

Regolamento di gioco specialità bocchette "5 birilli"

Attrezzi di gioco

1. Il tavolo da biliardo sul quale viene giocata la specialità <BOCCHETTE 5 BIRILLI> ha le seguenti dimensioni interne, campo di gioco: m.2,70x1,35, altezza pavimento piano di gioco cm.70 sponda tamburata (tipo italiano) con n.6 buche larghe mm.70.
2. Il tavolo da biliardo <Tipo Carambola Internazionale Match> sul quale viene giocata la specialità <BOCCHETTE 5 QUILLES> ha le seguenti dimensioni interne, campo gioco m.2,84x1,42 , senza buche, con sponda tipo carambola.
3. La specialità viene giocata con n.8 biglie - 4 rosse e 4 bianche - composte di materiale sintetico, ø mm.59 ed un pallino dello stesso materiale di colore blu ø mm.54: queste misure sono quelle adoperate quando la specialità viene giocata su biliardi tipo <Italiano>. Quando la specialità viene giocata su biliardi tipo <internazionale> le biglie - sempre dello stesso materiale - sono sempre 4 rosse e 4 bianche ma dal diametro di mm.61, mentre il pallino - sempre di colore blu - ha un diametro di mm.56.
4. I birilli sono 5 (cinque) dei quali uno di colore rosso ed hanno le seguenti misure: biliardo <italiano> mm.20; nella parte più larga hanno un diametro di mm.9 e la parte superiore, sferica, ha un diametro di mm.6; biliardo tipo <Internazionale Match Carambola>, altezza mm.25, nella parte più larga hanno un diametro di mm.9 e la parte superiore , sferica, ha un diametro di mm.7.

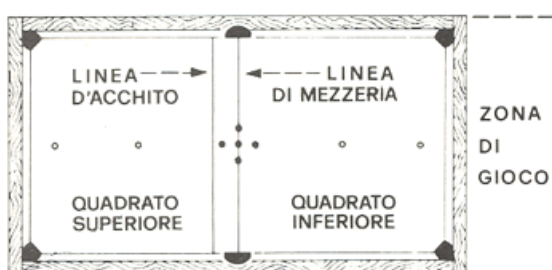


Accessori d'uso

- Doppio metro a nastro, per misurazioni di distanze di un certo rilievo.
- Compasso grande, per misurazioni di distanze medie.
- Compasso mignon, per misurazioni di distanze piccole;
- Squadra, per determinare se il pallino e/o una più o più bocchette sono completamente al di là della linea di mezzeria o della linea di acchito.

Dati tecnici del campo di gioco

Biliardo tipo <italiano>



Sul campo di gioco sono tracciate due linee, una denominata <linea di mezzeria> e l'altra <linea di acchito>. La linea di mezzeria viene tracciata tra i centri delle due buche centrali mentre la linea di acchito è tracciata parallela alla linea di mezzeria

ad una distanza di cm.12 ed è situata nel quadrato superiore. La linea di mezzeria divide il campo di gioco in due quadrati: <quadrato inferiore> quello situato dalla parte dove si trovano i giocatori; <quadrato superiore> quello dalla parte opposta, nel quale è tracciata la linea di acchito.

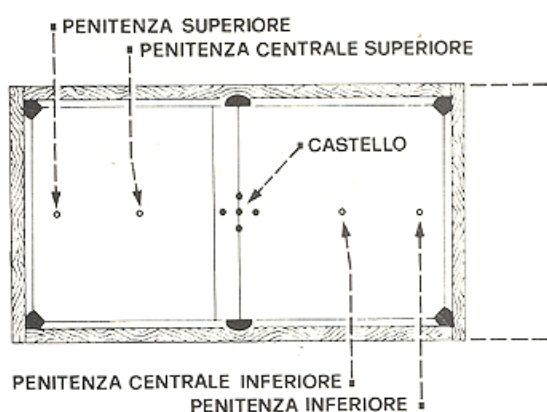
Biliardo tipo <internazionale>



Tra i due diamanti centrali opposti, sulle sponde lunghe, viene tracciata la linea di mezzeria che divide il campo di gioco in due quadrati; <quadrato inferiore> e <quadrato superiore>, come per il biliardo tipo <italiano>. La linea di acchito non viene tracciata e le sue funzioni vengono svolte dalla stessa linea di mezzeria.

Ubicazione birilli (quilles)

Al centro del campo di gioco vanno sistemate le sedi dei 5 birilli (quilles) esse possono essere segnate con una matita oppure indicate da appositi dischetti (mouches). Nella stessa maniera vanno indicate anche quattro <penitenze> situate sull'asse centrale del campo di gioco, nel senso della lunghezza, due nel quadrato inferiore e due nel quadrato superiore. Per ogni quadrato, una penitenza è ubicata al centro di esso e l'altra a mm.90 dalla sponda corta.



Il diametro dei cerchietti tracciati a matita o degli appositi dischetti bianchi deve essere di mm.7 per tipo internazionale e mm.6 tipo italiano.

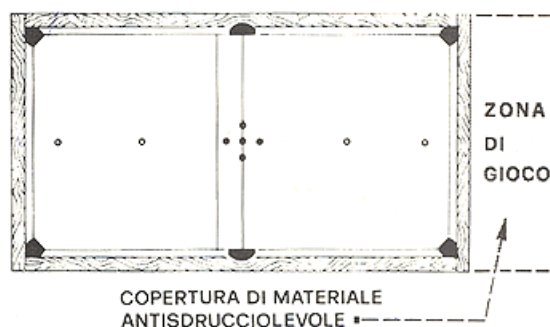
Le sedi dei 5 birilli devono essere tracciate in forma di croce al centro del biliardo; la distanza fra i dischetti o i cerchietti segnati con la matita - da

centro a centro - deve essere la seguente:

- biliardo tipo <italiano>: mm.61
- biliardo tipo <internazionale>: mm.68

Zona di gioco

Dalla parte del biliardo dove agiscono i giocatori per eseguire i loro tiri (sponda corta del quadrato inferiore), il pavimento deve essere sistemato con una copertura di materiale antisdrucchiolevole, sulla quale vengono tracciate - ai due lati del biliardo - due linee quali proiezione e prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe. Queste linee determinano la <zona di gioco> a disposizione dei giocatori. Nell'esecuzione dei tiri, i giocatori hanno l'obbligo di tenere i piedi (o il piede) che poggiano sul pavimento esclusivamente nella <zona di gioco>, cioè all'interno delle due zone laterali sopra descritte.



I giocatori hanno l'obbligo di portare calzature di fattura normale, non modificate artificialmente in maniera abnorme allo scopo di ottenere un innaturato aumento di statura. Fanno eccezione i giocatori affetti da malformazioni e quindi costretti a portare sempre calzature ortopediche.

Norme di carattere generale

A. La partita - individuale o a coppie - ha inizio con i giocatori a punti zero, salvo non venga prefissata una partenza ad <handicap> per motivi di ordine tecnico o per altri motivi.

B. I giocatori devono realizzare punti validi abbattendo birilli col pallino o con le boccette



avversarie o accostando al pallino le proprie bocchette, applicando le norme del regolamento di gioco, fino al raggiungimento del punteggio stabilito che non è consentito modificare per nessun motivo.

C. Nel momento in cui il punteggio stabilito viene raggiunto o superato, la partita termina con effetto immediato: il punteggio stabilito deve essere raggiunto o superato mediante punti realizzati con birilli o buche oppure con punti di accosto al termine della giocata.

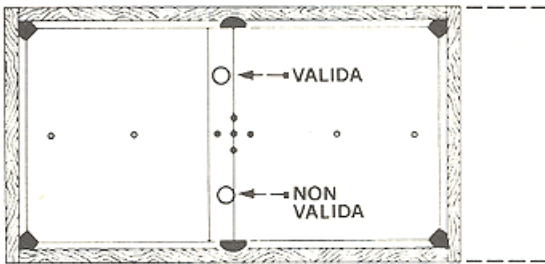
D. Nella partita individuale, i due giocatori utilizzano quattro bocchette ciascuno (bianche o rosse); nella partita a coppie i quattro giocatori utilizzano due bocchette ciascuno.

E. I compagni di coppia possono consigliarsi fra loro per decidere quale tiro effettuare o chi dei due lo debba eseguire. Se un giocatore utilizza, nella stessa giocata, più di due bocchette gli eventuali punti realizzati vengono annullati e la bocchetta giocata per eccesso viene annullata, purché l'irregolarità venga accertata prima del tiro successivo, e l'arbitro provvederà a rimettere le bocchette e il pallino, eventualmente mossi, nella loro posizione primitiva a suo insindacabile giudizio. Detta infrazione deve però essere rilevata prima del tiro successivo altrimenti il tiro è valido a tutti gli effetti.

F. Nella partita a coppie l'acchito del pallino e la relativa bocciata possono essere eseguiti anche non dallo stesso giocatore.



G. Pallino e bocchette sono definiti <bocciabili> soltanto quando la loro intera circonferenza

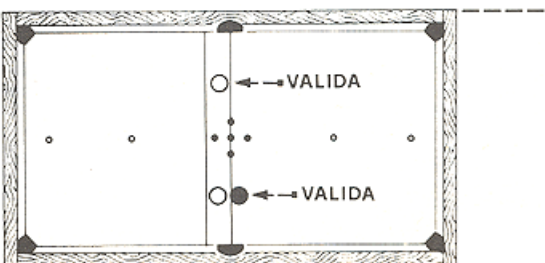


supera la linea di mezzeria all'interno del quadrato superiore. E' consentito bocciare altre bocchette che si trovano nel quadrato superiore anche se il pallino si trova nel quadrato inferiore.

H. Le bocchette devono essere giocate una per volta. Nella mano che si gioca la bocchetta o il pallino non è permesso tenere altre bocchette. E' tuttavia consentito tenere una o più bocchette nell'altra mano.

I. La bocchetta è valida quando - con tutta la sua circonferenza - supera la linea di mezzeria.

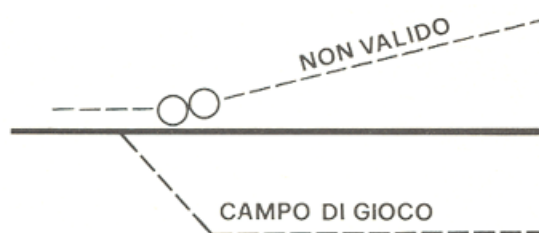
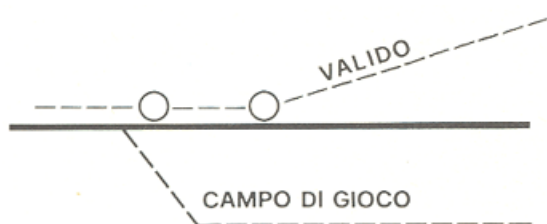
Tuttavia, essa può essere valida anche non superando la linea di mezzeria, purché si appoggi al pallino o ad una bocchetta che, con la sua circonferenza, si trovi completamente oltre la linea di mezzeria, nel quadrato superiore.



L. La bocchetta deve iniziare la sua traiettoria nel momento in cui viene liberata dalla stretta della mano; essa non può essere spinta quando viene liberata dalla mano mentre inizia il suo rotolamento sul piano di gioco.

Mentre è tenuta nella mano, è consentito far strisciare la bocchetta sul piano di gioco prima di lasciarla.

M. Nella bocciata, la bocchetta deve toccare il piano del quadrato inferiore o superiore prima di colpire il pallino o altre bocchette.



N. E' permesso il salto dei birilli (castello) lanciando direttamente la bocchetta o il pallino nel quadrato superiore oppure facendoli rimbalzare dopo aver toccato il quadrato inferiore.



O. Quando un giocatore tira con una bocchetta dell'avversario al posto di una propria, ciò non costituisce un infrazione: il tiro viene considerato valido a tutti gli effetti e l'arbitro, dopo un'eventuale misurazione del punto, provvede a sostituire la bocchetta con altra di colore giusto.

P. Un tiro è considerato valido anche quando bocchette e/o pallino, dopo essere saltati fuori del campo di gioco, vi rientrano senza aver toccato alcun ostacolo estraneo.

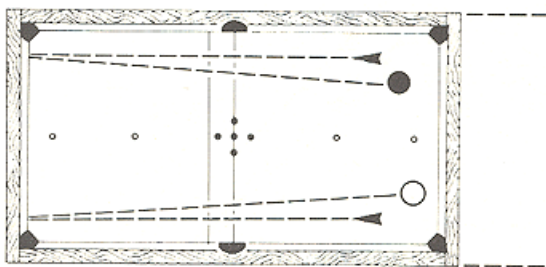


Regole di gioco

Acchito

Art.1

A. All'inizio di ogni partita, il diritto di scegliere il colore delle bocchette e acquisire il diritto di effettuare il primo tiro sul pallino spetta al giocatore che - con una bocchetta toccando la sponda corta del quadrato superiore - realizza il migliore accosto alla sponda corta inferiore. L'acchito è valido anche se la bocchetta abbia toccato la sponda corta superiore prima e dopo sia venuta a contatto con le sponde lunghe.



B. Se durante il tiro di accosto il giocatore abbatte uno o più birilli oppure manda la bocchetta in buca o commette un qualsiasi fallo i diritti di cui sopra spettano all'avversario, senza nessun'altra penalità.

Nel caso in cui entrambi i giocatori commettano falli, l'accosto va ripetuto.

C. Nella mano che acchita il pallino non è permesso tenere altre bocchette; qualora ciò si verificasse, il pallino va posto nella penitenza alta del quadrato superiore e le bocchette tenute nella mano vengono annullate, senza nessun'altra penalità.

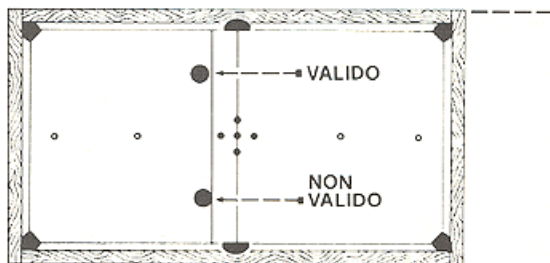
D. L'acchito del pallino deve essere effettuato dopo che tutte le bocchette vengono ritirate dal piano di gioco o



dalle sponde. In caso contrario il pallino acchitato va posto nella penitenza alta del quadrato superiore senza nessun'altra penalità.

E. Se nell'acchitare il pallino si oltrepassa la linea di mezzeria con la punta delle dita o con parti della mano oppure il pallino cade in una delle buche o abbatte uno o più birilli o non oltrepassa completamente la linea di acchito o ritorna nel quadrato inferiore, esso viene posto nella penitenza alta del quadrato superiore: il giocatore che ha effettuato l'acchito ha facoltà di bocciare il pallino direttamente o di sponda nonché di andare all'accosto, senza nessun'altra penalità.

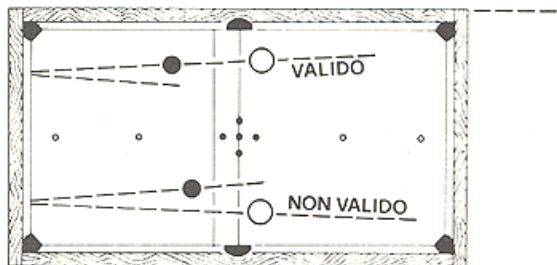
F. Per essere messo validamente in gioco, il pallino deve oltrepassare completamente la



<linea di acchito> tracciata nel quadrato superiore. In caso contrario, il pallino va posto nella penitenza alta del quadrato superiore, senza nessun'altra penalità.

G. L'acchito validamente eseguito impone di bocciare direttamente il pallino. In caso contrario, la bocchetta resta nella posizione acquisita, gli eventuali punti realizzati vengono attribuiti all'avversario, mentre il pallino va posto in ogni caso sulla penitenza alta del quadrato superiore.





Se essa fosse occupata dalla bocchetta, il pallino si pone nella penitenza centrale del quadrato superiore.

Birilli

Art.2

Il valore dei cinque birilli è il seguente:

- i quattro birilli bianchi: punti 2 ciascuno
- il birillo centrale rosso: 4 punti

Se abbattuto da solo, col castello completo, il birillo centrale rosso vale 5 punti. Se abbattuto da solo, col castello incompleto, il birillo centrale rosso vale 4 punti.

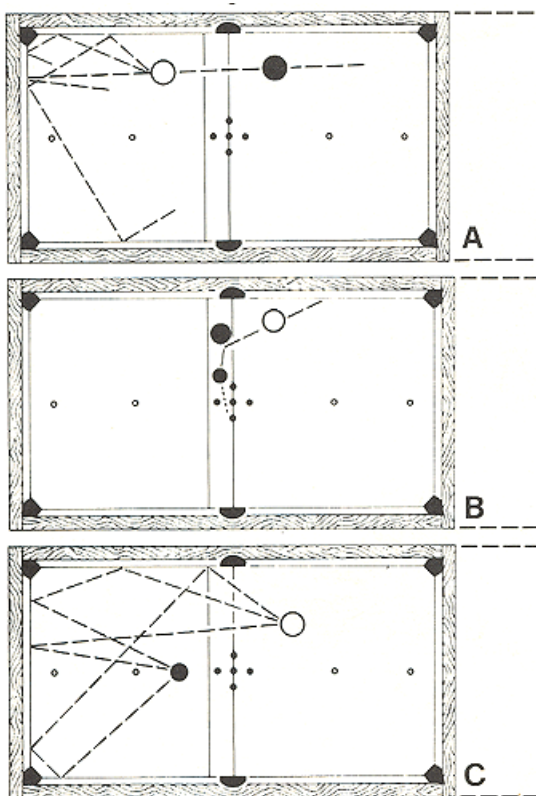
La realizzazione di punti per abbattimento dei birilli deve avvenire in una delle seguenti maniere:

A. Colpendo direttamente - con la propria bocchetta - il pallino o la bocchetta i quali, prima di abbattere i birilli, devono in ogni caso toccare una o più sponde tra le quali almeno la sponda corta del quadrato superiore.

B. Colpendo - con la propria bocchetta e prima di colpire il pallino o la bocchetta che abatterà i birilli - altra bocchetta o il pallino fermi nel quadrato superiore (colpo carambola)



C. Toccano - con la propria bocchetta - una o più sponde tra le quali almeno la sponda corta del quadrato superiore, prima di colpire il pallino o la bocchetta che abatterà i birilli. I punti eventualmente realizzati in maniera diversa dalle tre suddette vanno in ogni caso attribuiti all'avversario.



D. Quando i birilli vengono abbattuti - con tiro valido - dal pallino o da bocchette avversarie producono punti validi che vengono attribuiti al giocatore che ha eseguito il tiro.

E. Quando i birilli vengono abbattuti dalle proprie bocchette producono punti persi e vengono attribuiti all'avversario.

F. Quando, oltre che da pallino o da bocchette avversarie, i birilli vengono abbattuti anche da bocchette proprie, tutti i punti realizzati nel tiro sono dichiarati persi e vanno attribuiti all'avversario.

G. Quando un birillo - dopo essere abbattuto - ritorna in piedi fuori sede o anche sulla sede di altro birillo, esso è valido e viene conteggiato.



H. Quando un birillo - senza cadere - viene spostato fuori dalla sede dal pallino, da una bocchetta o da un altro birillo, esso non viene conteggiato e, se non viene abbattuto prima, esso viene rimesso nella propria sede al termine della giocata.

I. Se un birillo già abbattuto e giacente sul piano di gioco viene urtato da una bocchetta o dal pallino e viene sospinto ad abbattere altri birilli, si verifica uno dei seguenti casi:

- se il birillo viene urtato dal pallino o da una bocchetta dell'avversario, esso è valido e viene conteggiato insieme agli altri punti validi realizzati nel tiro.
- Se il birillo viene urtato da una propria bocchetta produce punti persi che - sommati a tutti gli altri realizzati nel tiro - vanno attribuiti all'avversario.

L. Se un birillo - inclinato perché appoggiato al pallino o ad una bocchetta cade a gioco fermo o durante l'esecuzione del tiro successivo, esso non viene conteggiato e va rimesso nella posizione primitiva.

M. I birilli si considerano a posto soltanto quando, occupando la propria sede, non toccano né il pallino né bocchette. Di conseguenza, quando la sede di uno o più birilli risultasse occupata dal pallino o da bocchette e non fosse possibile rimettere i birilli nella propria sede senza che essi tocchino il pallino o le bocchette, i birilli in questione vengono tolti temporaneamente dal gioco, finché la loro sede non torna libera.



N. La posizione dei birilli può essere controllata dai giocatori soltanto al momento in cui gli stessi vengono risistemati nelle proprie sedi.

Buche

Art.3

- A. Ogni bocchetta che cade in una buca produce 2 punti.
- B. Se cadono in buca bocchette avversarie, i punti realizzati sono validi, vanno sommati a tutti gli altri realizzati nel tiro e attribuiti a chi ha eseguito il tiro stesso.
- C. Se cadono in buca bocchette proprie, i punti realizzati sono persi, vanno sommati a tutti gli altri realizzati nel tiro ed attribuiti all'avversario.
- D. Il pallino che cade in buca non produce punti.
- E. Se il pallino cade in una delle due buche d'angolo situate nel quadrato inferiore, esso va rimesso in gioco collocandolo sulla penitenza vicina a sponda corta del quadrato inferiore. Nel caso in cui questa penitenza fosse occupata nel senso che il pallino - collocandolo - toccherebbe una o più bocchette, esso va posto nella penitenza libera più vicina, procedendo dal basso verso l'alto.
- F. Se il pallino cade in una delle buche centrali oppure in una delle due buche d'angolo del quadrato superiore, esso va rimesso in gioco collocandolo sulla penitenza vicina a sponda corta del quadrato superiore. Nel caso in cui questa penitenza fosse occupata nel senso che il



pallino - collocandolo - toccherebbe una o più bocchette, esso va posto nella penitenza libera più vicina, procedendo dall'alto verso il basso.

G. Nel caso in cui tutte le penitenze fossero occupate, il pallino rimane in buca e, per la misurazione dei punti, si prende come riferimento il centro dell'orlo della buca sul piano del biliardo.

H. Se il pallino o una o più bocchette si arrestano sull'orlo di una buca e vi cadessero dopo che le bocchette in gioco si sono fermate, il tiro precedente è valido e le bocchette e/o il pallino andati in buca devono essere risistemate nella posizione primitiva.

Elenco infrazioni di gioco

Art.4

Il giocatore commette un fallo quando, nell'esecuzione di un tiro:

A. Tiene due o più bocchette nella mano con la quale effettua il tiro.

B. Gioca prima che il pallino o altre bocchette in gioco siano completamente fermi.

C. Nel momento in cui lascia andare la bocchetta o il pallino, non tiene i piedi o il piede d'appoggio all'interno delle linee tracciate sul pavimento, quali proiezioni o prolungamento del lato esterno delle sponde lunghe del biliardo.



- D. Nel momento in cui lascia andare la bocchetta o il pallino, solleva entrambi i piedi dal pavimento, almeno uno dei quali deve sempre toccarlo.
- E. Gioca prima che il pallino sia posto in penitenza, nei casi previsti.
- F. Gioca prima che tutti i birilli siano regolarmente sistemati nelle loro sedi.
- G. Con la propria bocchetta abbate direttamente uno o più birilli, compreso quello situato nel quadrato superiore.
- H. Fa cadere uno o più birilli con le mani, con parti del corpo o con effetti di vestiario.
- I. Oltrepassa la linea di mezzeria con la punta delle dita o con parte della mano, anche dopo aver lasciato la bocchetta o il pallino.
- L. Accompagna con la mano la bocchetta quando essa ha già cominciato il movimento di rotazione.
- M. Riprende in mano la bocchetta dopo averla già giocata anche se essa non ha ancora superato la linea di mezzeria.
- N. Con le bocchette colpisce direttamente l'angolo superiore delle buche centrali.
- O. Con la propria bocchetta colpisce il pallino o una bocchetta senza toccare prima il piano di gioco.
- P. Con la propria bocchetta colpisce una sponda del quadrato inferiore prima di oltrepassare la linea di mezzeria. Quando si verifica uno dei falli su previsti, la bocchetta giocata viene annullata, senza nessun'altra penalità. Se durante un'infrazione la posizione del pallino e/o bocchetta viene modificata, essa va ripristinata nella posizione primitiva a cura ed a insindacabile giudizio dell'arbitro.



Q. E' vietato lasciare una o più bocchette sul piano del biliardo o sulle sponde durante il tiro cioè mentre altre bocchette o il pallino sono in movimento. Qualora si verificasse, soltanto la bocchetta giocata viene annullata e vengono annullati anche gli eventuali punti validi realizzati nella giocata stessa. Se però i punti fossero stati persi anziché validi, essi vengono tutti e comunque assegnati all'avversario.

Art.5

Dopo il tiro è vietato toccare con le mani, con parti del corpo o con effetti di vestiario, bocchette o il pallino in movimento o bocchette e pallino fermi, mentre altre bocchette sono in movimento. Quando si verifica questa infrazione, tutti i punti (validi o persi) eventualmente realizzati vengono annullati insieme alla bocchetta giocata.

Le bocchette o il pallino toccate mentre erano in movimento rimangono nella nuova posizione acquisita mentre le bocchette e il pallino mossi mentre erano fermi devono essere posti dall'arbitro nella posizione primitiva.

Nel caso che un giocatore, prima di effettuare il tiro, sposti o tolga inavvertitamente dal piano di gioco una bocchetta ferma, viene penalizzato di una bocchetta non ancora giocata.

Se l'arbitro ravvisa nell'infrazione una palese intenzionalità, alle sanzioni suddette va aggiunta una penalizzazione di punti 8 (otto) che vanno attribuiti all'avversario.



Art.6

Le bocchette, proprie o dell'avversario, saltate fuori dal campo di gioco senza rientrarvi, vengono penalizzate con 2 (due) punti ciascuna da assegnare all'avversario insieme a tutti gli altri punti comunque realizzati nella giocata. Il pallino, saltato fuori dal campo di gioco senza rientrarvi, non viene penalizzato mentre tutti i punti comunque realizzata nella giocata vanno assegnati all'avversario. Il pallino viene rimesso in gioco collocandolo nella penitenza alta del quadrato superiore; nel caso in cui questa penitenza fosse occupata nel senso che il pallino - collocandolo - toccherebbe una o più bocchette, esso va posto nella penitenza libera più vicina.

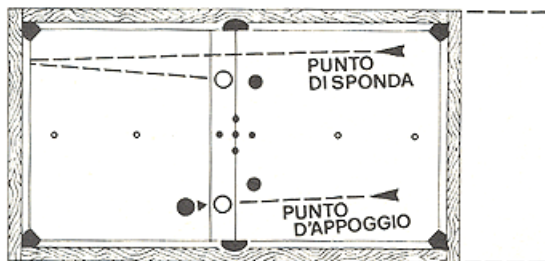
Nel caso in cui le quattro penitenze fossero occupate, il pallino va collocato nella buca più vicina al punto in cui - a giudizio dell'arbitro - esso è uscito dal campo di gioco.

Accosto - Punti di colore

Art.7

A. Quando il pallino è situato nel quadrato inferiore, il punto d'accosto è valido soltanto se la bocchetta tirata tocca una o più sponde tra le quali almeno quella corta del quadrato superiore oppure se viene appoggiata direttamente ad altra bocchetta situata nel quadrato superiore. Quando non si verificano le condizioni di cui sopra, la bocchetta viene annullata.





B. Non è consentito lasciare (cioè non tenere fra le dita) una o più bocchette sul piano del biliardo per misurare punti o per ipotizzare soluzioni di gioco o per misurare distanze tra bocchette e sponda. Per questa infrazione si annullano le bocchette lasciate sul

piano di gioco, anche se non ancora giocate.

C. Il giocatore può chiedere la misurazione dei punti in gioco. Non è consentito chiedere la misurazione metrica di punti ipotetici cioè della distanza tra bocchette e la penitenza dove andrebbe collocato il pallino, in caso di una sua probabile caduta in buca.

D. Se dopo un tiro due bocchette di diverso colore vengono giudicate dall'arbitro <equidistanti> dal pallino, il tiro successivo deve essere effettuato da chi ha tirato per ultimo. Se l'<equidistanza> sussiste alla fine della giocata, il punto non viene assegnato e si effettua l'accosto alla sponda corta del quadrato inferiore - come per l'acchito - per determinare chi deve acchitare il pallino nella giocata successiva.

E. Alla fine di ogni giocata (cioè quando non vi sono più bocchette da tirare) si procede alla misurazione ed al conteggio dei punti d'accosto (o di colore) in base al seguente criterio:



tutte le bocchette dello stesso colore che - dal pallino - si trovano ad una distanza inferiore rispetto alla più vicina bocchetta dell'altro colore, producono punti di accosto che vengono conteggiati nella seguente maniera:

1 bocchetta = punti 2

2 bocchetta = punti 3

3 bocchetta = punti 4

4 bocchetta = punti 8

Misurazione punti

Art.8

Il compito di misurare i punti spetta esclusivamente all'arbitro il cui giudizio è inappellabile. Se durante la misurazione l'arbitro muove il pallino o la bocchetta in causa, si procede come segue:

A. Se l'errore avviene quando non tutte le bocchette sono state giocate, il punto non viene dichiarato e rimane a chi l'aveva in precedenza: il tiro seguente viene effettuato dal giocatore che ha tirato per ultimo. Se questi non ha più bocchette da tirare, l'avversario acquisisce il punto che aveva ed ha facoltà di giocare le rimanenti bocchette.

B. Se l'errore avviene quando sono già state giocate tutte le bocchette, il punto non viene assegnato e i giocatori tirano l'accosto alla sponda corta del quadrato inferiore - come per l'acchito - per determinare chi deve acchitare il pallino nella giocata successiva.



Combinazioni non previste

Art.9

Se si verifica una combinazione di gioco non prevista dal presente regolamento, l'arbitro - consigliatosi con il direttore di gara - prenderà la sua decisione che sarà inappellabile sempre e comunque.

