



FIBIS
FEDERAZIONE ITALIANA BILIARDO SPORTIVO



Italia
Disciplina Sportiva
Associata al Coni

Regole di gioco specialità Palla 9

1. SCOPO DEL GIOCO

Il "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. Se un giocatore imbucava una qualsiasi bilia in un tiro regolamentare, può continuare il suo turno al tavolo fin quando fallisce nell'imbucare una bilia, commette un fallo o vince la partita imbucando la bilia numero 9. Se in un tiro non viene 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. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

2. SISTEMAZIONE DELLE BILIE

Le bilie numerate vanno posizionate a forma di rombo con la bilia numero 9 sul punto medio della linea di fondo, che risulterà al centro del rombo. La bilia numero 1 al vertice del rombo e le rimanenti bilie senza un preciso ordine numerico, ma il più possibile attaccate l'una all'altra.

3. TIRO D'APERTURA REGOLAMENTARE

Le regole per il tiro d'apertura sono le stesse valide per gli altri tiri eccetto per quanto segue:

il giocatore deve tirare la bilia bianca battente sulla bilia numero 1 e imbucare una bilia o più bilie, nel settore dove viene posizionata la bianca battente devono arrivare almeno 3 bilie, le quali determinano il tiro d'apertura regolare. Per avere diritto a continuare il proprio gioco bisogna controllare quanto segue:

- 1 bilia imbucata e 2 bilie nel settore battente bianca.
- 2 bilie imbucate e 1 bilia nel settore battente bianca.
- 3 bilie imbucate nessuna bilia ha l'obbligo di entrare nel settore battente bianca.
- 0 bilie imbucate e 3 nel settore battente bianca è regolare ma la continuazione del gioco passa all'avversario.

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.

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 numero 9.

4. SEQUENZA DI GIOCO

Nel tiro immediatamente successivo ad una apertura valida il giocatore può effettuare un "PUSH OUT" (vedi art 5).

Se il giocatore che ha aperto in maniera valida il gioco imbucata una o più bilie può continuare a tirare fin quando fallisce nell'imbucare una bilia, commette fallo o vince la partita. In caso di errore o se commette fallo finisce il suo turno al tavolo, che passa all'avversario, il quale ha diritto a continuare a tirare fin quando fallisce nell'imbucare una bilia, commette fallo o vince partita.

La partita termina quando la bilia numero 9 viene imbucata durante un tiro regolamentare oppure un giocatore viene penalizzato in seguito ad una grave infrazione alle regole.

5. PUSH OUT

Il giocatore che ha diritto a tirare immediatamente dopo un'apertura valida può effettuare un "PUSH OUT" nel tentativo di muovere la bilia battente in una posizione migliore. In un "PUSH OUT" il giocatore non è obbligato a far toccare alla bilia battente sia le bilie numerate che le sponde, ma tutti gli altri tipi di falli verranno considerati come tali.

Il giocatore deve dichiarare l'intenzione di effettuare il "PUSH OUT" prima di effettuare il tiro. Se ciò non avviene, il tiro sarà considerato come normale.

Ogni bilia imbucata durante un "PUSH OUT" non viene conteggiata al giocatore e rimane in buca (ad eccezione della bilia numero 9 che va riposizionata).

In seguito ad un "PUSH OUT" regolamentare il giocatore entrante può tirare dalla posizione in cui si trova la bilia battente o far ritirare, da quella posizione, il giocatore che ha effettuato il "PUSH OUT".

Un "PUSH OUT" viene considerato regolamentare se la bilia bianca non va in buca o salta fuori dal tavolo di gioco. Un "PUSH OUT" non regolamentare viene penalizzato a seconda del tipo di fallo commesso. Se il giocatore che effettua il tiro di apertura manda la bilia battente in buca, il giocatore entrante non può effettuare un "PUSH OUT". Nel caso che nel tiro di spaccata non si effettui nessuna bilia in buca, il tiro di "PUSH OUT", passa all'avversario.

6. FALLI

Quando un giocatore commette un fallo termina il suo turno di gioco al tavolo ed eventuali bilie imbucate rimangono in buca (eccetto la bilia numero 9 che va riposizionata). Il giocatore entrante può posizionare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo e iniziare il suo turno di gioco. Se il giocatore commette più falli durante l'esecuzione di un tiro, ne verrà conteggiato solo uno.

7. ERRORI DI SEQUENZA

Se la prima bilia numerata con cui viene in contatto la bilia battente non è quella di numero più basso presente sul tavolo, si commette un fallo.

8. CONTATTI CON LE SPONDE

Se durante un tiro nessuna bilia numerata viene imbucata, la bilia battente, o qualsiasi bilia numerata, deve toccare una sponda, altrimenti si commette un fallo.

9. "BILIA IN MANO"

Quando un giocatore ottiene "bilia in mano" può piazzare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo, ma non in contatto con una bilia numerata. Il giocatore può continuare a posizionare la bilia battente fino al momento dell'esecuzione del tiro.

10. BILIE SALTATE FUORI DAL TAVOLO

Una bilia è da considerarsi saltata fuori dal tavolo se rimane in qualsiasi punto diverso dal piano del tavolo di gioco. Facendo saltare una bilia fuori dal tavolo si commette un fallo. Le bilie saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate (ad eccezione della bilia numero 9).

11. FALLO CAUSATO DA COLPI JUMP O MASSE

Il giocatore deve sapere che sarà considerato fallo se, durante il tentativo di far saltare, curvare o fare massè con la bilia battente, verrà toccata la bilia ostacolo.

12. TRE FALLI CONSECUTIVI

Se un giocatore commette fallo per tre volte consecutive, nei tre tiri successivi, perde la partita. I tre falli devono avvenire nella stessa partita. Il giocatore deve essere avvisato dall'avversario, che ha appena commesso il secondo fallo e che un'altra violazione delle regole causerà la perdita della partita. Nel caso non si avverta l'avversario che ha commesso il secondo fallo e ne viene commesso un'altro, non causerà la perdita della partita.

13. FINE DELLA PARTITA

Una partita inizia quando la bilia battente oltrepassa la linea di fondo durante il tiro di apertura. La bilia numero 1 deve essere colpita in maniera regolamentare durante l'apertura. La partita termina alla fine del tiro regolamentare con cui si è imbucata la bilia numero 9 o quando un giocatore viene sanzionato in seguito ad un'infrazione grave.

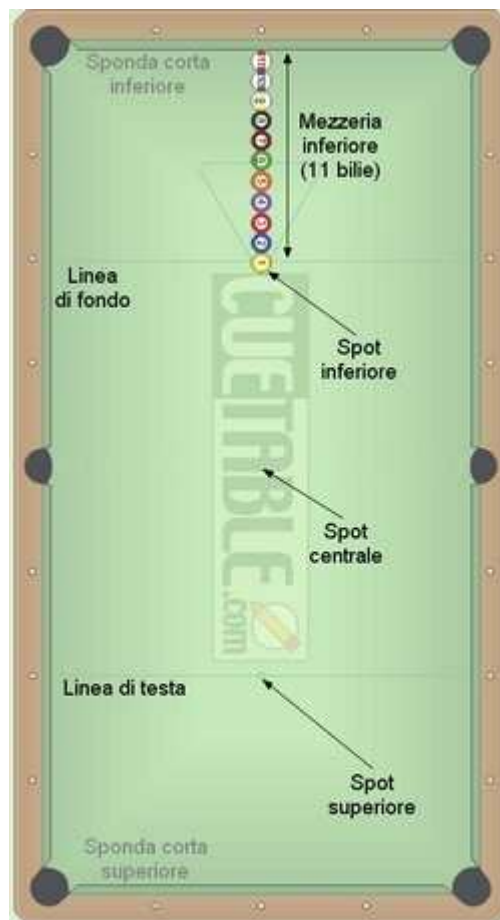


Fig. 1 - Descrizione dei vari elementi del tavolo da pool

Il posizionamento del rombo deve essere collocato con la bilia numero 9 sullo SPOT INFERIORE .

Per effettuare il tiro d'apertura la bilia bianca battente va posizionata sulla LINEA DI TESTA opposta al rombo (e in tutta la zona sottostante).

Un rombo regolamentare è composto da 2 bilie con posizione obbligata:

- La bilia numero 1 è la prima bilia posizionata in testa al rombo.
- La bilia numero 9 va posizionata al centro del rombo
- Tutte le altre bilie sono con posizionamento libero e il più attaccate possibile.