

biliardi **carvicchi** **il biliardo campione del mondo**

REGOLAMENTO DI GIOCO SPECIALITA' STECCA ITALIANA "5 BIRILLI"

Acchito

Art.1

Stabilito dall'arbitro il quadrato di battuta, la partita ha inizio con la designazione del giocatore che deve fare l'acchito. A questo fine i due avversari tirano la palla contro la sponda corta di fronte. Durante questa esecuzione sul biliardo non devono esserci né birilli né pallino. Ha diritto di acchitare o far acchitare l'avversario che dei due ha inviato la palla più vicina alla sponda corta inferiore. Se la palla cade in buca, il giocatore che ha eseguito il tiro perde l'acchito. Se ambedue le palle cadono in buca, i giocatori eseguono nuovamente il tiro.

Quando l'incontro si compone di diverse partite, si osserva, all'inizio di ognuna di esse, lo stesso procedimento.

Art.2

Il giocatore che esegue l'acchito deve mettere in gioco prima la palla e poi il pallino. Per l'esecuzione dell'acchito il giocatore può collocare la palla ed il pallino in qualsiasi punto del quadrato di battuta, ma non può superare con la circonferenza di essi la linea immaginaria di confine dei due quadrati di gioco. La stessa regola vale pure per la posizione di tiro con <palla in mano>. Se eseguendo l'acchito la palla torna o rimane per una infrazione nel quadrato di battuta, l'avversario batte dal quadrato opposto. Il pallino nell'acchito deve toccare la sponda corta di fronte, se ciò non si verifica, è facoltà dell'avversario di accettare o di far ripetere il tiro. Detto tiro può essere fatto ripetere due volte senza incorrere in alcuna penalizzazione, alla terza ripetizione viene dato un punto di penalizzazione.

Art.3

Se il giocatore che esegue l'acchito manda la palla in buca perde un punto, ripete il tiro e perde un punto per ogni volta successiva che la palla cade in buca. La stessa regola vale per il pallino.

Art.4

Il giocatore che nell'acchito del pallino, tocca con questo la palla, perde un punto, salvo il diritto dell'avversario di considerare nullo il tiro e di far ricollocare dall'arbitro la palla nella posizione primitiva. In questo caso il giocatore perde egualmente il punto ed acchita nuovamente il pallino.

Art.5

Se il pallino durante l'acchito tocca la palla e la manda in buca, il giocatore che ha eseguito il tiro perde due punti e riacchita solo la palla. E' facoltà dell'avversario di considerare nullo il colpo e di far ricollocare dall'arbitro la palla nella posizione primitiva. In questo caso il giocatore riacchiterà solo il pallino, ferma restando la penalità di due punti.

Se il pallino durante l'acchito tocca la palla e cade in buca, il giocatore che ha eseguito il tiro perde due punti e riacchita solo il pallino. E' facoltà dell'avversario di far ricollocare dall'arbitro la palla nella posizione primitiva.

Art.6

Sono punti persi quelli corrispondenti ai birilli abbattuti nell'acchitare la palla o il pallino.

Art.7

La palla battente, toccata con il girello, si intende giocata.

Art.8

Se nell'acchito il giocatore tocca due volte la palla, anche prima che oltrepassi la linea immaginaria di confine dei due quadrati, perde un punto e la palla viene posta dall'arbitro, a suo insindacabile giudizio, nel punto in cui presumibilmente è stata toccata la seconda volta. Lo stesso dicasi per l'acchito del pallino.

Palla obbligata

Art.9

Tirare con <palla in mano> s'intende il diritto che ha il giocatore di eseguire il tiro collocando la palla in un punto qualsiasi del quadrato opposto a quello in cui trovasi la palla da raggiungere.

Art.10

Il giocatore che deve tirare con palla in mano (e quindi anche nell'acchito) deve tenere il piede o i piedi che toccano il pavimento all'interno delle strisce segnate sul pavimento, quali proiezioni e prolungamenti del lato esterno delle sponde lunghe del biliardo. L'arbitro è tenuto a far osservare questa regola, tuttavia se durante l'esecuzione del tiro il giocatore supera con un piede il limite segnato sul pavimento. Perde i punti realizzati oltre alla penalità di un punto. Per questa infrazione l'avversario non beneficerà della palla in mano.

Art.11

Il giocatore per l'esecuzione di qualsiasi tiro deve toccare il pavimento (almeno) con un piede.

Se ciò non si verifica si applicano le stesse penalità previste dall'articolo 10.

La parola <almeno> è aggiunta per miglior comprensione.

Art.12

Il giocatore ha diritto di prendere in mano la palla dell'avversario quando questi:

- a) non colpisca con la propria palla quella avversaria (penalità uno o due punti, a seconda che la palla abbia raggiunto o meno l'altezza della palla avversaria);
 - b) colpisca prima il pallino e poi la palla avversaria (penalità due punti);
 - c) colpisca il pallino e non la palla avversaria (penalità due o tre punti a seconda che la palla abbia raggiunto o meno l'altezza della palla avversaria);
 - d) abbatta con la propria palla, prima di colpire quella avversaria, uno o più birilli (penalità un punto);
 - e) abbatta <durante la giocata> uno o più birilli con la stecca, o con una parte del corpo, e con capi di vestiario, o con altri oggetti (penalità un punto);
- s'intende <durante la giocata> il tempo compreso fra il momento in cui viene colpita la propria palla e il momento in cui pallino e palla si fermano;
- f) durante la giocata muova il pallino con la stecca o con la parte del corpo, o con capi di vestiario o con altri oggetti (penalità un punto);
 - g) tocchi, come detto nei commi (e) ed (f), una palla od il pallino mentre sono in movimento (penalità un punto);
 - h) mandi in buca la propria palla:
- è da precisare che solo nel caso in cui non si sia colpita validamente la palla avversaria prima di andare in buca con la propria permane il diritto alla rinuncia senza incorporare in penalità;
- i) tocchi due (o più) volte la propria palla con la punta della stecca (penalità un punto);
 - l) faccia saltare dalla propria i birilli od il pallino, prima di colpire con la propria palla quella avversaria (penalità un punto);

m) spinga la propria palla accompagnandola con la punta della stecca, quando le palle sono a distanza ravvicinata (colpo carrozza o pousse) (penalità un punto);

n) non colpisca la propria palla con la parte in cuoio sulla punta della stecca (penalità un punto);

o) esegua il tiro prima che le palle od il pallino siano fermi (penalità un punto);

Le penalità suddette vengono sommate a tutti i punti verificatisi comunque nella giocata. Lo stesso giocatore può tuttavia rinunciare al diritto ricevere la palla in mano senza incorrere in penalità alcuna. In questo caso l'avversario è tenuto a tirare sino a quando non avrà validamente toccata la palla avversaria, e subirà la penalità prevista per ogni tiro non valido.

Se il giocatore che beneficia della palla in mano esegue il tiro, e non tocca validamente la palla avversaria, perde il diritto alla rinuncia che passa all'avversario e di conseguenza paga le penalità previste nei commi suddetti.

Art.13

Il giocatore che beneficia della palla in mano deve attendere che questa venga a lui consegnata dall'arbitro. La palla mossa irregolarmente va rimessa dall'arbitro nella posizione primitiva.

Art.14

Quando due palle combaciano, la giocata è valida soltanto se il giocatore, colpendo la propria, muova l'altra palla. A questo riguardo è consentito il tiro laterale senza incorrere nell'infrazione del colpo <carrozza> o <pousse>. In questo caso i giocatori hanno la facoltà di richiedere un giudizio sulla validità del tiro oltre che all'arbitro anche al Direttore di gara.

Se la palla avversaria non viene mossa si considera come non toccata e si applicano le penalità previste dall'articolo 12 commi (a) e (c).

Si precisa che se l'eventuale movimento della palla avversaria avviene nella stessa direzione della palla giocata, quando questa viene allontanata dall'altra l'avversaria si considera come non toccata in quanto il movimento è avvenuto per irregolarità del tappeto.

Birilli

Art.15

I cinque birilli, ubicati al centro del biliardo abbattuti dalla palla avversaria, dalla propria o dal pallino, hanno il seguente valore:

- a) laterali bianchi: punti due;
- b) centrale rosso caduto assieme ad uno o più birilli laterali bianchi: punti quattro;
- c) centrale rosso caduto da solo col castello completo: punti otto;
- d) centrale rosso caduto da solo quando manchino uno o più birilli bianchi: punti sei.

Art.16

I birilli abbattuti con la palla avversaria, o con il pallino messo in movimento dalla palla avversaria o dalla propria dopo aver colpito validamente quella avversaria producono punti validi che vengono attribuiti al giocatore che eseguito il tiro.

I birilli abbattuti dalla propria palla producono punti persi che vengono attribuiti all'avversario unitamente a tutti gli altri eventualmente verificatisi nella giocata.

Art.17

Se la propria palla correndo sul biliardo, sposta un birillo già abbattuto, e questo ne abbatte un altro, i punti verificatisi nella giocata sono persi, o validi se si tratta della palla avversaria.

Art.18

Quando un birillo, dopo essere stato abbattuto, si ferma diritto anche sulla sede di un altro birillo abbattuto, è considerato caduto ed i punti relativi vengono conteggiati. Quando un birillo senza essere abbattuto viene spostato da una palla o dal pallino non è considerato abbattuto, e viene rimesso a posto. Se la sua sede risulta occupata anche parzialmente da una palla o dal pallino, il birillo spostato rimane nella posizione assunta finché non venga liberata la propria sede.

Art.19

I birilli devono essere ubicati nelle proprie sedi. Il controllo da parte dei giocatori deve essere fatto nel preciso momento in cui, dopo essere stati abbattuti, stanno per essere collocati al loro posto. Successivamente non è più possibile alcuna verifica.

Art.20

Quando la palla o il pallino occupa anche parzialmente la sede di un birillo abbattuto, questo non viene rimesso al suo posto ed il gioco continua senza birillo sino a quando la sua sede non sia completamente libera.

Art.21

La palla o il pallino caduto in buca ha il valore di due punti. Sono validi ed assegnati al giocatore che ha eseguito il tiro, quelli realizzati in una giocata in cui in buca sia caduta la palla avversaria. Sono punti persi ed assegnati all'avversario quelli risultanti in una giocata in cui in buca sia caduta la propria palla.

Art.22

Quando una delle due palle cade in buca viene presa in mano dall'avversario, anche se una infrazione concomitante nella stessa giocata dovesse indicare in mano l'altra palla ancora sul biliardo.

Art.23

Se ambedue le palle cadono in buca, il giocatore che ha eseguito il tiro acchita una palla nel quadrato d'acchito, l'altra viene presa in mano dall'avversario.

Art.24

Quando il pallino cade in buca, va rimesso subito in gioco e a metà della sponda corta del quadrato opposto alla palla avversaria. Se la palla da giocare impedisce che il pallino sia messo nella posizione predetta, esso va collocato nella penitenza centrale di quello stesso quadrato. Se le due bilie si trovano nello stesso quadrato, il pallino va rimesso in gioco collocandolo a metà della sponda corta opposta.

Art.25

La palla o il pallino che schizzi fuori dal biliardo è considerata come fosse caduta in buca, anche nel caso che rientri nel biliardo dopo aver colpito un ostacolo compreso il legno del mobile del biliardo. Tutti i punti verificatisi durante la giocata sono considerati persi in ogni caso.

Art.26

Se la palla o il pallino si arresta sull'orlo della buca, e dopo che l'arbitro abbia riconosciuto finita la giocata, dovesse cadere nelle buche, la palla o il pallino viene rimessa nel posto primitivo e considerata come non caduta in buca.

Pallino

Art.27

Quando la palla avversaria spinta validamente dalla propria tocca il pallino il giocatore che ha eseguito il tiro realizza tre punti.

Art.28

Quando la propria palla, dopo aver toccato validamente quella avversaria, raggiunge il pallino, il giocatore che ha eseguito il tiro realizza quattro punti.

Art.29

Per realizzare i punti di pallino è sufficiente che la palla combaci col pallino anche senza muoverlo.

Art.30

Quando la palla avversaria combacia col pallino i tre punti sono realizzati se quella, dopo essere stata colpita muoverà il pallino.

Art. 31

Quando la palla da giocare combacia col pallino, può essere colpita regolarmente a condizione che il pallino non venga mosso. Se il pallino si muove si applicano le penalità di cui all'articolo 12 commi (b) e (c). Se però il pallino si muove nella direzione del percorso della palla, il tiro è valido essendo il fatto dovuto ad irregolarità del tappeto.

Varie**Art.32**

Il giocatore non può interrompere per alcun motivo la partita in corso se non per concessione dell'arbitro, pena la perdita della partita stessa.

Art.33

Se il giocatore, mentre tira o durante la giocata, viene urtato da un estraneo o dall'avversario, ha diritto di ripetere il tiro a condizione che dichiari subito l'irregolarità, cioè senza attendere l'esito della giocata. L'arbitro rimette quindi le bilie nella posizione primitiva.

Art.34

Il giocatore non impegnato nel tiro non deve sostare in posizione che possa danneggiare o disturbare l'avversario. E' consigliabile che stia alle spalle del giocatore che sta per effettuare il tiro.

Art.35

I giocatori durante la competizione devono comportarsi correttamente e non esternare con parole o gesti i loro sentimenti, né danneggiare in alcun modo l'avversario.

Art.36

Se si verifica una combinazione di gioco non prevista dal presente regolamento, l'arbitro – consigliatosi col Direttore di gara – prenderà la sua decisione che non potrà essere impugnata attraverso alcun reclamo.

Specialità a coppie**Art.37**

Nella specialità a coppie il cambio del giocatore avviene quando l'avversario realizza comunque due o più punti di birilli, buche pallino o quando chi ha tirato commette fallo o realizza punti persi. Il giocatore che dà l'acchito ha diritto di eseguire il primo tiro anche se l'avversario ha realizzato punti sul tiro d'acchito.

Art.38

I giocatori in coppia possono consigliarsi sul tiro da effettuare ma è fatto assoluto divieto al giocatore che non ha diritto al tiro di porsi nella posizione del compagno impostando allo stesso il tiro da effettuare. Il consiglio deve rimanere puramente teorico.

Quando un giocatore è impostato per il tiro il compagno non può intervenire. Se ciò si verifica, l'arbitro richiama il giocatore e se l'infrazione si ripete può deferirlo al Direttore di gara, che potrà deliberare la squalifica della coppia per scorrettezza.

Art.39

La coppia può liberamente designare il giocatore che deve iniziare ogni partita (acchito compreso).