistono le frazioni di gioco: i giocatori si alternano eseguendo un tiro ciascuno e utilizzando la stessa biglia, dall'inizio alla fine, questo anche in coppia.

b) La biglia battente è quella del giocatore che esegue il tiro, la biglia bersaglio (quella dell'avversario) è quella che deve essere colpita, (rossa o bianca che sia).

c) In conseguenza dell'alternanza dei due giocatori alla battuta, la biglia battente sarà la bianca, o la rossa, secondo del colore scelto dai giocatori, come previsto all'art.8. La biglia bersaglio, diventerà di volta in volta bianca o rossa, e come il pallino, resterà sempre sul piano di gioco.

d) Il giocatore deve eseguire il tiro posizionandosi nella zona di gioco del quadrato opposto a quello in cui è situata la biglia bersaglio.

e) La realizzazione dei punti si verifica abbattendo birilli o toccando pallino con una delle 2 biglie, dopo avere regolarmente colpito la biglia bersaglio.

f) Se una partita è articolata in più manches, ognuna di queste ha lo stesso traguardo punti prefissato.

g) L'esito di una partita, già dichiarato dall'arbitro, non può essere modificato dalla eventuale, successiva, scoperta di un errore di registrazione dei punti sul foglio partita.

Art. 6 – MODI CONSENTITI NELL'ESECUZIONE DEI TIRI

a) Anche in questa specialità le biglie vengono messe in gioco con le mani senza utilizzare alcun attrezzo (stecca). Esse possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.

b) La mano che non esegue il tiro può essere appoggiata o aggrappata sia alla sponda corta sia a quelle lunghe, anche nella loro parte interna.

c) E' consentito il salto del castello lanciando direttamente la biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo avere toccato il quadrato inferiore.

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

Art.7 – TIRI

I tiri, in funzione delle modalità di effettuazione e dall'attribuzione punti si suddividono in:

1)- **Tiri regolari e punti positivi** (buoni al giocatore che effettua il tiro):

a) Tiro diretto - la battente colpisce la biglia bersaglio che, dopo aver toccato una o più sponde abbatte birilli o tocca il pallino. Viene considerato tiro diretto anche il cosiddetto tiro di "sponda e biglia", che si realizza quando la battente colpisce la sponda lunga prima di colpire la biglia bersaglio.

b) Tiro di Carambola - la biglia battente colpisce la biglia bersaglio e poi il pallino che realizza o no.

c) Tiro di falsa Carambola - la biglia bersaglio viene deviata sui birilli dal pallino.

d) Tiro Indiretto - la biglia battente tocca almeno una volta la sponda corta prima di colpire la biglia bersaglio che poi realizza punti.

2)- **Tiri Regolari e punti negativi** (dati all'avversario):

a) Tiri diretti o indiretti - la battente, dopo aver colpito la biglia bersaglio abbatte birilli.

b) Tiro di fisso - consiste nello sfiorare la biglia bersaglio indirizzandola direttamente sui birilli.

c) Tiro di falso fisso - consiste nel colpire la biglia bersaglio, che a sua volta indirizza direttamente il pallino nel castello.

d) Tiro di Traversino - Friso - consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire la biglia bersaglio che abbatte direttamente i birilli.

e) Tiro di Traversino - Falso Friso - consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire la biglia bersaglio, che a sua volta indirizza direttamente il pallino nel castello.

3)- **Tiri Irregolari o fallosi –** elenco dei falli e penalità relative sono elencati all'art.16.

Relativamente ai punti, sempre negativi e attribuiti all'avversario, i tiri irregolari si suddividono in:

a) Tiri fallosi diretti, nei quali l'irregolarità viene commessa prima che la biglia battente tocchi una sponda corta (punti semplici).

b) Tiri fallosi indiretti, nei quali l'irregolarità viene commessa dopo che la battente ha toccato la sponda corta (punti doppi di birilli e di pallino).

c) Fallo di pallino - caso particolare in cui la battente colpisce il pallino prima della biglia bersaglio: in questo caso la penalità di pallino è sempre 2 + 6 del fallo commesso , anche se viene colpita prima la sponda corta mentre i punti di birilli seguono le norme previste ai punti (a) e (b).

Art.8 TIRO D'ACCHITO E GIOCO

a) All'inizio di ogni partita l'arbitro sceglie il quadrato del biliardo davanti al quale si posizionano i giocatori all'inizio della partita. Quindi i giocatori effettueranno un'accosto alla sponda corta inferiore rispettando le norme descritte nel Regolamento Boccette.

b) Il giocatore che vince l'accosto descritto al punto "a" sceglierà una delle due biglie (rossa o bianca) a disposizione e deciderà se effettuare il tiro d'acchito o farlo effettuare al suo avversario.

c) Il primo tiro d'acchito è il primo atto d'azione che dà inizio alla partita.

d) Prima che il giocatore esegua il tiro d'acchito, la biglia bersaglio dell'avversario deve essere posta nella penitenza alta del quadrato superiore mentre il pallino deve essere posto nella penitenza centrale dello stesso quadrato. Il tiro d'acchito può essere effettuato in modo diretto o in modo indiretto.

e) Una volta eseguito il primo tiro, dopo che le biglie avranno terminato la loro corsa e saranno stati registrati gli eventuali punti realizzati, il giocatore che ha effettuato il tiro lascerà sul piano di gioco la propria biglia battente e l'altro raccoglierà la propria biglia che era bersaglio prima.

Tale meccanismo continuerà fino al termine della partita alternativamente anche a coppie.

f) Se si tratta di una partita articolata in più manche, il tiro d'acchito verrà eseguito alternativamente dai due giocatori o coppia. Esempio (1^manche bianco, 2^manche rosso, 3^manche si rifà la sponda).

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

h) Se il pallino esce dal campo di gioco, esso va rimesso in gioco collocandolo nella penitenza centrale del quadrato opposto a quello della biglia bersaglio.

i) Se la biglia di chi ha effettuato il tiro esce dal campo di gioco, per la ripresa del gioco va rimessa in gioco collocandola nella penitenza di sponda (alta) nel quadrato opposto al pallino.

l) I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede quando non toccano alcuna biglia.

Se, prima di un tiro la sede di uno o più birilli è occupata dalla biglia bersaglio e/o dal pallino, questi vanno collocati nelle rispettive penitenze: quella di sponda per la biglia e quella centrale per il pallino, nei quadrati reciprocamente opposti.

Nel caso in cui entrambi si trovassero in questa situazione, la collocazione sarebbe quella di inizio partita.

m) In qualsiasi posizione si fermi la biglia, il tiro va effettuato.

n) Quando la biglia bersaglio, al termine del tiro, combacia perfettamente con il pallino viene spostato il pallino, e collocato nella penitenza del quadrato opposto alla posizione della biglia bersaglio.

o) Dopo un tiro, una delle 2 biglie deve sempre superare la linea di mezzeria, altrimenti chi ha effettuato il tiro paga 6 punti e l'avversario decide se spostare la biglia o no.

Nei casi seguenti in cui nessuna biglia supera la mezzeria la giocata si ritiene valida:

1)-Una delle 2 biglie o entrambe toccano il pallino.

2)-Nel caso che una delle 2 biglie si fermi sul castello abbattendo birilli.

p) Nel caso che la biglia dell'avversario sia esattamente sulla riga di mezzeria, si deve tirare dalla parte di campo opposto al maggior volume della palla.

Art.9 ABBATTIMENTO DI BIRILLI

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

b) Il valore in punti dei birilli è il seguente:

I quattro birilli esterni hanno il valore di 2 punti ciascuno.

I quattro birilli mediani hanno il valore di 8 punti ciascuno.

Il birillo centrale ha il valore di 10 punti se caduto con altri, 30 punti da solo se di prima.

• 2

• 8

• 2 • 8 • 10 • 8 • 2

• 8

• 2

c) Se un tiro produce contemporaneamente punti positivi e punti negativi, il totale dei punti è negativo.
d) Dopo ogni tiro che ha prodotto punti, l'arbitro dichiara il totale degli stessi e il nome del giocatore al quale vanno attribuiti.
e) Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti e doppio.
f) Se un birillo viene abbattuto ma riacquista autonomamente la posizione verticale in un punto qualsiasi del piano di gioco, esso viene comunque conteggiato e rimesso nella sede di origine.
g) Quando un birillo, senza essere abbattuto, viene spinto fuori dalla propria sede dal pallino o da una biglia o da un altro birillo, esso non viene conteggiato e dovrà essere riposizionato nella sua sede prima del tiro successivo.
h) 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:
1- Il birillo viene urtato dal pallino o dalla biglia bersaglio: in tal caso tutti i punti realizzati sono positivi.
2- Il birillo viene urtato dalla biglia battente: in tal caso tutti i punti realizzati sono negativi.
i) I giocatori possono controllare la posizione dei birilli soltanto al momento in cui gli stessi vengono rimessi nelle proprie sedi.

Art. 10 PUNTI DI PALLINO
Il pallino toccato da una delle due biglie ha il valore di 2 punti, 4 punti se toccato con tiro indiretto.
I punti di pallino vengono attribuiti anche se lo stesso, al termine del tiro combacia con la biglia, pur senza essere stato mosso.

Art. 11 ABBANDONO DELLA PARTITA
Il giocatore che senza autorizzazione dell'arbitro smette di giocare durante una partita viene automaticamente dichiarato perdente.
Se un caso di forza maggiore dovesse verificarsi durante un campionato, il direttore di gara valuterà.
Il giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo essere stato invitato a procedere dall'arbitro è escluso dal campionato.

FALLI DI GIOCO E PENALITA'

Art.12 FALLI DI GIOCO E PENALITA'
1) I falli sottoelencati prevedono una penalità di 6 punti, e vanno aggiunta ai punti eventualmente realizzati da attribuire all'avversario.
Il giocatore commette fallo con penalità di 6 punti quando:
a) Non colpisce la biglia bersaglio.
b) Colpisce il pallino prima della biglia bersaglio (in questo caso + 2 punti del pallino).
c) Rifiuta di eseguire un tiro in riferimento alla posizione della biglia bersaglio.
d) Tiro in accosto della biglia battente alla biglia bersaglio.
e) Nell'esecuzione del tiro fa uscire dal campo di gioco una biglia o il pallino.
f) Nessuna delle 2 biglie scende sotto la linea di mezzeria (salvo che al'art. 8 lettera o punti 1 e 2)
Solo in questi specifici casi di gioco ostruzionistico o falli di gioco, il giocatore viene penalizzato di punti sei (6) da assegnarsi all'avversario, il quale avrà poi la facoltà di eseguire il tiro seguente nella posizione in cui si trova la biglia bersaglio, oppure, ordinare la messa in penitenza in sponda corta in corrispondenza di uno dei tre diamanti; mediano di destra, centrale, mediano di sinistra (Tavola 2B) della biglia stessa, nel quadrante opposto alla posizione del pallino.
Nel caso in cui il giocatore opti per la messa in penitenza, i punti realizzati saranno conteggiati semplici.
Colpire il pallino prima della biglia bersaglio, verrà conteggiato 6 punti da aggiungere ai 6 punti del fallo commesso, più gli eventuali punti realizzati, semplici o doppi.
2) I falli sottoelencati prevedono una penalità di 2 punti, che va in aggiunta ai punti eventualmente realizzati da attribuire all'avversario che può chiedere, a sua discrezione, la collocazione della biglia bersaglio nella penitenza d'acchito nel quadrante opposto alla posizione del pallino.
Il giocatore commette fallo con penalità di 2 punti quando:
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.
c) Spinge o riprende la biglia dopo che la stessa è stata liberata dalla stretta della mano e ha già iniziato la

rotazione sul piano.
d) Abbatte con la propria biglia direttamente i birilli.
e) Esegue un tiro prima che tutti i birilli siano regolarmente posizionati nelle proprie sedi.
f) Esegue il tiro prima che tutte le biglie siano ferme.
g) Lascia sul piano di gioco la propria biglia per ipotizzare una soluzione di gioco o per misurare distanze tra biglia e sponda.
h) Solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro.
i) Provoca la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti di vestiario.
j) Tocca biglia o pallino con le mani o con effetti di vestiario prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro
k) Esegue il tiro dalla zona di gioco corrispondente al quadrato dove è situata la biglia bersaglio.
l) Se, nell'esecuzione del tiro, la biglia battente, prima di toccare il piano di gioco, batte nella parte superiore (compreso lo spigolo) di una delle sponde del biliardo.
m) Tutte le biglie e il pallino usciti fuori dal campo di gioco vengono penalizzati con 2 punti ciascuno (più 6 punti perché viene considerato un fallo) sia in caso di tiro diretto, sia in caso di tiro indiretto, più gli eventuali punti realizzati, semplici o doppi. (conteggiati secondo le modalità del comma 3 dell'art.10)
n) Il giudice di gara, qualora un giocatore fermi o devii la corsa di una biglia o del pallino ha facoltà di applicare una penalità. Tale penalità sarà commisurata al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto dalle biglie o dal pallino deviati o fermati.

Art.13 FALLI NON IMPUTABILI AL GIOCATORE
Tutti i falli provocati da terze persone, arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario di biglie e birilli, non sono imputabili al giocatore.
In questo caso l'arbitro sistemerà le biglie nella posizione precedente l'infrazione.

ARTICOLO 14
BILIARDI CON BUCHE

Fermo restando tutto quello scritto precedentemente, nel caso di manifestazioni su biliardi con buche si specifica quanto segue:

1. La biglia battente cade in una buca: tutti i punti realizzati + 2 vengono conteggiati all'avversario.
2. La biglia bersaglio cade in una buca: tutti i punti realizzati + 2 sono conteggiati a chi ha effettuato il tiro.
3. Il pallino cade in una buca: tutti i punti realizzati + 2 sono conteggiati a chi ha effettuato il tiro.

Disposizioni finali

Art. 13 INFRAZIONI
Tutte le infrazioni al codice di comportamento di cui all'art.2 determinano da parte del giudice di gara, a secondo della gravità, le seguenti sanzioni.
-Richiamo,
-Ripetizione del tiro da parte del giocatore danneggiato;
-Perdita della manche;
-Perdita della partita

Giugno 2015