

REGOLAMENTO DI GIOCO SPECIALITA' STECCA GORIZIANA "9 BIRILLI"

Art.1

I punti realizzati con i tiri indiretti, cioè quando viene toccata con la propria palla almeno una sponda prima di colpire la palla avversaria, sono conteggiati doppi sia validi che persi. Quando la palla da giocare tocca la sponda, per essere realizzato un tiro indiretto occorre che la palla, dopo essere stata staccata dalla sponda, tocchi almeno una sponda prima della palla avversaria. Quando un giocatore, tirando con la palla in mano, spinge la propria palla per calcolo o per errore contro la sponda lunga del quadrato inferiore, e la palla medesima, superata la metà del biliardo, non tocca altre sponde prima di raggiungere la palla avversaria, i punti verificatisi nella giocata sono considerati semplici. Ciò è avvalorato dal fatto che la palla comincia ad essere validamente in gioco quando ha oltrepassato la metà del biliardo.

Acchito

Art.2

Stabilito dall'arbitro il quadrato di battuta, la partita ha inizio con la designazione del giocatore che deve dare l'acchito. A questo fine i due avversari tirano la palla contro la sponda di fronte cercando di avvicinarsi a quella corta del quadrato di battuta. Durante questa esecuzione sul biliardo non devono esserci né birilli né pallino. Ha diritto di acchitare o di far acchitare l'avversario chi dei due ha inviato la palla più vicina a quest'ultima sponda. 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, la stessa precedente norma.

Art.3

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. 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 acchito e se ciò non si verifica, il tiro deve essere ripetuto. L'avversario ha però la facoltà di accettarlo. Detto tiro può essere fatto ripetere due volte senza incorrere in alcuna penalizzazione, alla terza ripetizione vengono dati due punti di penalizzazione.

Art.4

Se il giocatore che esegue l'acchito manda la palla in buca perde due punti, ripete il tiro e perde due punti per ogni volta successiva che manda la palla in buca.

La stessa regola vale per l'acchito del pallino.

Art.5

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

Art.6

Se il pallino durante l'acchito tocca la palla e la manda in buca, il giocatore che ha eseguito il tiro perde quattro punti e riacchita solo la palla.

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

Art.7

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

Art.8

Nell'acchito la palla è considerata valida soltanto quando, dopo essere stata regolarmente colpita oltrepassi completamente la linea immaginaria di confine dei due quadrati, anche nel caso in cui abbia urtato per calcolo o fortuitamente la sponda lunga del quadrato inferiore. Se la palla non supera tale linea, il giocatore deve ripetere il tiro senza incorrere in penalità alcuna. Lo stesso dicasi per l'acchito del pallino, e per la giocata con palla in mano.

Art.9

Se nell'acchito il giocatore tocca due volte la palla, anche prima che oltrepassi la linea immaginaria di confine dei due quadrati, perde due punti 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.10

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. 11

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, e se durante l'esecuzione del tiro il giocatore supera con un piede il limite segnato il pavimento, perde i punti realizzati, oltre alla penalità di due punti.

Per questa infrazione l'avversario non beneficerà della <palla in mano>.

Art. 12

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

Se ciò non si verificasse si applicano le stesse penalità previste dall'articolo 11.

Art. 13

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

- a) non colpisca con la propria palla la palla dell'avversario (penalità due o quattro punti, a seconda che la palla abbia raggiunto o meno l'altezza della palla avversaria. E' da intendersi che si pagano quattro punti se non si arriva in palla nel senso del lato maggiore del biliardo);
- b) colpisca prima il pallino e poi la palla avversaria (penalità quattro punti);
- c) colpisca il pallino e non la palla avversaria (penalità quattro o sei 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 due punti);
- e) abbatta <durante la giocata> uno o più birilli con la stecca, o con una parte del corpo, o con capi di vestiario, o con altri oggetti (penalità due punti). S'intende <durante la giocata> il tempo compreso fra il momento in cui viene colpita la propria palla ed il momento in cui le palle ed il pallino 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 due punti);
- g) tocchi, come detto nei commi (e) ed (f), una palla od il pallino mentre sono in movimento (penalità due punti);
- h) mandi in buca la propria palla;
- i) tocchi due (o più) volte la propria palla con la punta della stecca (penalità due punti);
- l) faccia saltare dalla propria palla i birilli o il pallino, prima di colpire con la propria palla quella avversaria (penalità due punti);
- m) spinga la propria palla accompagnandola con la punta della stecca quando le palle sono a distanza ravvicinata (colpo carrozza o pousse) penalità due punti;
- n) esegua il tiro prima che le palle od il pallino siano fermi (penalità due punti). Le penalità suddette vengono sommate a tutti i punti verificatisi comunque nella giocata, e detti punti sono conteggiati:

- doppi – se la propria palla abbia toccato per prima una o più sponde;
- semplici – se la propria palla prima di toccare una o più sponde abbia colpito la palla avversaria, il pallino o abbattuto i birilli.

Il giocatore può tuttavia rinunciare al diritto di 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 toccato 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 paragrafi suddetti.

Art. 14

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. 15

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 <poussee>. 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'art.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, la palla avversaria si considera come non toccata in quanto il movimento è avvenuto per irregolarità del biliardo o della lavagna.

Birilli**Art. 16**

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

- a) laterale bianchi: punti due;
- b) laterali interni bianchi: punti otto;
- c) centrale rosso abbattuto con uno o più birilli bianchi: dieci punti;
- d) centrale rosso abbattuto solo punti 30.

Art. 17

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 ha 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.18

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.

Art.19

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 onteggiati. Quando un birillo senza essere stato abbattuto viene spostato dalla propria sede da una palla o dal pallino non è considerato caduto, e pertanto viene rimesso al suo posto. Se eventualmente la sua sede risultasse occupata anche parzialmente da una palla o dal pallino, il birillo spostato rimane nella posizione assunta finchè non venga liberata la propria sede.

Art.20

I birilli devono essere ubicati nelle proprie sedi quando non vi sia impedimento di palle o pallino. 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. L'arbitro è il solo a poter correggere la posizione di un birillo o più birilli non esattamente centrali nella loro sede. Dopo non è più consentita alcuna verifica.

Buche

Art.21

Quando una o più bilie o il pallino occupa una o più sedi di birilli, questi vengono tolti e il gioco continua con il castello incompleto, e saranno rimessi al loro posto quando le loro sedi saranno completamente liberate.

Art.22

La palla od il pallino caduto in buca ha il valore di due punti. Sono punti validi ed assegnati al giocatore che ha eseguito il tiro quelli realizzati in una giocata in cui in buca sia caduta la propria palla.

Art.23

Quando una palla delle due cade in buca viene presa in mano dall'avversario, anche se un'infrazione concomitante nello stesso tiro dovesse indicare in mano l'altra palla ancora sul biliardo.

Art.24

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

Art.25

Quando il pallino cade in buca va rimesso subito in gioco contro 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, esso va posto contro e a metà della sponda corta del quadrato opposto.

Art.26

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

Art.27

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

Pallino

Art.28

Il pallino toccato validamente da una delle due palle ha il valore di sei punti.

Art.29

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

Art.31

Quando la palla da giocare combacia con il 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 13 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 panno o della lavagna.

Varie

Art.32

Il giocatore non può interrompere per alcun motivo la partita in corso a meno di esserne autorizzato dall'arbitro, pena la perdita della partita stessa. Per interrompere la partita si intende non essere presente al momento del tiro a lui spettante.

Art.33

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

Con biglia in mano, colpendo lo spigolo della buca di mezzo opposto al quadrato di battuta, i punti vengono considerati doppi.

Art.36

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

Combinazioni non previste**Art.37**

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

Specialità a coppie**Art.38**

Durante la partita il cambio del giocatore avviene quando l'avversario realizza comunque due o più punti di birilli, buche, pallino o per un fallo di chi ha tirato o perché chi ha tirato ha realizzato punti persi. Il giocatore che da l'acchito ha diritto di eseguire il primo tiro anche se l'avversario ha realizzato punti sul tiro d'acchito.

Art.39

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; (per impostarsi si intende porsi in posizione di tiro del compagno con l'attrezzo di gioco). Il consiglio dato al compagno deve rimanere puramente teorico. Quando un giocatore è impostato per il tiro il compagno non può più 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.40

La coppia può designare liberamente il giocatore che deve iniziare ogni partita.