



Federazione Italiana Biliardo Sportivo

W.C.B.S. - U.M.B. - W.P.A. - C.E.B. - E.P.B.F.

Sezione CARAMBOLA

REGOLAMENTO NAZIONALE DI GIOCO

in vigore dal 1° settembre 2001

REGOLE DI GIOCO

Art. 1 - BILIARDO E SPONDE

- 1) Il biliardo è un tavolo la cui superficie è rettangolare, rigorosamente piana ed orizzontale.
- 2) Il piano del biliardo è costituito da ardesia, il cui spessore minimo è di mm. 45. Può anche essere d'altro materiale omologato dalla F.I.Bi.S.
- 3) La delimitazione della superficie di gioco si ottiene applicando sponde di caoutchouc, di tipo omologato dalla F.I.Bi.S., la cui altezza considerata nel punto di battuta delle bilie può variare da mm. 36 a 38.
- 4) La superficie libera di gioco deve misurare mt. 2,84 x 1,42.
- 5) Le sponde di caoutchouc devono essere fissate su apposito supporto la cui sagoma ne determina l'inclinazione. Le sponde così realizzate dovranno essere riportate, mediante incollaggio, su telaio perimetrale di mt.3,10 x mt.1,6775. Il lato superiore di detto telaio dovrà essere perfettamente liscio e di tinta uniforme e dovrà contenere dei punti di riferimento (rombi) situati ad intervalli regolari corrispondenti a 1/8 della lunghezza e della larghezza della superficie di gioco.
- 6) Il panno che ricopre il piano del biliardo dovrà essere nuovo, del tipo omologato dalla F.I.Bi.S., teso al massimo sia sull'ardesia sia sulle sponde e montato almeno un giorno prima dell'inizio della competizione.
- 7) L'altezza del biliardo, misurata dal suolo alla superficie inquadrata dalle sponde, è di circa cm. 80.
- 8) Il biliardo, per eliminare l'umidità dell'ardesia e del panno, deve essere provvisto di riscaldamento elettrico.
- 9) La luce proiettata sul biliardo, non potrà essere inferiore a 520 lux. La luminosità, su tutta la superficie del biliardo, è ottenibile mediante l'impiego di tre/quattro lampade da 150 watt opportunamente disposte ad un'altezza dal piano variabile da cm. 80 a 90.

Art. 2 - BILIE

- 1) Le bilie devono essere del tipo omologato dalla FIBiS; esse possono essere:
 - a) due bianche e la terza rossa. Una delle due bianche deve essere marcata con due punti o cerchietti opposti;
 - b) una bianca, una gialla e la terza rossa.
- 2) Il diametro delle bilie è di mm. 61,5.
- 3) Il peso d'ogni bilia deve essere compreso tra gr.205 e 215.
- 4) La differenza di peso tra la bilia più pesante e quella più leggera non potrà eccedere il grammo.

Art. 3 - LA STECCA

- 1) Il giocatore ha il diritto di giocare con una stecca personale. Per effettuare il tiro può:
 - a) servirsi di un rastrello d'appoggio alla stecca;
 - b) servirsi di una stecca molto lunga;
 - c) fare esclusivamente uso della parte del puntale in cui è posto il girello in cuoio.

Art. 4 - MOUCHES E LINEA DI PARTENZA ([Ved. Tav. "A"](#) pag. 06)

- 1) Si chiamano mouches i punti che devono occupare le bilie sia per l'inizio della partita, sia quando toccano tra esse o saltano fuori del biliardo.
- 2) Le mouches saranno segnate da crocette o cerchietti tracciati a penna ed il più finemente possibile. E' proibita l'apposizione di qualunque tipo di materiale.
- 3) Le mouches sono cinque. Tre sono situate lungo l'asse verticale del biliardo e ad intervalli regolari di cm. 71, due vengono situate a cm. 18,25 a destra e a sinistra della mouche vicina alla sponda corta; queste due ultime si chiamano di partenza, ragion per cui, la linea da esse formata si chiama di partenza.

Art. 5 - LA PARTITA – ACCHITO – INIZIO

- 1) La partita o match può essere a distanza unica o frazionata.
- 2) La partita a distanza unica (così come il set) è costituita da un certo numero di carambole da effettuare, variante secondo le specialità e le categorie.
- 3) La partita frazionata è costituita da un certo numero dispari di sets, variante secondo le specialità e le categorie.
- 4) La partita inizia quando l'arbitro piazza le bilie dei giocatori sulla linea di partenza (distanti circa cm. 20 dalle sponde lunghe) e quella rossa sulla mouche più alta (opposta alla suddetta linea) ed invita i due avversari ad eseguire l'acchito.
- 5) **ACCHITO** i giocatori tirano contro la sponda corta alta e chi dei due fa arrestare la propria bilia più vicina alla sponda corta bassa, ha la scelta di effettuare il tiro d'inizio, o di cederlo all'avversario. Perché l'acchito sia valido, il giocatore deve tirare prima che la bilia dell'avversario abbia toccato la sponda corta alta. Fino ad un errore per giocatore, l'acchito è ripetuto; sarà poi considerato perduto da quello che ne commetterà un secondo. Se nel loro tragitto le bilie si urtano, o si arrestano ad eguale distanza dalla sponda corta bassa, o toccano la sponda lunga, l'arbitro farà ripetere l'acchito. Se la bilia di un giocatore va a toccare la rossa, il diritto di scelta del primo tiro è dell'avversario.
- 6) **INIZIO** per i due tipi di partita, il vincente dell'acchito ha la facoltà di effettuare il tiro d'inizio o di cederlo all'avversario. Si precisa, però, che per la partita frazionata, il giocatore che la inizia effettua il tiro d'inizio nei sets dispari (1°/3° ecc.) mentre l'avversario in quelli pari.

Art. 6 - POSIZIONE DI PARTENZA – TIRO D'INIZIO – BILIA GIOCATORE

- 1) Le bilie vengono piazzate nel modo seguente:
 - a) la bilia rossa sulla mouche alta;
 - b) la bilia dell'avversario sulla mouche centrale bassa;
 - c) la bilia del giocatore, a sua scelta, su una delle mouches di partenza.
- 2) Il tiro d'inizio va effettuato contro la rossa; direttamente o di sponda.
- 3) Al giocatore che esegue il tiro d'inizio, viene assegnata la bilia puntata a questa, in caso di bilie colorate, viene equiparata quella bianca.
- 4) Al giocatore, per tutta la durata della partita frazionata, rimane assegnata la stessa bilia.

Art. 7 - CARAMBOLA

- 1) Si fa carambola quando la bilia del giocatore entra in contatto con le altre due, secondo le regole stabilite per le varie specialità di gioco.
- 2) Ogni carambola vale un punto.

Art. 8 - INTERRUZIONE DELLA PARTITA – ABBANDONO DEL POSTO RISERVATO

- 1) **PARTITA A DISTANZA UNICA**: una pausa di minuti cinque è concessa a metà della sua distanza o del limite riprese. **Superata l'una o l'altra metà, la pausa non può essere più concessa.**
- 2) **PARTITA FRAZIONATA**: una pausa di minuti cinque è concessa alla fine d'ogni due sets (2°/4° ecc.). **La pausa in altri casi non può essere autorizzata.**
- 3) D'accordo ambedue i giocatori, la pausa non viene concessa.
- 4) **La pausa non può essere autorizzata nel corso di una serie o se i giocatori non hanno, al loro attivo, lo stesso numero di riprese** (fatta eccezione per il set e se questo è vinto dal giocatore che lo ha iniziato).
- 5) **Il giocatore che durante la partita e senza autorizzazione dell'arbitro dovesse, anche momentaneamente, abbandonare il posto a lui riservato; viene dichiarato perdente, penalizzato di un punto classifica e rimane in gara.** Qualora, però, in contestazione alla regola dovesse assumere un atteggiamento irrispettoso nei confronti dell'arbitro o del Direttore di gara; viene escluso dalla competizione ed incade nelle sanzioni previste per l'abbandono della partita.

Art. 9 - TERMINE PARTITA – PARTITA PATTA – PARITA' RIPRESE – TERMINE SET

- SET PARI – TYE BREAK

1) PARTITA UNICA

- a) deve essere giocata fino all'ultimo punto o al limite riprese fissate per il suo termine;
- b) quando l'ultimo punto (o l'ultima ripresa) sarà stato effettuato dal giocatore che ha una ripresa in più; l'avversario ha il diritto di uguagliare il numero delle riprese eseguendo il tiro d'inizio con continuazione della ripresa e fino al punteggio fissato;
- c) se il numero dei punti è stato raggiunto da ambedue i giocatori, la partita viene dichiarata patta; se, al limite delle riprese, i giocatori hanno raggiunto lo stesso numero di punti, la partita viene dichiarata patta;
- d) se, in una fase ad eliminazione diretta, la partita dovesse concludersi in parità, si ricorre al tye break (ved. comma 3).

2) PARTITA FRAZIONATA

- a) è costituita da un numero dispari di sets, pertanto, deve essere giocata fino a che uno dei due giocatori non avrà raggiunto il meglio del loro numero (es.: 2 su 3; 3 su 5; ecc.);
- b) il set deve essere giocato fino all'ultimo punto o al limite riprese fissato per il suo termine;
- c) il concorrente che gioca per secondo, qualora perde il set ed anche se l'avversario, al limite delle riprese, non ha raggiunto la distanza fissata, non ha il diritto di uguagliare il numero delle riprese;
- d) se il set viene chiuso alla prima ripresa dal giocatore che lo ha iniziato, l'avversario ha il diritto di eseguire il tiro di inizio con continuazione della ripresa e di, eventualmente, pareggiarlo. In caso di set pari, si ricorre al tye break.

3) TYE BREACK

- a) l'arbitro riposiziona le bilie per il tiro d'inizio;
- b) i giocatori, eseguono un tiro d'inizio con continuazione della ripresa (il primo lo effettua quello con la bilia bianca); vince la partita, o il set, colui che realizza il maggior numero di carambole. In caso di parità e sempre nello stesso ordine, sarà ripetuto.

Art. 10 - I FALLI

- 1) Una carambola è acquisita solo quando le tre bilie si sono fermate senza che sia stato commesso fallo.
- 2) Esiste fallo e la mano passa:
 - se, nell'esecuzione del colpo, una o più bilie saltano fuori dal biliardo (per fuori è da intendersi anche la parte in legno delle sponde);
 - se la carambola non è riuscita;
 - se il giocatore tira prima che le bilie siano immobili;
 - se il giocatore tocca una bilia con la mano, con la stecca o con qualsiasi altro oggetto. In questo caso la bilia toccata rimane dove si trova;
 - se il giocatore fa carrozza. E' carrozza quando:
 - a) il cuoio del girello è ancora in contatto con la bilia del giocatore e nel momento in cui questa tocca altra bilia o una sponda;
 - b) il giocatore tira direttamente contro la bilia in contatto senza prima staccare la propria con il detaché;
 - c) il giocatore tira contro la sponda in contatto con la propria bilia;
 - se il giocatore, al momento del tiro, non tocca il suolo con almeno un piede;
 - se il giocatore fa sulla sponda segni di riferimento visibili;
 - se il giocatore non rispetta le prescrizioni proprie alle zone d'interdizione;
 - se, ad inizio di ripresa o nel corso di una serie e comunque a tiro effettuato, l'arbitro rileva che il giocatore tira con la bilia dell'avversario. In questo caso, la mano passa immediatamente, le bilie rimangono dove sono e l'avversario gioca con la propria. Al giocatore in difetto rimangono però attribuiti tutti i punti dati buoni dall'arbitro nel corso della ripresa.

Nel caso in cui a rilevare il suddetto fallo siano il Direttore di Gara o l'avversario, questi lo faranno constatare all'arbitro il quale, oltre a far cedere la mano al giocatore in difetto, non gli assegnerà il punto eventualmente realizzato al momento del rilevamento del fallo.

Seguito **Art. 10 - I FALLI**

- 3) Qualsiasi fallo provocato da una terza persona, arbitro compreso, che comporti uno spostamento delle bilie, non è imputabile al giocatore; in questo caso e per quanto possibile, l'arbitro ripiazzerà le bilie nella posizione in cui esse si trovavano al momento dello spostamento.

Art. 11 - SPECIALITÀ LIBERA – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) Il giocatore su tutta l'estensione del biliardo, tranne che nelle zone d'interdizione angolare, può realizzare consecutivamente tutti i punti fissati per il termine della partita o del set.
- 2) Nelle zone d'interdizione angolare, il giocatore non può realizzare consecutivamente due carambole senza aver fatto uscire una delle bilie contrarie.

Art. 12 - SPECIALITÀ QUADRO 47/2 – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) Il giocatore nel corso di una serie e in una stessa zona d'interdizione, non può realizzare consecutivamente due carambole senza aver fatto uscire almeno una delle bilie contrarie.
- 2) Le bilie, dopo essere uscite, possono immediatamente rientrare nella stessa zona. In questo caso, il giocatore riacquisisce il diritto di realizzare una prima carambola internamente alla zona (la regola è valida per tutte le specialità con zone d'interdizione).
- 3) Quanto previsto ai precedenti commi si applica per ciascuno dei quadri addizionali posti a cavallo delle linee ed in prossimità delle sponde.

Art. 13 - SPECIALITÀ QUADRO 47/1 – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) Il giocatore nel corso di una serie e in una stessa zona d'interdizione, non può realizzare una carambola senza aver fatto uscire almeno una delle bilie contrarie.
- 2) Le bilie, dopo essere uscite, possono immediatamente rientrare nella stessa zona ed il giocatore conserva la mano.
- 3) Quanto previsto ai precedenti commi si applica per ciascuno dei quadri addizionali posti a cavallo delle linee ed in prossimità delle sponde.

Art. 14 - SPECIALITÀ QUADRO 71/2 – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) Si applicano le regole della specialità Quadro 47/2.

Art. 15 - SPECIALITÀ UNA SPONDA – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) La bilia del giocatore, prima di fare carambola, deve toccare almeno una sponda.

Art. 16 - SPECIALITÀ 3 SPONDE – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) La bilia del giocatore, prima di fare carambola, deve toccare tre sponde o tre volte una stessa sponda.

Art. 17 - SPECIALITÀ ARTISTICA – DEFINIZIONE DEL GIOCO

- 1) In questa specialità il giocatore esegue carambole di diversa difficoltà secondo un programma di figure suddiviso in gruppi, stabilito dalla C.E.B. (Confederazione Europea Biliardo).

Art. 18 - ZONE D'INTERDIZIONE

- 1) Le zone d'interdizione sono delimitate da linee tracciate con matita bianca e il più finemente possibile. Esse interessano:
 - a) la Specialità LIBERAvedere [Tav. "B"](#) pag. 07;
 - b) la Specialità QUADRO 47/2 e 47/1vedere [Tav. "C"](#) pag. 08;
 - c) la Specialità QUADRO 71/2vedere [Tav. "D"](#) pag. 09.

Seguito **Art. 18 - ZONE D'INTERDIZIONE**

- 2) Le bilie situate esattamente a cavallo di una linea delimitante una zona d'interdizione, saranno giudicate all'interno della stessa e quindi a sfavore del giocatore.

Art. 19 - BILIE IN CONTATTO

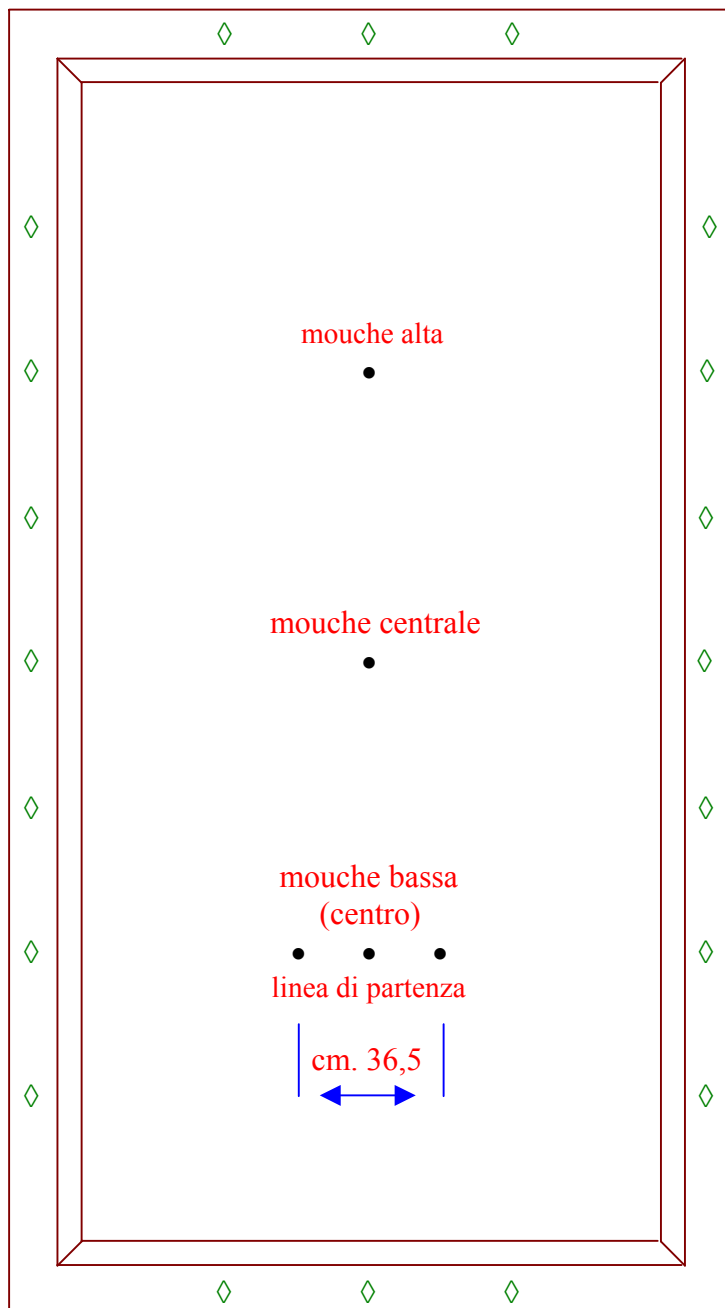
- 1) In caso di bilie in contatto l'arbitro osserverà quanto segue:
- a) per le Specialità LIBERA – QUADRO - UNA SPONDA, di piazzarle nella posizione di partenza;
 - b) per la Specialità TRE SPONDE, di piazzare solo quelle in contatto e come specificato alla **Tav. "E"** di pag. 10. Se la mouche corrispondente alla bilia da posizionare è occupata o nascosta, la bilia sarà piazzata sulla mouche corrispondente a quell'occupata.

ART. 20 - BILIE SALTATE FUORI DAL BILIARDO

- 1) In caso di una o più bilie saltate fuori del biliardo (**per fuori è da intendere anche la parte in legno delle sponde**) è compito dell'arbitro piazzarle nelle posizioni seguenti:
- a) per le Specialità Libera - Quadro - Una Sponda, tutte le bilie in quella di partenza;
 - b) per la Specialità Tre Sponde, solo quelle saltate fuori e come specificato alla **Tav. "E"** di pag. 10. Se la mouche corrispondente alla bilia da posizionare è occupata o nascosta, la bilia sarà piazzata sulla mouche corrispondente a quell'occupata. Se saltano fuori tutte le bilie, sono da piazzarle come raffigurato alla citata **Tav. "E"**.

TAVOLA "A"

MOUCHES E LINEA DI PARTENZA

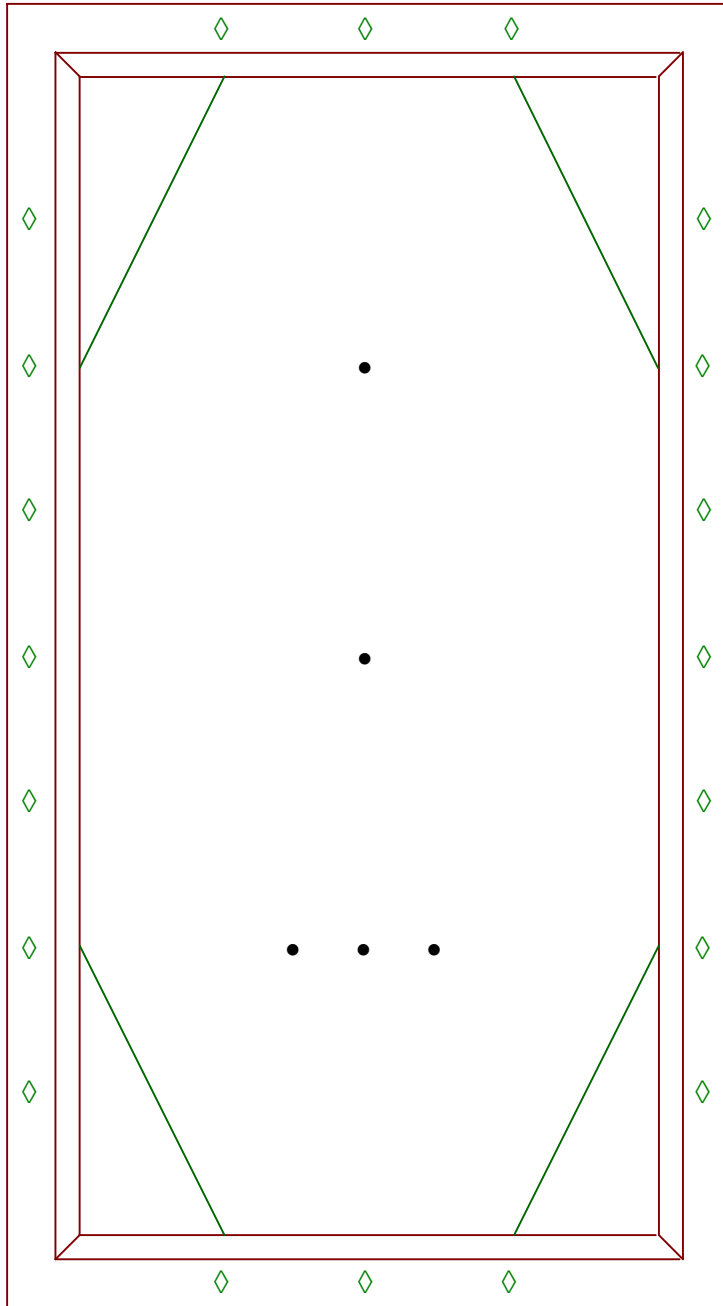


[TORNA SU ▲](#)

TAVOLA "B"

ZONE D'INTERDIZIONE – Specialità LIBERA

Delimitazione Zona – lati triangolo: sponda lunga cm 75; sponda corta cm. 35,5

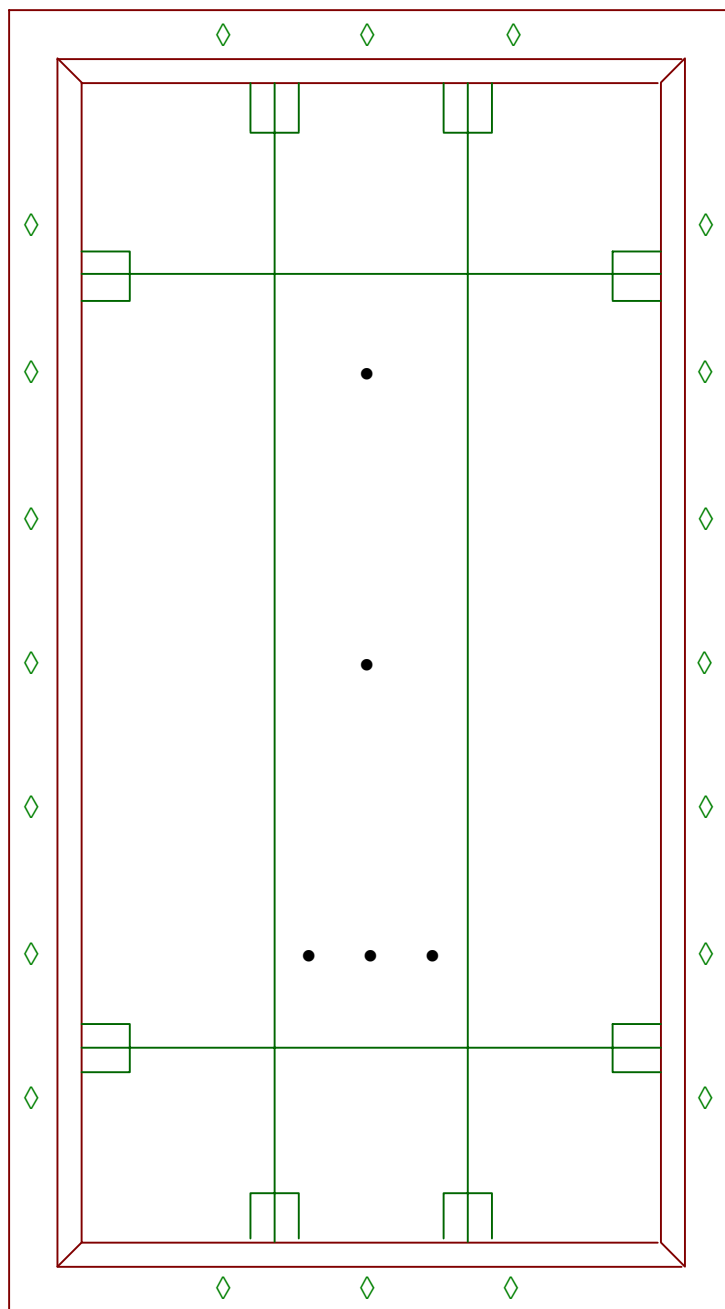


[TORNA SU ▲](#)

TAVOLA "C"

ZONE D'INTERDIZIONE – Specialità QUADRO 47/2 e 47/1

Delimitazione Zona – lati quadrato: cm. 47,333; lati quadrato aggiuntivo piccolo: cm. 17,8



[TORNA SU ▲](#)

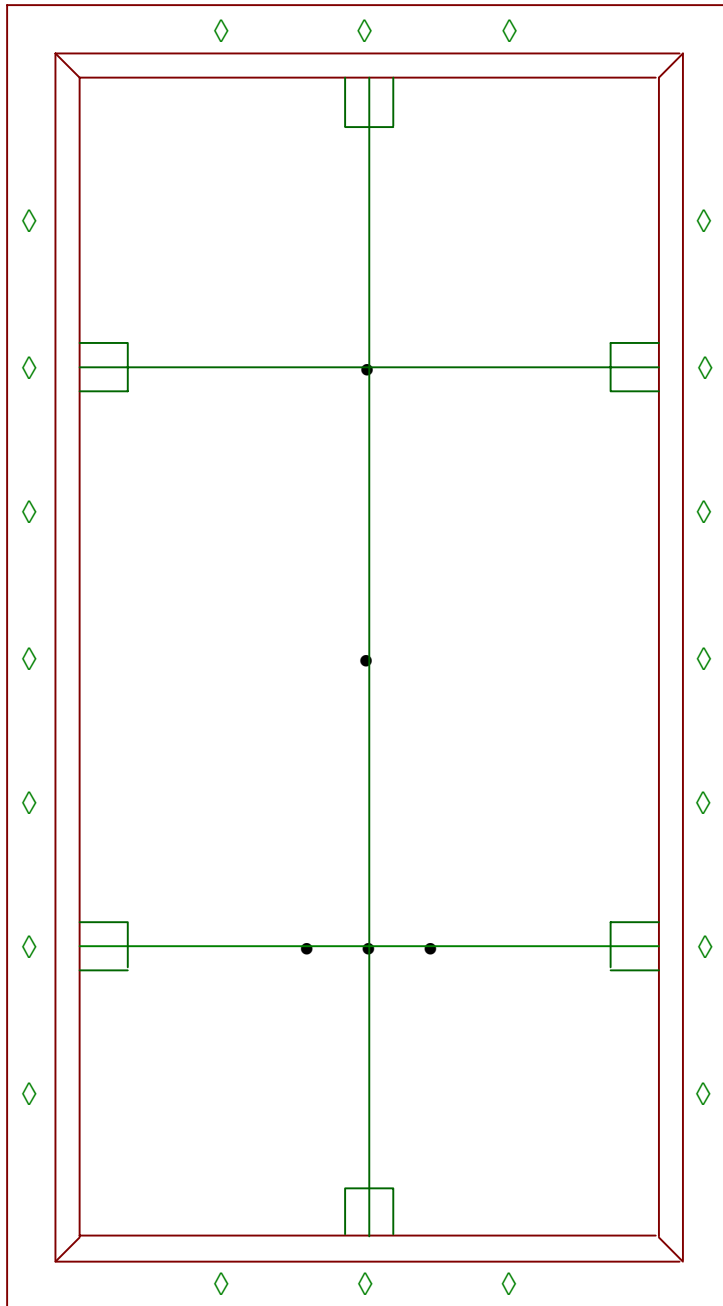
TAVOLA "D"

ZONE D'INTERDIZIONE – Specialità QUADRO 71/2

Delimitazione Zona – lati quadrato: cm 71

lati quadrato aggiuntivo piccolo: cm. 17,8

lati rettangolo: Altezza cm. 142; Base cm. 71

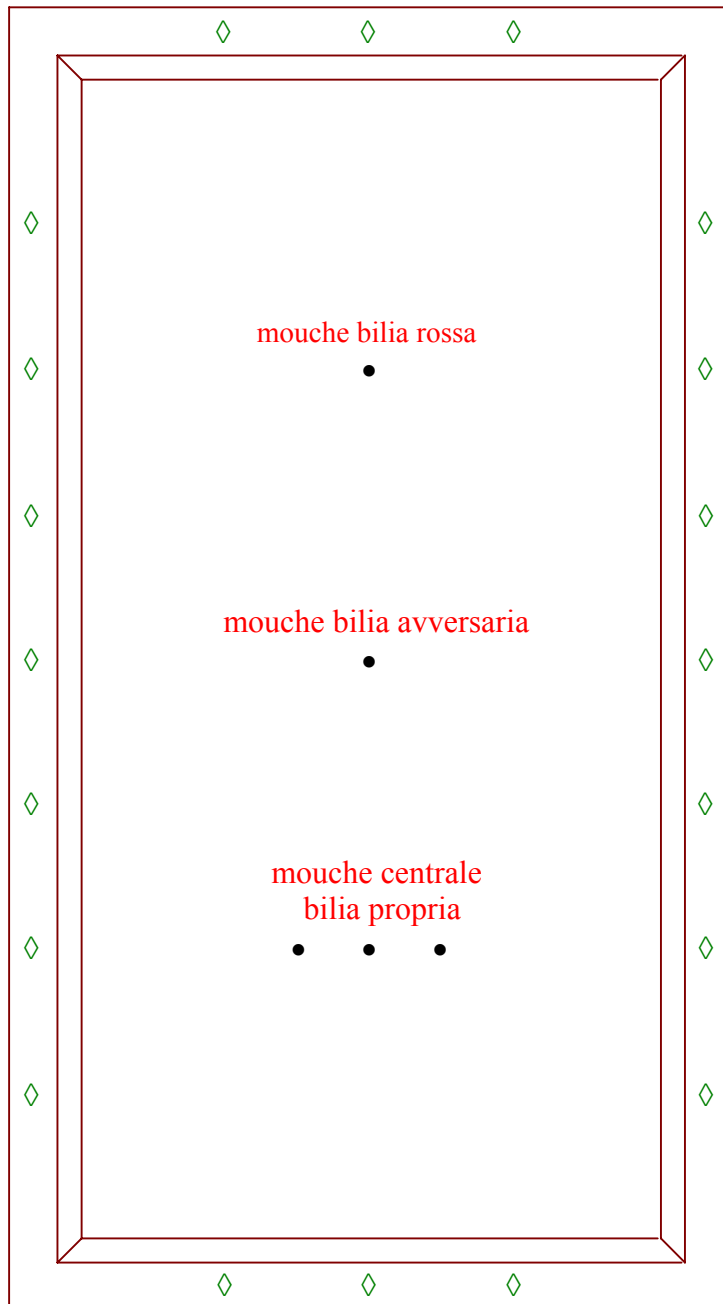


[TORNA SU ▲](#)

TAVOLA "E"

SPECIALITA' 3 SPONDE

**RIPIAZZAMENTO
BILIE IN CONTATO E/O SALTATE FUORI DAL BILIARDO**



[TORNA SU ▲](#)