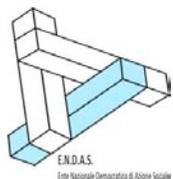


ENDAS BILIARDO



EMILIA ROMAGNA



Circolo A.B.I.S.
Ravenna



Ristorante Ponte del Gatto

Sei un tesserato ENDAS e svolgi attività di biliardo con il Circolo A.B.I.S. Ravenna?
Presenta la tessera alla cassa! AVRAI 20% DI SCONTO



Via Armellini 1 - CESENATICO - Tel. 0547 81143 - www.ristorantepontedelgatto.it



Via Badia, 52 – Voltre
Civitella di Romagna (FC) Tel. e Fax
0543/989431
Cell. 338/6194608



Circolo A.B.I.S.
Ravenna

ENDAS BILIARDO



EMILIA ROMAGNA



ENDAS BILIARDO

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

Circolo A.B.I.S. Ravenna

Sede legale Via Salita, 2 – 48018 Faenza (RA)

Tel. Segr. Fax 0545 288059

CIRCOLO PROVINCIALE ORGANIZZATORE PER ENDAS

REGOLAMENTO ORGANICO

**DI PARTECIPAZIONE AL
CAMPIONATO INTERPROVINCIALE
DI BILIARDO BOCCETTE A SQUADRE
ENDAS 2014-2015**

**REGOLAMENTO
TECNICO DI GIOCO**

ENDAS EMILIA ROMAGNA 2014/2015

Specialità “Bocchette 5 Birilli”

su Biliardo Internazionale
(senza buche)

Circolo Endas – A.B.I.S. Ravenna

Sintesi Regolamento organico e di gioco 2014-2015 su biliardo internazionale

1)- **Nelle gare a coppie e/o singolo**, i due giocatori da dietro il biliardo eseguono i primi due tiri per iniziare le prove di 4 minuti ciascuno, sia a coppie che singolo, come segue: un primo tiro è di prova, il secondo è valido e ora chi è più vicino alla sponda bassa, sceglie il colore delle bocchette e se provare il biliardo prima o dopo l'avversario.

Per il Campionato a squadre le prove iniziano con il seguente ordine: prova 4 minuti la squadra di casa e 4 minuti la squadra ospite e, al termine si iniziano le partite facendo l'accosto per decidere il colore delle biglie e il diritto alla bocciata, che spetterà a chi vince l'accosto alla sponda bassa; un primo tiro è di prova e il secondo è valido.

2)- L'acchito del pallino oltre la riga di mezzeria del piano di gioco va fatto liberamente: o rotolato da dietro il biliardo o messo dal fianco del biliardo e posato in una sola mossa sopra la riga in maniera valida. Se non valida il pallino verrà messo nelle penitenza alta del biliardo.

3)- La mano che non effettua il tiro può essere appoggiata o aggrappata alla sponda corta oppure alla sponda lunga esternamente e nella parte interna, *purchè le dita non siano appoggiate al piano di gioco*. Nella mano di appoggio si può tenere uno straccio o una bocchetta.

4)- La bocciata d'acchito del pallino è libera e senza dichiarazione del modo di bocciata all'avversario, di braccio, di striscio, di cricco.

5)- Il valore dei birilli bianchi, abbattuti con tiro di prima è di 2

punti; il valore del birillo rosso centrale caduto con altri è di 4 punti, **caduto da solo** con castello completo o incompleto è di 5 punti.

6)- **Valore del tiro di calcio** - Lanciando la bocchetta e dopo aver colpito la sponda alta direttamente o toccando prima una sponda laterale senza toccare bocchette o pallino, si colpisce una qualsiasi bocchetta 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); il solo birillo rosso abbattuto da solo con castello completo o incompleto produrrà 9 punti a favore o bevuti.

La spaccata nel quadrante inferiore produrrà un punto in più per ogni birillo abbattuto.

7)- Punti di accosto al pallino finita la giocata, una biglia 2 punti, due biglie 4 punti, tre biglie 6 punti, quattro biglie 10 punti.

8)- Tutte le partite vanno ai punti 80, sia da singolo che in coppia.

9)- In tutte le serie del Campionato a squadre 2014-2015 le partite vanno ai punti 80.

ATTENZIONE

Il giocatore che effettua le due partite per sera, può effettuare una da singolo e una in coppia, oppure entrambi in coppia, ma cambiando socio.

In serie A: Può giocare un giocatore di 1^a categoria, che può fare due partite, oppure schierarne 2 che faranno una partita ciascuno; (gli altri indifferentemente di 2^a o 3^a cat. e riserve di 2^a e 3^a cat.)

In serie B: Si possono schierare uno, due, tre o quattro giocatori di 2^a categoria con le seguenti modalità: se ne giocano **uno o due** possono fare due partite; se ne giocano **tre o quattro** faranno tutti una partita ciascuno (i rimanenti tutti di 3^a cat. e riserve di 3^a categoria)

In serie C: Si potranno schierare, **uno o due** giocatori di 2^a categoria, (**chi proviene da altre organizzazioni non deve**

partecipare a campionati di serie Eccellenza, A/1 oppure A/2), con le seguenti modalità: se ne gioca uno può fare due partite, se ne giocano due, potranno fare una sola partita ciascuno (i rimanenti tutti di 3^a cat. e riserve di 3^a categoria)

Chi gioca in casa su 2 biliardi

1° turno) una coppia e un singolo 2° turno) una coppia e un singolo 3° turno) una coppia e un singolo.

Chi gioca in casa su 3 biliardi

1° turno) due coppie e un singolo 2° turno) due singoli e una coppia. Il secondo turno inizia quando sono terminate tutte le partite del primo turno. **N.B.** due singoli possono giocare sullo stesso biliardo

In questo campionato e ai successivi Play Off è possibile segnare sul foglio di presentazione della squadra fino a **due** riserve, che devono però essere giocatori di **3^a categoria in serie C, di 3^a in serie B, di 2^a o 3^a in serie A.** Il capitano ha la facoltà di sostituire **un solo** giocatore titolare in qualsiasi momento dell'incontro.

LA SERATA DI GIOCO È IL MERCOLEDÌ, salvo diverse disposizioni dei G.S. Se, per qualche motivo, le due squadre raggiungono l'accordo, possono SOLO anticipare la giornata di gioco avvertendo l'A.B.I.S. Ravenna, CHE INTERVERRÀ SOLO IN CASO DI SPOSTAMENTO PER MOTIVI GRAVI O DI CALAMITÀ NATURALI. Non si accettano, comunque, posticipi per mancanza di giocatori titolari, perché impegnati in manifestazioni non organizzate dall'ENDAS, anche perché, in casi proprio estremi, 4 giocatori possono disputare 5 partite.

Orari delle partite di campionato

SU 2 BILIARDI

Alle ore 20,15 i biliardi dovranno essere a disposizione della squadra ospite per le prove libere.

Alle ore 20,30 presentazione della squadra e, a seguire, inizio delle prove nel seguente ordine: 4 minuti la squadra di casa e 4 minuti la squadra ospite e, al termine si iniziano le partite.

Scaduti i tempi di prova e gli ospiti arrivano senza avvisare del ritardo, giocano senza provare il biliardo. Se, scaduti tali tempi, gli avversari non si sono ancora presentati e non esistono

quindi le condizioni per iniziare l'incontro, il Responsabile presente, ha il diritto di prendersi i punti per le partite non giocate.

Le successive partite, potranno iniziare alle ore 21,30, con il meccanismo identico alla prima parte.

Siccome si presume che i giocatori di casa abbiano il modo di giocare su entrambi i biliardi, per non terminare troppo tardi, si consiglia di non lasciare un biliardo fermo quando ci sono i giocatori disponibili.

SU 3 BILIARDI

Alle ore 20,30 i biliardi dovranno essere a disposizione della squadra ospite per le prove libere.

Alle ore 20,50 presentazione della squadra e, a seguire, inizio delle prove nel seguente ordine: 4 minuti la squadra di casa e 4 minuti la squadra ospite e, al termine si iniziano le partite. E' sufficiente la presenza di 1 singolo e 1 coppia per iniziare le prove.

Scaduti i tempi di prova e gli ospiti arrivano senza avvisare del ritardo, giocano senza provare il biliardo. Se, scaduti tali tempi, gli avversari non si sono ancora presentati e non esistono quindi le condizioni per iniziare l'incontro, il Responsabile della formazione presente, ha il diritto di prendersi i punti per le partite non giocate.

Le successive partite, potranno iniziare alle ore 21,30, con il meccanismo identico alla prima parte.

Per evitare che casi di questo tipo possano accadere, invitiamo i Responsabili di squadra, o chi li sostituisce, quando credono di avere delle difficoltà ad essere puntuali, di avvisare con una telefonata il Circolo in cui si deve andare a giocare. La telefonata, comunque, dovrà avvenire entro le ore 20.30. Queste sono le regole, quindi per farle rispettare, gli unici incaricati sono i Responsabili di squadra. Pertanto per questi casi non si accettano reclami.

Il solo risultato accettato dal Consiglio organizzatore sarà quello riportato sul referto. I referti devono sempre portare la firma dei due responsabili incaricati.

REGOLAMENTO ORGANICO

DI PARTECIPAZIONE AL

CAMPIONATO INTERPROVINCIALE

DI BILIARDO BOCCHETTE A SQUADRE

ENDAS 2014-2015

Articolo 1

ATTENZIONE: LE SQUADRE, IN OGNI INCONTRO, POSSONO SCHIERARE DA 5 A 9 GIOCATORI. (3 singoli e 3 coppie)

1. In ogni partita di gara tutti i G.S. partecipanti hanno il diritto di variare la formazione della squadra rispetto alle giornate precedenti.
2. In ogni giornata di gara i due G.S. potranno presentare al momento dei sorteggi 2 riserve (secondo le regole prestabilite), 1 delle quali potrà sostituire un qualsiasi giocatore in un qualunque momento della partita. In caso di partita già iniziata, la sostituzione sarà effettuata sempre a fine mano.
3. In ogni caso ciascun giocatore può partecipare ad una o due partite dell'incontro in corso tra i due G.S. (logicamente in due fasi diverse di gioco).
4. In caso di calamità naturali le partite sospese riprenderanno con il punteggio acquisito senza considerare la mano non ultimata.

Schema di gioco e presentazione squadra per la serie 5 giocatori a 9 (3 singoli e 3 coppie).

Compilare la formazione completa, sia che si giochi su 2 o 3 biliardi.

Le formazioni del primo turno devono essere sempre presentate con due coppie e un singolo, **in ogni modo 5 giocatori diversi.**

ATTENZIONE: su 2 biliardi, in caso di accordi presi al momento, si può anche derogare a questa regola).

Nella seconda presentazione, i 4 giocatori possono essere gli stessi della prima presentazione, oppure, cambiati parzialmente o totalmente. **Il giocatore che effettua le due partite per sera, può effettuare una da singolo e una in coppia, oppure entrambi in coppia, ma cambiando socio.**

Chi gioca in casa, gode sempre di un piccolo vantaggio: sarà il capitano della squadra locale a decidere i biliardi dove giocare, seguendo lo schema del referto (quindi lo stesso giocatore può giocare sullo stesso biliardo).

Chi gioca in casa su 2 biliardi

1° turno) una coppia e un singolo

2° turno) una coppia e un singolo

3° turno) una coppia e un singolo

Chi gioca in casa su 3 biliardi

1° turno) due coppie e un singolo

2° turno) due singoli e una coppia

Il secondo turno inizia quando sono terminate tutte le partite del primo turno.

N.B. due singoli possono giocare sullo stesso biliardo.

ATTENZIONE: IN TUTTI GLI INCONTRI DEL CAMPIONATO, IN CASO DI PARITÀ PUNTI, PER DECIDERE LA POSIZIONE IN CLASSIFICA SI TERRÀ CONTO DI TUTTI I PUNTI TOTALIZZATI NELLE PARTITE PERSE.

ATTENZIONE

Per questo campionato 2014/2015

- *I GIOCATORI PROVENIENTI DA ALTRE ORGANIZZAZIONI, MANTERRANNO LA CATEGORIA DI APPARTENENZA.*
- *I GIOCATORI SENZA TESSERA DEL C.S.B. O G.S. saranno valutati dal Consiglio A.B.I.S. e verrà data loro una categoria.*

1. **Il regolamento di gioco è quello ENDAS 2014/2015**
2. Tutte le partite vanno ai punti **80** sia per la coppia che per il singolo.

Articolo 2

- IL NUMERO DEI GIOCATORI CHE POSSONO COMPORRE LA ROSA DI UNA SQUADRA È SENZA VINCOLI DI GIOCATORI DI 3[^], 2[^] O 1[^] CATEGORIA .
- **Un primo elenco completo dei dati anagrafici richiesti, dovrà pervenire alla sede Abis entro la 2^a partita del campionato.**
- **L'elenco definitivo, completo dei dati richiesti, dovrà pervenire alla sede Abis entro il termine segnato sull'apposito modulo consegnato alle squadre.**
- Un giocatore sarà considerato TITOLARE di una squadra soltanto se farà parte del suddetto elenco entro i termini fissati per il tesseramento. Dopo tale termine, in caso di necessità, si possono utilizzare giocatori non ancora tesserati, senza poterli, però, utilizzare ai PLAY OFF.
- **IL TERMINE ULTIMO PER TESSERARE GIOCATORI TITOLARI È SABATO 31 GENNAIO 2015**
- **NEI PLAY-OFF POTRANNO GIOCARE, QUINDI, SOLO GIOCATORI TITOLARI.**
- E' consentito ai giocatori tesserati ENDAS - A.B.I.S. Ravenna di partecipare ai Campionati Provinciali a squadre e a tutta l'attività promossa da qualsiasi altra organizzazione, (E' VIETATO GIOCARE NELLA STESSA SERATA IN 2 CAMPIONATI DIVERSI) nel rispetto delle regole contenute in eventuali accordi intercorsi e senza danneggiare il G.S. di appartenenza.
- Un giocatore facente parte dell'elenco di una squadra rimarrà legato ad essa fino alla fine del Campionato anche all'interno dello stasso G.S.
- Il capitano che sa di avere dei giocatori a rischio, quando presenta la formazione deve inserire anche il nome della riserva. Nei casi imprevedibili, basta il buon senso.

Il Campionato Interprovinciale ENDAS 2014/2015 sarà strutturato come segue:

- **La serie A** sarà composta, possibilmente, da 2 gironi (uno di Forlì/Cesena e uno di Ravenna). Nelle rispettive

province, le squadre si incontreranno in due gironi di andata e ritorno e potranno, in ogni singolo incontro, schierare un giocatore di 1^a categoria, che può fare due partite, oppure schierarne 2 che faranno una partita ciascuno; (gli altri indifferentemente di 2^a o 3^a cat. e riserve di 2^a o 3^a categoria). Al termine delle giornate, le squadre prime classificate nelle due province, vinceranno il titolo di Campione Provinciale e, successivamente, tutte le squadre, con incontri incrociati, si disputeranno il titolo di Campione Interprovinciale. Inoltre, si contenderanno la COPPA CAMPIONI.

- **La serie B** sarà composta, possibilmente, da 2 gironi (uno di Forlì/Cesena e uno di Ravenna). Nelle rispettive province, le squadre si incontreranno in due gironi di andata e ritorno e potranno, in ogni singolo incontro, schierare uno, due, tre o quattro giocatori di 2^a categoria con le seguenti modalità: se ne giocano **uno o due** possono fare due partite; se ne giocano **tre o quattro** faranno tutti una partita ciascuno (i rimanenti tutti di 3^a cat. e riserve di 3^a categoria). Al termine delle giornate, le squadre prime classificate nelle due province, vinceranno il titolo di Campione Provinciale e, successivamente, tutte le squadre, con incontri incrociati, si disputeranno il titolo di Campione Interprovinciale. Inoltre, si contenderanno la COPPA ITALIA.
- **La serie C** sarà composta, possibilmente, da 2 gironi (uno di Forlì/Cesena e uno di Ravenna). Nelle rispettive province, le squadre si incontreranno in due gironi di andata e ritorno. In questa serie le squadre potranno schierare, in ogni singolo incontro, **uno o due** giocatori di 2^a categoria, (**chi proviene da altre organizzazioni non deve partecipare a campionati di serie Eccellenza, A/1 oppure A/2**), con le seguenti modalità: se ne gioca **uno** può fare due partite, se ne giocano **due**, potranno fare una sola partita ciascuno (i rimanenti

tutti di 3^a cat. e riserve di 3^a categoria). Al termine delle giornate, le squadre prime classificate nelle due province, vinceranno il titolo di Campione Provinciale e, successivamente, tutte le squadre, con incontri incrociati, si disputeranno il titolo di Campione Interprovinciale. Inoltre, si contenderanno la COPPA ENDAS

Articolo 3

In questo campionato e ai successivi Play Off è possibile segnare sul foglio di presentazione della squadra fino a **due** riserve, che devono però essere giocatori di **3^a categoria in serie C, di 3^a in serie B, di 2^a o 3^a in serie A**. Il capitano ha la facoltà di sostituire **un solo** giocatore titolare in qualsiasi momento dell'incontro.

Articolo 4

LA SERATA DI GIOCO È IL MERCOLEDÌ, salvo diverse disposizioni dei G.S. Se, per qualche motivo, le due squadre raggiungono l'accordo, possono SOLO anticipare la giornata di gioco avvertendo l'A.B.I.S. Provinciale, CHE INTERVERRÀ SOLO IN CASO DI SPOSTAMENTO PER MOTIVI GRAVI O DI CALAMITÀ NATURALI. Non si accettano, comunque, posticipi per mancanza di giocatori titolari, perché impegnati in altre manifestazioni non organizzate dall'ENDAS. Ogni Gruppo Sportivo, può partecipare a questo Campionato a squadre purché il locale sia munito di almeno 2 biliardi. Ogni Gruppo Sportivo, avendone la possibilità, può formare anche una terza squadra. In questo caso, se la disponibilità è di soli 2 o 3 biliardi, o in caso di chiusura per turno di riposo, la serata di gioco verrà anticipata.

Orari delle partite di campionato

SU 2 BILIARDI

Alle ore 20,15 i biliardi dovranno essere a disposizione della squadra ospite per le prove libere.

Alle ore 20,30 presentazione della squadra e, a seguire, inizio delle prove nel seguente ordine: 4 minuti la squadra di casa e 4 minuti la squadra ospite e, al termine si iniziano le partite.

Scaduti i tempi di prova e gli ospiti arrivano senza avvisare del ritardo, giocano senza provare il biliardo. Se, scaduti tali tempi, gli avversari non si sono ancora presentati e non esistono quindi le condizioni per iniziare l'incontro, il Responsabile della formazione presente, ha il diritto di prendersi i punti per le partite non giocate.

Le successive partite, in questo caso potranno iniziare alle ore 21,30, con il meccanismo identico alla prima parte.

Siccome si presume che i giocatori di casa abbiano il modo di giocare su entrambi i biliardi, per non terminare troppo tardi, si consiglia di non lasciare un biliardo fermo quando ci sono i giocatori disponibili per proseguire l'incontro.

SU 3 BILIARDI

Alle ore 20,30 i biliardi dovranno essere a disposizione della squadra ospite per le prove libere.

Alle ore 20,50 presentazione della squadra e, a seguire, inizio delle prove nel seguente ordine: 4 minuti la squadra di casa e 4 minuti la squadra ospite e, al termine si iniziano le partite. È sufficiente la presenza di 1 singolo e 1 coppia per iniziare le prove.

Scaduti i tempi di prova e gli ospiti arrivano senza avvisare del ritardo, giocano senza provare il biliardo. Se, scaduti tali tempi, gli avversari non si sono ancora presentati e non esistono quindi le condizioni per iniziare l'incontro, il Responsabile della formazione presente, ha il diritto di prendersi i punti per le partite non giocate.

Le successive partite, in questo caso potranno iniziare alle ore 21,30, con il meccanismo identico alla prima parte.

Per evitare che casi di questo tipo possano accadere, invitiamo i Responsabili di squadra, o chi eventualmente li sostituisce, quando credono di avere delle difficoltà ad essere puntuali, di avvisare con una telefonata il Circolo in cui si deve andare a giocare. La telefonata, comunque, dovrà avvenire entro le ore 20.30. Queste sono le regole, quindi per farle rispettare, gli

unici incaricati sono i Responsabili di squadra. Pertanto per questi casi non si accettano reclami.

Il solo risultato accettato dal Consiglio organizzatore sarà quello riportato sul referto. I referti devono sempre portare la firma dei due responsabili incaricati.

Comunicazione dei risultati al termine della partita

1. Ogni singolo G.S. che ha ospitato l'incontro di campionato dovrà comunicare telefonicamente a mezzo fax o segreteria telefonica alla sede del Consiglio il risultato appena terminato l'incontro.
2. **Qualora il G.S. non trasmetta tale risultato nei termini prescritti, gli verrà tolto 1 punto in classifica e verrà multato di euro 15,00. La multa dovrà essere passivamente pagata. Le successive infrazioni saranno sanzionate con una multa di euro 30,00.**
3. In caso di consegna di schede non leggibili e/o incomplete verrà tenuto conto solo del risultato finale della squadra e non verranno considerati i punteggi per la classifica medagliere e classifica di categorie e subiranno la pena pecuniaria di euro 15,00.

Articolo 5 (divisa di gioco)

In tutte le manifestazioni organizzate dall'ENDAS si fa obbligo ai giocatori di indossare la Divisa Nazionale: Maglia Sociale – Pantaloni Classici Neri – Scarpe Nere. Sono vietati i pantaloni in tessuti Jeans o con borchie, e tasche applicate anche se neri. PER LE MANIFESTAZIONI A SQUADRE I GIOCATORI DEVONO INDOSSARE TUTTI LA MAGLIA DI COLORE UGUALE FATTA ECCEZIONE PER LA LUNGHEZZA DELLA MANICHE O SCRITTURE PUBBLICITARIE.

Nelle partite di campionato comunque, se i capitani decidono di trovare sul momento accordi diversi per causa di forza maggiore, l'ENDAS accetterà il verdetto del campo.

Articolo 6 - Quote di partecipazione

Ogni Gruppo Sportivo iscritto dovrà versare una quota di € **300**, comprensivi di iscrizione al campionato e 5 tessere. Tale quota va versata ad inizio campionato, precisando se dietro ricevuta o fattura. Eventuali giocatori in eccesso al suddetto numero devono versare una quota di iscrizione pari a € 20,00 ciascuno, che verranno pagate alla data che l'organizzazione deciderà in base all'organizzazione del campionato. Se un G.S. partecipa con più di una squadra, verserà, per quelle in eccesso, € **250**, alle stesse modalità.

Tessera giovani fino ai 18 anni compresi 15,00 € e Tessera femminile 15,00 €

Iscrizione a Gare Interprovinciali con scudetto 12,00 € singolo e 24,00 € a coppia.

Iscrizione a Gare e Trofei Nazionali 15,00 € singolo e 30,00 € a coppia.

Articolo 7

Le date e le modalità di svolgimento del campionato, saranno comunicate quando saremo a conoscenza del numero delle squadre partecipanti e della composizione dei gironi

Articolo 8

Per l'informazione, la ricerca dei risultati, la compilazione delle classifiche inerenti al Campionato, viene affidato l'incarico ad una serie di persone, con funzione di responsabili. Il Responsabile sarà il punto di riferimento di tutte le squadre. Il Responsabile, inoltre, avrà il compito di controllare che tutti i giocatori siano in regola, secondo le norme esistenti e comunicare al direttivo del consiglio provinciale tutti i problemi che dovessero sorgere. Per la raccolta dei risultati, invitiamo i responsabili di squadra a collaborare.

Articolo 9

L'ABIS riconosce come unico rappresentante d'ogni squadra, il proprio Responsabile, il quale avrà il compito di tenere informati tutti i propri giocatori delle attività che l'ABIS organizza, assumendosi la responsabilità delle iscrizioni alle gare; di compilare in modo completo e corretto i referti e di spedirli subito al Responsabile del girone, utilizzando il fax oppure tramite servizio postale. Rispettando questa regola, aiuterete concretamente chi tiene le classifiche.

Articolo 10

Qualora si verificasse che una squadra non si presenti completa, l'incontro sarà ugualmente valido, purché i giocatori siano in numero sufficiente per garantire un minimo di 4 partite (3 giocatori che possono effettuare due incontri secondo le regole stabilite). I punti delle partite non disputate, verranno assegnati ai giocatori della squadra avversaria, che dal referto della serata risultino presenti.

Per l'abbinamento delle partite, verrà fornito il modulo per la presentazione della formazione. Invitiamo i Responsabili di squadra di farne un uso corretto, nel rispetto delle regole fissate.

Articolo 11

Se una squadra dopo aver acquisito il punteggio di un incontro, modificasse il risultato, nel referto, in accordo con la squadra avversaria, con lo scopo evidente di favorire un giocatore o una coppia, o la squadra stessa, l'ABIS, venendo a conoscenza del fatto, entro la settimana successiva e tramite dei testimoni che lo confermano, annullerà i punti realizzati in quell'incontro a tutte due le squadre.

Articolo 12

Una squadra verrà squalificata dal Campionato, nel momento in cui non si presenti per 2 volte nel girone di andata o 2 volte in quello di ritorno, senza aver dato in tempo il preavviso o cercato di prendere accordi con il Responsabile della squadra

avversaria per un eventuale spostamento. Nel caso che le 2 mancanze, non motivate, avvengano nel girone di andata, saranno tolti tutti i punti alle squadre che hanno giocato con questa. Nel caso che le 2 mancanze si verifichino nel girone di ritorno, saranno tolti i punti del girone di ritorno, alle squadre che hanno giocato con questa. Verificandosi casi non contemplati nel suddetto articolo, l'ABIS, attraverso i suoi organi competenti, deciderà in merito. L'ABIS si adopera sempre con tutti i mezzi a disposizione affinché gli incontri vengano svolti tutti con la massima regolarità.

ATTENZIONE

Prima dell'inizio del campionato, in caso di numeri di squadre iscritte che non permettano questa programmazione, decideremo insieme come procedere.

Articolo 13

PREMIAZIONI

Anche al termine di questo campionato, oltre a scudetti e trofei per le squadre vincenti, daremo:

- un rimborso spese a tutte le squadre partecipanti in base ai punti totalizzati in classifica, con una quota punto
- in ogni serie, verranno premiati, a fine campionato, il miglior singolo e la miglior coppia, assegnando un punto per ogni partita vinta. **NOTA: chi fa 2 partite per sera, non sarà avvantaggiato rispetto a chi ne fa una, in quanto in coppia dovrà cambiare socio oppure ne farà una da singolo e una in coppia.**

PREMIAZIONE PER LE SQUADRE:

PER TUTTE LE SQUADRE PARTECIPANTI
RIMBORSO SPESE PROPORZIONATO AI PUNTI

TOTALIZZATI IN CLASSIFICA ALLA FINE DEL
GIRONE DI RITORNO E ATTESTATO DI
PARTECIPAZIONE

1° CLASS SERIE A FORLI'/CESENA E 1° CLASS.
SERIE A RAVENNA: 10 SCUDETTI DI CAMPIONE
PROVINCIALE + TARGA PER LA SQUADRA

1° CLASS SERIE B FORLI'/CESENA E 1° CLASS.
SERIE B RAVENNA: 10 SCUDETTI DI CAMPIONE
PROVINCIALE + TARGA PER LA SQUADRA

1° CLASS SERIE C FORLI'/CESENA E 1° CLASS.
SERIE C RAVENNA: 10 SCUDETTI DI CAMPIONE
PROVINCIALE + TARGA PER LE SQUADRA

PLAY OFF PER CAMPIONE INTERPROVINCIALE
SERIE A

1° CLASS. 10 SCUDETTI + TROFEO
2° CLASS. TROFEO

PLAY OFF PER CAMPIONE INTERPROVINCIALE
SERIE B

1° CLASS. 10 SCUDETTI + TROFEO
2° CLASS. TROFEO

PLAY OFF PER CAMPIONE INTERPROVINCIALE
SERIE C

1° CLASS. 10 SCUDETTI + TROFEO
2° CLASS. TROFEO

COPPA CAMPIONI SERIE A

1° CLASS. 10 SCUDETTI + TROFEO
2° CLASS. TROFEO

COPPA ITALIA SERIE B

1° CLASS. 10 SCUDETTI + TROFEO
2° CLASS. TROFEO

COPPA ENDAS SERIE C

1° CLASS. 10 SCUDETTI + TROFEO
2° CLASS. TROFEO

PREMIAZIONE PER IL MIGLIOR SINGOLO E LA
MIGLIOR COPPIA IN OGNI SERIE: SCUDETTO
IN CASO DI SPAREGGI, TARGHE PER TUTTI I
CONTENDENTI

Articolo 14

PROGRAMMA DELLE MANIFESTAZIONI

Trofeo Nazionale ENDAS coppie "Trofeo Graziella Galimberti"
Trofeo Nazionale ENDAS singolo "Trofeo Umberto Testardi"
Interprovinciale con scudetto di 2^a cat. – singolo
Interprovinciale con scudetto di 2^a cat. – coppie (due di 2^a cat.)
Interprovinciale con scudetto di 3^a cat. – singolo
Interprovinciale con scudetto di 3^a cat. – coppie (due 3^a cat.)

Articolo 15

RECLAMI

I RECLAMI SI ACCETTANO SOLO PER LETTERA
RACCOMANDATA INVIATA ALLA SEDE PROVINCIALE A.B.I.S.
DIETRO VERSAMENTO DI € 20,00

COORDINATE PER BONIFICO
DA PARTE DEI CIRCOLI ASSOCIATI

COORDINATE PER BONIFICO A:
A.B.I.S. RAVENNA
UNICREDIT BANCA
AGENZIA DI FUSIGNANO (RA)
(03545)

CORSO EMALDI R., 90

TEL. 0545.013007

COORDINATE BANCARIE A:
A.B.I.S. RAVENNA

IBAN: IT 26 L 02008 67560

000101536531

Per ENDAS BILIARDO
Emilia Romagna
Loris Rava

Per il' Circolo A.B.I.S. Ravenna
Renzo Garoni

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO

ENDAS RAVENNA 2014/2015

Specialità "Bocchette 5 Birilli"

su Biliardo Internazionale
(senza buche)

CAPITOLO 1 - Nomenclatura e strumenti di gioco

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

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

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 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 deve avere un diametro di 59 mm.

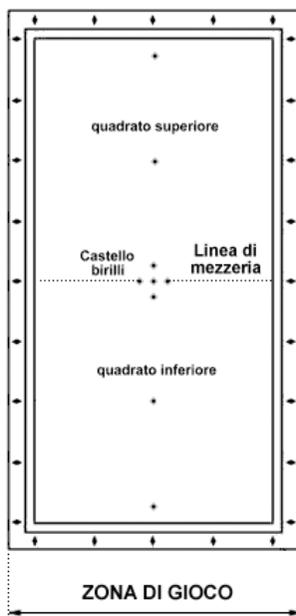
I “ BIRILLI “ In numero di cinque, quattro bianchi esterni e uno rosso centrale, sono messi al centro del biliardo nelle apposite sedi e devono avere un'altezza non superiore ai 25 mm, un diametro base di mm 7, grossi in pancia mm 10 e in testa mm 6, ed una equidistanza di 66 mm. da quello di centro.

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), 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 e delle bocchette.

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*



CAPITOLO 2 • Regolamento di gioco

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 bocchetta.

Diritto all'acchito e scelta del colore delle bocchette

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 bocchette e di acchitare il pallino, spetta al giocatore che, tirando la bocchetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa. Se durante l'esecuzione di un tiro, la bocchetta di un giocatore, abbatte uno o più birilli, tocca una sponda laterale o una bocchetta, 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.

ARTICOLO 2

ACCHITO DEL PALLINO (pallino in modo libero)

- Il giocatore che ha vinto l'acchito, dopo il primo tiro di prova e il secondo valido, sceglie di posizionare liberamente il pallino, o rotolato da dietro il biliardo oppure posizionandolo oltre la mezzaria, andando di fianco al biliardo (al momento che il pallino viene lasciato, non si può più spostare).**

- b) Se nell'eseguire l'acchito (acchitare il pallino, significa metterlo in una posizione valida per poterlo bocciare) , si tiene una bocchetta 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 bocchette, 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 bocchetta o il pallino toccano la sponda alta. Non assolvendo questo obbligo, la bocchetta 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 bocchetta, 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 bocchetta 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 bocchetta:**

1. Qualora la bocchetta abbatte uno o più birilli prima di colpire il pallino.
 2. Qualora la bocchetta 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 bocchetta.
 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 bocchetta viene annullata, cioè tolta dal campo di gioco, e il tiro successivo spetta all'avversario.
- f) Bocciano d'acchito in maniera valida, **se il pallino esce dal campo di gioco**, i punti eventualmente realizzati vanno segnati all'avversario.

ARTICOLO 4

FALLI

- Verificandosi uno dei falli di seguito elencati, **la bocchetta giocata è messa fuori gioco.** Le altre bocchette 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. 6 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 bocchetta 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 bocchetta 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 bocchetta prima che tutte le altre in gioco e il pallino siano fermi.

f) Gioca una bocchetta 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 bocchetta.

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

i) La bocchetta giocata non oltrepassa la mezzeria, a meno che non abbia toccato una bocchetta o il pallino in posizione valida oltre la mezzeria stessa. Nel caso che il pallino sia nel quadrante basso, la bocchetta che è giocata deve toccare la sponda superiore o una bocchetta posta nel quadrante alto.

j) Lanciata o strisciata, la bocchetta viene ripresa in mano anche se non ha oltrepassato la mezzeria.

k) La bocchetta giocata tocca di prima una bocchetta o il pallino in gioco nel quadrante basso.

l) Tocca una bocchetta o il pallino posti nel quadrante basso.

m) La bocchetta colpisce direttamente il pallino o un'altra bocchetta 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 e con effetti di vestiario le bocchette e/o il pallino, verrà annullata una bocchetta non giocata; se le bocchette sono state giocate tutte 4, verrà tolta dal gioco l'ultima bocchetta giocata in ordine di tempo.

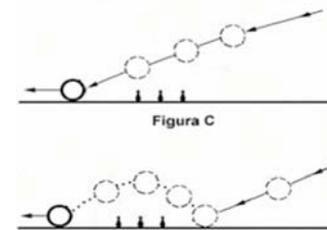
p) Al giocatore che tocca il pallino o una bocchetta in movimento, sono annullati i punti validi eventualmente realizzati, i punti non validi sono conteggiati a favore dell'avversario. Se l'infrazione è visibilmente intenzionale, l'arbitro la può segnalare al Direttore di gara per eventuali provvedimenti.

q) E' consentito tenere nella mano d'appoggio una o più bocchette, 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 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. 5 punti da solo col castello incompleto.
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 bocchetta e dopo aver colpito la sponda alta direttamente o toccando prima una sponda laterale senza toccare bocchette o pallino, si colpisce una qualsiasi bocchetta 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 bocchette avversarie o con il pallino, producono punti validi. I birilli abbattuti con proprie bocchette, producono punti persi che vengono conteggiati all'avversario unitamente a tutti gli altri verificatisi nel tiro. Se una bocchetta avversaria o il pallino, colpiscono uno o più birilli già abbattuti e questi a loro volta ne abbattano altri, producono punti validi, mentre se i suddetti birilli già abbattuti sono colpiti con la propria bocchetta e ne abbattano altri, producono punti persi.
- c) Quando il pallino o una bocchetta 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 bocchetta o del pallino, cade senza essere stato urtato da un'altra bocchetta 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 bocchetta 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 bocchetta o il pallino sono colpiti in posizione

valida oltre la mezzeria. Per carambola si intende che, la bocchetta lanciata, tocca una bocchetta o il pallino e rimbalza poi su un'altra che realizza punti. (per falsa carambola si intende che la bocchetta lanciata colpisce pallino o bocchetta e questi vengono deviati sui birilli da una altra bocchetta o dal pallino).

ARTICOLO 6

USCITA DAL CAMPO DI GIOCO

- 1) Per ogni bocchetta 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 bocchetta, il pallino va posto nella brocca libera procedendo verso il quadrante opposto. Nel caso che tutte quattro le penitente siano occupate da bocchette, va posto in gioco appoggiandolo alla sponda nel punto in cui, a giudizio dell'arbitro, esso è uscito dal campo di gioco.
- 5) La bocchetta 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 bocchetta 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 bocchetta esce dal campo di gioco il punto non viene considerato preso, pertanto il tiro successivo spetta sempre a chi ha tirato l'ultima bocchetta.

ARTICOLO 7

MISURAZIONE DEI PUNTI

- a) La bocchetta o il pallino sono detti (validi) se sono completamente al di là della riga di mezzeria posta fra i due quadrati.
- a) Tutte le bocchette 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 bocchette, o deciso di non giocarle tutte, si assegnano i punti di accosto al pallino:
- Punti 2 - per una sola bocchetta dello stesso colore più vicino al pallino
 - Punti 4 - per due bocchette dello stesso colore più vicino al pallino
 - Punti 6 - per tre bocchette dello stesso colore più vicino al pallino
 - Punti 10 - per quattro bocchette dello stesso colore più vicino al pallino
- d) Finita una mano, quella seguente ha inizio col pallino a disposizione del giocatore che ha ottenuto una bocchetta d'accosto.
- e) Se nel corso di una giocata, due bocchette di colore diverso vengono a trovarsi ad una eguale distanza dal pallino, il giocatore che ha tirato per ultimo dovrà giocare un'altra bocchetta. Nella bocciata d'acchito, se la bocchetta esce dal campo di gioco, il tiro successivo spetta all'avversario. Il punto è considerato acquisito solo se la bocchetta 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.
- 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 bocchetta 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 bocchette 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 bocchetta di un altro colore (dell'avversario), si considera il tiro valido a tutti gli effetti; a gioco fermo l'arbitro procederà alla sostituzione della bocchetta 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 Circolo Gruppo Sportivo e/o eventuali sponsor. **Pantaloni** neri classici (esclusi tessuti jeans e con tasconi applicati, borchie, cerniere), **scarpe** nere con suola normale (cuoio o gomma), escluse le scarpe da tennis o con tacco superiore ai 4 cm e la suola MAX 2 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 dall'arbitro oppure dal Direttore di gara a mettersi immediatamente in regola; in caso di rifiuto od impossibilità a farlo, verrà immediatamente escluso dalla competizione. L'abbigliamento del giocatore deve essere decoroso.

ARTICOLO 9

GARE A COPPIE

-Negli incontri a coppie i giocatori hanno a disposizione due bocchette ciascuno.

-Qualora sia accertato che un giocatore ha utilizzato più di due bocchette nella stessa giocata, la bocchetta 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 Circoli Gruppi Sportivi 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 verificano 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-A.B.I.S. ha l'obbligo di tesserarsi. La tessera deve essere richiesta presso un Circolo Gruppo Sportivo affiliato all'A.B.I.S..

Per quanto concerne attività Provinciali con altre organizzazioni, (F.i.bi.s., Uisp, ecc.) valgono gli accordi siglati localmente o a livello Regionale o Nazionale.

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. In caso contrario, non potrà giocare. L'esclusione dalla gara, non esonera il giocatore dall'assolvere gli oneri dell'iscrizione.

b) Presentarsi in perfetta tenuta di 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 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.

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

ARTICOLO 11

PUNTEGGIO DI PARTITA: PUNTI 80 PER IL SINGOLO E

PUNTI 80 PER LA COPPIA

Il presente regolamento di gioco entra in vigore a partire dal

01/05/2014.