

Sezione Stecca

SPECIALITA' "GORIZIANA 9 BIRILLI"

CAPITOLO 1° "BIGLIE E BIRILLI"

ART. 1° BIGLIE E BIRILLI

La specialità viene giocata con 3 biglie e una biglia più piccola delle altre, definita pallino; una gialla, una bianca, e una rossa ed il pallino è blu. Esse devono avere perfetta sfericità e un Ø compreso tra 61 - 61,5 mm., il Ø del pallino è 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 è 2 grammi, eventuali variazioni di Ø, peso o colore devono essere sempre omologate e/o approvate.

I birilli, sono nove, formano il cosiddetto "castello"; essi possono essere di colore unico, oppure otto 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..

CAPITOLO 2°

LA PARTITA SVOLGIMENTO

ART. 2 LA PARTITA

- a) In conseguenza dell'alternanza dei due giocatori alla battuta, la biglia battente sarà la biglia bianca, o la rossa, secondo il colore scelto dai giocatori, come previsto dall'art. 11. La biglia bersaglio, comune ai due giocatori, è la gialla e questa, come il pallino, resterà sempre sul piano di gioco.
- b) Il giocatore deve eseguire il tiro posizionandosi nella zona di gioco del quadrato opposto a quello in cui è situata la biglia bersaglio.
- c) La realizzazione dei punti si verifica abbattendo birilli o toccando il pallino con una delle due biglie, dopo aver regolarmente colpito la biglia bersaglio.
- d) 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.
- e) 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.
- f) E' consentito il salto del castello lanciando direttamente la biglia nel quadro superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadro inferiore.
- g) Se una biglia qualsiasi salta sulla sponda e quindi ricade nel campo di gioco senza toccare ostacoli estranei è valida.

ART. 4 CATEGORIE DI TIRI

I tiri, in funzione delle modalità di effetti dell'attribuzione punti si suddividono:

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 biglia", che si realizza quando la battente colpisce la sponda lunga prima di colpire la biglia bersaglio.

Tiro a Carambola = la biglia battente colpisce la biglia bersaglio e poi il pallino.

Tiro di Falsa Carambola = la biglia bersaglio viene deviata sui birilli dal pallino.

- 1) 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.
 - c) Tiro di Falso Fisso = consiste nel colpire la biglia bersaglio, che a sua volta indirizza direttamente il pallino

nel castello.

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

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

- 3) Tiri Irregolari o fallosi = elenco dei falli e penalità relative sono elencati all'art. 16. Relativamente ai punti, sempre negativi e attribuiti all'avversario, i tiri irregolari si suddividono in:

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

b) Tiri fallosi indiretti, nei quali l'irregolarità viene commessa dopo che la battente ha toccato una 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 é sempre 2, anche se viene colpita prima la sponda corta mentre i punti di birilli seguono le norme previste ai punti a) e b).

ART. 5 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.3° art. 6, commi b-c-d-e-f-g-h).
 - b) Il giocatore che vince l'accosto descritto al punto a può scegliere 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 é 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 a 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 alla 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.
 - j) 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 é 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.
-
- m) Quando la biglia bersaglio si trova nella zona di intersezione della sponda corta e lunga del biliardo completamente all'interno di un triangolo retto i cui cateti misurano cm. 13,2 ciascuno; é obbligatorio collocarla in penitenza di sponda nel quadrato opposto al pallino .
 - 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.

ART. 6 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. 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 é 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 é 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, 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 verifica 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. 7 PUNTI DI PALLINO

Il pallino toccato regolarmente da una delle due biglie ha il valore di 6 punti (12 punti se toccato con tiro indiretto). I punti pallino vengono attribuiti anche se lo stesso, al termine del tiro combacia con la biglia, pur senza essere stato mosso.

ART. 8 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. 9 PARTITA A MANCHES, PUNTI PARTITA E PUNTI DI MANCHE

Nel momento in cui un giocatore ha vinto un numero necessario di manches (2 in una partita al meglio delle 3), è dichiarato vincitore e questa viene interrotta. In una partita al meglio delle 3 manches, i punti di partita e di manche sono attribuiti alla fine della partita nel modo seguente:

2 manches a 0.

al vincente 1 punto di partita e 3 punti di manche

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

2 manches a 1.

al vincente 1 punto di partita e 2 punti di manche

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

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

3 manches a 0.

al vincente 1 punto di partita e 5 punti di manche

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

3 manches a 1.

al vincente 1 punto di partita e 4 punti di manche

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

3 manches a 2.

al vincente 1 punto di partita e 3 punti di manche

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

CAPITOLO 3° "FALLI DI GIOCO E PENALITA'

ART. 10 FALLI DI GIOCO E PENALITA'

- 1) I falli sottoelencati prevedono una penalità di 2 punti, che va aggiunta ai punti eventualmente realizzati (conteggiati secondo le modalità del comma 3 dell'art. 4), da attribuire all'avversario che può chiedere, a sua discrezione, la collocazione della biglia bersaglio nella penitenza d'acchito.

Il giocatore commette fallo quando:

- a) Non colpisce la biglia bersaglio.
- b) Colpisce il pallino prima della biglia bersaglio.
- c) Non mantiene il corpo all'interno della zona di gioco.
- d) Si appoggia sul piano di gioco con la mano che non esegue il tiro.
- e) Spinge o riprende la biglia dopo che la stessa è stata liberata dalla stretta della mano e ha già iniziato la rotazione sul piano.
- f) Abbatte con la propria biglia direttamente i birilli.
- g) Esegue il tiro prima che tutti i birilli siano regolarmente posizionati nelle proprie sedi.
- h) Esegue il tiro prima che tutte le biglie siano ferme.
- i) Lascia sul piano di gioco la propria biglia per ipotizzare una soluzione di gioco o per misurare distanze tra biglia e sponda.
- j) Solleva entrambi i piedi dal pavimento nello slancio del tiro.
- k) Provoca la caduta di uno o più birilli con le mani o con effetti di vestiario.
- l) Tocca biglia o pallino con le mani o con effetti di vestiario prima, durante o dopo l'esecuzione del tiro.
- m) Esegue il tiro dalla zona di gioco corrispondente al quadrato dove è situata la biglia bersaglio.
- n) 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.

2) I due falli sotto elencati possono avere penalità aggiuntive che vanno assommate a quelle del comma a).

- a) Tutte le biglie e il pallino saltati fuori dal campo di gioco vengono penalizzati con 2 punti ciascuno (sia in caso di tiro diretto, sia in caso di tiro indiretto).
- b) 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. 11 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 biglie e birilli nella posizione precedente l'infrazione.

CAPITOLO 4° "DISPOSIZIONI FINALI"

ART. 12 INFRAZIONI

Tutte le infrazioni al codice di comportamento di cui all'art. 2 determineranno 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.

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

SEZIONE STECCA " 5 BIRILLI" CAPITOLO 1°

DISPOSIZIONI GENERALI

ART.1 APPLICAZIONI DELLE REGOLE

- 1) Le regole previste nel presente Regolamento di gioco del biliardo sono applicabili a tutte le manifestazioni ufficiali A.I.B.
- 2) I casi non previsti dal presente Regolamento di gioco e i casi di forza maggiore saranno regolati dal Delegato dell'A.I.B. unitamente al Direttore di Gara

CAPITOLO 2° STRUMENTI DI GIOCO

ART. 2 BILIARDO SPONDE PANNO

La specialità ai "5 birilli" e "9 birilli Goriziana" si giocano sul biliardo Internazionale (detto anche "carambola francese").

CAPITOLO 3° SCOPO DEL GIOCO - LA PARTITA

ART. 3 SCOPO DEL GIOCO - LIMITE PARTITA SVOLGIMENTO DELLA PARTITA - TIRI

- 1 .a) Ogni partita, unica o articolata in più manche (sempre in numero dispari), ha un traguardo costituito da un numero prefissato di punti e lo scopo del gioco é quello di realizzarli.
- 1 .b) Il giocatore che raggiunge o supera il traguardo punti per primo, viene dichiarato vincitore.
I punti eccedenti il limite suddetto non hanno alcun valore.
- 2) I giocatori per tutta la durata della partita eseguono, alternativamente, un tiro ciascuno.
- 3) I tiri si suddividono in :
 - a) Tiri regolari senza realizzazione di punti.
 - b) Tiri regolari e realizzazione di punti validi (o positivi).
 - c) Tiri regolari e realizzazione di punti persi (o negativi).
 - d) Tiri irregolari.
- 4) Sono tiri regolari senza realizzazione di punti quelli in cui la biglia battente tocca la biglia avversaria, in qualunque modo, senza abbattere birilli né toccare la biglia rossa.
- 5) Sono tiri regolari e punti validi (da assegnare al giocatore che ha effettuato il tiro) quelli in cui:
 - a) La biglia battente colpisce la biglia avversaria e questa abbatte uno o più birilli.
 - b) La biglia battente colpisce la biglia avversaria che a sua volta colpirà quella rossa.
 - c) La biglia battente colpisce prima la biglia avversaria e poi la biglia rossa.
 - d) La biglia rossa, dopo essere stata colpita come descritto nella situazione b) e c), abbatte uno o più birilli.
 - e) La biglia avversaria e la biglia rossa, dopo essere state colpite come descritto nel caso c) abbattano singolarmente, o contemporaneamente, uno o più birilli.Sono tiri regolari e punti persi, (da assegnare all'avversario) quelli in cui
La biglia battente, prima colpisce la biglia avversaria e poi abbatte uno o più birilli.
La biglia battente, prima colpisce la biglia avversaria e poi colpisce un birillo già abbattuto spingendolo ad abbattere altri birilli.

Tiri irregolari:

Sono irregolari tutti i tiri (o posizioni di tiro) viziati da uno qualsiasi dei falli elencati al capitolo 5° - art. b) I tiri (o posizioni di tiro) irregolari hanno come conseguenza l'assegnazione della relativa penalità, nonché dei punti eventualmente realizzati, all'avversario, che beneficerà del tiro con biglia libera.

ART. 4 CALCOLO E ASSEGNAZIONE DEI PUNTI DEI "BIRILLI" E DELLA "BIGLIA ROSSA"

- 1) Il valore dei punti dei birilli é il seguente:
 - a) I birilli esterni : = 2 punti ciascuno.
 - b) Il birillo centrale: = 4 punti, se abbattuto con altri birilli, = 8 se abbattuto da solo anche col castello incompleto.
- 2) Il valore dei punti della biglia rossa é il seguente:
 - a) La battente, dopo aver colpito la biglia avversaria, colpisce o si ferma in posizione di "biglia a contatto" con la biglia rossa : = 4 punti.
 - b) La battente colpisce l'avversaria e questa a sua volta colpisce o si ferma in posizione di "biglia in contatto" con la biglia rossa : = 3 punti.
 - c) Se entrambi i casi (2a e 2b) si verificano nello stesso tiro viene assegnato un solo valore, cioè quello relativo al primo contatto con la biglia rossa.
- 3) I punti dei birilli o della biglia rossa vengono sommati per avere il totale dei punti realizzati nel tiro.
- 4) In nessun caso i punti realizzati in un tiro possono essere assegnati in parte a un giocatore e in parte all'altro.
- 5) Al termine di ogni tiro in cui sono stati realizzati punti, l'arbitro annuncia il totale dei punti e il nome del giocatore al quale vanno assegnati.

ART. 5 INIZIO DELLA PARTITA

- 1) Prima dell'inizio della partita i giocatori possono effettuare tiri di prova per un tempo massimo di 3 minuti ciascuno.
- 2) La partita ha inizio al momento in cui l'arbitro, alla scadenza del termine dei tiri di prova, colloca nei punti predisposti sul rettangolo di gioco birilli e biglie per il tiro di acchito.

ART. 6 ACCHITO

- 1) Il tiro d'acchito é quello che consente di acquisire il diritto di precedenza sulla effettuazione del tiro di inizio della partita.
Prima dell'acchito l'arbitro indica la zona di gioco che corrisponde ad una delle due sponde corte del biliardo, cioè quella dove si posizioneranno i giocatori.
Tale sponda si definisce convenzionalmente "sponda corta inferiore" e la parte del biliardo che la riguarda "quadrato inferiore del biliardo", mentre la parte opposta diventa automaticamente quadrato superiore del biliardo. Prima del tiro d'acchito l'arbitro posiziona (vedi figura n.1):
 - a) I birilli nelle rispettive sedi.
 - b) La biglia rossa sulla penitenza centrale superiore.
 - c) La biglia bianca a destra e la biglia gialla a sinistra sulla linea di partenza di un asse orizzontale immaginario all'altezza della penitenza centrale inferiore, su due punti posti a 30 cm. dalla sponda lunga. Se i giocatori si contendono la biglia da tirare, l'arbitro effettua un sorteggio.
- 2) Il tiro di acchito consiste nell'accosto delle biglie alla sponda corta inferiore e va effettuato con le seguenti modalità:
 - a) Dopo aver collocato biglie e birilli come specificato ai commi 1a) 1b) e 1c) del presente articolo, l'arbitro invita i giocatori al tiro con la propria biglia da indirizzare verso la sponda corta superiore.
 - b) Le due biglie devono essere entrambe in movimento prima che una delle due abbia toccato la sponda superiore. In caso contrario l'arbitro riterrà nulla l'azione e farà ripetere il tiro d'acchito.
 - c) Il giocatore che per la seconda volta ritarda nel tirare la propria biglia, rendendo nullo l'acchito, perde il diritto di scelta per la partenza.
- 3) Se durante il tragitto le biglie si urtano, il giocatore che ha causato l'urto perde il diritto di scelta per la partenza.
- 4) Se durante il tragitto le biglie si urtano, ed é impossibile determinare chi dei due giocatori abbia causato l'urto, l'arbitro farà ripetere l'acchito.
- 5) Se le due biglie al termine del tragitto si fermano ad uguale distanza dalla sponda sponda corta inferiore, l'arbitro farà ripetere l'acchito.
- 6) Se una biglia, durante il tragitto urta il pallino e/o abbatte uno o più birilli, il giocatore che l'ha giocata, perde il diritto di scelta per la partenza.
- 7) Il giocatore che fa fermare la biglia più vicino alla sponda corta inferiore vince l'acchito e ha diritto di scegliere se iniziare la partita o farla iniziare all'avversario.
- 8) Il giocatore che esegue il tiro di partenza gioca esclusivamente con la biglia bianca.

ART. 7 POSIZIONE DI PARTENZA

- 1) Prima del tiro di inizio della partita l'arbitro
 - a) Posiziona la biglia gialla sulla penitenza vicina alla sponda corta superiore.
 - b) Lascia la biglia rossa nella posizione di acchito.
 - c) Consegna la biglia bianca al giocatore che deve eseguire il primo tiro lasciandola libera nel quadrato Inferiore
- 2) Il giocatore che deve eseguire il tiro di partenza posizionerà la bilia a sua discrezione nel quadrato del biliardo inferiore, servendosi soltanto della stecca.
- 3) Sul tiro di partenza non é permesso realizzare punti validi. Eventuali punti, anche se realizzati con tiro regolare, sono considerati negativi.
- 4) Se la partita é articolata in più manches e qualunque sia il numero delle stesse, i giocatori si alternano nell'esecuzione del primo tiro di manche e conservano fino al termine la stessa biglia assegnata in virtù del tiro di acchito.

ART. 8 PAUSA DURANTE LA PARTITA

- 1) Una pausa può essere richiesta da uno o ambedue i giocatori solo nelle partite articolate in più manches. Il tempo della pausa é stabilito in 5 minuti.
- 2) Se la partita viene disputata al meglio delle 3 manches, la pausa non può essere effettuata.
- 3) Se la partita si disputa al meglio delle 5 manches, la pausa avrà luogo al termine della terza manche.
- 4) Se la partita si disputa al meglio delle 7 manches, la pausa avrà luogo al termine della quarta manche.

- 5) Durante la pausa della partita si può procedere alla sostituzione dell'arbitro. Si precisa che la sostituzione dell'arbitro avviene su espressa richiesta del medesimo. E' fatto divieto al giocatore chiedere la sostituzione dell'arbitro designato per dirigere incontro.

ART. 9 ABBANDONO DELLA PARTITA

1. Il giocatore che abbandona il campo da gioco, senza l'autorizzazione dell'arbitro, o che smette di giocare durante una partita, perde l'incontro.
2. Se l'abbandono di cui al punto 1 del presente articolo avviene per causa di forza maggiore a decidere sarà il Direttore di Gara dopo avere consultato l'arbitro.
3. Il giocatore che, per qualsiasi motivo, rifiuta di continuare la partita dopo essere stato sollecitato dall'arbitro a continuare il gioco, perde l'incontro e viene escluso dalla gara.
4. Il giocatore durante la partita, previa autorizzazione dell'arbitro, può sostituire una o più parti del suo attrezzo di gioco.
5. Se per dimenticanza il giocatore sostituisce o si appresta a sostituire l'attrezzo di gioco senza aver chiesto l'autorizzazione all'arbitro, tale gesto non deve essere inteso come abbandono della partita. Il giocatore tuttavia, se recidivo, viene ammonito dall'arbitro e deferito al Direttore di Gara che può decidere anche la perdita della partita del giocatore per comportamento scorretto.

ART. 10 MECCANISMO DELLA PARTITA - ATTRIBUZIONI PUNTI CLASSIFICA

1. Partita unica: viene giocata, senza interruzione, sino al raggiungimento del traguardo - punti prefissati.
2. Partita a più manches : è divisa in più frazioni, in numero dispari (al meglio di 3 manches, al meglio di 5 manches, ecc.) e tutte con lo stesso traguardo - punti. Essa termina, anche se non tutte le suddette manches sono state giocate, quando uno dei due giocatori se ne è aggiudicate un numero sufficiente e precisamente: 2 su 3, 3 su 5, 4 su 7 ecc..
3. Se la partita a più manches viene disputata con formula di girone all'italiana (ovvero: uno contro tutti), le classifiche relative vengono compilate tenendo conto di quanto descritto di quanto descritto ai successivi commi 4 e 5 del presente articolo.
4. In una partita al meglio delle 3 manches i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 2 a 0: il vincitore: 1 punto di partita e 3 punti di manche; al perdente: 0 punti di partita e 0 punti di manche.
 - b) punteggio 2 a 1: al vincitore : 1 punto di partita e 2 punti di manche; al perdente : 0 punti di partita e 1 punto di manche.
5. In una partita al meglio delle 5 manches i punti di partita e di manche sono attribuiti come segue:
 - a) punteggio 3 a 0: al vincitore : 1 punto di partita e 5 punti di manche; al perdente : 0 punti di partita e 0 punti di manche.
 - b) punteggio 3 a 1 : al vincitore : 1 punto di partita e 4 punti di manche; al perdente : 0 punti di partita e 1 punto di manche.
 - c) punteggio 3 a 2 : al vincitore : 1 punto di partita e 3 punti di manche; al perdente : 0 punti di partita e 2 punti di manche.

Capitolo 4° PRESCRIZIONI PARTICOLARI

ART. 11 BILIE IN CONTATTO

- 1) La posizione "bilie a contatto" si verifica quando, al termine di un tiro, due bilie (o tutte e tre nel caso limite) aderiscono in un punto qualsiasi della loro circonferenza. Si possono pertanto verificare le seguenti condizioni:
 - a) La bilia battente si trova nella posizione di contatto con la bilia avversaria.
- a1) Effettuare un tiro diretto allo scopo di spostare le due bilie in due traiettorie diverse senza tuttavia realizzare dei punti. In caso contrario il tiro è ritenuto valido ma i punti vengono assegnati all'avversario senza aggiunta di alcuna penalità né assegnazione della "bilia libera".
- a2) Giocare di sponda o di massé in modo da distaccare la bilia battente senza muovere la bilia avversaria. Per colpo di massé si intende il colpo effettuato con la stecca dall'alto in basso che consente alla bilia battente di allontanarsi e di ritornare nella direzione da cui è partita per effetto della rotazione causata dal colpo. Nell'esecuzione dei tiri sopra descritti (1.a1 e 1.a2) non è considerato fallo se, al momento dello stacco, la bilia avversaria si muove, quasi impercettibilmente, nella direzione della bilia battente. Questo movimento si verifica nella stessa direzione di partenza della battente ed è dovuto al fatto che la bilia, venendo a mancare il punto d'appoggio, adegua il proprio baricentro alla base.

b) La bilia battente si trova nella posizione di contatto con la bilia rossa. Il tiro é regolare a condizione che la bilia rossa non venga spostata: in caso contrario si commette fallo come previsto dall'art. 20. Anche per tale tiro non si commette fallo se al momento dello stacco la bilia si muove, in analogia a quanto descritto al punto a2).

e) La bilia avversaria in posizione di contatto con la bilia rossa. Nessuna prescrizione particolare.

2) Se la bilia battente si trova in posizione di contatto con una sponda (vedi figura n.3), il giocatore non può giocare la bilia battente in direzione della sponda alla quale é appoggiata, in caso contrario si commette un fallo previsto dall'art. 20.

3) In relazione ai commi 1 e2 del presente articolo, si possono verificare posizioni di gioco nelle quali non esiste una via d'uscita per effettuare il tiro regolarmente. In tali evenienze il giocatore, nella piena consapevolezza che comunque commetterà fallo e che il suo avversario avrà diritto al tiro con bilia libera, può; a sua discrezione, effettuare comunque il tiro allo scopo di posizionare le bilie in modo da ottenere la migliore difesa.

ART. 12 BILIE FUORI DAL BILIARDO

1) Una bilia si considera fuori dal biliardo quando tocca la parte superiore delle sponde oltre lo spigolo delle stesse anche se , successivamente a uno o più rimbalzi, dovesse ricadere nel campo di gioco.

2) Il tiro che provoca l'uscita dal biliardo é considerato fallo previsto dall'art. 20 e la relativa penalità va aggiunta alla penalità di altro fallo eventualmente commesso nel tiro e agli eventuali punti realizzati.

3) Le bilie uscite dal biliardo vengono posizionate dall'arbitro nel modo seguente:

a) Se la bilia uscita é la battente, essa viene posizionata dall'arbitro sulla penitenza vicina alla sponda corta del quadrato opposto a quello dove si trova la bilia avversaria; se detta penitenza fosse casualmente occupata dalla bilia rossa, verrebbe utilizzata la penitenza corrispondente dell'altro quadrato.

b) Se la bilia uscita é quella dell'avversario, l'arbitro la consegnerà al giocatore che ha diritto al tiro di bilia libera, collocandola nel quadrato opposto a quello in cui si trova la bilia del giocatore che ha commesso il fallo.

c) Se la bilia uscita é la rossa, l'arbitro la posizionerà nella penitenza centrale di inizio partita o in quella opposta corrispondente, se la prima fosse occupata casualmente dalla bilia del giocatore che ha commesso il fallo, ed infine consegnerà la bilia spettante al giocatore che ha diritto al tiro con bilia libera.

d) Nelle ipotesi previste dal presente articolo ai commi 3b) e 3c) il giocatore che ha diritto al tiro con la bilia libera, qualora lo ritenesse opportuno, può avvalersi della facoltà prevista al comma 2 dell'articolo 14.

ART. 13 ABBATTIMENTO DEI BIRILLI

I birilli si considerano regolarmente ubicati nella propria sede solo quando non toccano alcuna bilia. Ne consegue che, se la sede di uno o più birilli, nel caso del gioco, viene occupata da una bilia in modo da rendere impossibile il rispetto di tale condizione, essi vengono tolti dal campo di gioco e riposizionati nel momento in cui la sede é di nuovo libera, a gioco fermo e prima del tiro successivo.

1)Un birillo é considerato abbattuto nel momento in cui la sua base perde completamente contatto con il tappeto. Se un birillo viene abbattuto, ma riacquista autonomamente la posizione verticale in un punto qualsiasi del piano di gioco, esso viene comunque considerato abbattuto e riposizionato nella sede originale.

2)Quando un birillo, precedentemente abbattuto e giacente su piano di gioco, viene nuovamente urtato e spinto ad abbattere altri birilli, questi vengono conteggiati con gli altri.

3)I punti realizzati sono positivi se il birillo in questione é stato urtato dalla bilia avversaria o dalla bilia rossa, sono invece considerati negativi se l'urto é stato causato dalla bilia battente.

4)Se un birillo, senza essere abbattuto, é trascinato completamente fuori dalla propria sede da una bilia o da un altro birillo già abbattuto, esso verrà considerato abbattuto. Per l'attribuzione dei punti vale la norma indicata al comma 3 del presente articolo.

5)Se un birillo, senza essere abbattuto é trascinato parzialmente fuori dalla propria sede, non é considerato abbattuto. L'arbitro lo porrà totalmente nella propria sede prima del tiro successivo, qualora ciò sia possibile.

6)In analogia a quanto previsto per le bilie in contatto (articolo 11 commi 1 e 2), un birillo può trovarsi, al termine dell'azione di gioco, appoggiato ad una qualsiasi bilia in posizione più o meno inclinata, e cadere al momento in cui viene effettuato il successivo tiro regolare (vedere figura 4).Il birillo, in questo caso, viene considerato come se non fosse in gioco, così pure nel caso in cui si verificano contemporaneamente al termine dell'azione di gioco, le due condizioni di bilie a contatto e birillo appoggiato ad una delle bilie.

7)Se un birillo cade per una causa estranea al gioco, o perché in equilibrio precario, o per una modifica di assetto temporanea del panno, o per un corpo estraneo o comunque per un motivo qualunque indipendente dal tiro effettuato e dalle azioni dei giocatori, esso viene considerato come se non fosse caduto. L'arbitro lo riposizionerà nella sua sede, se possibile, durante l'azione di gioco. Se ciò non sarà possibile gli eventuali punti provocati dallo stesso birillo non verranno considerati in alcun modo.

8)Il controllo della esatta ubicazione dei birilli da parte dei giocatori deve essere fatta nel preciso momento in cui i birilli, dopo essere stati abbattuti, stanno per essere collocati dall'arbitro nella propria sede. Dopo non é

considerata più nessuna verifica. L'arbitro è il solo a poter correggere la posizione di uno o più birilli non esattamente centrati nella propria sede.

ART. 14 BILIA LIBERA

- 1) L'esecuzione di un tiro irregolare impone la continuazione del gioco con tiro definito "a bilia libera", che viene ovviamente eseguito dall'avversario del giocatore che ha commesso il fallo:
 - a) L'arbitro porge, in modo appropriato, la bilia di pertinenza al giocatore che deve battere, appoggiandola nel quadrato opposto a quello dove è posizionata l'altra.
 - b) Il giocatore che beneficia del tiro con bilia libera, sistema la propria bilia servendosi della stecca come descritto al comma 2 dell'art. 11, nel punto che ritiene più conveniente, ma comunque totalmente all'interno del quadrato di battuta.
 - c) Nel caso limite in cui la bilia che deve essere colpita si trovasse esattamente a cavallo della linea di mezzeria, la battente andrà collocata nel quadrato di inizio partita.
- 2) Il giocatore che ha diritto al tiro con bilia libera ha la facoltà di decidere se:
 - a) Esegue il tiro lasciando la bilia avversaria nella posizione acquisita.
 - b) Oppure chiede all'arbitro il posizionamento della bilia avversaria sulla penitenza del tiro di inizio partita. Se tale penitenza risulta occupata dalla bilia rossa, l'arbitro utilizzerà, per il posizionamento, la penitenza opposta.
 - c) Tale richiesta può essere avanzata dal giocatore anche dopo che lo stesso si è posizionato al tiro descritto alla modalità 2a.
- 3) L'ordine cronologico di quanto indicato ai commi 1a) e b) del presente articolo deve essere tassativamente rispettato dal giocatore. In caso contrario commette fallo come previsto dall'art. 20.

ART. 15 ZONA DEI PIEDI

- 1) Il giocatore che si appresta ad eseguire il tiro d'inizio partita o il tiro con bilia libera deve tener conto il piede (o i piedi) d'appoggio completamente all'interno della zona di gioco vedere figura 5). Tale zona è delimitata da due linee rette parallele alla proiezione al suolo del limite esterno delle sponde lunghe alla distanza di 10cm. da questa.
- 2) Le due linee sono tracciate al suolo ed hanno un limite in lunghezza di cm. 30 nella direzione delle sponde lunghe e senza limite in quella opposta.
- 3) Se la posizione del tiro consente ad un solo piede di toccare il suolo all'interno delle linee tracciate al suolo, l'altro piede, non toccando il suolo, può oltrepassare il limite di dette linee.

ART. 16 INDICAZIONE DELLA BILIA

- 1) Durante la partita l'arbitro non può avvisare il giocatore che, mentre si accinge o è già posizionato per eseguire il tiro, sta per commettere un fallo. Tale divieto comprende anche il caso in cui il giocatore si accinge ad eseguire il tiro con la bilia dell'avversario.
- 2) Il dispositivo segnapunti deve consentire in ogni momento della partita l'abbinamento giocatore - colore della biglia.

ART. 17 POSIZIONE DEI GIOCATORI

Il giocatore non impegnato al tiro deve attendere il suo turno in piedi o seduto, in un posto previsto per questo scopo, e , comunque in modo che non possa danneggiare o disturbare il suo avversario che sta per eseguire il tiro.

ART. 18 SEGNI DI RIFERIMENTO SUL BILIARDO

- 1) Al giocatore è proibito segnare, con qualsiasi mezzo, punti di riferimento sul rettangolo di gioco e/o sulle sponde; prendere misure o indicare punti di battuta appoggiando stecca, dita o altro sul panno e/o sulle sponde, oppure simulando il tiro sulla bilia avversaria.
- 2) L'arbitro durante la partita procede a pulire il rettangolo di gioco solo nel caso lo ritenga indispensabile.

ART. 19 TEMPO DI ESECUZIONE DEL TIRO

- 1) Con il dispositivo contasecondi in funzione:
 - a) Il giocatore ha 40"(secondi) a disposizione per eseguire il tiro. Questi decorrono dal momento in cui l'arbitro ha terminato di sistemare le biglie e/o i birilli o dal momento in cui le bilie dopo il tiro precedente, si sono fermate.
 - b) Se alla scadenza dei 40" il tiro non è stato eseguito, il giocatore subirà una penalità di 2 punti da assegnare all'avversario. Da quel momento avrà ancora altri 40" per eseguire il tiro; trascorsi i quali, se non lo avrà ancora eseguito, subirà la penalità prevista all'art. 20; (il giocatore subirà altri 2 punti di penalità, e l'avversario avrà il diritto del tiro con " bilia libera").

- 2) In assenza del dispositivo contasecondi:
Se un giocatore temporeggia o perde troppo tempo prima di un tiro o di ogni tiro, al fine di garantire che la partita abbia termine entro un tempo accettabile l'arbitro è autorizzato ad invitare il giocatore in difetto ad essere più sollecito nella scelta e preparazione del tiro da eseguire. Se recidivo, l'arbitro chiederà l'intervento del Direttore di Gara per le decisioni in merito.

CAPITOLO 5° I FALLI

ART. 20 FALLI E PENALITA'

Il presente articolo è ad integrazione di quanto descritto al comma 6 dell'art. 3, relativo ai tiri irregolari e alle penalità che gli stessi prevedono.

- 1) Falli che comportano somma di penalità:
 - a. La bilia battente tocca la bilia rossa prima di colpire la bilia avversaria. Questo fallo comporta 4 punti di penalità (2 + 2). Eventuali altri contatti con la bilia rossa non hanno valore.
 - b. La bilia battente abbatte uno o più birilli prima di colpire la bilia avversaria. Questo fallo comporta una penalità di 2 punti alla quale va aggiunto il valore dei birilli abbattuti e 2 punti ulteriori di penalità nel caso che la bilia o entrambe toccassero la bilia rossa.
 - c. La bilia battente esce direttamente dal biliardo senza aver toccato la bilia avversaria. Questo fallo comporta 4 punti di penalità e cioè 2 punti per uscita della bilia dal biliardo e 2 per non aver toccato la bilia avversaria.
 - d. La bilia battente esce direttamente dal biliardo dopo aver toccato la bilia rossa ma senza aver toccato la bilia avversaria. Questo fallo comporta 6 punti di penalità e cioè: 2 punti per uscita di bilia, 2 per aver toccato la bilia rossa, 2 per non aver toccato la bilia avversaria.
- 2) Falli che comportano la penalità di 2 punti:
 - a. La bilia battente non colpisce la bilia avversaria.
 - b. Il giocatore esegue il tiro con bilia avversaria.
 - c. La bilia battente colpisce la bilia avversaria che è ancora in movimento per effetto del tiro precedente.
 - d. La bilia battente non viene colpita regolarmente col "girello" ma con altra parte della stecca.
 - e. La bilia battente viene colpita più volte col "girello". Una o più bilie escono dal biliardo per effetto di un tiro. Una o più bilie vengono toccate dal giocatore e non dall'arbitro per togliere un corpo estraneo.
 - f. Una bilia o un birillo in posizione di contatto vengono spostati prima del tiro.
 - g. Un birillo in posizione di contatto con la bilia battente cade per colpa del giocatore a seguito di un tiro irregolare.
 - h. Non vengono rispettate nel tiro le norme relative alle posizioni di bilie in contatto relative alla bilia battente (Articolo 11 commi 1a e b e comma 2).
 - i. Se si verifica la situazione di fallo obbligatorio (tiro con nessuna via d'uscita) descritto dall'art. 11 comma 3.
 - j. Non viene rispettata la norma relativa ai piedi d'appoggio (art. 15 commi 1 e 2).
 - k. La bilia battente viene sistemata dal giocatore senza usare la stecca o prima che essa gli sia stata consegnata dall'arbitro come previsto al comma 2 dell'art. 7 e dal comma 3 dell'art. 15.
 - l. Le bilie e/o birilli vengono toccate/i o spostate/i con qualsiasi mezzo o qualsiasi parte del corpo del giocatore prima, durante e/o dopo l'esecuzione del tiro.
 - m. Non viene rispettata la norma prevista all'art. 19 comma 1b).

La bilia battente salta i birilli o la bilia rossa prima di colpire la bilia avversaria. È regolare il passaggio tra i birilli, ma non il salto degli stessi, che è consentito solo dopo aver colpito la bilia avversaria (vedi figura 6) .

ART. 21 FALLI NON IMPUTABILI AL GIOCATORE

Tutti i falli provocati da terze persone, arbitro compreso, che provocano uno spostamento involontario di bilie e/o birilli, non sono imputabili al giocatore. In tale ipotesi l'arbitro collocherà la o le bilie nella posizione più simile possibile in cui si trovavano posizionate precedentemente al fallo a suo insindacabile giudizio.

ART. 22 FALLI NON RILEVATI

- 1) Se un giocatore esegue il tiro con la bilia dell'avversario ed il fallo non viene rilevato dall'arbitro l'avversario ha il diritto di segnalare l'irregolarità immediatamente dopo il tiro. L'arbitro appurata la fondatezza del reclamo, modificherà la precedente decisione applicando le norme previste dall'art. 20 (falli).

- 2) Nell'ipotesi, invece, che un giocatore esegua il tiro con la bilia dell'avversario e il fallo non venga rilevato dall'arbitro; e l'avversario, indotto in errore, commetta lo stesso fallo a sua volta non rilevato; i predetti tiri come altri successivi eseguiti dai due giocatori con le bilie errate sono considerati regolari fino al momento in cui l'arbitro o uno dei due giocatori non rivelino l'errore. A questo punto l'arbitro, prima del tiro successivo, effettuerà l'inversione delle bilie sul campo di gioco nella posizione acquisita dalle stesse, senza attribuzione di penalità.

DISPOSIZIONI REGOLAMENTARI AGGIUNTIVE

SPECIALITA' 9 BIRILLI - GORIZIANA

CAPITOLO 6°

Disposizioni particolari per il gioco dei 9 birilli Goriziana

ART. 23 REGOLE GENERALI PER "9 BIRILLI"

- 1) Tutti i precedenti articoli, relativi alla specialità "5 birilli", in quanto applicabili, sono validi anche nel gioco dei 9 birilli Goriziana con esclusione del valore dei punti della bilia rossa e dei birilli.
- 2) Nella specialità 9 birilli Goriziana, quando viene eseguito un tiro indiretto i punti realizzati con l'abbattimento di birilli o con la bilia rossa hanno valore doppio.
- 3) Si definisce tiro indiretto quello in cui la bilia battente, prima di colpire la bilia avversaria, tocca almeno una sponda.
- 4) Se la battente è posizionata a contatto con una sponda, tale contatto non può essere considerato condizione automatica per l'esecuzione di un tiro indiretto: ne consegue che il giocatore, se intende eseguire un tiro indiretto, utilizzando solo la sponda a cui è appoggiata la battente, deve giocare un colpo di massé (art.11 comma1). La bilia si stacca dalla sponda, vi rientra subito e quindi colpisce l'altra, realizzando così la condizione di tiro indiretto, descritto al comma 3 del presente articolo.
- 5) Nei tiri con bilia libera per realizzare un tiro indiretto, è necessario che la battente colpisca la sponda nel quadrato opposto a quello di battuta: in caso contrario il tiro è considerato diretto e i punti realizzati hanno valore semplice.
- 6) La norma riguardante il valore dei punti doppi prevista nel presente articolo non è applicabile alle penalità relative ai falli e pertanto i punti di penalità sono indipendenti dal tiro eseguito ed attribuiti nel valore codificato all'articolo 20 (falli).

ART. 24 VALORE DEI BIRILLI

In questa specialità vengono usati 9 birilli : i 4 birilli in più sono ubicati alle quattro estremità della croce greca che forma il castello dei birilli, con le stesse disposizioni descritte nella Tavola n. 1 bis.

- 1) Il loro valore dei birilli è il seguente:
 - a. Birilli esterni : 2 punti ciascuno.
 - b. Birilli interni o mediani : 8 punti ciascuno.
 - c. Birillo centrale abbattuto con uno o più birilli laterali : 10 punti.
 - d. Birillo centrale abbattuto da solo anche con il castello incompleto : 30 punti.

N.B.: Se giocati di sponda questi valori sono doppi.

ART. 25 BILIA ROSSA

- 1) A differenza della specialità a 5 birilli, nella specialità 9 birilli Goriziana il valore della bilia rossa (pallino) è sempre 6 punti, indipendentemente dalla bilia che la tocca.
- 2) I punti di bilia rossa seguono le stesse regole previste per i 5 birilli, escluso il valore differente e ovviamente anche la norma dei punti doppi.
- 3) Se la bilia avversaria si trova nella posizione di contatto con la bilia rossa, l'attribuzione dei sei punti di bilia rossa avviene solo se la bilia rossa viene spostata.
- 4) Se esiste la posizione di contatto tra la bilia battente e la bilia rossa si applicano le norme descritte all'art. 11 comma b).
- 5) Tutte le penalità previste per i falli (art. 20) sono applicabili anche alla specialità 9 birilli Goriziana ; però, a differenza dei 5 birilli, qui il valore dei punti è doppio, quando viene eseguito il tiro indiretto, per cui i tiri fallosi possono essere:
 - a. Falli connessi a tiri diretti: sono quelli in cui l'irregolarità viene commessa prima che la bilia battente tocchi una sponda. In questi casi gli eventuali punti di birilli e bilia rossa , qualunque sia la meccanica di realizzazione successiva al fallo hanno valore semplice.

- b. Falli connessi a tiri indiretti: sono quelli in cui l'irregolarità viene commessa dopo che la bilia battente ha toccato una sponda. In questi casi gli eventuali punti di birilli o bilia rossa hanno valore doppio.
- c. Fallo di bilia rossa : quando il fallo consiste nel colpire la bilia rossa prima dell'avversaria, la penalità é sempre 2, anche se il tiro é indiretto.

Il valore doppio dei punti di bilia rossa si avrà invece nei tiri regolari indiretti con punti di birilli negativi e nei tiri indiretti in cui il fallo consiste nell'abbattimento di birilli o altro fallo comunque avvenuto prima che la bilia rossa venga colpita.

ART. 26 PARTITE A COPPIE - DISPOSIZIONI COMUNI DEL GIOCO A 5 BIRILLI E A 9 BIRILLI GORIZIANA

- 1) I partners decidono liberamente chi dei due debba iniziare ogni partita.
- 2) Il cambio di partner avviene quando: Un giocatore della coppia avversaria realizza punti.
 - a) Il giocatore che ha eseguito il tiro realizza punti negativi; le semplici penalità, conseguenti a tiro falloso, se non sono accompagnate da abbattimento di birilli, non provocano il cambio.
 - b) Solo i punti dei birilli (sia positivi, che negativi) provocano il cambio del partner.
- 3) Il tiro di inizio partita, che é obbligatoriamente un tiro di difesa, non prevede il cambio, anche se, nel tiro successivo, l'avversario realizza punti.
- 4) I giocatori in coppia possono consigliarsi sul tiro da effettuare, ma é fatto assoluto divieto al giocatore che non ha diritto al tiro di porsi, con o senza l'attrezzo, nella posizione del compagno a dimostrargli la posizione da assumere per il tiro da effettuare. Il consiglio dato al compagno che deve effettuare il tiro deve limitarsi al fatto puramente teorico.
- 5) Quando il giocatore che deve effettuare il tiro é già in posizione, il compagno non può intervenire.
- 6) Se si verifica un'infrazione a quanto specificato ai commi 4) e 5) del presente articolo, l'arbitro richiama il giocatore e, se recidivo, può deferirlo al Direttore di Gara, il quale può deliberare la squalifica della coppia per scorrettezza.
- 7) L'inversione di partner di coppia é considerato fallo, esattamente come l'inversione di bilia, con identica penalità.
- 8) Nei casi in cui la partita prevede fasi miste di specialità di gioco (5 birilli e 9 birilli) la prima fase da disputare deve essere della specialità 5 birilli.
- 9) Se al termine delle 2 fasi si verifica lo stato di parità, la scelta della specialità da giocare nella partita decisiva avviene tramite acchito, mentre il tiro di partenza spetta al giocatore che ha iniziato la prima fase.

CAPITOLO 7° DISPOSIZIONI FINALI

ART. 27 COMBINAZIONI DI GIOCO NON PREVISTE

Se si verifica una combinazione di gioco non prevista nel presente Regolamento, il Direttore di Gara sentito il parere dell'arbitro, comunicherà al giocatore la decisione sull'azione di gioco in discussione che non potrà essere impugnata attraverso alcun reclamo.

ART. 28 DATA DI APPROVAZIONE

Il presente Regolamento é stato approvato dall'A.I.B. in data 03 Novembre 1998.