

# REGOLAMENTO DI GIOCO

## SPECIALITA' POOL 8-15

### STAGIONE AGONISTICA 2025-2028

#### 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

#### ART. 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 orizzontalmente 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. Ogni giocatore dovrà comporre il proprio triangolo.

## ART. 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.

## ART. 3 - Inizio incontro:

L'orario di inizio incontro sarà indicato affianco al match su sistema informatico usato (generalmente cuescore).

Il giocatore è tenuto a presentarsi in sala 30 MINUTI prima dell'orario del match (orario da cui possono iniziare le 3 chiamate).

Se all'orario indicato, previa disponibilità del tavolo di gioco, uno dei due giocatori non sarà presente in sala, esso perderà il match accedendo ai recuperi.

## ESEMPIO

Se l'incontro è previsto alle ore 9:00, i due giocatori sono tenuti ad essere presenti in sala dalle 8.30, poiché la direzione gara, in caso di disponibilità del tavolo da gioco, potrebbe effettuare la chiamata. Se uno dei due giocatori non è presente alle 8:30, la direzione gara effettuerà le 3 chiamate nel seguente modo:

-8:45 (dopo 15 minuti dall'orario di presenza in sala) effettuerà la prima chiamata

-8:50 effettuerà la seconda chiamata

-8.55 effettuerà la terza chiamata e passati 5 minuti il giocatore perderà il match a tavolino.

## ART. 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.

### ART. 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 (purché si abbia almeno un piede che tocca terra), né distanze da rispettare.

### ART. 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.

### ART. 7 - Acquisizione 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 spetterà 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.

## ART. 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. Affinché 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 ri-spaccare.

Per qualsiasi fallo contemplato nel presente regolamento che si verifica durante la spaccata iniziale, il tiro passa all'avversario e la spaccata va ripetuta.

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).

## ART. 9 - Assegnazione della serie:

- a) Le bilie imbucate nella spaccata non determinano la serie ma verranno ugualmente lasciate in buca
- b) Se nella spaccata entrano anche o solamente le bilie obbligate, queste non determineranno la serie, verranno ri-acchitate e si conserverà il diritto al 2° tiro
- c) Dal primo tiro dopo la spaccata l'assegnazione della serie verrà determinata dalla prima bilia che entrerà in buca. Se nello stesso tiro entrano bilie di serie diversa, sarà l'atleta a decidere quale serie di bilie confermare
- d) Se nello stesso primo tiro dopo la spaccata, o comunque un tiro valido durante la partita, il giocatore dovesse imbucare una bilia di serie (toccata per prima) e una bilia obbligata nella buca centrale, questa ultima è considerata valida anche in caso di diverse tempistiche di imbucata. E' importante solo che venga toccata per prima la bilia di serie

- e) In caso di fallo sul tiro di apertura (steccata fallosa o contatto con bilie diverse dalla n°1) il tiro passerà all'avversario che dovrà ripetere la spaccata.

#### ART. 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. **In caso di imbucata contemporanea della bilia di serie e della bilia obbligata vale quanto riportato nell' ART. 9 - Assegnazione della serie al punto d)**
- d) Se un giocatore, nello stesso tiro, imbucava validamente una propria bilia e anche una bilia obbligata, ma su una buca non valida, la bilia obbligata verrà ri-acchitata e comunque il giocatore non perderà il tiro
- e) Quando devono essere ri-acchitate, le bilie obbligate devono essere posizionate nel mezzo della sponda corta di fondo (spot 1). Se questo fosse occupato dall'altra bilia obbligata quest'ultima viene posizionata nello stesso punto, ma nella sponda corta di testa (spot 2) (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.

Se gli spot delle bilie obbligate fossero già occupati da un'altra bilia (di serie o dalla n°1) quest'ultima viene posizionata sullo spot riservato alla n°1. Se anche questo fosse occupato viene ri-acchitata perpendicolarmente, dietro la bilia che occupa lo spot della n°1, verso la sponda corta più vicina.

La bianca non si sposta mai dalla sua posizione.

Se applicando le regole precedenti l'obbligata non trovasse spazio in uno tra gli spot 1 e 2 si seguono le regole di acchito delle bilie di serie.

## ART. 11 - Bilia n°1:

- a) Solo nella fase di spaccata si deve colpire la n°1, dopodiché la stessa 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 ri-acchitata e non determina la perdita del tiro. Nel caso la bilia n° 1 entri in buca nella spaccata o durante l'incontro senza che nessuno dei due giocatori se ne accorga, al momento che viene notata l'assenza la bilia n° 1 viene ri-acchitata e si continua a giocare
- c) Quando un giocatore ha terminato la sua serie, deve dichiarare dal primo tiro in quale buca intende realizzare la bilia n°1 e accertarsi che l'avversario abbia compreso con conferma (il quale però deve posizionarsi in modo tale da vedere e sentire la dichiarazione di cui prima, senza quindi creare situazioni antisportive, pena l'ammonizione). Questo succede anche se l'avversario non ha ancora terminato la sua serie. La bilia n°1 va sempre dichiarata anche se ovvia. 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 successivamente 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)
- h) Nel caso in cui un giocatore imbuchi come ultima bilia la numero 1 e contemporaneamente la bilia bianca va in buca il tiro sarà considerato valido e la partita sarà conclusa.

## ART. 12 - Conclusione di un turno di tiro:

La fine di una giocata termina dopo 5 secondi che tutte le bilie si sono fermate. Se una bilia si ferma in bilico su una buca uno dei due giocatori dovrà scandire i 5 secondi al termine dei quali, "se cade", verrà rimessa in gioco nella stessa posizione in cui si trovava. Valido anche per la bilia n°1.

## ART. 13 - Bilia battente ri-acchitata (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 in linea nel punto libero più vicino di uno degli estremi dell'acchito stesso.

## ART. 14 - Bilie ri-acchitate:

In tutte le situazioni in cui una bilia di serie deve essere ri-acchitata, questa verrà collocata dall'arbitro sulla verticale del triangolo in corrispondenza del vertice. Se 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 più vicina. Se tutta la verticale fosse occupata, la bilia da ri-acchitare sarà posizionata sempre sulla stessa, verso il centro del biliardo. Nel caso della n°1 quando deve essere ri-acchitata, 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 sulla linea verticale verso la sponda corta più vicina.

Nel caso della n°8 e della n°15 vedi art.10 paragrafo "e".

## ART. 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.

## ART. 16 - Penalty (bilie 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.

I giocatori (per primo chi ha spaccato all'inizio della partita) 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.

## ART. 17 - Tempo di tiro:

Il tempo utile, consigliato, per effettuare un tiro, dal momento in cui si sono fermate tutte le bilie della giocata precedente è di 40 secondi. In caso contrario il tiro passa all'avversario, che usufruirà della bilia in mano.

Per il primo tiro, dopo l'apertura del rack, si hanno invece a disposizione 60 secondi di tempo.

Questo si applica, qualora vi sia la presenza e la disponibilità di un referee (arbitro), che può, "tenere il tempo" e la procedura, viene denominata shot-clock.

Il giocatore, durante lo shot-clock, può chiedere, una sola volta, l'estensione del tempo, per ulteriori 25 secondi, per un totale di 65 secondi.

Durante il match, SOLO la direzione gara può applicare tale procedura, in base alle valutazioni circa la tempistica dello svolgimento del match, o su segnalazione del referee.

In assenza di referee, si invitano gli atleti a NON dilungare la tempistica di gioco.

### ART. 18 - Pausa durante un incontro:

Ogni giocatore, può chiedere un time out a partita (da comunicare alla DG o referee se presente). Il time ha durata massima di 5 minuti. Scaduti i 5 minuti, all'atleta verrà applicata una spaccata di penalty.

Inoltre, qualora uno dei due atleti prenda il time, anche l'avversario è autorizzato ad allontanarsi. I 5 minuti saranno conteggiati dal primo time-out richiesto. Se entrambe rientrano nei 5 minuti, l'avversario ha ancora diritto al suo time out. Qualora, rientri successivamente, perde tale diritto.

### ART. 19 - Rinunce al tiro o tre falli consecutivi a "bilìa visibile":

Un giocatore se a bilìa visibile (per bilìa visibile si intende che può essere colpita direttamente senza l'uso delle sponde, e potrà essere colpita sia a destra che a sinistra per l'intero diametro della bilìa bianca battente), per 3 volte consecutive (dei suoi turni di tiro), in una fase qualsiasi della partita, non prende bilìa, rinuncia al tiro o commette fallo (sono da sommare anche situazioni diverse, esempio: 2 lisci e 1 fallo oppure 3 volte di seguito bilìa battente in buca) avrà partita persa. I falli si azzerano SOLO qualora, l'atleta compie un tiro valido. Inoltre, con due falli esistenti, e perdita del tiro, l'avversario compie tiro di copertura, il 3 fallo NON avrà luogo, per bilìa non visibile.

**IMPORTANTE:** al secondo fallo/liscio/rinuncia consecutivo a bilìa visibile il giocatore avversario dovrà avvisare il giocatore al tiro rendendogli noto che si trova alla sua ultima possibilità e accertarsi che abbia capito con conferma.

### ART. 20 - Bilie fuori dal biliardo:

Se nell'esecuzione di un tiro valido, una o più bilie (inteso, anche la battente) esce completamente dal CAMPO DI GIOCO è considerato fallo. Il tiro passa all'avversario, la bianca va ri-acchitata e le bilie vanno riposizionate come prima del tiro. Eventuali bilie dell'avversario imbucate saranno considerate valide, le proprie no.

Per CAMPO DI GIOCO, si intende anche sponda e montante. Qualora la bilia esce dal piano, ma rimane nel bordo del tavolo, sia esso panno o struttura, SE rientra nel campo di gioco è ritenuta valida.

#### ART. 21 - Bilie in contatto:

Se la battente risulta in contatto con qualsiasi bilia, si potrà tirare verso qualsiasi direzione opposta al limite dei 90°.

Nel caso, quindi, si tirasse la bilia battente in contatto con una propria bilia di serie, con angolo inferiore ai 90, si dichiarerà fallo di carrozza (nel caso invece di contatto con una bilia avversaria, ovviamente, la stessa in fase di tiro non dovrà muoversi).

#### ART. 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.

#### ART. 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 ri-acchitate. Le bilie mosse sul tiro non valido, saranno ri-piazzate nella loro posizione originale.

#### *Elenco Falli*

- a) Rinuncia al tiro
- b) Non prendere bilia
- c) Se un giocatore fa segni visibili di riferimento sul biliardo
- d) Passare il tempo limite per un tiro
- e) Bilie battente in buca (eventuali bilie imbucate di entrambe le serie vengono considerate valide)
- f) Tiro accompagnato (la punta della stecca spinge la battente mantenendo il contatto)

- g) Tiro carrozza (quando in un tiro, la battente e la bilia che sono molto vicine, fanno lo stesso percorso)
- h) Doppio colpo sulla battente
- i) Salto della battente: se in un tiro la battente, si solleva dal piano del tavolo oltrepassando una bilia in traiettoria senza colpirla prima di entrare in contatto con un'altra bilia o con una sponda (tiro jump)
- j) Toccare la battente e altre bilie durante la fase di tiro, o dopo un tiro valido, con parti della stecca, con parti del corpo, dell'abbigliamento, accessori vari tipo il gessetto, il rastrello, etc.
- k) Tirare alla battente prima che la stessa e tutte le altre si siano fermate dalla giocata precedente
- l) Se si colpisce direttamente la n°1 prima di terminare la propria serie
- m) Se si colpisce per prima una bilia dell'avversario
  
- n) Se si tira frontalmente una bilia attaccata alla battente verso la sponda dove la stessa si trova già appoggiata
- o) Non avere almeno un piede che tocca terra.

IN OGNI CASO, IN QUALUNQUE SITUAZIONE DUBBIA, CHIAMARE SEMPRE PRIMA L'ARBITRO FERMANO CON LA GIUSTA TEMPISTICA L'AVVERSARIO.

#### ART. 24 - Combinazioni non previste:

Al verificarsi di 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.

#### ART. 25 - Reclami e contestazioni:

Tutte le infrazioni devono essere notificate al giocatore prima che abbia effettuato il tiro successivo, altrimenti si riterrà che non sia avvenuta alcuna infrazione. Nel caso in cui ad esempio un giocatore stia commettendo un'infrazione (ad esempio, nel break la bilia bianca va in buca e l'avversario la posiziona fuori dalla linea di acchito) se lo si lascia proseguire senza avvertirlo dell'infrazione si riterrà valido il tiro.

Prima di qualsiasi tiro dubbio sarà quindi necessario che il giocatore (o uno dei due) richiami l'attenzione dell'arbitro.

**Non è possibile verificare il passaggio limite di una bilia, da parte del giocatore, il quale può chiedere sia eseguito dal direttore di gara o referee.**

IMPORTANTE: E' a discrezionalità del Direttore Gara (non c'è obbligo) decidere se effettuare o meno riprese video nell'ambito di decisioni da prendere in fase di tiri limite. Qualsiasi sia la decisione del direttore gara è sempre irrevocabile ed insindacabile.

## REGOLE SPORTIVE

Si ricorda a tutti gli atleti partecipanti alle attività sportive federali che ogni comportamento contrario alle norme statutarie sarà segnalato agli organi di giustizia federale, inoltre si comunica che ad alcune manifestazioni dei Campionati Regionali e/o Interregionali e Finali Nazionali potrebbero essere effettuati i controlli Antidoping (come da regolamento).

Si ricorda inoltre che durante lo svolgimento delle attività agonistiche è severamente vietato atteggiarsi con modalità antisportive (tale procedura la può applicare la direzione gara e/o gli arbitri preposti):

- a) Sostare in zona di disturbo (porsi sulla traiettoria di tiro o rimanere vicino all'avversario)
- b) Ingessare, battere o grattare il girello
- c) Commentare, parlare, fare gesti o procurare rumori
- d) Lancio del gessetto
- e) Sbattere la stecca sul biliardo o tirare pugni sul biliardo
- f) Provocare verbalmente l'avversario
- g) Non fumare nell'area adibita per la gara
- h) Bere alcolici durante lo svolgimento dell'incontro
- i) Rispondere e/o far suonare il cellulare
- j) In fase di verifica del tiro in presenza dell'organo arbitrale, il giocatore che non effettua il tiro deve obbligatoriamente mantenere la posizione nella sua zona d'attesa e non essere vicino all'area di gioco
- k) Altre e varie situazioni non regolari

Chi dovesse violare una di queste regole subirà un primo richiamo verbale (warning), al secondo warning verrà assegnato un punto di penalità (+1 all'avversario) o la perdita della partita in corso e al terzo warning perderà il match. A seconda della gravità dell'azione potrà incorrere in sanzioni disciplinari più gravi (per esempio esclusioni da una o più gare successive).

Il giocatore che assume un atteggiamento di abbandono e di resa o che svita la stecca perderà il match.

Gli atleti che si presenteranno alle competizioni con la divisa che non rispetta il Dress code indicato per l'evento subiranno un'ammonizione; tutti gli ammoniti saranno inseriti in una lista ed alla seconda ammonizione nell'annata sportiva il giocatore potrà essere squalificato per una o più gare.

Chi dovesse iscriversi ad una gara e non presentarsi dovrà comunque saldare la propria iscrizione e verrà inserito in una black list di morosi.

Fino al saldo della precedente iscrizione gli atleti sono interdetti a partecipare a qualsiasi gara F.I.S.B.B..

Un atleta che partecipa a una gara deve 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, dopo di che perderà il match. Nei turni successivi, la regola delle tre chiamate sarà esercitata anche per atleti assentati.

**IMPORTANTE:** Inoltre l'atleta che si rifiuta e/o lascia il campo di gioco per abbandono durante un evento sportivo nella fase finale (tabellone finale), è considerato comportamento antisportivo e lesivo per l'immagine della Federazione, salvo cause di forza maggiore (problemi di salute, ecc.) e pertanto sarà sanzionato con due ammonizioni e la totale decurtazione dei punti acquisiti in prova.

L'atleta che partecipa ad una gara deve esibire la tessera F.I.S.B.B. al direttore di gara.



Nel caso in cui l'arbitro fosse chiamato al tavolo per una situazione controversa tra atleti dopo che il tiro è stato effettuato, se non ci sono gli elementi per prendere una decisione, vale il principio che: "Senza visione del fallo da parte dell'arbitro, tra due atleti, NON è fallo".

Se nello svolgimento di un incontro dovesse verificarsi una qualsiasi situazione di "stallo" regolamentare per cui il gioco non può riprendere, la Direzione Gara può decidere di risolvere lo stallo facendo eseguire i Penalty descritti in Art. 16

Diritti e doveri degli atleti F.I.S.B.B. sono sempre visibili sul regolamento F.I.S.B.B. presente sul sito ufficiale della Federazione.

