

**SEZIONE BOCCHETTE
SPECIALITA' ITALIANA "5 BIRILLI"**

CAPITOLO 1° "DISPOSIZIONI GENERALI"

APPLICAZIONI DELLE REGOLE

Le norme descritte nel presente Regolamento sono approvate e applicabili a tutti i Campionati Nazionali , Europei ed Internazionali Ufficiali riconosciuti dell' A.I.B..

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 foglio partita.

Nelle manifestazioni a carattere Internazionale i casi non previsti, relativi al Regolamento di gioco o a situazioni generiche contingenti, saranno regolati dal Delegato Ufficiale dell'A.I.B., o dal suo sostituto, dopo aver consultato il Delegato della Nazione organizzatrice e/o il Direttore di gara.

ART 1 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 2° " STRUMENTI DI GIOCO"

ART 2 BILIARDO SPONDE PANNO ZONA DI GIOCO

La specialità Bocchette si gioca sul biliardo Internazionale, lo stesso che viene usato per le specialità della Carambola e dei 5 birilli.

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

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

Le dimensioni della superficie libera di gioco sono di m.2,84 x 1,42; é ammessa una tolleranza in più o in meno di 5 mm.

Le sponde in caucciù sono fissate per tutta la lunghezza a una sponda esterna con una larghezza di cm. 12,5, in cui la superficie superiore é interamente liscia e di tinta uniforme; é 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 a 1/8 della lunghezza della superficie di gioco. Né la marca del costruttore né alcun altro segno possono essere posti sulla superficie esterna che circondano 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 75 e gli 80 cm.

I biliardi destinati a 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 miglior scorrimento possibile delle biglie. Esattamente nel punto centrale delle sponde lunghe viene tracciata la linea di mezzera, che divide il campo di gioco in due quadrati, inferiore e superiore. S'intende per quadrato inferiore, quello corrispondente alla zona di gioco.

Al centro del campo da gioco devono essere tracciati i punti che costituiranno la sede dei birilli; essi sono cinque, sistemati a croce greca, e vanno tracciati in forma di cerchietti (del diametro di 7mm.) 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 la matita quattro cerchietti del 0 7 mm. che vengono definiti "penitenze" due nel quadrato superiore e due nel quadrato inferiore. Due sono ubicate al centro dei rispettivi quadrati e due a cm. 10 dalla sponda, calcolati a filo della stessa.

La zona di gioco é lo spazio riservato ai giocatori delimitato dalla sponda corta inferiore e dalle linee di zona, proiezioni e ideale prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe. La base della zona di gioco deve essere ricoperta con materiale antiscivolo.

ART. 3 BIGLIE E BIRILLI

La specialità viene giocata con 8 biglie e una biglia più piccola delle altre, definita pallino; quattro sono bianche, quattro sono rosse ed il pallino é blu. Esse devono avere perfetta sfericità e un 0 compreso tra 61 - 61,5 mm., il 0 del pallino é di 59 mm. Il peso delle deve essere compreso tra 205 e 220 grammi; comunque, la differenza massima tollerata tra la più leggera e la più pesante é 2 grammi, eventuali variazioni di 0, peso o colore devono essere sempre omologate e/o

approvate.

I birilli sono cinque e formano il cosiddetto "castello"; essi possono essere di colore unico, oppure quattro di questi di un colore e quello centrale di un altro. I birilli hanno le seguenti misure: altezza mm 25; Ø base 7mm.; Ø nel punto più largo della parte inferiore 10mm.; diam. testa 6mm..

ART. 4 ILLUMINAZIONE

Il biliardo deve essere illuminato da un lampadario o simili e la luce proiettata non può essere inferiore a 250 lux su tutta la sua superficie (controllare con il luxmetro). La luce non deve comunque superare la soglia delle 5.000 lux. La distanza fra le lampade e la superficie di gioco deve essere di almeno mt. 1,80.

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

CAPITOLO 3°

SCOPO DEL GIOCO - LA PARTITA MECCANISMO

ART. 5 SCOPO DEL GIOCO

Una partita di bocchette 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 permettono 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 manche, sempre in numero dispari.

ART. 6 LA PARTITA

- a) I giocatori mettono in gioco le biglie con le mani, senza utilizzare alcun attrezzo (stecca).
- b) La partita ha inizio dopo che l'arbitro ha posizionato le biglie per l'acchito e sistemato i birilli del castello.
- c) L'arbitro posiziona il pallino sulla penitenza centrale del quadrato corrispondente alla zona di gioco; all'altezza del pallino, a destra e sinistra delle stesse a circa 30 cm. dalle due sponde lunghe posiziona le due bilie. Se i giocatori non si accordano sulla scelta della biglia da tirare, l'arbitro tira a sorte.
- d) Una volta posizionati biglie e birilli i giocatori tirano contro la sponda di fronte. Le due biglie devono essere entrambe in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda corta. Se questo non avviene, il giocatore ripete l'acchito. Il giocatore, che per la seconda volta risulta responsabile, perde il diritto di scelta per la partenza.
- e) Se durante il tragitto le biglie si urtano, il giocatore responsabile perde il diritto di scelta per la partenza.
- f) Se durante il tragitto le biglie si urtano, ed è impossibile determinare il responsabile, o se si fermano ad egual distanza dalla sponda corta, l'arbitro fa ripetere il tiro.
- g) Se una urta il pallino o uno o più birilli il giocatore responsabile perde il diritto di scelta per la partenza.
- h) Il giocatore che realizza, nel tiro di acchito, il miglior accosto alla sponda corta del quadrato inferiore, ottiene il diritto di effettuare il primo tiro o di rinunciare.
- i) L'esito di una partita, già dichiarata dall'arbitro, non può essere modificata dalla eventuale, successiva scoperta di un errore di registrazione dei punti sul foglio-partita.
- j) La partita si compone di frazioni o giocate, ognuna delle quali ha inizio con il posizionamento del pallino e termina quando sono state messe in gioco tutte le otto biglie a disposizione dei giocatori.
- m) I punti realizzati con l'accosto al pallino, definiti anche "punti di colore" vengono conteggiati e registrati solo alla fine di ogni frazione, o giocata.
- n) I punti realizzati con l'abbattimento di birilli vengono conteggiati e registrati immediatamente.
- o) Ogni giocata si apre con la messa in gioco del pallino e un tiro dello stesso giocatore; il tiro successivo spetta all'avversario; successivamente al giocatore che ha la situazione di accosto peggiore, fino ad esaurimento delle biglie a disposizione dei giocatori.

Al termine di ogni frazione, il gioco riprende con un nuovo posizionamento del pallino effettuato dal giocatore che ha realizzato il miglior accosto nella giocata precedente, e così di seguito fino al momento in cui il traguardo prefissato viene raggiunto o superato.

Nella partita individuale i due giocatori utilizzano quattro biglie ciascuno; nella partita a coppie due ciascuno.

Nella partita a coppie i due compagni di coppia possono consigliarsi per decidere quale tiro effettuare e chi dei due lo debba eseguire. Nella bocciata d'acchito uno dei due può posizionare il pallino e l'altro effettuare la bocciata.

ART. 7 MODALITA' CONSENTITE NELL'ESECUZIONE DEI TIRI

- a) Le biglie possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco.
- b) La mano che non effettua il tiro non può essere appoggiata sul piano di gioco; può però essere appoggiata sulle sponde o aggrappata ad esse anche nella loro parte interna.
- c) E' consentito il salto del castello lanciando direttamente qualsiasi biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrato inferiore.
- d) E' consentito giocare la biglia battente sulle sponde lunghe anche prima della linea di mezzeria, cioè nel quadrato inferiore.
- e) Il pallino o le biglie possono essere bocciate solo quando superano con tutta la propria circonferenza la linea di mezzeria. In tal caso possono essere sempre colpiti direttamente.
- f) Quando la posizione del pallino o di una biglia presenta margini di dubbio, il giocatore, prima di effettuare il tiro, ha l'obbligo di verificarla chiedendo l'assenso dell'avversario o dell'arbitro.

- g) In caso contrario l'arbitro, interpellato in proposito, dichiarerà la regolarità o meno del tiro eseguito. Nella bocciata d'acchito il pallino, regolarmente posizionato, deve essere colpito direttamente.

ART. 8 CATEGORIE DI TIRI

I tiri si suddividono in :

- 1) Tiri regolari e punti positivi.
- 2) Tiri regolari e punti negativi.
- 3) Tiri irregolari o fallosi.

1) Tiri regolari (positivi)

Fanno parte di tale categoria, oltre ai tiri d'accosto, regolarmente effettuati, i seguenti tiri:

- a) Tiro diretto. La biglia battente colpisce direttamente il pallino o una biglia o entrambi e questi, dopo aver toccato una o più sponde, abbattano birilli o inviano altre biglie (avversarie) sui birilli stessi.
- b) Tiro a carambola. La battente tocca una biglia qualsiasi o il pallino e quindi colpisce il bersaglio inviandolo sui birilli.
- c) Tiro di falsa carambola. La battente colpisce pallino o biglia e questi vengono deviati sui birilli da un'altra biglia o dal pallino.
- d) Tiro indiretto. La biglia battente tocca almeno una volta una sponda corta prima di colpire altre o il pallino o comunque prima di abbattere birilli.

2) Tiri regolari (negativi)

La situazione di gioco creatasi dopo tali tiri é valida, ma tutti i punti in qualunque modo effettuati sono attribuiti all'avversario. fanno parte di questa categoria i seguenti tiri:

- a) La biglia battente, dopo aver regolarmente colpito la 1 bersaglio, abbatte uno o più birilli.
- b) Tiro di friso. Consiste nello sfiorare una biglia o il pallino indirizzandoli direttamente sui birilli.
- c) Tiro di traversino (o falso friso). Consiste nel toccare con la biglia battente la sponda laterale prima di colpire altre biglie o pallino che abbattano direttamente i birilli.
- d) Tiro fisso. Consiste nel colpire una biglia o il pallino, che a sua volta indirizza direttamente nel castello altra biglia o pallino.

3) Tiri irregolari.

La situazione di gioco creatasi dopo tali tiri non é valida. Occorre pertanto ripristinare, dopo che le biglie hanno terminato la loro corsa, la situazione preesistente al tiro. Il tiro é irregolare se il giocatore durante l'esecuzione:

- a) Non mantiene il corpo all'interno della zona di gioco.
- b) Si appoggia sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro, ciò che non é consentito nemmeno nella fase di preparazione del tiro.
- c) Spinge o riprende in mano la biglia dopo che essa é stata liberata dalla stretta della mano ed ha già iniziato la sua rotazione sul piano.
- d) Esclusa la bocciata d'acchito, lancia direttamente la biglia battente contro biglie o pallino senza farle toccare prima il piano di gioco.
- e) Abbatte con la propria biglia direttamente birilli.
- f) Tocca direttamente, con la propria biglia, una biglia qualsiasi posizionata nel quadrato inferiore.
- g) Tocca direttamente con la biglia battente la parte superiore della sponda prima di toccare il piano di gioco.
- h) Esegue il tiro prima che tutti i birilli siano stati sistemati nelle proprie sedi.
- i) Esegue il tiro prima che il pallino sia stato posto in gioco, nei casi previsti dal Regolamento.
- j) Esegue il tiro prima che tutte le biglie siano completamente ferme.
- k) Solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro.
- l) Provoca la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti del vestiario.
- m) Tocca biglie o pallino con effetti di vestiario o con le mani prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro.
- n) Nel caso il pallino si trovi nel quadrato inferiore, effettua un tiro d'accosto non utilizzando la sponda corta superiore, oppure non appoggiando la battente ad una qualsiasi biglia bocciabile.
- o) Boccia una biglia non completamente situata al di sopra della linea di mezzeria.
- p) Non rispetta l'obbligo di giocare le biglie una alla volta e di tenere con la mano che effettua il tiro una sola biglia (pallino o biglia).

ART. 9 MECCANISMO DEL GIOCO

- a) All'inizio di ogni partita il diritto di scegliere il colore delle biglie e di effettuare o no la prima bocciata d'acchito spetta al giocatore che vince l'accosto alla sponda corta inferiore. Tale accosto va effettuato

- giocando sulla sponda corta superiore, senza abbattere birilli e senza toccare la sponda lunga o la boccetta dell'avversario, pena la perdita di questo diritto.
- b) Se si tratta di una partita articolata in più manches, la prima bocciata d'acchito di ogni manche verrà eseguita alternativamente dai due giocatori.
 - c) I giocatori giocano sempre con le biglie dello stesso colore, dall'inizio alla fine della partita, anche se questa è articolata in più manches.
 - d) L'alternanza dei giocatori al tiro è, come norma generale, determinata dall'accosto: il diritto/dovere di tirare spetta al giocatore che ha, sul campo, l'accosto peggiore.
 - e) Se dopo un tiro, due biglie di diverso colore vengono giudicate dall'arbitro equidistanti dal pallino, il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha giocato per ultimo.
 - f) Se alla fine della giocata esiste equidistanza dal pallino fra due biglie di diverso colore, il punto d'accosto non viene assegnato e il diritto alla bocciata d'acchito verrà acquisito con un accosto dei due giocatori alla sponda corta inferiore.
 - g) Se un giocatore gioca una biglia del colore utilizzato dall'avversario, il tiro è valido a tutti gli effetti e, a gioco fermo, l'arbitro sostituirà la biglia con una del colore giusto.
 - h) Se una biglia qualsiasi salta sulla sponda e quindi ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli estranei è valida.
 - i) Se il pallino salta fuori dal campo di gioco, esso va rimesso in gioco collocandolo nella penitenza alta superiore o, se questa non è libera, nella successiva penitenza libera. Nel caso in cui tutte le penitenze fossero occupate, il pallino verrà rimesso in gioco appoggiandolo alla sponda nel punto in cui, a giudizio dell'arbitro, esso uscito dal campo di gioco.
 - j) Il giocatore non deve lasciare una o più biglie di gioco o sulle sponde mentre esegue un tiro.
 - k) Il giocatore non deve lasciare sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze fra biglia e sponda.
 - l) Al giocatore è proibito segnare punti di riferimento sulla superficie di gioco o sulle sponde.
 - m) Il giocatore non deve, a gioco fermo o in movimento, toccare in alcun modo, spostare o togliere una biglia dal piano di gioco, se non dopo che la giocata è terminata e sono stati attribuiti i punti di colore.

ART. 10 IL PALLINO

- a) Il giocatore posiziona il pallino, facendolo rotolare al disopra della linea di mezzeria per poterlo successivamente bocciare.
- b) Il giocatore deve posizionare il pallino solo quando tutte le biglie sono state ritirate dal piano di gioco e dalle sponde e con i cinque birilli sistemati nelle loro sedi.
- c) Il pallino deve essere posizionato lasciandolo rotolare indicativamente dall'altezza del terzo diamante situato al di sotto della linea di mezzeria del quadrato inferiore; non è consentito superare vistosamente tale altezza e spetta all'arbitro il giudizio relativo al posizionamento della mano.
- d) In fase di posizionamento il pallino non deve abbattere i birilli.
dopo ogni tiro che ha prodotto punti, l'arbitro dichiara il totale degli stessi e il giocatore al quale vanno attribuiti. Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti è doppio. Fanno eccezione a tale regola, e vengono sempre e comunque considerati semplici, i punti realizzati con tiro indiretto sul pallino posizionato sulla penitenza superiore in seguito a un fallo nell'acchito. Alla fine del tiro di posizionamento il pallino deve oltrepassare, con tutta la sua circonferenza, la linea di mezzeria.

ART. 11 ACCOSTO - PUNTI DI COLORE

- 1) Se l'errore avviene quando ci sono ancora biglie da giocare, il punto non viene dichiarato e il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha giocato per ultimo.
- 2) Se l'errore avviene al termine della giocata, il punto non viene assegnato e i giocatori effettueranno un accosto alla sponda corta inferiore per stabilire il diritto alla bocciata

1° caso: L'arbitro ha comunque appurato l'appartenenza del punto; egli la dichiara e risistema ciò che ha mosso.

2° caso : L'arbitro non è riuscito ad appurare l'appartenenza del punto. In questo caso agisce come segue:

- a) Il tiro d'accosto è il tiro con il quale il giocatore invia una biglia il più vicino possibile al pallino o alla sponda.
- b) Alla fine di ogni giocata si procede alla eventuale misurazione ed al conteggio dei punti d'accosto (o di colore); le biglie dello stesso colore che si trovano, rispetto al pallino, ad una distanza inferiore nei confronti della più vicina biglia dell'altro colore, producono punti d'accosto così conteggiati:
una biglia = 2 punti due biglie 3 punti tre biglie = 4 punti quattro biglie = 8 punti
- c) Il giocatore può chiedere la misurazione delle distanze tra il pallino e una qualsiasi biglia.
- d) Il compito di misurare i punti spetta esclusivamente all'arbitro, il cui giudizio è inappellabile.
- e) Se durante la manifestazione l'arbitro muove il pallino o biglie in questione, si verificano due casi:

ART. 12 ABBATTIMENTO DI BIRILLI

- a) Un birillo é considerato abbattuto quando la sua base perde completamente contatto con il tappeto.
- b) Il valore in punti dei birilli é il seguente:
I quattro birilli esterni hanno il valore di 2 punti ciascuno; il birillo centrale ha il valore di 4 punti, se viene abbattuto insieme ad altri birilli. Se invece viene abbattuto da solo, esso vale 5 punti.
- c) I birilli abbattuti con le biglie avversarie o col pallino producono punti positivi, quelli abbattuti con le proprie producono punti negativi, che vengono cioè attribuiti all'avversario.
- d) Se un tiro produce contemporaneamente punti positivi e punti negativi, il totale dei punti é negativo.
- e) Dopo ogni tiro che ha prodotto punti , l'arbitro dichiara il totale degli stessi e il giocatore al quale vanno attribuiti.
- f) Nei tiri indiretti il valore dei birilli abbattuti é doppio.Fanno eccezione a tale regola ,e vengono sempre e comunque considerati semplici, i punti realizzati con tiro indiretto sul pallino posizionato sulla penitenza superiore in seguito a un fallo d'acchito.
- g) Se un birillo viene abbattuto ma riacquista autonomamente la posizione verticale in un punto qualsiasi del piano i gioco, esso viene comunque conteggiato e riposizionato nella sede originaria.
- h) Quando un birillo, senza essere abbattuto, viene spinto fuori dalla propria sede dal pallino, da una biglia o da un altro birillo, esso non viene conteggiato e se non viene abbattuto prima, verrà posizionato nella sede originaria al termine della giocata.
- i) 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 da una biglia avversaria : in tal caso tutti i punti realizzati sono positivi.
2° Il birillo viene urtato da una propria biglia: in tal caso tutti i punti realizzati sono negativi.
- j) Se un birillo, inclinato perché appoggiato al pallino o ad una biglia, cade a gioco fermo o durante l'esecuzione del tiro successivo, ma senza essere toccato, non viene conteggiato e va rimesso nella esatta posizione in cui si trovava.
- k) I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede solo quando non toccano né pallino né biglie. Di conseguenza, se la sede di uno o più birilli é occupata completamente o comunque in modo che non é possibile rispettare questa condizione, il birillo viene temporaneamente tolto dal gioco finché la sua sede non torna libera.
- l) I giocatori possono controllare la posizione dei birilli soltanto al momento in cui gli stessi vengono risistemati nelle proprie sedi.

ART. 13 PAUSA DURANTE LA PARTITA E ABBANDONO DELLA PARTITA

- a) Una pausa può essere effettuata a metà partita.
- b) E' considerata come metà partita il momento in cui un giocatore alla fine di una manche raggiunge o oltrepassa la metà della distanza fissata.
- c) La pausa sarà tuttavia effettuata solamente se dall'inizio della partita saranno trascorsi almeno 45 minuti, al momento in cui un giocatore ha raggiunto la metà della distanza ma non ancora di questa.
- d) All'occasione durante la pausa si può procedere alla sostituzione dell'arbitro.
- e) Nel caso di un partita al meglio delle 5 manches la pausa può aver luogo dopo la 2a manches e/o dopo la 4a manche.
- f) All'occasione durante la pausa si può procedere alla sostituzione dell'arbitro.
- g) Il giocatore che senza autorizzazione dell'arbitro smette di giocare durante una partita ha partita persa. Se un caso di forza maggiore dovesse verificarsi durante un campionato sarà valutato dal responsabile ufficiale del campionato o dal suo sostituto.
- h) Il giocatore che si rifiuta di continuare la partita dopo essere stato inviato a procedere dall'arbitro é escluso dal campionato.

ART. 14 PARTITA A MANCHES - PUNTI PARTITA E PUNTI DI MANCHES

- a) Ognuna delle manches che compongono una partita ha lo stesso traguardo-punti prefissati.
- b) Nel momento in cui un giocatore ha vinto un numero necessario di manches (2 in una partita al meglio delle 3, é dichiarato vincitore della partita e questa viene interrotta.
In una partita al meglio delle 3 manches, i punti di partita e i punti di manches sono attribuiti alla fine della partita nel modo seguente:

1° 2 manches a 0

Al vincitore 1 punto di partita e 3 punti di manches. Al perdente 0 punti di partita e 0 punti di manches.

2° 2 manches a 1

Al vincente 1 punto di partita e 2 punti di manches. Al perdente 0 punti di partita e 1 punto di manches.

In una partita al meglio delle 5 manches, i punti di partita e di manches sono attribuiti alla fine delle partita nel modo seguente:

1 ° = 3 manches a 0

Al vincitore 1 punto di partita e 5 punti di manche.

Al perdente 0 punti di partita e 0 punti di manche.

2° = 3 manches a 1

Al vincitore 1 punto di partita e 4 punti di manche.

Al perdente 0 punti di partita e 1 punto di manche.

3° = 3 manches a 2

Al vincitore 1 punto di partita e 3 punti di manche.

Al perdente 0 punti di partita e 2 punti di manche.

ART. 15 FALLI DI GIOCO E PENALITA'

- a) Se una biglia (o pallino) in seguito all'esecuzione di un tiro esce dal biliardo si commette un fallo. Una biglia é considerata fuori dal biliardo nel momento in cui tocca il supporto esterno che contiene le sponde, anche se, dovesse rientrare sul campo di gioco.
- b) Tutte le biglie e il pallino che escono dal campo di gioco vengono penalizzati con due punti ciascuna (sia in caso c tiro diretto, sia in caso di tiro indiretto), da assegnare all'avversario insieme a tutti i punti eventualmente realizzati nel tiro.
- c) Se, contravvenendo al comma b dell'art. 10 posizionamento, ovverosia la messa in gioco del pallino, viene eseguito prima che tutte le biglie siano state ritirate dal piano di gioco o dalle sponde e i cinque birilli sistemati nelle loro sedi, il pallino viene collocato nella penitenza superiore. Successivamente lo stesso giocatore potrà scegliere tra un tiro d'accosto, un tiro diretto o un tiro indiretto (in quest'ultimo caso gli eventuali punti realizzati sono di valore semplice).
- d) Se, contravvenendo al comma c dell'art. 10 nel posizionamento del pallino il giocatore oltrepassa vistosamente l'altezza del terzo diamante del quadrato inferiore, il tiro non é valido e il pallino verrà collocato nella penitenza di sponda superiore. Quindi si procede come previsto al comma e.)
- e) Se, contravvenendo al comma d dell'art. 10, in fase di messa in gioco il pallino abbatte uno o più birilli, come unica penalità esso viene collocato nella penitenza superiore.

Se, contravvenendo al comma p dell'art. 8, in fase di posizionamento del pallino il giocatore tiene nella mano che effettua il tiro una o più biglie, oltre al pallino vengono annullate, cioè tolte dal campo di gioco, il pallino va collocato nella penitenza superiore e il tiro successivo spetta all'avversario. Si procede come previsto al comma f art. 12.

Se, contravvenendo al comma e dell'art. 10, alla fine della fase di posizionamento il pallino non oltrepassa, con tutta la circonferenza, la linea di mezzeria, esso va collocato nella penitenza superiore e il tiro successivo spetta allo stesso colpito direttamente, ovverosia viene colpito con tiro indiretto, o se non viene colpito, a gioco fermo esso andrà posto in penitenza e i punti eventualmente realizzati, sempre conteggiati di valore semplice saranno negativi. La bocchetta verrà annullata, cioè tolta dal campo di gioco, e il tiro successivo spetterà all'avversario.

- i) Se il giocatore effettua uno dei tiri irregolari precisati dal comma 3 dell'art. 8, dopo la conclusione del tiro la biglia viene annullata (tolta dal campo di gioco); per quanto riguarda i birilli abbattuti nell'esecuzione del tiro, i punti realizzati sono tutti negativi; tutte le biglie e il pallino, eventualmente mossi nel tiro, vanno risistemati nella posizione antecedente al tiro a cura e ad insindacabile giudizio dell'arbitro.
- j) Se contravvenendo al comma q dell'art.6, un giocatore in una partita di coppia utilizza nella stessa frazione più di due biglie, la penalità prevista é l'annullamento della biglia giocata e dei punti eventualmente realizzati, siano positivi che negativi. Se l'irregolarità verrà rilevata dopo l'inizio della giocata successiva, la penalità non potrà più essere applicata.
- k) Se, il giocatore mentre esegue un tiro, lascia una o più biglie sul piano di gioco o sulle sponde, la penalità prevista é l'annullamento della biglia giocata e dei punti eventualmente realizzati, sia positivi che negativi.
- l) Se, contravvenendo al comma K dell'art. 9, il giocatore lascia sul piano di gioco una o più biglie per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze tra biglia e sponda, la penalità prevista é l'annullamento delle biglie stesse.
- m) Se, contravvenendo al comma l dell'art. 9 il giocatore segna punti di riferimento sulla superficie di gioco o sulla sponda la penalità prevista é l'annullamento di una biglia non ancora giocata.
- n) Se, contravvenendo al comma m dell'art. 9 il giocatore a gioco fermo o in movimento - tocca in qualsiasi modo, sposta o toglie una biglia dal piano di gioco, prima che la giocata sia terminata e siano stati attribuiti i punti di colore, la penalità prevista é l'annullamento di una biglia non ancora giocata oppure, nel caso le abbia giocate tutte, dell'ultima che ha giocato.
- o) Il giudice di gara, qualora un giocatore fermi o devii la corsa di una o più biglie o del pallino, ha facoltà di applicare penalità. Tale penalità sarà commisurata al punteggio che sarebbe stato verosimilmente prodotto dalle biglie o dal pallino devianti o fermati.

ART. 16 FALLI NON IMPUTABILI AL GIOCATORE

Tutti i falli provocati da terze persone, arbitri compreso, che provocano uno spostamento involontario delle biglie o birilli, non sono imputabili al giocatore. In questo caso l'arbitro sistemerà le biglie e birilli nella posizione precedente l'infrazione.

ART. 17 INFRAZIONI

Tutte le infrazioni al codice di comportamento di cui all'art. 7 determinano da parte del Giudice di gara, secondo la gravità, le seguenti sanzioni:

- A) Richiamo.
- B) Ripetizione del tiro da parte del giocatore danneggiato.
- C) Perdita della manche.
- D) Perdita della Partita.

Tali sanzioni potranno essere accompagnate dal deferimento agli Organi di Giustizia e Disciplina.

- a) A differenza delle boccette, nella goriziana non esistono le frazioni di gioco; i giocatori si alternano eseguendo un tiro ciascuno e utilizzando la stessa biglia, dall'inizio alla fine. la biglia bersaglio é quella che deve essere colpita.
- b) La biglia battente é quella del giocatore che esegue il tiro,