

REGOLAMENTO TECNICO DI GIOCO SPECIALITA’
“G O R I Z I A N A 9 BIRILLI”
BOCCETTE

Capitolo I
DISPOSIZIONI GENERALI

Art.1 APPLICAZIONE DELLE REGOLE

Le norme descritte nel presente Regolamento sono approvate e applicabili a tutti i campionati del mondo e i tornei intercontinentali ufficiali riconosciuti dall’UMB.

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 internazionale i casi non previsti, relativi al regolamento di gioco o a situazioni generiche contingenti, saranno regolati da Delegato ufficiale dell’U.M.B., o dal suo sostituto, dopo aver consultato il Delegato della Nazione organizzatrice e/o il Direttore di gara.

Art.2 CODICE DI COMPORTAMENTO

I giocatori devono tenere un comportamento corretto ispirato ai principi di lealtà sportiva nei confronti dell’avversario, dei giudici di gara e del pubblico.

Il giocatore non deve condurre un gioco ostruzionistico.

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 o entrare nel suo campo visivo.

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 all’autore delle stesse.

Il secondo richiamo ufficiale comporta il deferimento al Direttore di gara, che deciderà l’eventuale sanzione disciplinare.

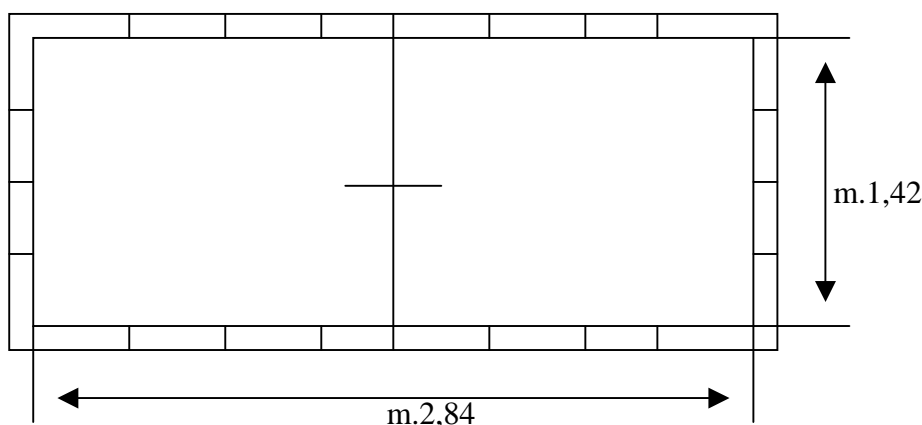
Capitolo II STRUMENTI DI GIOCO

Art.3 OMOLOGAZIONE

Nelle manifestazioni a carattere internazionale tutti gli strumenti di gioco devono essere omologati e/o approvati dal Comitato dell'U.M.B..

In qualsiasi gara patrocinata dalla F.I.Bi.S. è fatto divieto ai giocatori di utilizzare strumenti e/o attrezzature di gioco, anche ausiliari, che non siano omologati dalla F.I.Bi.S. medesima: a tal riguardo il Direttore di gara e/o l'Arbitro sono tenuti a controllare che questa norma venga rispettata.

Art.4 BILIARDO, SPONDE,PANNO,ZONA DI GIOCO



La specialità Boccette si gioca sul biliardo internazionale, lo stesso che viene usato per la specialità della Carambola e dei 5 birilli.

Il biliardo è un tavolo con la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale.

Il tavolo di biliardo è di ardesia di uno spessore minimo di 45 mm. o di qualsiasi altro materiale omologato.

La delimitazione del piano di gioco avviene tramite la posa di sponde di caucciù con uno spigolo all'altezza di 37 mm.; è ammessa la tolleranza di 1mm. In più o in meno.

La dimensione della superficie libera di gioco sono di m.2,84 x 1,42; è ammessa in più o in meno di 5 mm. .

Le sponde di caucciù sono fissate per tutta la lunghezza a una sponda esterna con larghezza di cm. 12,5, in cui la superficie superiore è interamente liscia e di tinta uniforme; è ammessa la tolleranza di 1 cm., in più o in meno .

Sulla superficie esterna che circonda le sponde devono essere tracciati dei segni indelebili posti a intervalli regolari corrispondenti ad 1/8 della lunghezza della superficie di gioco. Né la marca del costruttore né alcun altro segno possono essere posti sulla superficie esterna che circonda le sponde.

Il panno che ricopre il biliardo deve essere nuovo, teso al massimo sull'ardesia e sulle sponde.

L'altezza del biliardo, misurata dal pavimento alla superficie superiore che inquadra il piano di gioco, deve essere compresa tra i 175 e gli 80 cm.

I biliardi destinati ad un torneo ufficiale devono essere provvisti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal tappeto. Questo dispositivo, azionato da un termostato, sarà messo in funzione dopo aver montato i biliardi e lo rimarrà per tutto il periodo di gara, al fine di assicurare il maggior scorrimento possibile delle biglie.

A differenza della specialità Boccette, nella Goriziana 9 birilli non esiste la "zona gioco" fissa: la battuta viene sempre effettuata dalla sponda corta del quadrato opposto a quello della biglia bersaglio. All'inizio della partita l'Arbitro indica la posizione dalla quale verrà effettuato il primo tiro; successivamente, e fino alla fine, la stessa sarà automaticamente determinata dalla posizione della biglia bersaglio.

Al centro del campo di gioco devono essere tracciati i punti che costituiranno la sede dei birilli; essi sono nove, sistemati a croce greca e vanno tracciati in forma di cerchietti del diametro di mm.7, con una matita. La distanza di questi fra di loro deve essere -da centro a centro- di mm.66.

Sull'asse centrale del campo di gioco nel senso della lunghezza vanno tracciati con una matita quattro cerchietti del diametro di mm.7, che vengono definiti "penitenze" ; due sono ubicati al centro dei due quadrati e due a dieci cm. Dalle sponde corte, calcolati a filo delle stesse.

Le basi delle due zone retrostanti le sponde corte devono essere ricoperte con materiale antiscivolo.

Art.-5 BIGLIE E BIRILLI

La specialità viene giocata con tre biglie ed un pallino (biglia più piccola, di colore blu): una gialla, una bianca e una rossa. Esse devono avere sfericità perfetta e un diametro compreso tra i 61 e i 61,5 mm. (il pallino 59 mm.). Il peso è compreso tra 205 e 220 gr. E lo scarto massimo tollerato tra le due biglie è di due gr.. Eventuali variazioni relative al diametro e al peso o colore devono comunque essere omologate.

I birilli in numero di nove, formano il cosiddetto "castello"; essi possono essere di colore unico, quello centrale di un colore diverso. I birilli hanno le seguenti misure: altezza mm.25, diametro alla base mm.10, di testa mm.6.

Art.-6 ILLUMINAZIONE

Il biliardo deve essere illuminato da un lampadario o simili e la luce proiettata non può essere inferiore a 520 luci su tutta la sua superficie (controllare con il luxometro).

La luce non deve comunque superare la soglia delle 5000 luci.

La distanza tra le lampade e la superficie di gioco deve essere di almeno 1,8 m.

Il locale dove è installato il biliardo, non deve trovarsi nell'oscurità completa, ma essere illuminato con almeno 50 luci.

Capitolo III

SCOPO DEL GIOCO, LA PARTITA, SVOLGIMENTO

Art.7 –SCOPO DELLA PARTITA

Una partita di goriziana consiste nel realizzare un numero di punti prefissato come traguardo della partita stessa.

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.

La partita può essere unica o articolata in più manches, sempre in numero dispari.

Art.8 –LA PARTITA

- a) A differenza delle bocchette, 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.
- b) La biglia battente è quella del giocatore che esegue il tiro, la biglia bersaglio è quella che deve essere colpita.
- c) In conseguenza dell'alternanza dei due giocatori alla battuta, la biglia battente sarà la bianca, o la rossa, secondo il colore scelto dai giocatori, come previsto all'art.11. La biglia bersaglio, comune ai due giocatori, è la gialla e questa, 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 due 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. 9 –MODALITA' CONSENTITE 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.10 –CATEGORIA DI TIRI

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

- 1)- **Tiri regolari e punti positivi (attribuiti 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 a Carambola – la biglia battente colpisce la biglia bersaglio e poi il pallino.
 - 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 (attribuiti 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. (**vedi figura 1**).
 - c) Tiro di falso fisso- consiste nel colpire la biglia bersaglio, che a sua volta indirizza direttamente il pallino nel castello. (**vedi figura 2**)
 - 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. (**vedi figura 3**)
 - 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. (**vedi figura 4**).
- 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 6 + 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.11-TIRO D'ACCHITO E MECCANISMO DI 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. (Cap. III - art. 8, commi b-c-d-e-f-g-h-).
- b) Il giocatore che vince l'accosto descritto al punto "a" sceglierà una delle due biglie a disposizione e deciderà se effettuare il tiro d'acchito o farlo effettuare al suo avversario.
- c) Il tiro d'acchito è l'azione che dà inizio alla partita.
- d) Prima che il giocatore esegua il tiro d'acchito, la biglia bersaglio 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 ritirerà dal piano di gioco la biglia battente e l'altro eseguirà a sua volta il tiro che gli spetta utilizzando la propria biglia. Tale meccanismo continuerà fino al termine della partita.
- f) Se si tratta di una partita articolata in più manche, il tiro d'acchito verrà eseguito alternativamente dai due giocatori.
- g) Qualunque sia il meccanismo della partita i giocatori giocano sempre con lo stesso colore di biglia.
- h) Se il pallino salta fuori 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 bersaglio salta fuori dal campo di gioco, essa va rimessa in gioco collocandola nella penitenza di sponda 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) Quando la biglia bersaglio si trova nelle zone di intersezione della sponda corta e lunga del biliardo completamente interno di un triangolo retto i cui cateti misurano cm 13,2 ciascuno ; è obbligatorio collocarla in penitenza di sponda nel quadrato opposto al pallino. (**vedi tavola 2 B**).
- n) Quando la biglia bersaglio si trova posizionata completamente all'interno del quadrato che ha come lati le linee rette di congiungimento dei birilli esterni del castello, può essere collocata, a discrezione del giocatore che deve eseguire il tiro, sulla penitenza di sponda opposta al pallino. (**vedi tavola 2 A**).
- o) **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.**

Art.12 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, 8 punti ciascuno. Il birillo centrale, 10 punti se abbattuto con altri birilli e 30 punti se abbattuto da solo.
- 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 è 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 riposizionato nella sede originaria.
- 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 risistemati nelle proprie sedi.

Art. 13 –PUNTI DI PALLINO

Il pallino toccato regolarmente da una delle due biglie ha il valore di 6 punti, 12 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. 14 –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, sarà valutato dal direttore di gara.

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

Art.15 –PARTITA A MANCHES, PUNTI PARTITA E PUNTI DI MANCHE

O M I S S I S

Capitolo IV FALLI DI GIOCO E PENALITA'

Art.16 –FALLI DI GIOCO E PENALITA'

- 1) I falli sottoelencati prevedono una penalità di 6 punti, e vanno aggiunta ai punti eventualmente realizzati (conteggiati secondo le modalità del comma 3 dell'art.10) 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.
- 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.

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 quadrato 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 (conteggiati secondo le modalità del comma 3 dell'art.10) da attribuire all'avversario che può chiedere, a sua discrezione, la collocazione della biglia bersaglio nella penitenza d'acchito nel quadrato 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 con 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 vestiaro.
- j) Tocca biglia o pallino con le mani o con effetti vestiaro 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 saltati 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 devianti o fermati.

Art.17 –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.

Capitolo V **Disposizioni finali**

Art. 18 –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

SEGUE TAVOLE FIGURE



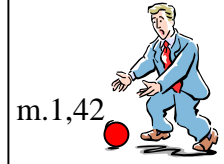
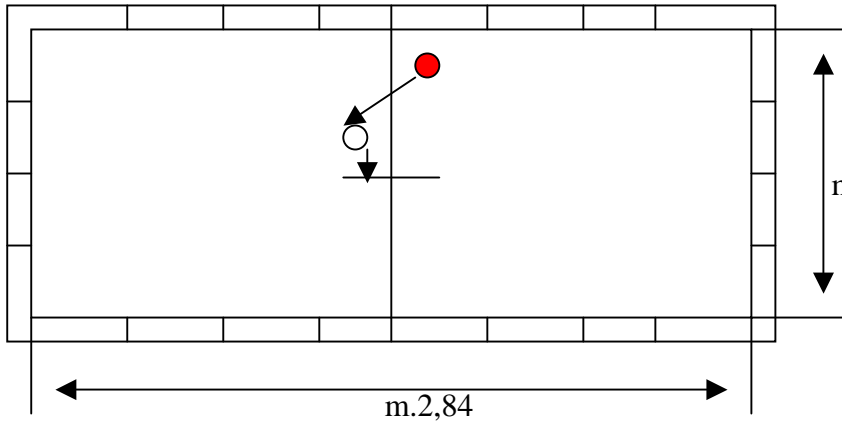


FIG. 1
tiro di fisso

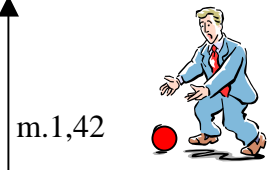
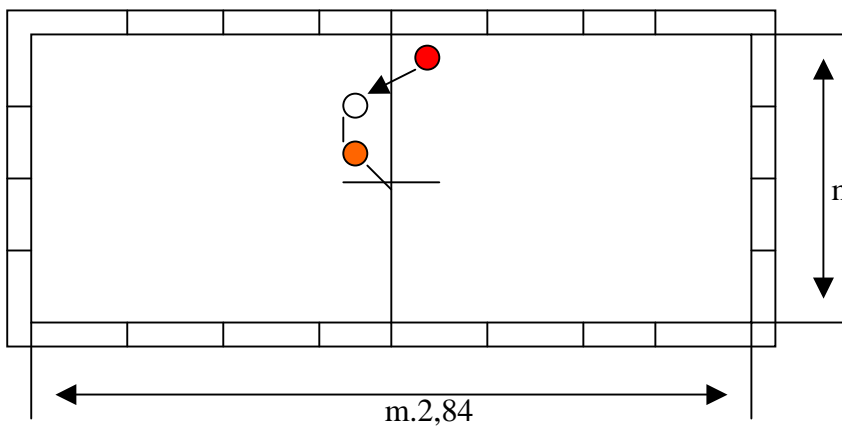


FIG. 2
Tiro di falso
fisso

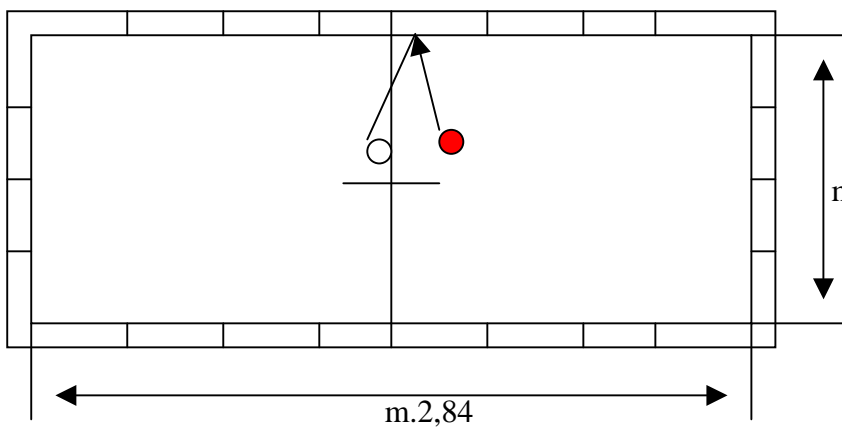


FIG. 3
Tiro di
traversino
friso

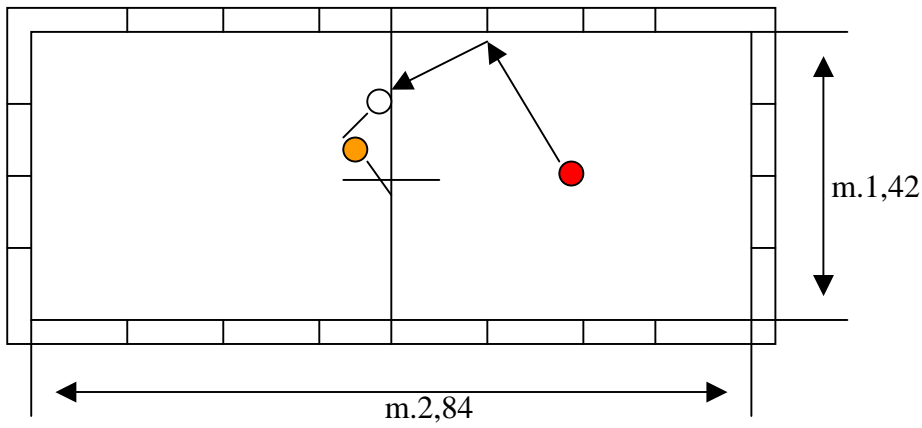


FIG. 4
Tiro di
traversino
falso friso




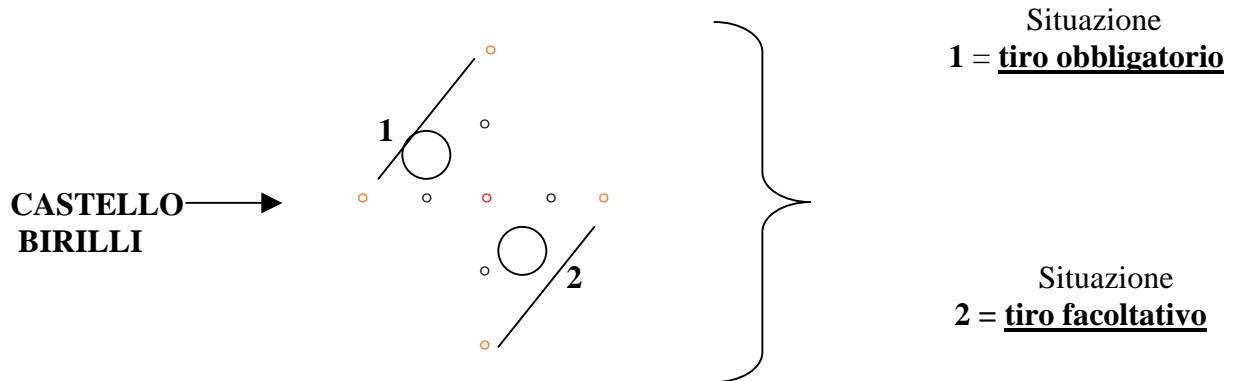
- 
 pallino
- 
 biglia battente
- 
 biglia bersaglio

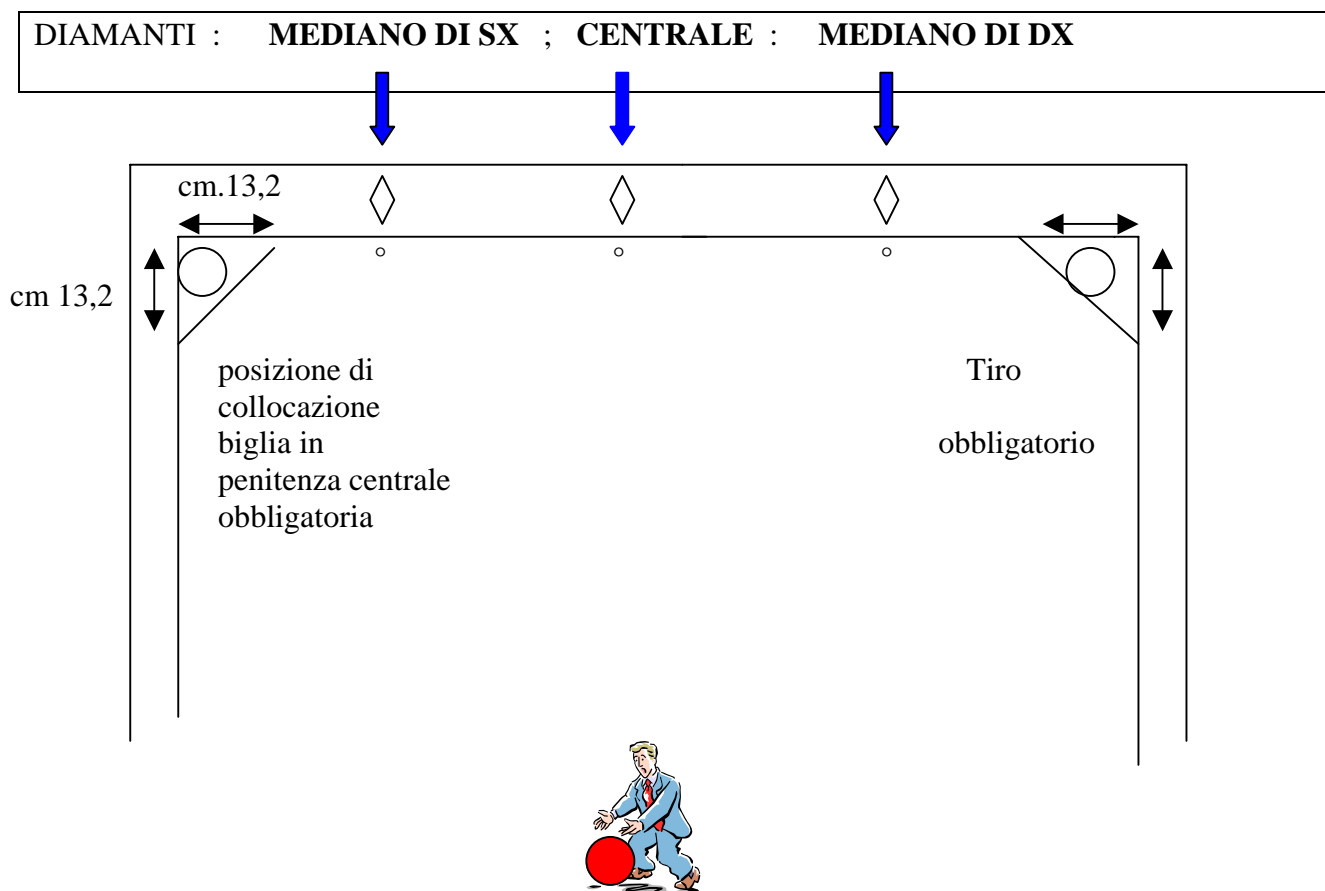
TAVOLA 2 A



Situazione
1 = tiro obbligatorio

Situazione
2 = tiro facoltativo

TAVOLA 2 B



Il presente regolamento è stato pazientemente ricopiato e modificato spero in maniera comprensibile con gli aggiornamenti apportati ultimamente.
Se sono incorso in errori siete gentilmente pregati di segnalarlo al Comitato o al sottoscritto.
Cell. 347 4536220
e-mail a.bianchi@fo.nettuno.it