



# **REGOLAMENTO**

# **TECNICO**

# **DI GIOCO**

# REGOLAMENTO POOL “ PALLA 9 “



Le regole generali si applicano ad eccezione dei casi in cui sono chiaramente contraddette da queste regole aggiuntive.

## 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 , 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 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.

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.

## 2 - SISTEMAZIONE DELLE BILIE

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

## 3 - TIRO DI APERTURA REGOLAMENTARE

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

- 1) il giocatore deve tirare sulla bilia numero 1 e imbucare una bilia o far toccare ad altre quattro bilie una sponda.
- 2) se la bilia battente viene imbucata o salta fuori del 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 del tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. Le bilie numerate saltate fuori del tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della bilia numero 9.

#### **4 - SEQUENZA DI GIOCO**

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

Se il giocatore che ha aperto in maniera valida il gioco imbucava una o più bilie può continuare a tirare finché 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 finché 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 non viene violata alcuna regola (ad eccezione delle regole 7 e 8).

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".

#### **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 posizionando 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 DI JUMP O DI MASSE'**

Quando una partita non è diretta da un arbitro, il giocatore deve sapere che sarà considerato fallo se, durante il tentativo di far saltare, curvare o fare massè con la bilia battente attorno o sopra una bilia ostacolo numerata, questa verrà spostata (indifferentemente dal fatto che ciò avvenga a causa di colpi di mano, colpi accompagnati, ecc...).

## **12 - TRE FALLI CONSECUTIVI**

Se un giocatore commette fallo per tre volte consecutive in tre tiri successivi perde la partita.

I tre falli devono avvenire nella stessa partita.

Il giocatore deve essere avvisato nel tiro successivo al secondo fallo consecutivo che un' altra violazione delle regole causerà la perdita della partita.

Il turno di un giocatore inizia quando il regolamento prevede che inizi a tirare e termina alla fine del tiro con cui fallisce nell' imbucare una bilia, commette fallo o vince la 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 fallo.

# REGOLAMENTO POOL “ PALLA 8 ”



Le regole generali del pocket biliard si applicano ad eccezione dei casi in cui sono chiaramente contraddette da queste regole aggiuntive.

## 1 - SCOPO DELLA PARTITA

"PALLA 8" è un gioco a tiri dichiarati. Si utilizzano una bilia battente e 15 bilie numerate dall' 1 al 15. Un giocatore deve imbucare le bilie del gruppo numerate dall' 1 al 7 (piene), mentre l'altro ha il gruppo di bilie dalla 9 alla 15 (a strisce). Il giocatore che imbucava prima il suo gruppo e poi la bilia numero 8 in maniera regolamentare vince la partita.

## 2 - CALL SHOT (TIRO DICHIARATO)

Nel tiro dichiarato le bilie ovvie e le buche non devono essere indicate. E' 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 che 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.

## 3 - POSIZIONAMENTO DELLE BILIE (TRIANGOLO)

Per il tiro di apertura (spaccata) le bilie devono essere raccolte in un triangolo a fondo tavolo. La prima bilia deve essere posizionata sul punto medio della linea di fondo, la bilia numero 8 al centro del triangolo, una bilia piena in un angolo e una bilia a strisce nell' altro.

## 4 - APERTURA ALTERNATA

Il vincitore di una partita ha la possibilità di aprire il gioco nella partita successiva. Durante le competizioni ufficiali i giocatori si alternano nell' apertura in ogni partita successiva.

## **5 - FALLO CAUSATO DA COLPI DI JUMP E DI MASSE'**

Mentre i falli causati dalla bilia battente sono i soli considerati quando una partita non è diretta da un arbitro, il giocatore deve sapere che sarà considerato fallo se, durante il tentativo di far saltare, curvare o fare massè con la bilia battente attorno o sopra una bilia ostacolo numerata, questa verrà spostata (indifferentemente dal fatto che ciò avvenga a causa di colpi di mano, colpi accompagnati, ecc.).

## **6 - TIRO DI APERTURA VALIDO (Definizione)**

Per eseguire un tiro di apertura valido il tiratore, con la bilia battente dentro l'area delimitata dalla linea di testa (primo quarto di tavolo), deve imbucare una bilia oppure far toccare la sponda ad almeno quattro bilie.

Se fallisce nell'eseguire un'apertura regolamentare, è considerato fallo e l'altro giocatore ha la possibilità di accettare la disposizione delle bilie e tirare oppure far ricomporre il triangolo e scegliere se riaprire la partita o farla riaprire all'avversario.

## **7 - BILIA BIANCA IN BUCA DURANTE UN APERTURA VALIDA**

Se un giocatore manda la bilia bianca in buca durante il tiro di apertura tutte le bilie imbucate rimangono in buca ad eccezione della bilia 8 (vedi regola 9) mentre è fallo se il gioco rimane aperto (vedi regola 10).

N.B. Il giocatore entrante ha la bilia battente in mano e può tirare da dietro la linea di testa, ma non può tirare le bilie che si trovano dietro a questa, a meno che non colpisca regolarmente una bilia che si trova al di sopra della linea di testa per poi tornare indietro con la battente e colpire la bilia altrimenti non giocabile.

## **8 - UNA BILIA SALTATA DAL TAVOLO DURANTE L' APERTURA**

Se un giocatore fa saltare una bilia fuori dal tavolo durante l'apertura è fallo e il giocatore entrante ha la possibilità di accettare la disposizione delle bilie e tirare oppure tirare con bilia in mano da dietro la linea di testa.

## **9 - PALLA 8 IMBUCATA DURANTE L' APERTURA**

Se la bilia 8 viene mandata in buca durante l'apertura colui che ha tirato può chiedere di far ricomporre il triangolo o far posizionare la bilia 8 e continuare a tirare. Se il giocatore che apre il gioco commette fallo mentre manda in buca la bilia numero 8, il giocatore entrante ha la possibilità di riaprire o di riposizionare la bilia 8 e cominciare a tirare con la bilia in mano da dietro la linea di testa.

## **10 - GIOCO APERTO**

Il gioco è aperto quando la scelta dei gruppi (a strisce e piene) non è ancora stata fatta. Quando il gioco è aperto è regolamentare colpire prima una bilia piena per imbucare una strisciata o viceversa.

**NOTA:** il gioco è sempre aperto subito dopo l'apertura.

Quando il tavolo è aperto, è possibile colpire qualsiasi bilia compresa la numero 8 per imbucare la bilia dichiarata. Tuttavia, quando il gioco è aperto e la bilia numero 8 è la prima ad essere toccata nessuna bilia (piena o strisciata), se imbucata può essere assegnata al

tiratore che perde il tiro; ogni bilia imbucata rimane tale e l'avversario continua con il gioco ancora aperto. Con il gioco aperto, tutte le bilie imbucate in maniera regolamentare rimangono in buca.

## **11 - SCELTA DEL GRUPPO**

La scelta relativa alle bilie piene o strisciate non viene determinata dopo l'apertura, anche se bilie di una o di entrambe le serie vengono imbucate. Il gioco è sempre aperto immediatamente dopo l'apertura, la scelta del gruppo è determinata solamente quando un giocatore manda in buca una bilia numerata dichiarandola dopo l'apertura.

## **12 - TIRO REGOLAMENTARE (Definizione)**

Durante tutti i tiri (eccettuata l'apertura e quando il gioco è aperto), il giocatore deve colpire una bilia del suo gruppo ed imbucarla.

N.B. E' permesso al tiratore toccare una o più sponde prima della bilia numerata, tuttavia, dopo essere stata toccata, una bilia numerata deve essere imbucata, oppure la battente o una qualsiasi altra bilia, deve toccare almeno una sponda. Venendo a mancare questa condizione, il tiro sarà considerato irregolare.

## **13 - "SAFETY" SHOT (DIFESA)**

Per ragioni tattiche un giocatore può scegliere di imbucare una bilia numerata ovvia e interrompere il suo turno al tavolo dichiarando "SAFETY" (difesa) in anticipo.

Un tiro di difesa è considerato valido solo se il giocatore che intende giocare la difesa, mandando in buca una bilia ovvia, prima di tirare, dichiara al suo avversario l'intenzione di effettuare un tiro di difesa. Se ciò non avviene, e una delle bilie del tiratore viene imbucata, gli verrà intimato di continuare la serie. Qualunque bilia imbucata durante un tiro di difesa rimane in buca.

## **14 - SEQUENZA DI GIOCO**

Un giocatore può continuare a tirare finché sbaglia nell'imbucare regolarmente una bilia del suo gruppo. Dopo che un giocatore ha regolarmente imbucato tutte le bilie del suo gruppo, tira per mandare in buca la bilia numero 8.

## **15 - PENALITA' PER FALLI**

Il giocatore avversario ottiene la bilia in mano. Ciò significa che la può posizionare in qualsiasi punto del tavolo (deve essere dietro la linea di testa solo in caso di falli commessi durante l'apertura).

Questa regola impedisce al giocatore di commettere falli intenzionali che potrebbero svantaggiare il suo avversario. Con la "bilia in mano" il giocatore può usare la mano o qualsiasi parte della stecca (inclusa la punta) per posizionare la battente. Dopo averla

posizionata, qualsiasi colpo che provochi un movimento in avanti della bilia sarà considerato fallo a meno che si tratti di un tiro regolamentare.

## **16 - TIRI DI CARAMBOLA**

Sono permessi tiri di carambola; comunque la bilia numero 8 non può essere usata come prima bilia nella carambola eccetto quando il gioco è ancora aperto (vedi regola 10).

## **17 - BILIE IMBUCATE IN MODO NON REGOLAMENTARE**

Si considera imbucata in modo non regolamentare una bilia numerata quando è imbucata nello stesso tiro in cui viene commesso un fallo, o quando la bilia dichiarata non è entrata nella buca designata, o quando una difesa viene dichiarata prima del colpo.

Le bilie imbucate in modo non regolamentare rimangono in buca.

## **18 - BILIE NUMERATE SALTATE FUORI DAL TAVOLO**

Se una bilia numerata salta via dal tavolo è fallo e il gioco passa all'avversario con bilia battente in mano, a meno che si tratti della bilia numero 8 che determinerebbe la perdita della partita.

Qualunque bilia numerata che salti fuori dal tavolo viene disposta in ordine numerico attenendosi alle regole generali sulla disposizione delle bilie.

## **19 - COME SI GIOCA LA BILIA 8**

Quando si gioca la bilia numero 8 e si commette un fallo, la partita non è persa se la bilia 8 non è stata imbucata o non è saltata fuori dal tavolo.

Il giocatore entrante può tirare con la "bilia in mano".

## **20 - PERDITA DI UNA PARTITA**

Un giocatore perde la partita se commette una delle seguenti infrazioni:

- a) commette fallo quando imbuca la bilia 8 (escluso il tiro di apertura, art. 4 e 9)
- b) imbuca la bilia 8 insieme all' ultima bilia del suo gruppo
- c) fa saltare la bilia 8 fuori dal tavolo in qualsiasi momento della partita
- d) imbuca la bilia 8 in una buca diversa da quella dichiarata
- e) imbuca la bilia 8 prima di aver terminato la propria serie.

N.B. Tutte le infrazioni devono essere notificate al giocatore prima che abbia effettuato il tiro successivo, altrimenti si riterrà che non sia avvenuta alcuna infrazione.

## **21 - PARTITA IN SITUAZIONE DI STALLO**

Se dopo 3 turni consecutivi di gioco da parte di ciascun giocatore (6 turni in totale), nessun giocatore sembra essere intenzionato a chiudere la partita, per non correre il rischio di perderla, è facoltà dell' arbitro far ripetere la partita perché in fase di stallo, e concedere il tiro d'apertura al giocatore che ha aperto la partita sospesa.

N.B.: Tre falli consecutivi non determinano la perdita della partita.

# REGOLAMENTO POOL “14.1 CONTINUO”



Le regole generali del pocket billard si applicano ad eccezione dei casi in cui sono chiaramente contraddette da queste regole aggiuntive.

## 1 - SCOPO DEL GIOCO

Il 14-1 è un gioco a tiri dichiarati. Il giocatore deve dichiarare una bilia e imbucarla guadagnando un punto per ogni bilia imbucata in maniera regolamentare e può continuare il suo turno al tavolo finché fallisce nell' imbucare una bilia o commette un fallo.

Il giocatore può imbucare le prime 14 bilie liberamente, ma prima di tirare sull' ultima bilia rimasta sul tavolo tutte le 14 bilie imbucate dovranno essere riposizionate nel triangolo senza la bilia che dovrebbe essere posizionata sul punto medio della linea di fondo.

Il giocatore quindi cercherà di imbucare l'ultima bilia numerata in modo da riuscire a spostare le bilie raccolte nel triangolo per poter continuare più agevolmente il suo turno. Il giocatore che raggiunge il punteggio prefissato (generalmente 150 nelle competizioni ufficiali) prima del suo avversario vince la partita.

## 2 – GIOCATORI

Due o due squadre.

## 3 - BILIE USATE

Bilie standard numerate dall' 1 al 15 più una bilia battente (bianca).

## 4 – TRIANGOLO

Triangolo standard con la palla al vertice sul punto medio della linea di fondo, la bilia numero 1 nell'angolo destro e la bilia numero 5 nell'angolo sinistro. Le altre bilie vanno posizionate senza un preciso ordine numerico, ma attaccate l'una all'altra.

## **5 – PUNTEGGIO**

Ogni bilia imbucata in maniera regolamentare vale un punto.

## **6 -TIRO DI APERTURA**

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 vengono 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 tre 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 viene conteggiato per la regola dei falli successivi art.12) e viene penalizzato di un punto. Il giocatore entrante ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa.

## **7 - REGOLE DI GIOCO**

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 può effettuare il tiro su una qualsiasi bilia, ma, prima di tirare, deve dichiarare la buca in cui ha intenzione di imbucarla, e 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 ad una qualsiasi bilia numerata. Se ciò non avviene, si commette un fallo.

Quando una bilia numerata non è attaccata ad una sponda, ma la distanza tra la bilia e la sponda è minore del diametro di una bilia (determinata dall' arbitro se necessario) al giocatore è permesso effettuare solo due tiri di difesa sulla bilia nel caso in cui si serva solo della sponda a cui la bilia è vicina.

Se si effettua un tiro di questo tipo la bilia su cui si è effettuata la difesa verrà considerata come attaccata alla sponda nel turno successivo del giocatore. Le regole generali delle bilie attaccate alle sponde (art 37) vengono applicate se il giocatore effettua il terzo tiro di difesa consecutivo sulla stessa bilia.

**NOTA:** Se un giocatore ha commesso un fallo nel tiro precedente o subito dopo aver giocato una bilia di questo tipo, si applicano subito le regole per le bilie attaccate alle sponde (anche se la bilia in questione non è attaccata) e sono valide anche nel caso in cui il giocatore abbia già commesso due falli consecutivi su una bilia di questo tipo.

Se un giocatore commette un' infrazione ai sensi della regola sulle bilie attaccate, in questo

caso è come se avesse commesso il terzo fallo consecutivo e verrà penalizzato nella maniera prevista più un punto di penalizzazione per ogni fallo precedente.

Le bilie verranno nuovamente raccolte nel triangolo e il giocatore che è stato penalizzato dovrà riaprire il gioco.

Quando la quattordicesima bilia presente sul tavolo viene imbucata, il gioco viene momentaneamente sospeso; la bilia rimasta sul tavolo deve rimanere nella posizione in cui si è fermata, e le bilie che sono state imbucate vengono ridisposte nel triangolo (senza la bilia che dovrebbe trovarsi sul punto medio della linea di fondo).

A questo punto il gioco può riprendere e il giocatore che ha diritto a tirare può attaccare la quindicesima bilia cercando di riuscire a spostare con la bilia battente le bilie raccolte nel triangolo, in maniera da facilitare la continuazione del suo turno di gioco.

Comunque il giocatore non è obbligato a tirare sulla quindicesima bilia, ma può tirare su qualsiasi bilia egli ritenga opportuno (se la quindicesima bilia viene imbucata insieme alla quattordicesima vedi lo schema allegato).

Un giocatore può giocare una difesa al posto di imbucare una bilia. Il tiro di difesa è un tiro regolamentare, a patto che si rispettino tutte le altre regole. Il turno del giocatore finisce quando viene giocata una difesa, ed eventuali bilie imbucate non vengono conteggiate e devono essere riposizionate.

Un giocatore non può prendere, toccare, o in nessun modo interferire con una bilia che si muove verso una buca o verso il triangolo in un tiro (incluso prendere una bilia che sta entrando in una buca, mettendoci dentro la mano).

Se ciò avviene, al giocatore verrà attribuito un fallo intenzionale penalizzandolo di un punto per il fallo più quindici punti per l'intenzionalità. Il giocatore entrante potrà accettare la posizione delle bilie sul tavolo, o far ricomporre il triangolo e far tirare il giocatore che ha commesso il fallo, secondo le regole sul tiro di apertura.

Se la quindicesima bilia rimasta sul tavolo o la bilia battente interferiscono con il riposizionamento del triangolo, far riferimento al diagramma allegato per il riposizionamento delle bilie.

Quando un giocatore ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa e tutte le bilie numerate si trovano dietro la linea di testa, la bilia numerata più vicina al punto medio della linea di testa, su richiesta del giocatore, può essere posizionata sul punto medio della linea di fondo.

Se due bilie sono equidistanti dal punto medio della linea di testa, il giocatore può decidere quale far riposizionare.

## **8 - BILIE IMBUCATE IN MANIERA NON REGOLAMENTARE**

Devono essere tutte riposizionate e nessuna penalità viene inflitta al giocatore.

## **9 - BILIE SALTATE FUORI DAL TAVOLO**

Se una o più bilie saltano fuori dal tavolo si commette un fallo. Tutte le bilie saltate fuori dal tavolo devono essere riposizionate dopo che le bilie rimaste sul tavolo si sono fermate.

## **10 - BILIA BATTENTE IN BUCA O FUORI DAL TAVOLO**

Il giocatore entrante ottiene "bilia in mano" da dietro la linea di testa, eccetto nei casi in cui sia avvenuta una violazione agli articoli 7 o 12.

## **11 - PENALITA' PER I FALLI**

**Penalizzazione di un punto per ogni fallo.**

**NOTA:** Penalizzazioni più severe si applicano ai falli intenzionali (art 7) e per il terzo fallo consecutivo (art 12). Il giocatore entrante deve accettare la posizione delle bilie sul tavolo, a meno che la bilia battente finisca in buca o salti fuori dal tavolo o si commetta un fallo intenzionale o si tratti del terzo fallo consecutivo.

## **12 - PENALITA' PER I FALLI CONSECUTIVI**

Quando un giocatore commette un fallo viene penalizzato di un punto (di più se indicato) e deve essere avvertito di aver commesso il primo fallo.

Un giocatore rimane con "un fallo" fino al tiro successivo con cui imbucata una bilia in maniera regolamentare o porta a termine una difesa valida. Al terzo fallo consecutivo in tre turni consecutivi, il giocatore verrà penalizzato di 15 punti.

Al raggiungimento del terzo fallo consecutivo si azzerava automaticamente il registro dei falli del giocatore, tutte le bilie vanno raccolte nel triangolo e il giocatore che ha commesso il fallo deve riaprire il gioco come se si trattasse dell' inizio della partita. I falli devono essere commessi in tiri consecutivi (o tentativi di tiro), non solamente in turni successivi.

Per esempio, se un giocatore termina il sesto turno con un fallo e nel primo tiro del settimo turno di gioco commette un fallo, ha commesso due falli consecutivi, nel primo tiro dell' ottavo turno di gioco imbucata regolarmente una bilia e nel tiro successivo commette un fallo, non ha commesso tre falli consecutivi. Infatti, anche se ha commesso tre falli in tre turni consecutivi, non appena ha imbucato la bilia all' inizio dell' ottavo turno, ha cancellato i falli pendenti e nel nono turno di gioco partirà con un solo fallo.

## **13 - NOTE SUL PUNTEGGIO**

I punti di penalizzazione inflitti possono portare il punteggio anche a risultati negativi. Esempio: un giocatore può vincere una partita con 150 punti al suo attivo, mentre il suo avversario ha commesso due falli, senza totalizzare punti. Il punteggio quindi sarà 150 a -2.

Se un giocatore commette un fallo senza imbucare una bilia, il punto di penalità verrà scalato dal punteggio che aveva all' inizio del turno precedente; se invece commette un fallo imbucando una bilia, questa deve essere riposizionata e il punto di penalizzazione viene scalato dal punteggio che aveva all' inizio del turno precedente.

# REGOLAMENTO POOL 8-15 ( Buche Strette )



## **SCOPO DEL GIOCO :**

Questa specialità viene giocata con 15 bilie numerate, dalla n°1 alla n°15 e una bilia bianca (battente). Un giocatore dovrà imbucare una delle due serie di bilie definite piene o basse (dal n°2 al n°8) e rigate o alte (dal n°9 al n°15 ) e per ultima la n°1 (bilia neutra). La caratteristica principale di questo gioco è che bisogna imbucare la bilia n°8 e la n°15 esclusivamente nelle buche centrali.

## **STRUMENTI DI GIOCO:**

Si gioca su biliardi dalle seguenti caratteristiche:

Misura campo gioco: cm 280 x 140.(biliardi da competizione)

Misura campo gioco: cm.270 x 135 (biliardi standard )

Sponde tamburate cm 6 circa

Buche 6 larghe cm 7 circa.

Bilie 16 dal diametro di mm 57.

## **1 - COLLOCAZIONE DELLE BILIE SUL TRIANGOLO:**

Viene usato un triangolo normalmente di materiale plastico atto a contenere le 15 bilie ,dove la n°1 viene posta al vertice e poi lateralmente in modo alternato, le bilie piene e le rigate. La n°8 e la n°15 vanno messe, partendo dall'alto, al centro della quarta fila

## **2 - POSIZIONE DEL TRIANGOLO:**

La bilia al vertice (la n° 1) deve essere messa sul punto medio della linea di fondo. Tutte le altre bilie vanno situate dietro verso la sponda corta più vicina, toccandosi l'una con l'altra

## **3 - INIZIO INCONTRO:**

Prima di iniziare l'incontro i giocatori possono provare il biliardo per un tempo massimo di 3 minuti ciascuno.

## **4 - COLPI SULLA BILIA BATTENTE (BIANCA) :**

Un tiro regolamentare prevede che la bilia battente sia colpita solo ed esclusivamente con la punta della stecca, altrimenti sarà fallo.

## **5 - POSIZIONE PER UN TIRO :**

Non ci sono limitazioni nella posizione del corpo di un giocatore, sulla dinamica di un qualsiasi tiro durante la fase di gioco,( purchè abbia almeno un piede che tocca terra) né distanze da rispettare

## **6 - TURNI DI GIOCO :**

Un giocatore che imbuca validamente una propria bilia continuerà a giocare anche se nella stessa fase dovessero entrare bilie non sue, (non ha importanza se prima o se

dopo) Quando un giocatore non imbuca validamente una bilia, termina il suo turno di gioco che passa all'avversario.

### **7 - AQUISIZIONE AL DIRITTO DEL TIRO DI APERTURA (SPACCATA) :**

Viene usata questa procedura per determinare a chi aspetta il tiro di apertura nella prima partita. Alla seconda partita la spaccata aspetterà al 2° giocatore, poi di nuovo al 1° giocatore e così di seguito. Con la bilia in mano da dietro la linea di testa, un giocatore a destra e uno a sinistra rispetto al punto medio devono tirare, contemporaneamente, ciascuno la propria bilia verso sponda corta di fondo e far ritornare la bilia verso la linea di testa. Il giocatore la cui bilia risulta più vicina alla sponda di testa conquista il diritto ad aprire la partita.

Un giocatore commette fallo e quindi perde il diritto all'apertura se:

- A) La bilia va a finire nella metà del biliardo assegnata all'avversario.
- B) La bilia non tocca la sponda corta di fondo.
- C) La bilia finisce in buca.
- D) La bilia salta fuori dal tavolo.
- E) La bilia tocca la sponda lunga.
- F) La bilia tocca la sponda corta di fondo più di una volta.

Se entrambi i giocatori violano una di queste regole, o l'arbitro non è in grado di determinare quale tra le due bilie sia la più vicina alla sponda, il tiro verrà ripetuto.

### **8 - SPACCATA ( INIZIO PARTITA ) :**

Dopo aver collocato le bilie nella disposizione a triangolo, si pone la bilia battente su un punto qualsiasi della linea di acchito (lunga 20 cm.). Nel tiro di apertura il gioco ha inizio quando la bilia battente viene colpita dalla punta della stecca. Affinchè la spaccata sia considerata valida il giocatore deve colpire la n°1 con un tiro diretto e almeno tre bilie devono toccare la sponda, (esclusa la battente) oppure entri in buca una bilia. In caso contrario il diritto al tiro passa all'avversario che deve rispaccare. Dopo la spaccata, anche se non viene imbucata nessuna bilia, il giocatore (se non commette falli) ha diritto al 2° tiro (che viene considerato un tiro normale di un turno di gioco).

### **9 - ASSEGNAZIONE DELLA SERIE :**

- A) Se alla spaccata entrano in buca una o più bilie della stessa serie, la stessa viene assegnata al giocatore che ha eseguito il tiro.
- B) Se nella spaccata entrano bilie di serie diversa il giocatore battente ha diritto di scegliere la serie con cui giocare, conserva il diritto al tiro se non ha commesso fallo, e le bilie dell'avversario rimangono valide.
- C) Se alla spaccata entrano solamente le bilie obbligate, queste non determineranno la serie, verranno riacchitate e si conserverà il diritto al 2° tiro.
- D) Se alla spaccata il giocatore imbuca una bilia di serie e poi le bilie obbligate nella buca centrale, queste ultime sono considerate valide.
- E) Dal secondo tiro l'assegnazione della serie verrà determinata dalla prima bilia che entrerà in buca. Se nello stesso tiro entrano bilie di serie diversa, la prima determina la serie.

### **10 - BILIE OBBLIGATE ( N°8 E N°15 ) :**

Le bilie 8 e 15 sono la particolarità di questo gioco:

- A) Vanno imbucate obbligatoriamente nelle buche centrali
- B) Se la n°15 è stata imbucata nella buca centrale di destra, la n° 8 deve essere imbucata nella buca centrale di sinistra.
- C) Vengono considerate valide solo se imbucate dopo l'assegnazione della serie. Questa situazione può verificarsi nel medesimo tiro con la bilia obbligata che entra in buca centrale dopo che è entrata in buca la bilia che ha determinato la serie.

D) Se un giocatore nello stesso tiro, imbuca validamente una propria bilia e anche una bilia obbligata, ma su una buca non valida, la bilia obbligata verrà riacchetata e comunque il giocatore non perderà il tiro.

E) Quando devono essere riacchitate, le bilie obbligate devono essere posizionate nel mezzo della sponda corta di fondo. Se questo fosse occupato dall'altra bilia obbligata quest'ultima viene posizionata nello stesso punto ma nella sponda corta di testa (la distanza che va dal punto di acchito alla sponda è di 10 cm), mentre se si tratta di bilia di serie, questa viene posta sul vertice del triangolo.

#### **11 - BILIA N°1 :**

A) Solo nella fase di spaccata si deve colpire la n°1, dopodiché diventa neutra e il giocatore che la colpisce direttamente commette fallo.

B) Se viene imbucata prima che almeno uno dei due giocatori abbia finito la propria serie, verrà riacchitata e non determina la perdita del tiro

C). Quando un giocatore ha terminato la sua serie, deve dichiarare dal primo tiro e con la conferma dell'avversario, in quale buca intende realizzare la bilia n°1. Questo succede anche se l'avversario non ha ancora terminato la sua serie. Non serve dichiarare quando è molto evidente in quale buca si intende realizzare la bilia n°1. Queste regole ovviamente vengono estese anche all'avversario quando terminerà la sua serie.

D) Un giocatore che al suo turno su un tiro valido va ad imbucare la n°1, ultima bilia per l'avversario, perderà la partita.

E) Il giocatore che imbuca l'ultima sua bilia di serie rimasta in gioco e con il medesimo tiro anche la n°1, dichiarando anticipatamente l'intenzione e la buca, vincerà la partita. Se la n°1 non dovesse entrare, si perderà il tiro.

F) Nel caso in cui un giocatore tirando alla bilia n°1, imbuchi nella medesima fase di gioco anche l'ultima bilia dell'avversario la vittoria aspetta al giocatore stesso che ha effettuato il tiro.

G) Nel caso un giocatore, dopo aver terminato la propria serie, dovendo tirare sulla n°1 e questa è coperta dalle bilie dell'avversario, si andrà ai penalty (vedi art. 16).

N.B. Una bilia viene considerata coperta quando un giocatore è impossibilitato a colpirla anche di sponda.

#### **12 - CONCLUSIONE DI UN TURNO DI TIRO:**

La fine di una giocata termina dopo 5 secondi che tutte le bilie si sono fermate. Se dopo questo tempo, una bilia che era in bilico su una buca, "cade", verrà rimessa in gioco nella stessa posizione in cui si trovava.

#### **13 - BILIA BATTENTE RIACCHETATA (BILIA IN MANO) :**

La battente, in presenza di un fallo, viene posta in un punto qualsiasi della linea di acchito. Se questa fosse tutta occupata (nel caso in cui la battente posizionandola in un qualsiasi punto dell'acchito va a toccare altre bilie), la battente dovrà essere messa nel punto libero più vicino in uno degli estremi dell'acchito stesso.

#### **14 - BILIE RIACCHETATE. :**

In tutte le situazioni in cui una bilia di serie deve essere riacchetata, questa verrà collocata dall'arbitro sulla verticale del triangolo in corrispondenza del vertice. Se questo fosse occupato, si posizionerà la bilia nel punto più vicino allo stesso, (evitando di entrare in contatto con altre bilie) sempre sulla linea verticale verso la sponda corta. Se tutta la verticale fosse occupata, la bilia da riacchetare sarà posizionata sempre sulla stessa, verso il centro del biliardo. Nel caso della n°1 quando deve essere riacchetata, verrà messa sempre sul vertice del triangolo, e nel caso fosse occupato da un'altra bilia, quest'ultima viene spostata e messa nel punto più vicino allo stesso. Nel caso della n°8 e della n°15 vedi art.10 paragrafo E.

### **15 - BILIA IN BUCA :**

Una bilia è considerata imbucata se in seguito a un tiro regolamentare finisce in buca e vi rimane. Una bilia che rimbalza fuori da una buca e ritorna completamente fuori sul tavolo non va considerata valida e rimarrà nella nuova posizione assunta.

### **16 - PENALTY (BILIA COPERTA) :**

Nel caso in cui un giocatore non possa colpire né direttamente, né di sponda l'ultima bilia (o in certi casi rari, più di una) della sua serie rimasta in gioco, perché coperta dalle bilie dell'avversario, dopo 3 rinunce consecutive "obbligate" si passerà automaticamente ai penalty che si eseguono nel seguente modo: Si posiziona la battente nel suo acchito e si dovrà cercare di imbucare in una delle 2 buche d'angolo opposte la n°1, situata nel vertice del triangolo posizionato con le altre 2 estremità alle sponde convergenti alla buca d'angolo prescelta (vedi fig.1). I giocatori dovranno procedere alternandosi nei tiri sino al termine dei 5 turni. In caso di parità si procederà ad oltranza con un penalty a testa finché uno dei due giocatori sbaglia. Se un giocatore sceglie di tirare i penalty sulla buca di sinistra, l'avversario può decidere di tirare a destra.

### **17 - TEMPO DI TIRO. :**

Il tempo utile per effettuare un tiro, dal momento in cui si sono fermate tutte le bilie della giocata precedente, e non essendoci alcun impedimento da fattori esterni, è di 40 secondi. In caso contrario il tiro passa all'avversario che usufruirà della bilia in mano. Un giocatore può avere in una sola occasione per partita, la possibilità di prolungare il tempo di tiro (max. 90 secondi)

### **18 - PAUSA DURANTE UN INCONTRO :**

Un giocatore può chiedere una sola volta durante un incontro e comunque al termine di una partita, una pausa di circa 5 minuti di cui potrà usufruire anche il suo avversario il quale a sua volta, al termine di un'altra partita, potrà chiedere una pausa.

### **19 - RINUNCIA AL TIRO O TRE "FALLI" CONSECUTIVI:**

Un giocatore se per 3 volte consecutive, in una fase qualsiasi della partita, a bilia visibile, (per visibile si intende che dalla traiettoria del tiro si possa vedere una propria bilia e la si possa colpire direttamente con un margine pari al diametro di una bilia), non prende bilia o rinuncia al tiro, avrà partita persa.

### **20 - BILIE FUORI DAL BILIARDO:**

Se nell'esecuzione di un tiro valido, una o più bilie, vanno fuori del campo gioco (per fuori si intende già la parte superiore e il montante della sponda, anche se poi la bilia dovesse ritornare in campo,) saranno considerate nulle, quindi riacchietate e il tiro passa all'avversario che avrà bilia in mano. Eventuali bilie dell'avversario imbucate saranno considerate valide, le proprie no.

### **21 - BILIE IN CONTATTO:**

Se la battente è attaccata a una propria bilia, si potrà tirare in qualsiasi angolazione purché non si commetta fallo (carrozza, accompagnata, doppio colpo). Se eseguendo il tiro, la bilia non si sposta, affinché la giocata sia valida si dovrà colpire direttamente un'altra bilia della propria serie. Se invece la bilia attaccata alla battente non è della nostra serie, si dovrà tirare la battente nella direzione opposta o con una leggera angolazione di circa 45 gradi rispetto al punto di contatto delle due bilie.

### **22 - FALLI CAUSATI DA TERZE PERSONE:**

Se si commette fallo per causa di terze persone o comunque da fattori esterni, la giocata sarà ripetuta piazzando le bilie nella loro posizione originaria.

### **23 - FALLI:**

Quando si commette un fallo, il tiro passa all'avversario che usufruisce della bilia in mano. Generalmente, tutte le bilie che andranno in buca, non saranno validate (ad eccezione di situazioni specifiche sotto riportate) quindi verranno riacchetate. Nelle situazioni previste, le bilie mosse irregolarmente, sulla dinamica di un fallo, verranno rimesse nella posizione originaria

### **ELENCO FALLI**

- (\*\*) - Situazione in cui le bilie vengono rimesse nella posizione originale.
- Rinuncia al tiro
  - Non prendere bilia
  - Se un giocatore fa segni visibili di riferimento sul biliardo
  - Passare il tempo limite per un tiro
  - Bilia battente in buca (eventuali bilie imbucate di entrambe le serie vengono considerate valide)
  - Tiro accompagnato (la punta della stecca spinge la battente mantenendo il contatto) (\*\*)
  - Tiro carrozza (quando in un tiro, la battente e la bilia che sono molto vicine, fanno lo stesso percorso)(\*\*)
  - Doppio colpo sulla battente (\*\*)
  - Salto della battente (se in un tiro la battente, con un colpo sotto si solleva vistosamente dal piano del tavolo prima di entrare in contatto con un'altra bilia.o con una sponda) (\*\*)
  - Toccare la battente e altre bilie durante la fase di tiro con parti della stecca, con parti del corpo, dell'abbigliamento, accessori vari tipo il gessetto, il rastrello ecc... (\*\*)
  - Dopo un tiro valido, toccare le bilie con la stecca, con le mani, con parti del corpo, con l'abbigliamento, con accessori vari tipo il gessetto il rastrello ecc....In questo caso eventuali bilie dell'avversario andate in buca saranno considerate valide e quest'ultimo, con bilia in mano, potrà decidere di rimettere le bilie nella posizione originaria o lasciarle dove si trovano.
  - Tirare alla battente prima che la stessa e tutte le altre si siano fermate dalla giocata precedente (\*\*)
  - Se nella esecuzione di un tiro valido, una o più bilie (che verranno riacchetate) saltano fuori dal biliardo (eventuali bilie dell'avversario andate in buca saranno considerate valide)
  - Se si colpisce direttamente la n°1 prima di terminare la propria serie. (\*\*)
  - Se si colpisce per prima una bilia dell'avversario. (\*\*)
  - Se nella spaccata non si imbuca una bilia valida o almeno 3 bilie non tocchino sponda (\*\*)
  - Se si tira frontalmente la battente verso la sponda dove la stessa si trova già appoggiata. (\*\*)
  - Non avere almeno un piede che tocca terra (\*\*)

### **24 - COMBINAZIONI NON PREVISTE:**

Se si dovessero verificare delle situazioni non previste dal presente regolamento, il Direttore di gara dovrà, dopo eventuali consulti con terze persone, sentenziare la sua decisione in merito. Tale decisione non potrà più essere contestata dai giocatori.

### **25 - RECLAMI E CONTESTAZIONI:**

Un giocatore può contestare e dire le sue ragioni all'arbitro, sempre in modo educato e rispettoso, nel momento stesso che succede il fatto. Dopo che è terminato l'incontro, non si potrà più reclamare..

## **26 - DIVISA DI GARA:**

La divisa prevista dalla sezione Pool 8/15 è la seguente:

A – Scarpe nere eleganti (no stivaletti, scarpe sportive, fibbie vistose ecc..).

B – Calze nere.

C – Pantaloni neri eleganti o grigio scuro( no in pelle, in jeans, fustagno e simili).

D – Camicia tinta unita chiara(no righe quadretti disegni e marchi) se con gilet, bianca se senza gilet.

E – Distintivo del csb di appartenenza.

N.B. Durante il periodo estivo è permesso l'uso della polo e della camicia manica corta a tinta unita.

Per eventuali disposizioni diverse(esigenze di sponsor, divise del csb, disfunzioni fisiche o altro) bisogna rivolgere domanda scritta alla Sezione.

## **27 - COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI:**

Nello svolgimento di una partita, in particolare durante l'effettuazione di un tiro, all'avversario non è consentito:

Sostare in zona di disturbo (porsi sulla traiettoria di tiro o rimanere vicino all'altro giocatore).

A. Ingessare, battere o grattare il girello.

B. Commentare, parlare, fare gesti, o procurare rumori.

Tali comportamenti sono passibili di ammonizione, alla seconda ci sarà l'espulsione. Il giocatore che assume un atteggiamento di abbandono e di resa o che svita la stecca, gli verrà data partita persa. Al termine dell'incontro, i giocatori che intendono discutere e commentare, devono spostarsi dal biliardo e dalla zona gara. Un buon giocatore, anche nelle avversità, deve sempre tenere un comportamento sportivo.

## **28 - OBBLIGHI E DOVERI DEI GIOCATORI:**

Un giocatore che partecipa a una gara deve:

A. Presentarsi in perfetta divisa di gara. In ogni caso, l'abbigliamento deve essere decoroso e curato, pena l'esclusione dalla gara.

B. Osservare l'orario di gioco. La direzione di gara dopo 15 minuti dall'ora di inizio prevista, a intervallo di 5 minuti farà le tre chiamate.

C. dopo di che sarà data partita persa. Nei turni successivi, la regola delle tre chiamate sarà esercitata anche per giocatori assentati.

D. Non fumare nell'area adibita per la gara.

E. Quando si sta giocando, evitare commenti con il pubblico o comunque con persone esterne.

Comportarsi sempre in modo corretto e sportivo con gli avversari e i dirigenti.