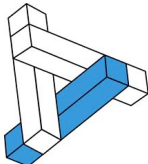


**ENDAS BILIARDO**



**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@nextiposta.it](mailto:abisravenna@nextiposta.it) --Sito internet: [www.abisbiliardo.it](http://www.abisbiliardo.it)

**A.S.D. BILIARDO ORGANIZZATRICE PER ENDAS**

# **ENDAS BILIARDO**

## **REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO**

**2015 / 2016**

**Specialità “Bocchette 5 Birilli”**

**su Biliardo Internazionale  
( senza buche )**

**Vademecum**

**Arbitro - Direttore di Gara - Direttore di Tavolo**

**Diritti e Doveri dei Giocatori**

**Giugno 2015**

**ENDAS Biliardo REGOLAMENTO DI GIOCO 2015/2016**  
**SU BILIARDO INTERNAZIONALE (senza buche)**

**Biliardo Specialità “ Boccette 5 birilli “**

**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 boccette e pallino fermi.

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

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

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

LE “ BROCCHIE 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 “ BOCCHETTE “ 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.

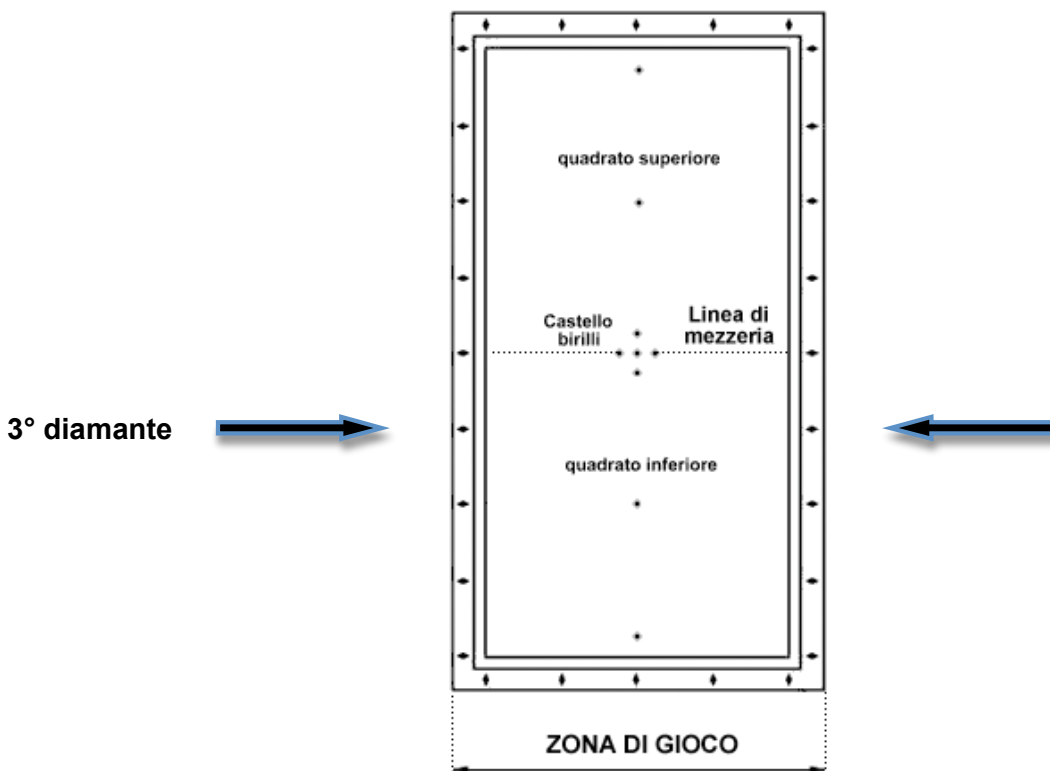
Esattamente nel punto centrale delle sponde lunghe, viene tracciata una linea di mezzeria che divide il campo di gioco in due quadrati (inferiore e superiore), chiamata anche linea di bocciata d’acchito.

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

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 antisdrucchiolo**



## 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**

Nel caso di incontri a squadre, terminate le prove 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; nel caso di gare singole o a coppie, il primo tiro di accosto è di prova, il secondo è valido e il diritto di scegliere il colore delle bocchette e di decidere chi prova il biliardo per primo, spetta al giocatore che, tirando la bocchetta contro la sponda alta, fornisce il miglior accosto alla sponda bassa. Terminate le prove, 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 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)**

- a) **Il giocatore che ha vinto l'acchito, dopo il primo tiro di prova e il secondo valido, sceglie di posizionare il pallino lasciandolo rotolare dall'altezza del terzo diamante da dietro il biliardo (vedi figura del biliardo) (al momento che il pallino viene lasciato, non può più essere ripreso).**
- 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.

## **E' SEVERAMENTE VIETATO BOCCIARE CON LA COSIDETTA RASPONA**

### 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.

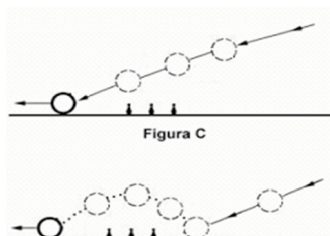
p) Al giocatore che tocca il pallino o una bocchetta in movimento, sono annullati i punti validi eventualmente realizzati, i punti non validi sono conteggiati a favore dell'avversario. Se l'infrazione è visibilmente intenzionale, l'arbitro la può segnalare al Direttore di gara per eventuali provvedimenti.

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.
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 abbattono altri, producono punti validi, mentre se i suddetti birilli già abbattuti sono colpiti con la propria bocchetta e ne abbattono 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. Ravenna.

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 LE SQUADRE DI 1^ SERIE E GIOCATORI DI 1^ E 2^ CAT. E

PUNTI 70 PER LE SQUADRE DI 2^ SERIE E PER GIOCATORI DI 3^ CAT.

*Il presente regolamento di gioco entra in vigore a partire dal 18/06/2015.*