

un'autonomia di circa due ore e il consumo di circa 60 Kg di carbone trasportava persone alla velocità di 6-8 Km/h. Qualche evoluzione rispetto al carro di Cugnot si ebbe, ma ciò che rimase per molti anni un sogno fu il motore a scoppio: nel 1841 l'italiano De Cristofaris riuscì a costruirlo e lo stesso fu brevettato da Barsanti e Matteucci solo nel 1854. Nel 1864 ancora un italiano, Innocenzo Manzetti, introdusse la prima autovettura a vapore moderna in grado di circolare lungo le strade.

Un momento di grande importanza fu senz'altro il 1876 grazie a Nikolaus August Otto, inventore del primo motore a combustione interna a quattro tempi. Comunque, l'auto non si era ancora del tutto profilata e distinta da altri mezzi di trasporto, locomozione e trasporto, come la locomotiva e la bicicletta. Basti pensare al fatto che due famosi modelli francesi, l'*Obéissante* e la *Mancelle* erano presentati all'Esposizione Universale del 1887 nella sezione dedicata al materiale ferroviario.

Il principale impedimento all'applicazione pratica del motore a combustione interna in veicoli era che, a differenza del motore a vapore, non poteva partire da fermo. Dopo anni di sperimentazioni, solo nel 1899 apparvero delle vere frizioni in grado di far avviare un veicolo da fermo senza doverlo spingere manualmente.

Grazie ad alcune decisive innovazioni e alla fondazione d'importanti aziende fu comunque proprio verso la fine dell'Ottocento che l'autovettura diventò per la prima volta un fenomeno ben conosciuto e in grado di fare concorrenza alla carrozza. Nel 1883 furono fondate le prime fabbriche di automobili: in Francia a Puteaux, la De Dion, Bouton et Trépardoux e in Germania a Mannheim, la Benz & Cie, fondata dall'ingegnere tedesco Carl Benz, che aveva lasciato da poco la fabbrica di motori A. G. Gasmotorenfabrik costituita nel 1882. La De Dion, Bouton et Trépardoux costruì nel 1884 una delle prime vetture a motore. Era a vapore e utilizzava come combustibile carbone, legno e carta. Fu chiamata *La Marquise* e la velocità massima era di circa 61 Km/h. Insieme alla precedente *Mancelle*, del 1878 di Amédée Bollée, è considerata l'automobile di serie più vecchia del mondo. Nel 1884 Enrico Bernardi realizzava a Verona un prototipo di veicolo con motore a benzina, con tre ruote e azionato da un motore di piccola potenza. Il prototipo fu presentato all'esposizione internazionale di Torino del 1884 ed è attualmente conservato presso l'ACI di Verona. Nel 1886 Carl Benz (1844-1929), che otto anni prima era stato il pioniere del primo motore a combustione interna a due tempi, costruì il primo veicolo con motore endotermico. Nello stesso anno il connazionale Gottlieb Daimler (1834-1900) realizzò un modello indipendente da quelli di Benz. La sua vettura raggiungeva una velocità di 16 Km/h. Nel 1889, il motore a quattro tempi di Daimler veniva installato su

una vettura a quattro posti da René Panhard ed Émile Levassor. Nel 1887 il quotidiano *Le Velocipède* organizzò una corsa da Parigi a Versailles. Non ottenne però il risultato sperato. Infatti, solo una vettura s'iscrisse alla gara. Più tardi un altro quotidiano, *Le Petit Journal*, offrì la somma di ben 5.000 franchi al vincitore della Parigi-Rouen, una gara con un percorso di 130 Km. Questa volta l'iniziativa fu accolta da ben 21 partecipanti. In seguito nacque l'ACF (*Automobile Club de France*). Nel 1903 furono bandite le competizioni a causa di un gravissimo incidente durante il quale persero la vita ben 8 persone. Solo qualche anno dopo l'ACF poté redigere un regolamento e organizzare il primo gran premio della storia, cui potevano partecipare tutte le vetture che non superassero i 1.000 Kg di peso e ogni costruttore poteva far gareggiare al massimo tre vetture. La gara durò due giorni, per un totale di 1.250 Km divisi in dodici tappe.

Nel 1892 Rudolf Diesel brevettò un nuovo modello (che migliorava il grado di efficienza del ciclo Otto), il che preludeva alla costruzione del primo motore Diesel. Nel 1894 Enrico Bernardi realizzava il suo veicolo con motore a benzina e, per produrlo, nello stesso anno fu fondata la Miari & Giusti, prima fabbrica italiana di automobili.

Nel 1895 si tiene la prima corsa ufficiale negli Stati Uniti d'America, sponsorizzata dal *Chicago Time Herald* su un percorso di ben 87 Km tra Chicago ed Evanston. Vinse Frank J. Duryea che aveva creato insieme al fratello Charles la prima auto a benzina. Nello stesso anno in Italia si svolge la prima gara ufficiale: la Torino-Asti-Torino di 115 Km, vinta dalla Daimler guidata da Simone Federmann.

Nel 1896 si disputò la prima Parigi-Marsiglia-Parigi, nel 1898 la Parigi-Amsterdam-Parigi, nel 1901 la Parigi-Berlino, nel 1902 la Parigi-Vienna, nel 1903 la Parigi-Madrid. Nel 1907 si organizzò il famoso raid Parigi-Pechino che attraversava due continenti per un totale di 16.000 Km. Il principe Scipione Borghese, con a bordo il giornalista Luigi Barzini e il meccanico Ettore Guzzardi, vinse la competizione guidando una *Itala*, di 7.500 cc. e 40 hp di potenza, dando così lustro alla nascente industria automobilistica italiana.

Il Novecento si era aperto con una ricerca volta nelle direzioni più disparate. La prima auto non 'carrozziforme' fu proprio la *Mercedes 35PS* del 1901 e raggiungeva i 70 Km/h. Da carburante fungevano anche sostanze come il petrolio e l'alcool. Fu così che l'automobile a benzina finì per diventare il modello più affermato solo intorno alla Prima Guerra mondiale.

Le regole

Disciplina sportiva individuale, non olimpica, basata sulla competizione tra automobili e relativi piloti all'interno di un circuito o su strada, senza distinzioni di genere. La storia dell'automobile ci insegna che nel corso del tempo esse hanno dato vita a una serie infinita di competizioni. Di conseguenza, tantissime sono le categorie comprese in questo spot, diffuso su tutto il globo terrestre.

La Formula 1 (o F1) è ovviamente la più famosa e importante categoria dell'Automobilismo in circuito, che dal 1950 ha raggruppato in un campionato mondiale i vari Gran Premi. Queste gare sono riservate a vetture monoposto a ruote scoperte, costruite secondo un preciso regolamento (la cosiddetta Formula). Le specifiche tecniche sono emanate dalla FIA (Federazione Internazionale dell'Automobile), mentre il termine Formula 1 (Formula One, nella dizione inglese) è ora un marchio commerciale della società Formula One Management, di Bernie Ecclestone.

Nonostante il grande movimento automobilistico europeo e mondiale, gli Stati Uniti d'America restano, per larga parte, indipendenti e organizzano serie separate, come la IRL, la Champ Car e la NASCAR.

In Italia esiste la Formula 3 che si può considerare propedeutica alla formula precedente. Negli anni Settanta e Ottanta questo tipo di gara ha conosciuto un momento di grande lustro, portando in F1 numerosi piloti di fama internazionale. Vi sono comunque tanti altri tipi di competizioni automobilistiche, argomenti che non saranno approfonditi per ovvi motivi di opportunità.

Competizioni: serie automobilistiche (uomini e donne compresi in un'unica categoria)		
Formula 1	Campionato Ita. Super Turismo	Formula Junior
Formula 2	Champ Car	NASCAR
Formula 3	Formula Chevrolet	Formula Nippon
Formula 3000	Deutsche Tourenwagen Masters	Campionato Mondiale Rally
A1 Gran Prix	GP2	World Series by Renault
American LeMans Series	Grand Prix Masters World Series	World Touring Car Championship
Campionato CanAm	Indy Racing League	

BACKGAMMON

Le origini

Risale a circa 5.000 anni fa l'origine del *Backgammon*, quando, durante gli scavi nell'antica città mesopotamica di Ur (nell'attuale Iraq), fu scoperto, nella tomba di un re sumero, un presunto predecessore di questo gioco. Una successiva scoperta, però, sembra anticipare tale data ancora di circa 100-200 anni e trasferire il luogo di nascita nell'attuale Iran a seguito del ritrovamento di una tavola rinvenuta negli scavi archeologici della città di Burnt, nella provincia sud-orientale del Sistan-Baluchistan.

Vista la sua antichissima origine è facile comprendere come siano potute nascere col tempo anche numerose leggende sulla sua paternità. Una di queste attribuisce l'invenzione al re di Persia Ardashir Babakan, della dinastia dei Sasanidi, un'altra a un antico saggio indiano di nome Qaflan. Una variante di nome Sennet si doveva giocare anche nell'antico Egitto, dove sono state trovate delle tavole risalenti al 1500 a.C. nella tomba di Tutankhamon, così come degli affreschi raffiguranti delle tavole simili a quella attuale.

Tra le migliaia di oggetti riportati alla luce nel corso dei primi scavi della catastrofe di Pompei, nel 79 d.C., figurano due dipinti murali che ornavano una taverna. In uno di essi sono rappresentati due uomini seduti l'uno di fronte all'altro davanti a una tavola da gioco. Il giocatore di sinistra tiene il bussolotto dei dadi e dice: *Exit!* (sono uscito); l'altro indica i dadi e dice: *Non tria, duas est!* (non è un tre, è un due). Nel secondo affresco, i giocatori si sono alzati per scambiarsi insulti e percosse, mentre l'oste li spinge verso la strada dicendo: *Itis foras rixatis!* (andate a battervi fuori). La causa di quest'alterco era un gioco di cui anche i Romani adoravano dilettarsi, il *Ludus duodecim scriptorum*, il gioco delle dodici linee. Esso era costituito da una tavola e tre dadi, i cui principi fondamentali corrispondono a quelli del moderno Backgammon. Con il tempo, il *Duodecim scriptorum* con una versione modificata divenne la *Tabula* che presto si diffuse in tutta Europa e che somiglia ancora di più al nostro attuale gioco. Il gioco della *Tabula* si diffuse negli ambienti raffinati nel corso del primo secolo dell'era cristiana. Lo storico romano Svetonio scrive che l'imperatore Claudio (41-54 d.C.) ne era talmente appassionato che, oltre a dedicargli un libro, aveva fatto predisporre una tavola sul suo carro per giocare durante gli spostamenti. Il *Tabula* restò popolare per molti secoli e si diffuse in numerose contrade; in

Grecia veniva, infatti, chiamato *table*, in altri paesi *alea*. La differenza fondamentale fra il *Tabula* e i *Duodecim scripta* è la soppressione della fila centrale di punti.

Il *Tabula* (più tardi *Tavola*) conobbe diverse versioni nel corso dei secoli, fino ad arrivare al nostro *Backgammon* (tavola reale) o al nostro 'Giacchetto'. Per esempio, la terza parte del sontuoso manoscritto realizzato nel XII secolo per ordine del re di Spagna, Alfonso X, contiene la descrizione di 15 giochi da tavola diversi. In certe remote regioni dell'Islanda si usano ancora tavolieri paragonabili a quelli della fine dell'epoca romana per giocare a un gioco, *Ad elta stelpur*, cioè 'La caccia alle ragazze'.

Questi giochi, essendo erroneamente considerati da molti un puro gioco d'azzardo, attirarono a sproposito l'attenzione della Chiesa al punto che in Spagna, il 79° canone del Sinodo di Elvira (305 d.C. ca) condannò chi giocava a *Tabula* per denaro. In seguito, nel Codice di Giustiniano (730 d.C. ca), fu fatto divieto di giocarvi al solo clero. Più tardi, la Chiesa russa estese tale divieto a tutta la popolazione, specificando che «nessun prete, né fedele poteva giocare al *Zerniyu* (l'Azzardo), al *Shakhmate* (gli Scacchi) o al *Tablei* (il *Tabula*)».

Le regole

Il *Backgammon*, sport della mente, individuale non olimpico, nella sua capacità di miscelare elementi di abilità e fortuna, simboleggia una certa visione dell'esistenza umana. L'esito di una partita non può essere pianificato *a priori*, così come il successo nella vita: la sorte è importante quanto l'ingegno.

Il *Backgammon* è un gioco per due persone che si fronteggiano, in cui si utilizza una tavola sulla quale sono disegnati 24 triangoli a colori alterni, chiamati punte. I triangoli sono raggruppati in 4 quadranti, chiamati tavola interna o casa (*home board*), di 6 punte e da una tavola esterna (*outer board*), separate fra loro da una striscia chiamata *bar*. Lo scopo del gioco è di portare tutte le proprie pedine nella propria tavola interna, detta anche casa, e poi di portarle fuori (*to bear off*). Il primo giocatore che le ha portate fuori tutte vince la partita.

La tavola del *Backgammon* quindi è composta di 24 punte, che corrispondono alle 24 ore della giornata: le dodici frecce di ogni metà corrispondono ai 12 mesi dell'anno, le 30 pedine ai giorni dei mesi. Si può andare ancora più lontano con le analogie e trovare corrispondenze tra il giorno e la notte e i due dadi, il cui tiro determina le mosse dei gettoni. E ancora fra i 7 giorni della settimana (e i 7 pianeti allora conosciuti) e il totale dei punti figuranti sulle facce opposte dei dadi (1 e 6, 2 e 5, 3 e 4).

Va da sé che il punto più lontano del giocatore è il 24, che equivale alla prima punta dell'avversario. Ogni giocatore possiede 15 pedine che, all'inizio del gioco, deve porre secondo una precisa disposizione, e una coppia di dadi. È altresì previsto il *doubling cube* o cubo del raddoppio, che serve ad aumentare la posta in gioco.

I numeri ottenuti con i dadi indicano di quanti punti, o *pips*, il giocatore deve muovere le proprie pedine, che devono sempre muoversi in avanti verso le punte corrispondenti a numeri più bassi. Le pedine possono essere mosse solo su una punta aperta, in altre parole, una punta che non sia occupata da due o più pedine. I numeri sui due dadi costituiscono due mosse separate. Se un giocatore ha ottenuto 3 e 5, può decidere se muovere una pedina di 5 spazi su una punta aperta e un'altra di 3 spazi sempre su una punta aperta, oppure muovere un'unica pedina di 8 spazi su una punta aperta, ma solo se i punti intermedi sono anche aperti.

Un giocatore che ottiene due numeri uguali muove il doppio delle mosse. Un giocatore deve utilizzare entrambi i numeri che ottiene dal lancio dei dadi, ammesso che questo sia possibile.

Quando può essere giocato un solo numero, questo deve essere giocato. Se nessun numero può essere utilizzato, allora il giocatore perde il proprio turno, ecc.

Sport individuale non olimpico maschile e femminile, con tornei e gare

BADMINTON

Le origini

Nonostante sia stato introdotto alle Olimpiadi solo recentemente, il Badminton ha radici antichissime ed è unanimemente considerato il primo sport di racchetta mai praticato. Le prime tracce del gioco sono state trovate su vasi cinesi risalenti al 500 a.C. con la raffigurazione di giovani intenti a divertirsi mentre colpivano con delle racchette di legno, delle palline che avevano infilate a un'estremità delle piume, anche se pare che inizialmente il gioco consistesse nel colpire il volano con i piedi. *Ti Jian Zi* è stato il primo nome dell'attuale Badminton. Circa 2.000 anni fa, quindi, il gioco di racchetta e volano era praticato, oltre che in Cina, anche in India e in Grecia. Nel continente europeo il volano iniziò a diffondersi a cavallo dei secoli XIV e XV, in Inghilterra, soprattutto fra i bambini che vi giocavano per strada. Nei secoli XVII e XVIII il gioco conquista le corti e i nobili di tutto il continente (testimonianze da parte di Federico II di Prussia e di Caterina la Grande di Russia). Vi sono, inoltre, numerosi dipinti di quei periodi raffiguranti scene di volano di cui il più famoso è presente alla Galleria degli Uffizi di Firenze, dove si raffigura una giovinetta in abiti pesanti che tiene in grembo una racchetta e un volano (Chardin 1699-1779). Fino alla metà del XIX secolo, comunque, questa disciplina non si poteva ritenere uno sport perché l'abilità consisteva unicamente nel riuscire a scambiarsi la palla per più tempo possibile. Bisogna superare il 1860 per vedere la prima applicazione sportiva europea del gioco, quando alcuni ufficiali dell'esercito inglese, praticanti il gioco, di stanza in India nella guarnigione della città di Poona, si trovarono in vacanza in patria: nel castello di Badminton (da cui il nome), nella contea del Gloucestershire, gli ufficiali consigliarono alle giovani figlie del Duca di Beaufort, di stendere una cordicella attraverso le pareti e di cercare di tirare il volano al di fuori della portata dell'avversario ottenendo il punto nel caso di mancata risposta. Fu il Colonnello Selby, nel 1873, a codificare le prime vere regole di questa disciplina, pubblicato quattro anni dopo, in India a Karachi. Nel 1874 si costituì il primo club di praticanti a New York e lo sport si diffuse contemporaneamente in tutti i paesi anglosassoni. Nel 1899 nacque la All England Open Badminton Championship a Westminster, dove ancor oggi è riconosciuto come il torneo più importante della stagione competitiva. Il 1903 vede fronteggiarsi per la prima volta due compagini straniere: l'Inghilterra e l'Irlanda. Dopo la Prima Guerra mondiale il gioco si diffuse a macchia d'olio

in tutto il globo terrestre, ma attecchisce presso le grandi masse soprattutto in Asia: India, Thailandia, Indonesia, Malaysia e anche Giappone, Cina e Corea del Sud.

Nel 1934 fu istituito l'organismo internazionale dell'IBF (*International Badminton Federation*).

In Italia il Badminton comparve successivamente tra gli anni 1940 e 1950, ma è di fatto impossibile seguirne con precisione l'evoluzione perché era praticato in realtà diverse, senza nessun contatto tra loro. Solo nei primi anni Sessanta, la pratica comincia a diffondersi in maniera omogenea. Riccardo Simonetti, appassionato di Padova, crea una Federazione Italiana (1960-1966) che si affilia all'IBF. Dopo le prime apparizioni, il Badminton entra nel 1974, grazie alle intuizioni e all'opera del Cavalier Aurelio Chiappero, in una fase storica. Il 16 giugno, infatti, il Cavalier Chiappero scrive al CONI, dichiarando la sua intenzione di costituire la FIDV (Federazione Italiana del Volano). Nel 1976 si costituisce l'AIB (Associazione Italiana Badminton), che accoglie poi lo Squash, trasformandosi in AIBS (Associazione Italiana Badminton Squash) ottenendo il riconoscimento della Federazione Italiana Tennis. Nel 1977 si svolge il 1° campionato italiano e dal 9 al 15 di aprile 1978, la squadra Nazionale italiana fa la sua prima trasferta per partecipare ai campionati europei a Preston, in Inghilterra.

Ora il Badminton rappresenta il terzo sport del mondo per diffusione e muove un giro d'affari corrispondente a circa un terzo di quello del tennis. È diventato sport dimostrativo alle Olimpiadi di Monaco 1972 e Seul nel 1988 ed è sport Olimpico dall'edizione spagnola di Barcellona, nel 1992.

Il campo di gioco

Il campo rettangolare, delimitato da linee di 4/5 cm, è lungo 13,40 m e largo 6,10 m per i doppi, e 13,40 m x 5,18 m per i singoli. La rete è alta 76 cm e lunga 6,1 m e la parte superiore della rete deve essere, al centro a 1,524 m dalla superficie del campo e 1,55 m sopra le linee laterali del doppio. Le strutture coperte devono avere un'altezza del soffitto minimo a 9 m da terra per le gare nazionali; per quelle internazionali è invece di 12 m. Si può giocare su qualsiasi tipo di superficie.

Le regole

Il Badminton è uno sport anche olimpico, individuale, collettivo e anche misto. Scopo del gioco è quello di colpire il volano (la pallina) usando una racchetta facendolo passare sopra una rete, in modo che l'avversario non riesca a rispedirlo indietro prima che tocchi terra o che non atterri fuori dal campo. Si gioca generalmente al meglio dei 3 o dei

5 set, ognuno dei quali si conquista a 21 punti (sulla parità a 20 si devono ottenere 2 punti di distacco; sul 29 pari, chi ottiene il 30° punto vince). Le racchette originariamente erano costruite in legno, oggi sono in fibra di carbonio e grafite con corde di materiale sintetico, hanno un peso che si aggira intorno ai 100 gr e sono lunghe 66/68,5 cm. La pallina ('volano' o *shuttlecock*) ha una circonferenza di 62-70 mm, è provvista di 16 piume e il suo peso è compreso fra i 4,74 e i 5,50 gr.

Sport individuale e collettivo olimpico con gare maschili e femminili	
Tornei di singolo, doppio e doppio misto	Sia maschile sia femminile a eliminazione diretta

BASEBALL

Le origini

La tradizione, che comparve come ipotesi nel 1907, vuole che il Baseball sia stato inventato da un cadetto di West Point, Abner Doubleday, durante un soggiorno nella cittadina di Cooperstown (NY), nell'estate del 1839. Questo giovane militare avrebbe ideato il gioco che, qualche anno più tardi, sarebbe diventato il National Pastime. Un anziano minatore newyorchese, Abner Graves, testimoniò di aver assistito nel 1839 al primo incontro della storia, organizzato da Doubleday, tra una selezione mista della Otsego Academy e della Cooperstown's Green's Select School contro un'altra squadra. I membri del Comitato accettarono questa testimonianza tanto che nel 1939, quando fu inaugurata la Hall of Fame, Doubleday e Cooperstown furono dichiarati ufficialmente inventore e luogo originario del Baseball mondiale.

Gli storici sostengono, invece, che il Baseball non sia un'invenzione indipendente, quanto piuttosto un'evoluzione di molti giochi con mazza e pallina, praticati in diverse zone del pianeta lungo tutto il corso della storia. Tra queste discipline, quelle più interessanti sono alcune di origine inglese, come ad esempio il *Paddleball*, il *Trap Ball*, il *One Old Cat*, il *Rounders* (XVI secolo) e la sua versione americana *Townball*. Proprio quest'ultimo passatempo, molto popolare nel New England e giocato all'aria aperta da adulti e bambini, sembra essere stato proprio il punto di partenza del Baseball. Attraverso alcune testimonianze scritte risalenti alla fine del XVIII secolo, si è venuti a conoscenza che tra i passatempi preferiti dai militari vi era un gioco il cui scopo era battere una pallina e correre sulle basi, mentre altre fonti descrivono alcune varianti di *Rounders*, chiamate *Base Ball* (propriamente scritto) o *Goal Ball*. In definitiva, si può affermare che il Baseball moderno è un incrocio tra il *Townball* e il *Cricket*, sport molto popolare in Inghilterra, che influenzò sicuramente il gioco americano.

Intorno al 1840, quindi, negli USA erano presenti diversi giochi simili al Baseball moderno e fra queste discipline la più popolare e interessante era quella praticata nel Massachusetts e, soprattutto, quella del *New York Knickerbocker Club*. Nel 1845 un membro di quest'ultimo circolo, Alexander J. Cartwright, istituì alcune importanti norme (molte delle quali ancora esistenti), diventando il padre del Baseball. Ad esempio, egli stabilì la regola dei tre *strike*, l'eliminazione dopo aver toccato la base prima del battitore-

corridore oppure in seguito ad una presa al volo o un rimbalzo; inoltre, furono prescritti l'obbligo per il *pitcher* (distante 45 piedi dal battitore) di lanciare la pallina sottomano e la caratteristica forma a diamante del campo interno, con le basi distanti 90 piedi l'una dall'altra (regola ancora in vigore). Altre innovazioni fissavano il numero di giocatori a nove e inserivano la regola dei tre *out*.

È ufficialmente del 1846 la prima partita di Baseball, riconosciuta dagli storici, giocata fra gli Elysian Fields di Hoboken del New Jersey e che segnò la vittoria del New York Club sui Knickerbockers per 23-1. In seguito a questa sfida, il Baseball crebbe in popolarità, espandendosi in tutta la nazione. Sebbene i Knickerbockers volessero mantenere la loro posizione di predominio, anche le altre società aspiravano al successo e alla notorietà. Così, nel gennaio del 1857, i delegati dei principali circoli della nazione discussero, in un *meeting*, alcune innovazioni al regolamento, mentre un anno più tardi fu fondata la *National Association of Base Ball Players*, che diventò l'arbitro assoluto del gioco. Tra le varie risoluzioni proposte, compaiono il *pitcher box*, la regola dei nove *inning* e la pratica di far pagare agli spettatori il biglietto d'ingresso.

Il primo eroe popolare di questo sport, fu il lanciatore dei Brooklyn Excelsiors, Jim Creighton, che grazie a innumerevoli vittorie nel 1860, conquistò le luci della ribalta. Tra le squadre più celebri, possiamo ricordare due di Brooklyn, gli Eckfords e gli Atlantics, che si proclamarono le migliori formazioni d'America. Nel 1862 un uomo d'affari di New York, William Cammeyer, decise di approfittare del successo del Baseball, proponendo la costruzione di un'arena dedicata alle partite e così, poco tempo dopo in un quartiere di Brooklyn, fu inaugurato l'Union Grounds, un impianto da 1.500 spettatori interamente in legno; le squadre avevano la possibilità di utilizzarlo gratuitamente, mentre i tifosi pagavano 10 cents di dollaro per l'ingresso. Nel 1865, la National Association contava ben 91 compagini, numero che due anni più tardi salì addirittura a 300. Il Baseball era diventato un affare a tutti gli effetti, tanto che comparvero i primi problemi contrattuali, dovuti alle richieste dei giocatori, che volevano ricevere un salario fisso. Sebbene la National Association volesse mantenere il dilettantismo, è certo che molti giocatori furono pagati segretamente.

Il 1871 è un anno fondamentale per il Baseball perché fu decisa la creazione di una lega interamente professionistica. Infatti, il 17 marzo a New York fu fondata la nuova National Association of Professional Base Ball Players (la vecchia fu denominata National Association of Amateur Base Ball Players), in cui s'iscrissero 9 squadre.

Il Baseball è stato uno sport olimpico dall'edizione di Barcellona 1992 fino a Pechino 2008. Ora non è più contemplato nel programma.

Il campo di gioco

Approssimativamente, il campo di Baseball può essere definito come uno spicchio di cerchio delimitato da due linee perpendicolari fra loro, dette *linee di foul*. Per la sua particolare forma la parte racchiusa nel semicerchio di terra rossa è anche chiamata 'diamante'. Il diamante è costituito da un quadrato di 27,43 m (90 piedi) di lato ai cui vertici sono poste le quattro basi. La 'casa base', o 'piatto' di casa base deve essere di gomma e avere forma pentagonale e larghezza di 43,18 cm (17 pollici) nella parte rivolta al lanciatore. Il vertice inferiore è posto al punto di convergenza delle *linee di foul*. Alla destra e alla sinistra dei lati paralleli del piatto sono segnati con il gesso anche due rettangoli detti *box del battitore*.

La prima, la seconda e la terza base sono rappresentati da sacchetti quadrati di tela o plastica bianca di 38 cm (15 pollici) di lato, fissati saldamente al terreno. In mezzo al diamante si trova il 'monte di lancio', un piccolo dosso circolare alla cui sommità, di 25 cm rispetto al piatto di casa base, viene fissata la pedana del lanciatore costituita da una lastra rettangolare di gomma bianca di 60 x 15 cm. La distanza tra la punta inferiore del piatto di casa base e l'orlo frontale della pedana del lanciatore deve essere di 18,44 m (60 piedi e 6 pollici).

Il regolamento ufficiale della Federazione Italiana Baseball Softball prevede che la dimensione minima del raggio sia di 76,20 m (250 piedi). In Italia, inoltre, per i club professionistici sono previste le seguenti misure minime: 99 m per le linee di *foul* destra e sinistra e di 122 m la distanza tra il punto di convergenza delle linee e la recinzione centrale del campo.

Il terreno esterno, ma sempre all'interno di questa proiezione, è considerato 'zona valida di battuta', oltre le linee di foul che proseguono idealmente in maniera infinita, è chiamato 'area di foul'. Per questo motivo, giunte al limite esterno del campo, esse s'interrompono e sono sostituite da due pali (di lunghezza variabile) a indicare l'ideale proiezione delle linee.

A completare l'impianto di gioco nella zona di *foul* vengono poste le aree riservate ai suggeritori della squadra in attacco, ai battitori in attesa del proprio turno di battuta e le panchine delle squadre.

Le regole

Il Baseball (sport di squadra), non più presente nel programma olimpico, è uno sport di situazione ed è generalmente, ma non esclusivamente, dedicato agli uomini. Una partita viene giocata da due squadre ciascuna di 9 atleti. Gli attrezzi usati sono una mazza e una palla, in cui l'atleta di un team chiamato lanciatore, scaglia una palla del diametro di circa 7 cm e del peso di circa 142 gr, con l'anima di sughero e gomma, ricoperta di pelle, verso il battitore avversario. Questi cercherà di colpirla con una mazza di legno di forma cilindrica, in modo da avanzare in senso antiorario su una serie di quattro 'basi', poste agli angoli di un rombo (il diamante) e tornare infine al punto di partenza ('casa base'), dove ha diritto a segnare un punto per la propria squadra.

A iniziare la partita in difesa è sempre la squadra di casa che posiziona i suoi nuovi giocatori sul campo di gioco nei vari ruoli: lanciatore (*pitcher*); ricevitore (*catcher*); prima base (*first base man*); seconda base (*second base man*); terza base (*third base man*); interbase (*short stop*); esterno sinistro (*left fielder*); esterno centro (*center fielder*); esterno destro (*right fielder*).

La squadra in attacco manda a turno, seguendo un ordine di battuta (*line up*), i propri giocatori nel box di battuta per cercare di colpire la palla tirata dal lanciatore e di correre sulle basi del diamante per segnare i punti (*run*) arrivando a casa base. Scopo della squadra in difesa è di effettuare 3 eliminazioni (*out*) dei giocatori della squadra in attacco. Una volta effettuate le 3 eliminazioni la squadra in difesa passerà in attacco.

Le varie riprese della partita si chiamano *inning*, ognuna delle quali è composta a sua volta da due fasi in cui le squadre, come già detto, si alternano in attacco e difesa che sono la parte alta e la parte bassa dell'*inning*. Una partita si svolge comunemente sulla distanza dei 9 *inning* in campo professionistico e internazionale; pertanto non sono previsti limiti di tempo. Se al termine degli *inning* il punteggio è in parità, verranno disputati uno o più *inning* supplementari, finché una delle due squadre chiude l'*inning* in vantaggio.

In caso, la differenza di punti tra le due squadre sia maggiore o uguale a 10 punti dal 7° *inning* in poi, la partita si conclude anticipatamente per manifesta superiorità di una squadra (Regola Mercy).

La battuta: per aumentare il punteggio della propria squadra il battitore, che può battere indifferentemente nel box di battuta alla sinistra o alla destra del piatto di casa base, deve cercare di colpire la palla tirata dal lanciatore. Se la palla battuta cade in territorio buono, il battitore deve correre verso la prima base. Se il battitore batte lungo, può cercare di arrivare anche alle basi successive, con l'obbligo però di toccarle nella

corsa. Il battitore che arriva 'salvo' su una base viene da quel momento definito corridore e nel box di battuta andrà un suo compagno di squadra (il successivo dell'ordine di battuta). Un'ulteriore battuta farà avanzare il corridore verso le basi successive fino a raggiungere la casa base e segnare così un punto.

Su una base può fermarsi un solo corridore. Nel caso un battitore colpisca la palla e la mandi oltre la recinzione, ma nello spazio tra la proiezione della linea di *foul* sinistra e destra, viene assegnato un fuoricampo (*home run*). Egli avrà così diritto a fare il giro delle basi e segnare un punto, senza che la difesa possa intervenire, così come anche i corridori presenti in quel momento sulle basi.

La difesa è il tentativo di eliminazione per *pickoff* in prima base. Il ruolo principale della squadra in difesa è sicuramente quello del lanciatore. Il tiro del lanciatore dà il via all'azione di gioco. Egli deve cercare di lanciare la palla all'interno dell'area di *strike* del battitore, cioè di quel rettangolo immaginario situato sopra il piatto di casa base e che in altezza va dalla parte bassa delle ginocchia fino al petto del battitore. Se ci riesce e il battitore non colpisce la palla, viene contato uno *strike*. Lo stesso accade quando:

1. la palla lanciata non passa per l'area di *strike* e il battitore gira la mazza senza colpirla (*swinging and miss*), oppure
2. il battitore colpisce la pallina, ma la manda in territorio di *foul*.

Al terzo *strike*, che non si assegna nel caso 2), il battitore è eliminato.

I modi più usuali in cui la squadra in difesa può eliminare i giocatori avversari sono i seguenti:

- il lanciatore realizza il terzo strike detto *strike out* o più semplicemente *K*;
- la pallina battuta viene presa al volo da un difensore, cioè prima che tocchi terra (*fly out*);
- dopo una battuta in territorio valido, cioè che ha toccato terra, un difensore che ha conquistato il possesso della palla tocca una base prima che il battitore o uno qualunque dei corridori la raggiungano (*ground out*), oppure tocca con il guantone contenente la palla o la palla stessa il corridore a mano nuda (*tag*).

Sport di squadra non olimpico con tornei prevalentemente maschili

BEACH RUGBY

Le origini

Si diffonde in Italia a partire dal 1993. Il primo campionato italiano viene organizzato dalla LIBR (Lega italiana Beach Rugby), nel 1998. La FIR (Federazione Italiana Rugby) riconosce il torneo nel 2003. Lo sviluppo di questa disciplina dal 2005 ha portato a organizzare il campionato d'Europa che si svolge ogni due anni. È giocato soprattutto dai paesi non anglosassoni e prevalentemente in Europa.

Il campo di gioco

Il campo di gioco è lungo 31 m comprese le zone di meta (di 3 m) e largo 24 m. Non è dotato di porte, si escludono quindi i calci di punizione o realizzazione dopo una meta.

Le regole

Il Beach Rugby è una variante del rugby a 15 giocato su campi in sabbia, con squadre composte da 5 giocatori in azione e altri 7 per le sostituzioni che sono illimitate. L'ingresso in campo avviene esclusivamente a gioco fermo e da centro campo. A seguito di falli gravi è contemplata un'espulsione temporanea della durata di 2'. La partita dura 10' divisi in 2 tempi da 5' con intervallo di 3'. In caso di parità si disputa un tempo supplementare sin quando una squadra realizza una meta. Il portatore avversario di pallone può essere placcato tra spalle e piedi. Il giocatore placcato o trattenuto deve passare o lasciare il pallone entro 2 secondi. Non esistono mischie ordinate né rimesse laterali. Il pallone opzionalmente può essere calciato all'inizio della partita, ma in Italia si utilizza il calcio libero anche per iniziare la partita, dopo una meta dalla squadra che ha subito la meta e dopo un fallo laterale. In nessun'altra azione di gioco il pallone può essere calciato. La realizzazione della meta vale un punto.

In Italia il Beach Rugby è organizzato, in una formula a dodici giocatori, dalla LIBR, riconosciuta ufficialmente dalla FIR. Nel 2009 l'IRB (*International Rugby Board*) ha attivato il processo di riconoscimento di tutte le discipline di Beach Rugby (placcato, al tocco, tag).

Sport di squadra non olimpico con tornei prettamente maschili

BEACH SOCCER

Le origini

Il Beach Soccer nasce negli anni Ottanta in Brasile come gioco da strada, La prima associazione ufficiale si costituisce a Rio de Janeiro nel 1987. Tale disciplina guadagnerà sempre più notorietà nel tempo per opera dei campioni di calcio che nei periodi estivi si dedicavano a questo gioco in spiaggia. A questo successo contribuisce sicuramente la TV Globo (sempre brasiliana) che comincia a seguire le partite e i primi campionati organizzati. Nel 1992 la BSWW (*Beach Soccer World Wide*) codifica le regole del gioco e nel 1993, a Miami, viene organizzato il primo grande evento internazionale. Due anni dopo si organizza il primo 'mondialito', che poi si trasformerà in mondiale allestito proprio dalla BSWW. Negli ultimi anni il calcio sulla sabbia è stato riconosciuto dalla FIFA e si svolgono quindi campionati a livello nazionale e internazionale.

Il campo di gioco

Le dimensioni del campo di gioco devono rispettare un rettangolo con una lunghezza max di 40 m e min 34 m, una larghezza max di 30 m e min di 24 m. Generalmente i campi sono di 37m x 28 m.

Il rettangolo di gioco deve essere delimitato da quattro linee, due laterali e due sui lati corti, di larghezza variabile dai 7 cm ai 12 cm, formate da nastro realizzato in materiale resistente e di un colore diverso da quello della sabbia. Normalmente il colore è blu e la larghezza è 10 cm. Ci sono dieci bandierine di cui sei di colore rosso e quattro di colore giallo, alte circa 1,50 m (comunque di 1 m sopra il livello della sabbia). Tutte le bandierine devono essere fatte di plastica indistruttibile, elastiche e resistenti al vento e la parte superiore non può essere affilata.

Ci sono due porte, possibilmente di materiale plastico, larghe 5,50 m e alte 2,20 m sul livello della sabbia. I due pali e la traversa di ogni porta devono avere un diametro variabile fra gli 8 e i 10 cm. Per le reti è consentito l'utilizzo di iuta, canapa e nylon. Le porte possono avere sostegni strutturali o essere sostenute con reti in tensione e pali affondati con o senza supporto sotto la superficie.

Le regole

Il Beach Soccer è il gioco del calcio giocato sulla sabbia. Sport prettamente di squadra, perciò di situazione e non olimpico. Un team è costituito da 5 giocatori, compreso il portiere, la panchina da 3/5 elementi. Numero di sostituzioni illimitato. Due sono gli arbitri che dirigono le competizioni.

Si giocano 3 tempi da 12' ciascuno con 3' d'intervallo tra un tempo e l'altro. Le partite non possono finire in parità, quindi, si devono giocare dei tempi supplementari di 3' ciascuno, fino ad arrivare al *Golden Goal* ed eventualmente ai rigori. Le punizioni comminate sono sempre dirette, senza barriera e devono essere battute da chi subisce il fallo. Le ammonizioni vengono decretate con un cartellino blu che implica l'uscita dal campo per 2' del giocatore, per cui una squadra gioca in inferiorità numerica. Non è ammesso l'uso delle scarpe. Il pallone è di cuoio con una circonferenza compresa fra i 68 e i 70 cm. Il peso è compreso fra i 400 e i 440 gr con una pressione che va da 0,4 a 0,6 Atm.

La LIBS (*Lega Italiana Beach Soccer*) ha il diritto di omologare ufficialmente qualsiasi campo di gara per ospitare partite della Nazionale Italiana, di Serie A, Prima divisione e dei Tornei amatoriali.

Sport di squadra non olimpico con tornei maschili e femminili

BEACH VOLLEY

Le origini

Il Beach Volley nasce negli Stati Uniti nel decennio 1920-1930, diffondendosi lentamente nei vari continenti, Europa compresa. Negli anni Quaranta-Cinquanta si sono svolti due grossi tornei sulle spiagge di Santa Monica, in California. L'avvento della seconda guerra mondiale ne bloccò l'ascesa in modo quasi totale. Solo alla fine degli anni Ottanta, quando la FIVB (*Federation International de Volleyball*) inizia a concentrare molti dei suoi sforzi sulla sua promozione, è conosciuto dagli sportivi di molti paesi. Il suo ingresso nelle discipline olimpiche (Atlanta, 1996) contribuisce in modo decisivo alla sua divulgazione nel mondo.

In Italia il gioco inizia a diffondersi nel corso degli anni Ottanta quando già da alcuni anni esisteva un circuito professionistico, gestito dalla FIVB.

Le Olimpiadi di Atene 2004 hanno poi dato al Beach Volley la definitiva consacrazione, essendo stato uno degli sport più seguiti in assoluto. Ciò ha chiaramente dimostrato di possedere tutte le caratteristiche per essere di una popolarità mediatica eccezionale, proprio grazie all'altissima spettacolarità della disciplina sportiva, e, cosa ancora più importante, al nuovo concetto di *Sport-Show-Entertainment*. Brasile e Stati Uniti sono tradizionalmente le nazioni con gli atleti più forti, sia in campo femminile, sia in quello maschile.

Il campo di gioco

Il campo di gioco è più piccolo di quello della Pallavolo classica (8 m x 16 m). La sua superficie è assolutamente ricoperta di sabbia con uno strato minimo di 40 cm. Deve essere priva di sassi o cose simili pericolose per gli atleti. Il campo è delimitato da strisce di plastica ben visibili. È obbligatorio avere una zona di rispetto intorno al campo stesso. La rete è posta alla stessa altezza di quella della pallavolo: 2,43 m per gli uomini e 2,24 m per le donne.

Le regole

Sport di squadra, quindi di situazione e olimpico. I giocatori in campo sono 4 (2 per ogni team). Ci sono anche varianti non olimpiche di 3 e 4 giocatori per squadra. Le regole

del gioco sono simili, ma non uguali, a quelle della pallavolo: nel caso in cui si effettui il primo tocco di squadra in palleggio, questo deve essere perfetto, in altre parole deve essere valutato dall'arbitro come se fosse un secondo o terzo tocco, se non che si debba difendere un attacco forte. Il limite dei tre tocchi di squadra comprende anche il tocco a muro; non sono validi i pallonetti (in quanto sono sanzionati come fallo di accompagnata), se non fatti con colpi duri sulla palla (es. con le nocche); se si manda la palla nel campo avversario con un palleggio la traiettoria deve essere perpendicolare alla linea delle spalle; non è fallo se s'invade il campo avversario senza toccare la rete; lo è invece se si ha un contatto con l'avversario sotto la rete e se ne ostacola l'azione. Come nella pallavolo, non è fallo toccare la rete, tranne durante la propria azione di giocare la palla o se s'interferisce con il gioco.

Generalmente si gioca al meglio dei 3 set, con i primi 2 che si giocano a 21 punti, l'eventuale 3° set di spareggio a 15.

Ogni set va vinto con almeno 2 punti di vantaggio.

Il pallone, di cuoio morbido, ha una circonferenza compresa fra i 65 e i 67 cm, un peso fra i 260 e i 280 gr e una pressione interna fra lo 0,175 e lo 0, 225 Atm.

Sport di squadra olimpico con tornei maschili e femminili

BIATHLON

Le origini

Le origini del Biathlon sono, come per quasi tutte le discipline sportive, molto antiche. Ritrovamenti rupestri sulla costa nord della Norvegia, risalenti a 5.000 anni fa, e incisioni dell'età neolitica rinvenute in Russia, raffigurano uomini su assi di legno, molto simili agli odierni sci, che trasportano un'arma, ovviamente non a fuoco.

Già nel medioevo i paesi scandinavi e la stessa Russia si dotarono di eserciti capaci di combattere su terreni innevati. La tradizione secolare di questo sport, che unisce Sci di fondo e Tiro con la carabina, è comunque rintracciabile anche nei libri illustrati del Vescovo Olaus Magnus di Svezia, risalenti al 1539.

Nel periodo che va dal XVI secolo alla prima metà del XVIII, la disciplina del Biathlon ha un notevole sviluppo nell'ambito militare.

Dobbiamo arrivare nel 1767 per assistere alla prima gara, quando un gruppo di soldati di guardia al confine fra Norvegia e Svezia si organizzano autonomamente una loro competizione. Competizioni simili vengono organizzate verso la fine del XIX secolo e nel 1910 si disputa una competizione a squadre considerata la vera antesignana del Biathlon moderno. Nel 1912 si affiancano le gare a squadre con quelle individuali con distanze e colpi da sparare prefissati. La validità di questa disciplina è sancita dalla sua presenza nelle edizioni olimpiche invernali fin dal 1924, 1928, 1936 e 1948, ma solo con pattuglie militari.

Nel 1949 il CIO decide di riconoscerla ufficialmente come disciplina sportiva a tutti gli effetti. Perché sia riconosciuto anche come sport olimpico, bisognerà però attendere il 1955, anno in cui il nome Biathlon (che significa 'due competizioni') compare ufficialmente per la prima volta. Nel 1957 il Biathlon fu integrato tra gli sport dell'UIPMB (*Unione Internazionale del Pentathlon Moderno e Biathlon*); due anni più tardi si tennero i primi campionati mondiali di questa disciplina. Fa il suo ingresso ufficiale ai GO Invernali di Squaw Valley (USA) nel 1960.

Passano gli anni e il Biathlon cresce come immagine: nel 1977, infatti, con l'introduzione della carabina di piccolo calibro e conseguentemente il tiro a 50 m, la diffusione di tale disciplina subisce una vera e propria accelerazione. Precedentemente si sparava con carabine di grosso calibro a una distanza di 150 m. Dalle accademie militari ai GO il passo, seppur importante, è stato relativamente veloce.

Interessante notare che i primi campionati del mondo femminili si sono svolti solo nel 1984, mentre il relativo ingresso ai GO è avvenuto otto anni dopo ad Albertville nel 1992. Il 2 luglio 1993 nasce la Federazione Internazionale del Biathlon, staccandosi dall'UIPMB. L'organizzazione internazionale ufficiale del biathlon è affidata all'IBU (International Biathlon Union) cui aderiscono tutte le federazioni nazionali.

Le regole

Il Biathlon è uno sport olimpico invernale individuale e collettivo, prettamente di prestazione. Nasce dall'unione dello Sci di fondo con il Tiro con carabina. Richiede un misto di resistenza e forza fisica, ma anche concentrazione e abilità tecnica. Il percorso di fondo, che si svolge su anelli di varia lunghezza situati attorno al poligono, si alterna con le serie di tiro. In questa disciplina, lo scopo è quello di percorrere nel minor tempo possibile il tracciato; ogni bersaglio mancato implica una penalità sul tempo di gara o in giri aggiuntivi della lunghezza di 150 m.

Specificamente, per ogni gara si percorre un anello di pista di 2 Km, 2,5 Km, 3 Km, 4 Km di lunghezza variabile, secondo la specialità prima, di effettuare le serie di tiro, di cinque colpi cadauna, in un poligono di tiro attrezzato all'uopo. Le penalità vengono scontate percorrendo un anello di 150 m aggiuntivo per ogni bersaglio mancato, oppure, solo nella gara cosiddetta 'individuale', con l'aggiunta di un minuto per ogni bersaglio mancato, al tempo totale; il tempo impiegato per il tiro non viene defalcato dal tempo totale. Vince chi riesce a percorrere l'intero percorso facendo registrare il tempo migliore con l'aggiunta di eventuali penalità compreso il tempo impiegato per il tiro.

Il poligono generalmente è composto da 30 linee di tiro con 60 postazioni da 5 bersagli ognuno; questi ultimi sono posti a una distanza di 50 m ed hanno un diametro di 45 mm per il tiro a terra e di 115 mm per il tiro in piedi (2 postazioni per ogni linea di tiro, una alta e una bassa).

L'atleta può scegliere la linea dalla quale sparare nella gara individuale e in quella *sprint*.

Nell'inseguimento, partendo dalla destra con il numero uno, deve allinearsi per primo e a riempimento a seguire sulle linee immediatamente libere. Nella massa e prima frazione della staffetta, gli atleti sparano la prima serie di tiro sulla linea corrispondente al loro numero di pettorale, in seguito si disporranno a riempimento. Le carabine sono di piccolo calibro (5,6 mm), *long rifle* (calibro lungo), del peso di almeno 3,5 Kg.

I colpi sono inseriti nel caricatore chiamato *clip* o *magazine*; il tiro è a colpo singolo e il caricamento è manuale dopo ogni colpo.

Per portare il fucile si usa uno zaino sulla schiena. Le gare inserite nel programma olimpico sono 10, 5 maschili e 5 femminili: individuale, sprint, inseguimento, partenza in linea e staffetta.

Le discipline

‘20 Km U e la 15 Km D’: sono le discipline più antiche del Biathlon. Gli atleti partono a intervalli di 30”. Essi devono percorrere un tracciato complessivo di 20 Km (15 Km per le donne) il cui dislivello totale deve essere compreso tra i 600 e i 750 m e sparare 20 colpi nelle quattro serie di tiro (ognuno da 5 colpi).

La gara si effettua intervallando un tratto di pista di 4 Km con una serie di tiri di cinque colpi su altrettanti bersagli e a seguire per altre tre serie, percorrendo l’ultimo giro di 4 Km prima di tagliare il traguardo.

Le prove di tiro avvengono nella sequenza: a terra, in piedi, a terra, in piedi. Per ogni bersaglio mancato c’è una penalità di 1’, da aggiungere al tempo totale del fondo. Il tempo impiegato per le quattro serie di tiro non viene tolto, per cui ogni atleta cerca di ridurre la permanenza al poligono.

‘Sprint di 10 Km U e 7,5 Km D’: gli atleti partono a intervalli di 30” e devono percorrere un tracciato complessivo di 10 Km (7,5 Km per le donne) il cui dislivello totale deve essere compreso tra i 300 e i 450 m. Le serie di tiro sono due, come sempre di cinque bersagli ciascuna (nella prima sdraiati a terra e nella seconda in piedi). Per ogni bersaglio mancato l’atleta deve effettuare un anello di penalità di 150 m.

‘Inseguimento dei 12,5 Km U e 10 Km D’: prendono parte a questa competizione soltanto i primi 60 atleti in base all’ordine d’arrivo della gara del giorno precedente, in genere la gara sprint, oppure dell’individuale, ma in questo caso con il distacco di partenza dimezzato. L’ordine di partenza è stabilito in base al distacco dal vincitore della gara del giorno precedente che parte per primo. Gli uomini percorrono una distanza di 12,5 Km, le donne 10 Km e tutte e due devono effettuare 4 serie di tiro ogni 2,5 Km gli uomini e ovviamente 2 Km le donne. Le prime due serie sono a terra e le successive due in piedi. L’atleta che entra nel poligono per primo spara dalla linea numero 1 sul bersaglio numero 1 e a seguire gli altri, il secondo sulla 2^a e così via a riempimento, il 31° spara nuovamente sulla numero 1. La gara è spettacolare perché permette al pubblico, anche non esperto, di seguire e capire la gara stessa, ma soprattutto è costantemente aggiornato sulle posizioni di testa.

'Partenza in linea dei 15 Km U e 12,5 Km D': sono ammessi i migliori 30 atleti della classifica aggiornata della coppa del mondo, coppa europa, ecc. Un regolamento particolare viene usato per i GO Invernali e campionati mondiali in cui possono partire i migliori 15 della classifica della coppa del mondo, gli atleti medagliati nelle gare Sprint, Inseguimento e Individuale (precedentemente disputate), mentre i restanti posti disponibili sono determinati dagli atleti che hanno totalizzato la migliore somma nelle suddette gare, oltre tutti quelli già ammessi. Si percorrono 5 anelli di 3 Km per i maschi, per un totale di 15 Km e 2,5 Km per le femmine per un totale di 12,5 Km. Dopo ogni giro si esegue una serie di tiro, le prime due a terra, le altre due in piedi, di cinque colpi, come sempre. Per ogni bersaglio mancato si deve effettuare un giro di penalità di 150 m. L'atleta in testa alla gara spara dalla linea 1, il secondo dalla 2 e così via a seguire.

Vince sempre chi taglia il traguardo per primo avendo pagato in corso di gara; gli eventuali errori di tiro, quindi, la classifica viene stilata in base all'ordine d'arrivo. Questa disciplina del Biathlon è entrata nel programma Olimpico per la prima volta ai GO Invernali di Torino 2006.

'Staffette 4 x 7,5 Km U e 4 x 6 Km D': ognuno dei 4 atleti che compongono la squadra deve percorrere l'intera distanza prevista prima di dare il cambio al proprio compagno e compiere 2 serie di tiri di 5 bersagli ciascuna (a terra e in piedi). Gli atleti hanno a disposizione oltre ai 5 colpi inseriti nel caricatore, altri 3 di riserva, da caricare singolarmente, per motivi di sicurezza. Dopo la prima fase di tiro gli atleti si allineano al poligono in base alla loro posizione in gara, il primo sulla linea 1 e così via. Se, nonostante i 3 colpi di riserva, non riescono a colpire tutti i bersagli, devono percorrere un giro nell'anello di penalità (sempre di 150 m) per ognuno dei bersagli mancati.

Competizioni olimpiche	Uomini	Donne
Individuale	20 Km	15 Km
Sprint	10 Km	7,5 Km
Inseguimento	12,5 Km	10 Km
Partenza in linea	15 Km	12,5 Km
Staffetta	4x7,5 Km	4x6 Km

Per *Clip* o *Magazine* s'intende il caricatore da 5 proiettili calibro 22. La scorta del fucile può contenere fino a 4 clip mentre l'atleta sta disputando la gara. Una volta giunto al poligono di tiro, le clip si possono estrarre dal fucile a seconda delle necessità. Nelle

staffette, ogni clip porta 8 proiettili. All'ingresso del poligono e prima di iniziare la serie di tiro, gli atleti devono depositare tre proiettili in un contenitore apposito.

I 5 proiettili del clip sono usati per colpire 5 obiettivi; se sono necessari più proiettili vengono presi dal contenitore dei cosiddetti proiettili dichiarati, e caricati a mano.

La 'posizione prona' è una delle modalità di tiro usata nel biathlon. In una gara individuale la prima e la terza postazione di tiro sono pensate nella posizione prona, così come la prima postazione per le gare di sprint.

Il 'giro di penalità' consiste in una pista circolare di 150 m che deve essere percorsa come penalità quando gli obiettivi di sparo non sono stati centrati durante lo sprint e le staffette (un 'loop' per ogni obiettivo mancato). 30'/35' sono considerati un tempo abbastanza veloce per ognuna di queste penalizzazioni. Non sono previsti giri di penalità nelle gare individuali, in cui è invece aggiunto 1' al tempo finale, per ogni obiettivo mancato.

Off Hand è la 'posizione eretta' utilizzata per sparare nella seconda e nella quarta postazione di tiro delle gare individuali e nella seconda postazione delle gare di sprint.

BILIARDO

Le origini

Anche se discussa, dobbiamo far risalire al 1429 l'anno ufficiale della creazione del Biliardo. In quell'anno infatti a Parigi un libro dal titolo *'Journal d'un Bourgeois de Paris'*, di autore sconosciuto, spiegava come dovesse essere giocato il gioco del biliardo (*billard*), in cui bisognava fare scorrere sul terreno delle biglie, spingendole tramite bastoni ricurvi. Anche il grande Omero, in un passo dell'Odissea, accenna a un gioco di birilli, che possono in qualche modo essere considerati gli antenati del Biliardo. Si sono trovati anche alcuni bassorilievi scolpiti da artisti ateniesi, in cui si possono notare dei giovani che, tenendo tra le mani dei lunghi bastoni, si contendono una biglia.

È risaputo che Carlo IX, sovrano di Francia, si appassionò moltissimo a questo gioco che già gli inglesi coltivavano da qualche tempo con un gioco simile all'attuale Croquet, originante dal vecchio gioco francese *Bilie-Maille* (Bigliamaglio o Pallamaglio). Si sa anche che il primo tavolo da biliardo di cui si ha notizia è quello ordinato, 100 anni prima, da Luigi XI, sovrano di Francia, nel 1470.

Una notizia ancora più precisa ci informa come nel XV secolo un certo François Villon, morto nel 1489, tra le altre cose lasciò agli eredi nel proprio testamento *'un biliardo nel quale è spinta la bilia'*. La storia però dice che il vero inventore del Biliardo sia stato Enrico Deligne. Al *Mall* (termine inglese) e ai prati verdi della Gran Bretagna dobbiamo il colore del panno attuale. Nel 1500 sembra che Napoli fosse una delle prime città in cui il Biliardo prendesse voga e altre seguirono, come Mantova e Firenze. Anzi in quest'ultima se ne cita il nobile Pandolfo de' Pucci come il primo introduttore e lì il poeta Niccolò Martelli compose un madrigale sul Biliardo (chiamato anche *Gugole*, probabilmente dal tedesco *Kugel*, che significa biglia). La spiegazione del termine biliardo arriva nel XVII secolo in un libro inedito: «il biliardo è una specie di gioco che si svolge su un tavolo sul quale è teso un panno e le bocce sono spinte l'una contro l'altra con una punta di legno chiamata biliardo». Si dice anche che Luigi XIV fosse solito giocare a Biliardo per digerire: il tavolo aveva, infatti, il perimetro non inferiore ai 12 m, le stecche pesavano sei volte di più di quelle attuali e le biglie erano grandi e molto pesanti. Per giungere al primo libro interamente dedicato a questo gioco bisogna aspettare il 1807, con *Un trattato pratico sul gioco del biliardo* di E. White.

Fu l'americano Phelan a inventare nel 1854 la sponda elastica. Grazie alla società americana *Brunswick-Collender* il biliardo assunse la forma definitiva: le biglie erano d'avorio (oggi invece sono di materiale sintetico), il piano di gioco d'ardesia, le sponde elastiche ricoperte di drappo fine e tappi di cuoio alle estremità delle stecche.

Il campo di gioco

Il biliardo, propriamente detto, è un tavolo che generalmente ha la parte superiore rettangolare rigorosamente piana e orizzontale che, indipendentemente dalla specialità praticata, nelle sue dimensioni, deve sempre rispettare il rapporto di 2 a 1, fra lunghezza e larghezza. È formato da una lastra di ardesia avente uno spessore minimo di 45 mm o di qualsiasi altro materiale omologato dagli organismi preposti. La delimitazione del rettangolo di gioco è stabilita dalle sponde in caucciù aventi un becco all'altezza di 37 mm con la tolleranza di 1 mm in più o in meno. Nessun foro deve essere praticato sulle sponde. I biliardi destinati a un torneo ufficiale devono essere muniti di un dispositivo di riscaldamento elettrico che elimini l'umidità dall'ardesia e dal panno. Nel tavolo da Pool le misure sono espresse in 'piedi', l'unità di misura americana. In commercio si trovano tavoli che vanno da un minimo di 6 ad un massimo di 9 piedi. Per i tornei si adoperano quasi esclusivamente tavoli da 9 piedi, anche se può succedere che, per mancanza di spazio, in certe sale, si usino tavoli da 8 piedi. I tavoli da 6 e 7 piedi sono esclusivamente presenti nei ristoranti, bar e sale giochi e, normalmente, sono dotati di un meccanismo a gettone, che permette la rimessa in gioco delle bilie, mentre i tavoli da 8 e 9 piedi si trovano nelle sale biliardi e, in questo caso, il costo è in base al tempo d'uso dello stesso.

Queste le misure dei tavoli da Pool:

9 piedi = 254 cm x 127 cm

8 piedi = 220 cm x 110 cm

7 piedi = 190 cm x 95 cm

6 piedi = 160 cm x 80 cm

Più piccolo è il tavolo, meno spazio interno sarà a disposizione del giocatore per attuare il gioco di posizione, visto che la grandezza del set di bilie è sempre lo stesso. Vi sono molte ditte che producono tavoli da biliardo per il Pool; quindi, esistono anche molte differenze tra i diversi tavoli, ma la forma delle buche e la loro larghezza è precisamente regolamentata dalla Federazione Mondiale del Pool (la WPA) e in Europa, dalla Federazione Europea del Pool, l'EPBF. Queste istituzioni hanno omologato e codificato le

caratteristiche indispensabili che deve avere un tavolo da biliardo da Pool per essere idoneo alla disputa di campionati mondiali ed europei di specialità.

L'altezza da terra, calcolata dalla superficie del suolo alla superficie orizzontale esterna che lo inquadra, è normalmente compresa tra 72 e 85 cm. Tale sensibile differenza dipende dalle nazioni dove il biliardo verrà montato. Nei paesi come la Germania, dove i giocatori in media sono molto alti, si predilige montare tavoli più alti di quanto non si faccia, per esempio, nei paesi più meridionali.

Il panno che ricopre il biliardo deve essere di materiale, qualità e colore omologati e deve essere aderente all'ardesia e alle sponde.

Le regole

Le specialità del Biliardo (tutte discipline individuali e individuali collettive) sono numerose e le rispettive regole sono stabilite dalla WPA, organismo mondiale che riunisce tutte le federazioni continentali. Esse non appartengono al programma olimpico e, per tipo d'impegno psico-fisico, si potrebbero accostare agli sport di mira.

Le discipline

Le diverse discipline praticate in tutto il mondo, per maggior diffusione, sono:

'Pool': in tutti i continenti;

'Snooker': maggiormente in Inghilterra e nel Commonwealth;

'Carambola': in tutto il mondo però in modo minore del Pool;

'Italiana': solo in Italia o in pochi altri paesi quasi esclusivamente da emigrati italiani (Goriziana).

Il *Pool* è sempre giocato con bilie numerate dal 1 al 15 e una bilia bianca, su tavoli con sei buche.

Ai giochi riconosciuti a livello internazionale, se ne aggiungono molti altri, spesso a diffusione nazionale o soltanto regionale in cui, a secondo delle specialità, cambiano le regole, le caratteristiche dei tavoli e del punteggio.

Si considera concluso un tiro solo quando tutte le biglie sul tavolo sono assolutamente ferme. Sebbene le penalità per i falli differiscano da gioco a gioco, le seguenti regole sono valide per tutti i falli:

- 1) il turno al tavolo del giocatore finisce;
- 2) durante un tiro non regolare eventuali biglie imbucate non sono conteggiate al giocatore;

3) le biglie imbucate vengono rimosse dalle buche solo se previsto dalle regole specifiche del gioco;

4) le biglie considerate imbucate devono finire dentro una buca e rimanervi;

5) il giocatore deve sempre poggiare almeno un piede a terra.

In tutte le discipline dette di 'serie', il giocatore gioca finché sbaglia o finché raggiunge i punti richiesti per aggiudicarsi l'incontro. Normalmente si usava esclusivamente un 'break vincente' (chi vinceva la partita, aveva il diritto di spaccare anche la partita successiva), ma con questo sistema poteva succedere che il giocatore che perdeva l'acchito, poteva perdere anche l'incontro, se l'avversario apriva e chiudeva tutte le partite richieste per aggiudicarsi l'incontro. Per questo motivo, negli ultimi dieci anni, vi è la tendenza a usare un 'break alternato' (o 'spaccata alternata') in modo che entrambi i giocatori abbiano le stesse possibilità di vittoria.

Nei giochi all'italiana (goriziana, ecc.) i giocatori si alternano comunque dopo ogni tiro.

'Goriziana': la scelta del tiro da eseguire deve essere sempre in funzione del fatto che i punti realizzati con tiri indiretti (di sponda) valgono doppio. Ciò vuol dire, per esempio, che può essere conveniente, a un certo punto della partita, realizzare un tiro pieno (con punti doppi) senza fare la copertura e una buona rimanenza, o viceversa. La goriziana, meglio che il 5 birilli, si presta a essere praticata a livello ricreativo, proprio per il suo contenuto d'imponderabilità e di effervescenza. Le bilie utilizzate per il gioco ai 5 Birilli o 9 Birilli Goriziana sono di tre colori diversi (una bianca, una gialla e una rossa detta anche pallino) e avere forma, misura e peso omologati. La forma delle bilie deve essere rigorosamente sferica, devono avere un diametro compreso tra 61 e 61,5 mm e un peso compreso tra i 205 e 220 gr o altro peso comunque omologato. Per quanto concerne le suddette misure di peso si specifica che la differenza fra la bilia più pesante e quella più leggera non deve essere superiore a due gr. I birilli, prodotti con materiale omologato, devono avere: una forma cilindroide; un'altezza di 25 mm; un diametro di 6 mm alla parte superiore e di 10 mm nel punto più largo della parte inferiore e una base di 7 mm. Al fine di permettere una migliore scorrevolezza della stecca sulla mano di appoggio i giocatori possono utilizzare polvere di talco o un guanto. Il movimento delle bilie sul rettangolo di gioco è impresso con l'aiuto di uno strumento, in legno o in metallo omologato, chiamato *stecca*.

'Biliardo all'italiana (con 5 birilli)': si svolge tra 2 giocatori o 2 squadre di 2 giocatori su un tavolo internazionale privo di buche e avente un'area di 2,84 m x 1,42 m. Lo scopo è di raggiungere un determinato punteggio, definito da un eventuale regolamento del torneo. Tre

sono le biglie e cinque i piccoli birilli, che devono essere disposti in posizione precisa sul tavolo a formare quello che viene definito 'castello'. Le bilie destinate ai giocatori sono solitamente di colore bianco e giallo, il pallino di colore rosso. I birilli, alti circa 2,5 cm, sono di colore bianco ad eccezione di quello centrale, che è rosso. I birilli devono essere disposti prima di ogni tiro in posizioni ben precise, al centro del tavolo, a formare quello che abbiamo descritto come castello. Il giocatore effettua il suo tiro con l'ausilio di una stecca, cioè un'asta lunga circa 140 cm anticamente in legno e oggi fabbricata anche con materiali più tecnologici come il kevlar o la fibra di carbonio, di forma conica e di lunghezza e peso variabili, senza alcun limite che può essere costituita in un unico attrezzo oppure in un attrezzo diviso in più parti. Sulla punta della stecca si ha una punta di cuoio o di gomma (il 'girello'), su cui di solito viene apposto un gessetto che impedisce alla punta di scivolare durante il colpo. Il giocatore colpisce la bilia battente esclusivamente con il girello. La funzione del gessetto, solitamente blu, è quella di impedire lo scivolamento laterale della punta durante l'effettuazione del colpo. Il gioco consiste nel colpire le biglie dell'avversario cercando di colpire anche i birilli. La caduta dei vari birilli, infatti, attribuisce un punteggio: i birilli bianchi assegnano 2 punti, quello rosso 4 se cade insieme con uno o più bianchi, mentre vale 8 se è l'unico abbattuto. Il pallino vale 3 punti se viene battuto dalla biglia ricevente dell'avversario, mentre ne vale 4 se colpito dalla biglia del giocatore (in questo caso si parla di 'carambola'). Quando la biglia battente colpisce l'avversaria e fa cadere uno o più birilli, il punteggio viene assegnato all'avversario e in gergo si dice di aver 'bevuto'. In questa competizione è possibile solo l'alternanza al tiro dei giocatori (non è dunque possibile tirare consecutivamente dei colpi). Il giocatore durante la partita, previa autorizzazione dell'arbitro, può utilizzare una o più stecche o parte di esse sempreché siano omologate. Il giocatore durante la partita ha la possibilità di servirsi per effettuare il tiro dell'ausilio di un 'rastrello' (piccolo cavalletto di materiale vario collegato con una leva di legno o di metallo).

'Pool': in questa specialità si contano 4 diverse discipline o giochi: 'Pool Continuo', 'Palla 8', 'Palla 9' e 'Palla 10'.

Lo scopo del gioco è di mettere in buca tutte le palle che sono assegnate al giocatore. All'inizio della partita le biglie sono sistemate per mezzo di un triangolo e quella al vertice deve essere posta sul punto medio della linea di fondo. Le altre si trovano dietro questa, in modo che si tocchino l'una con l'altra. Quando si fallisce nell'imbucare una biglia, il turno passa all'avversario. Per conquistare il diritto di apertura della partita i due giocatori tirano contemporaneamente la propria biglia verso la sponda corta di fondo per farla

ritornare verso la linea di testa ('acchitto'). Il primo tiro è così conquistato dal giocatore la cui biglia risulta più vicina alla sponda corta di fondo (senza che essa sia finita in buca, fuori dal tavolo, ecc.).

- 'Pool continuo': è un gioco in cui il giocatore deve dichiarare dove imbucherà una biglia, guadagnando un punto per ogni imbucata in maniera regolamentare. Può continuare il suo turno al tavolo finché fallisce nell'imbucare una biglia o commette un fallo. Il giocatore può imbucare le prime 14 biglie liberamente, ma prima di tirare sull'ultima rimasta sul tavolo tutte le 14 biglie imbucate dovranno essere riposizionate nel triangolo, senza la biglia che dovrebbe essere posizionata sul punto medio della linea di fondo. Il giocatore quindi cercherà di imbucare l'ultima biglia numerata, in modo da riuscire a spostare le biglie raccolte nel triangolo per continuare più agevolmente il suo turno. Il giocatore che raggiunge per primo il punteggio prefissato (generalmente 150 nelle competizioni ufficiali) vince la partita. Il giocatore che apre deve dichiarare una bilia e imbucarla nella buca indicata; far colpire alla bilia battente una bilia numerata e poi almeno una sponda e far toccare una sponda ad almeno altre due bilie numerate. Venendo a mancare uno di questi requisiti si commette un fallo. Al giocatore sono assegnati due punti di penalizzazione per ogni violazione delle regole del tiro di apertura. Il giocatore avversario ha la possibilità di accettare la posizione delle bilie sul tavolo e tirare o far ricomporre il triangolo e far riaprire il gioco al giocatore che ha commesso il fallo. Questa possibilità di scelta resta valida finché non si esegue un'apertura regolamentare o il giocatore avversario accetta la posizione delle bilie sul tavolo. La regola dei 3 falli non si applica alle violazioni commesse nel tiro di apertura. Se il giocatore che apre finisce con la bilia battente in buca durante un'apertura valida commette un fallo (che è conteggiato per la regola dei falli successivi) ed è penalizzato di un punto. Il giocatore entrante ottiene la 'bilia in mano' da dietro la linea di testa. Una bilia imbucata regolarmente permette al giocatore che ha tirato di continuare il suo turno al tavolo finché fallisce nell'imbucare una bilia successiva. Il giocatore che effettua il tiro su una qualsiasi bilia prima di tirare non è obbligato a dichiarare eventuali carambole, tiri di sponda, rimpalli, ecc. Ogni altra bilia imbucata oltre a quella dichiarata in un tiro regolamentare viene conteggiata al tiratore nella misura di un punto per ogni bilia. In tutti i tiri, il giocatore deve colpire con la bilia battente una bilia numerata e

imbucarla o far colpire almeno una sponda alla bilia battente o a una qualsiasi bilia numerata. Se ciò non avviene, si commette un fallo.

- 'Pool - Palla 8': questo è un gioco a tiri dichiarati. Si utilizzano una biglia battente e 15 biglie numerate dall'1 al 15. Un giocatore deve imbucare le biglie del gruppo numerate dall'1 al 7 (piene), mentre l'altro ha il gruppo di biglie dalla 9 alla 15 (a strisce). Vince la partita, il giocatore che finisce d'imbucare prima il proprio gruppo e poi la biglia numero 8 in maniera regolamentare. Nel tiro dichiarato le bilie ovvie e le buche non devono essere indicate. È nel diritto dell'avversario richiedere l'indicazione della bilia e della buca qualora non sia sicuro del colpo che si stia effettuando. Tiri di sponda o di carambola non sono considerati ovvii e bisogna indicare sia la bilia numerata sia la buca considerata. Quando il tiro è dichiarato non è mai necessario indicare i dettagli come il numero delle sponde, rimpalli, carambole, ecc. Le bilie imbucate commettendo fallo rimangono in buca, indipendentemente dal fatto che siano del gruppo del tiratore o di quello del suo avversario. Il tiro di apertura ('spaccata') non è considerato un tiro dichiarato. Il giocatore che ha aperto la partita ha diritto a continuare a tirare solo se durante la spaccata ha imbucato in maniera regolamentare una o più bilie numerate.
- 'Pool - Palla 9': si gioca con nove bilie numerate dall'1 al 9 ed una bilia battente. In ogni tiro la prima bilia con cui viene in contatto la battente deve essere quella con il numero più basso, ma non è necessario che siano imbucate in ordine numerico. Se un giocatore imbucava una qualsiasi bilia in un tiro regolamentare, può continuare il suo turno al tavolo finché fallisce nell'imbucare una bilia, commette un fallo o vince la partita imbucando la bilia nr 9. Se in un tiro non è imbucata almeno una bilia, il giocatore entrante deve tirare dalla posizione in cui la bilia battente si è fermata, ma dopo ogni fallo il giocatore entrante può tirare con 'bilia in mano' da qualsiasi punto del tavolo. I giocatori non sono obbligati a dichiarare le bilie da imbucare. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

Le bilie numerate vanno posizionate a forma di rombo con la bilia numero 1 sul punto medio della linea di fondo, la bilia nr 9 al centro del rombo e le rimanenti bilie senza un preciso ordine numerico, ma il più possibile attaccate l'una all'altra. Le regole per il tiro d'apertura sono le stesse valide per gli altri tiri eccetto per quanto segue:

il giocatore deve tirare sulla bilia nr 1 e imbucare una bilia o far toccare ad altre quattro bilie una sponda;

2) se la bilia battente viene imbucata o salta fuori dal tavolo o non si verificano le condizioni descritte al punto 1, si commette un fallo e il giocatore entrante può tirare con 'bilia in mano' da qualsiasi punto del tavolo;

3) se durante il tiro d'apertura una o più bilie numerate saltano fuori dal tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con 'bilia in mano' da qualsiasi punto del tavolo. Le bilie numerate saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della bilia nr 9.

- 'Pool - Palla 10': si diversifica dalla specialità principale per il fatto che delle quindici bilie da pool se ne usano solo dieci, numerate da 1 a 10, sempre disponendole a triangolo. Vale come altro tipo di regolamento colpire e imbucare le bilie in ordine numerico. Vince il giocatore che imbuca l'ultima bilia. Finché un giocatore imbuca le bilie in modo regolare, continua il suo turno. Vale come fallo imbucare la bilia battente, colpire una bilia sbagliata, far uscire una qualsiasi bilia fuori dal biliardo, non colpire nessuna bilia, spostare una qualsiasi bilia con qualsiasi parte del corpo; in tal caso, l'avversario prenderà palla a mano ponendo la battente all'estremità opposta alla bilia da colpire. Vincere un set vuol dire guadagnare un punto.

'Snooker': si gioca con 15 biglie non numerate, che sono piene e rosse (chiamate rosse), con sei biglie di altri colori, anch'esse non numerate (chiamate colori) e con la biglia bianca. Lo scopo è mandare in buca le biglie in base alle regole e mettere a segno più punti dell'avversario.

'Carambola': quella a 3 palle è la principale specialità di biliardo all'italiana che comprende diverse modalità di gioco. È conosciuta in tutto il mondo col classico nome 'carom'. Una delle due bilie battenti si dispone a uno dei due acchiti mentre l'altra a una distanza di 20 cm circa sulla stessa linea parallela alla sponda corta, il pallino viene posizionato all'acchito opposto. Generalmente si apre il gioco colpendo il pallino. In genere il gioco consiste nel far 'carambolare' la propria bilia usando la stecca, sulle due bilie rimanenti ottenendo un punto (o una 'carambola'); a seconda delle specialità di gioco, la propria bilia deve toccare da una a tre sponde prima di colpire le bilie. Solitamente, per far carambolare la propria bilia, è necessario colpire la bilia avversaria e poi il pallino, o viceversa. Se il giocatore riesce nello scopo, ottiene un punto e può rigiocare allo stesso modo partendo dalla posizione di arrivo delle biglie finché non sbaglia. In conseguenza a un fallo (se non è riuscito a colpire tutte e due le bilie o se le colpisce in modo errato), passa il turno all'avversario e così via.

'Bocchette': la partita (individuale o a coppie) ha inizio con i giocatori a punti zero; si gioca senza stecche e le biglie possono essere lanciate o strisciate sul piano di gioco. I giocatori devono realizzare punti validi abbattendo birilli col pallino o con le bocchette 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. 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. La mano che non effettua il tiro può essere appoggiata o aggrappata sia alla sponda corta, sia a quelle lunghe, anche nella loro parte interna e senza limite per quanto riguarda le sponde lunghe. È consentito il salto del castello, lanciando direttamente qualsiasi biglia nel quadrato superiore o facendola rimbalzare dopo aver toccato il quadrato inferiore. È consentito giocare la biglia battente sulle sponde lunghe, anche prima della linea di mezzeria, cioè nel quadrato inferiore. Nella partita individuale, i due giocatori utilizzano 4 bocchette ciascuno (bianche o rosse); nella partita a coppie i quattro giocatori utilizzano due bocchette ciascuno. I compagni di coppia possono consigliarsi fra loro per decidere quale tiro effettuare o chi dei due lo debba eseguire. Pallino e bocchette sono definiti 'bocciabili' soltanto quando la loro intera circonferenza supera la linea di mezzeria all'interno del quadrato superiore. È consentito bocciare altre bocchette che si trovano nel quadrato superiore, anche se il pallino si trova nel quadrato inferiore. Le bocchette devono essere giocate una per volta. 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 a una bocchetta che, con la sua circonferenza, si trovi completamente oltre la linea di mezzeria, nel quadrato superiore. Nella bocciata, la bocchetta deve toccare il piano del quadrato inferiore o superiore prima di colpire il pallino o altre bocchette.

Sport non olimpico con gare maschili e femminili, individuali e individuali collettivi: tornei a eliminazione diretta
Goriziana
Biliardo all'italiana (con 5 birilli)
Pool Continuo
Pool - Palla 8
Pool - Palla 9
Pool - Palla 10
Snooker
Bocchette

