

SEZIONE POOL - SNOOKER

Queste regole generali sono valide per tutti i giochi, ad eccezione a quando vengono chiaramente contraddette nei regolamenti specifici di ciascun gioco.

ART. 1 TAVOLI BIGLIE E ACCESSORI

Tutti i giochi soggetti a queste regole sono stati concepiti per essere giocati con tavoli, biglie ed accessori conformi alle specifiche W.P.A..

ART. 2 TRIANGOLO

Per sistemare le biglie per l'apertura deve essere usato un triangolo e le biglie al vertice di esso deve essere posizionata sul punto medio della linea di fondo. Tutte le altre biglie vanno posizionate dietro di questa, facendo in modo che si tocchino l'una con l'altra.

ART. 3 COLPI SULLA BIGLIA BATTENTE (Bianca)

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

ART. 4 TURNI DI GIOCO

Se un giocatore fallisce nell'imbucare una biglia, durante un tiro regolamentare, termina il suo turno di gioco al tavolo, che passa all'avversario.

ART. 5 DIRITTO AL TIRO DI APERTURA

La seguente procedura va usata per determinare a chi spetta il tiro di apertura nella prima partita di un incontro. Ciascun giocatore deve usare biglie di grandezza e peso uguali preferibilmente bianche (se ciò non è possibile usare una biglia numerata piena). Con "biglia 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 biglia verso la sponda corta di fondo e far ritornare la biglia verso la linea di testa. Il giocatore la cui biglia risulta più vicina alla sponda di testa conquista il diritto ad aprire la partita.

Un giocatore perde il diritto all'apertura se:

- 1) La biglia va a finire nella metà del tavolo assegnata all'avversario.
- 2) La biglia non tocca la sponda corta di fondo.
- 3) La biglia finisce in buca.
- 4) La biglia salta fuori dal tavolo.
- 5) La biglia tocca la sponda lunga.
- 6) La biglia 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 biglie sia più vicina alla sponda, il tiro verrà ripetuto.

ART. 6 TIRO DI APERTURA (Spaccata)

Il tiro di apertura è assegnato ad un giocatore con la procedura descritta nell'articolo precedente, o mediante sorteggio (nei tornei e nelle competizioni ufficiali il sorteggio non è considerato procedura regolamentare).

Il giocatore che ha diritto ad aprire una partita può scegliere se giocare o far tirare l'avversario.

ART. 7 BIGLIA BATTENTE NEL TIRO DI APERTURA

Il tiro di apertura viene effettuato con la "biglia in mano" da dietro la linea di testa.

Le biglie numerate vanno posizionate secondo le regole specifiche del gioco.

Nel tiro di apertura il gioco viene considerato iniziato quando la biglia battente viene colpita dalla punta della stecca e oltrepassa la linea di testa.

ART. 8 SPOSTAMENTO DELLA BIGLIA BATTENTE

Nel tiro di apertura fermare o deviare la biglia battente, dopo che ha attraversato la linea di testa o prima che colpisca le biglie raccolte nel triangolo, è considerato un fallo e determina la perdita del turno.

L'avversario può scegliere se aprire il gioco o farlo riaprire al giocatore che ha commesso il fallo. Il giocatore deve essere avvertito che un secondo fallo di questo tipo durante la partita ne causerà la perdita.

ART. 9 BIGLIA IN MANO DIETRO LA LINEA DI TESTA

Questa situazione si applica nei giochi specifici in cui il tiro di apertura é regolamentato o quando in seguito ad un fallo di un giocatore il giocatore entrante ottiene "biglia in mano" da dietro la linea di testa.

Il giocatore entrante può posizionare la biglia in qualsiasi punto dietro la linea di testa, e può colpire qualsiasi biglia la cui base sia sulla od oltre la linea di testa, ma non può colpire biglie la cui base sia all'interno della linea di testa, a meno che non tiri prima la biglia battente oltre la linea di testa e, colpendo una sponda, la faccia tornare indietro fino a colpire la biglia altrimenti non giocabile.

La base della biglia (in punto in cui la biglia poggia sul tavolo) determina se la biglia si trova entro oppure oltre la linea di testa.

Se il giocatore posiziona inavvertitamente la biglia battente sulla linea di testa oppure oltre, l'arbitro o l'avversario lo devono avvertire di averla posizionata in maniera non corretta, prima dell'esecuzione del tiro. Se ciò non avviene il tiro sarà considerato valido.

Se il giocatore viene avvertito dell'errato posizionamento dovrà riposizionare la biglia. Se il giocatore posizionerà la biglia in maniera ovvia oltre la linea (dopo essere stato avvertito una prima volta) e tirerà da quella posizione, sarà considerato fallo se chiamato dall'avversario o dall'arbitro.

Con "biglia in mano" da dietro la linea di testa, la biglia non si considera in gioco finché non le venga fatta attraversare la linea di testa colpendola con la punta della stecca.

La biglia può essere sistemata con qualsiasi parte del corpo o della stecca per tutto il tempo in cui rimane "in mano". Una volta in gioco, non può più essere toccata dal giocatore, che altrimenti commetterà un fallo.

ART. 10 BIGLIA IN BUCIA (1)

Una biglia é considerata imbucata se in seguito ad un tiro regolamentare finisce dentro una buca e vi rimane (una biglia che cade sul pavimento fuori da un sistema di recupero delle biglie é da considerarsi imbucata). Una biglia che rimbalza fuori da una buca e ritorna sul tavolo non va considerata imbucata.

ART. 11 POSIZIONE DELLE BIGLIE

La posizione di una biglia va giudicata dal punto in cui la sua base (o centro) poggia.

ART. 12 PIEDE A TERRA

E' considerato fallo se un giocatore nell'effettuare un tiro non poggia almeno un piede sul pavimento.

Le calzature devono essere normali per quanto riguarda la misura, la forma e la maniera in cui vengono calzate.

ART. 13 TIRI CON BIGLIE IN MOVIMENTO

E' considerato fallo se un giocatore tira mentre la biglia battente o qualsiasi altra biglia numerata é in movimento (le biglie che girano su se stesse sono considerate in movimento).

ART. 14 FINE DEL TIRO

Un tiro non é considerato concluso fino a quando tutte le biglie sul tavolo non si sono fermate.

ART. 15 DEFINIZIONE DELLA LINEA DI TESTA

L'area dietro la linea di testa non include la linea di testa. Tuttavia una biglia il cui centro cada sulla linea di testa é giocabile quando le regole specifiche richiedono che sia giocata una biglia che si trova oltre. Al contrario, la battente, quando rimessa in gioco da dietro la linea di testa, non può essere piazzata direttamente su di essa: deve trovarsi dietro.

ART. 16 REGOLE GENERALI PER TUTTI I FALLI

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 regolamentare eventuali biglie imbucate non vengono conteggiate al giocatore;
- 3) Le biglie imbucate vengono rimosse dalle buche solo se previsto dalle regole specifiche del gioco.

ART. 17 FALLI DELLA BIGLIA BATTENTE

E' considerato un fallo se durante un tiro la biglia battente non viene in contatto con una biglia numerata legale. Tirare lontano da una biglia numerata attaccata alla biglia battente non significa averla toccata.

ART. 18 TIRI REGOLAMENTARI

Quando non diversamente specificato nelle regole del gioco, il tiratore deve colpire con la biglia battente una biglia numerata legale ed imbucarla, oppure dopo aver colpito la biglia far toccare ad una qualsiasi biglia almeno una sponda. Venendo a mancare queste condizioni, sarà considerato fallo.

ART. 19 BIGLIA BATTENTE IN BUCA

Se durante un tiro viene imbucata la biglia battente viene commesso un fallo. Se la biglia battente tocca una qualsiasi biglia numerata che é già stata imbucata (per esempio in una buca piena di biglie numerate) viene commesso un fallo.

ART. 20 FALLI CAUSATI DALLO SPOSTAMENTO DELLE BIGLIE

Si commette un fallo toccando la biglia battente o le biglie numerate durante il gioco con una qualsiasi cosa diversa dal girello della stecca attaccato al puntale (con il corpo, i vestiti, il gessetto, il rastrello, il puntale della stecca,...). Se un arbitro dirige l'incontro, le biglie spostate in seguito a questo tipo di falli non devono essere riposizionate.

ART.21 FALLI CON BIGLIA IN MANO

Toccare qualsiasi biglia numerata con la biglia battente mentre si ha la "biglia in mano" comporta un fallo.

ART. 22 CARROZZA

Se prima del tiro la biglia battente é attaccata a una biglia numerata, il giocatore può tirare verso di questa come in un qualsiasi altro tiro. Se la punta della stecca colpisce la biglia battente più di una volta o se la punta della stecca viene in contatto con la biglia battente dopo aver colpito la biglia numerata, si commette un fallo.

ART. 23 TIRI ACCOMPAGNATI

Si commette fallo se la biglia battente é spinta dalla punta della stecca in modo che le due parti si mantengano in contatto per un periodo di tempo maggiore rispetto a quello di un tiro normale.

ART. 24 RESPONSABILITA' DEL GIOCATORE

Il giocatore é responsabile per il gessetto, il rastrello e per qualsiasi altro oggetto o parte del suo equipaggiamento che porti o usi nelle vicinanze del tavolo. Se il giocatore fa cadere un pezzo di gesso o fa cadere la testa del rastrello, per esempio, é colpevole di un fallo se qualcuno di questi pezzi entra in contatto con una qualsiasi biglia in gioco (o solo con la biglia battente se nessun arbitro presenzia l'incontro).

ART. 25 SALTO IRREGOLARE DALLA BIGLIA

E' un fallo se il giocatore colpisce la biglia battente al di sotto del centro facendola sollevare dal pino del tavolo con il chiaro intento di colpire una biglia altrimenti non giocabile. In alcuni casi la biglia può saltare accidentalmente e il tiro non é da considerare irregolare, a meno che altre parti della stecca diverse dal girello del puntale vengano in contatto con la biglia battente l'esecuzione del tiro.

ART. 26 SALTO DELLA BIGLIA

Se non diversamente indicato nelle regole specifiche del gioco é possibile far saltare la biglia battente elevando la parte posteriore della stecca nell'esecuzione del tiro forzandone il rimbalzo sulla superficie del tavolo. Qualsiasi errore nel tiro comporta l'assegnazione di un fallo.

ART. 27 BIGLIE CHE SALTANO FUORI DAL TAVOLO

Le biglie che rimangono in luoghi diversi della superficie del tavolo da gioco (in cima ad una sponda, sul montante della sponda, pavimento,...) sono da considerarsi saltate via dal tavolo. Le biglie possono rimbalzare sulla parte alta della sponda o sui montanti in legno senza essere considerate biglie saltate, se ritornano sul tavolo per effetto della forza impressa loro durante il tiro e senza toccare nulla che non faccia parte del tavolo. Per tavolo si intende tutte le parti inamovibili del biliardo. Le biglie che toccano parti che non siano propriamente definite del tavolo, come l'impianto di illuminazione, un gessetto appoggiato sulla sponda o sul montante, ecc., devono essere considerate come saltate fuori, anche se dopo l'impatto ritornano sul tavolo di gioco. In tutti i giochi quando, a causa di un tiro, la biglia battente o una qualsiasi biglia numerata salta via dal tavolo si commette un fallo. Tutte le biglie saltate fuori vanno riposizionate (eccetto

che nel "palla)" quando le biglie sul tavolo si sono fermate. Vedere le regole specifiche di ciascun gioco per rimettere in gioco la biglia battente in seguito ad un fallo di questo tipo.

ART. 28 PENALITA' SPECIALI PER I FALLI INTERNAZIONALI

La biglia battente durante il gioco non può essere colpita intenzionalmente con parti diverse dal girello della stecca attaccato alla punta altrimenti si commette un fallo.

Se l'arbitro ritiene che il fallo sia stato commesso in maniera intenzionale, deve ammonire il giocatore che una seconda violazione della regola durante l'incontro ne causerebbe la perdita. Nel caso di una seconda violazione l'incontro deve essere considerato perso per squalifica.

ART. 29 LIMITE DI UN FALLO

A meno che non sia diversamente indicato nelle regole specifiche di ciascun gioco, un solo fallo per partita è concesso a ciascun giocatore; se possono essere applicate sanzioni differenti, queste varieranno a seconda del tipo di fallo commesso.

ART. 30 MOVIMENTO SPONTANEO DELLE BIGLIE

Se una biglia scivola, si ferma, cambia direzione o comunque si muove "da sola", deve rimanere nella posizione che ha assunto e il gioco va continuato. Una biglia in bilico che cade in buca "da sola" dopo essere stata priva di movimento per almeno 5 secondi deve essere riposizionata il più vicino possibile alla posizione precedente e il gioco va continuato. Se una biglia numerata finisce in buca "da sola" mentre un giocatore sta effettuando un tiro su quella biglia e la biglia battente passa nel punto in cui la biglia numerata sarebbe dovuta essere, essendo impossibilitato a colpirla, sia la biglia battente che la biglia numerata devono essere risistemate nelle loro posizioni originali e il giocatore può ripetere il tiro. Qualsiasi altra biglia numerata spostata va risistemata nella sua posizione originale prima che il giocatore ripeta il tiro.

ART. 31 POSIZIONAMENTO DELLE BIGLIE

Quando le regole specifiche del gioco prevedono che in alcuni casi le biglie vadano rimesse in gioco, queste devono essere posizionate sulla linea immaginaria che va dal punto medio della linea di fondo perpendicolarmente alla sponda inferiore. Una singola biglia va piazzata sul punto medio della linea di fondo, eventuali altre vanno posizionate dietro di questa in ordine numerico crescente, cominciando dal punto medio della linea di fondo e procedendo perpendicolarmente alla sponda inferiore.

Quando una o più biglie si trovano nelle vicinanze del punto medio della linea di fondo o su di esso, le biglie da riposizionare devono essere collocate il più vicino possibile al punto medio della linea di fondo senza spostare le biglie che interferiscono.

Le biglie da riposizionare vanno piazzate il più possibile o attaccate (a discrezione dell'arbitro) alle biglie che interferiscono, eccetto quanto a disturbare sia la biglia battente, le biglie da riposizionare a ridosso della biglia battente devono essere il più vicino possibile a questa ma non attaccate.

Nel caso in cui non vi sia più spazio per riposizionare le biglie tra il punto medio della linea di fondo e la sua perpendicolare alla sponda inferiore, queste andranno posizionate sull'estensione di questa linea al di sopra della linea di fondo (tra la linea di fondo e la linea centrale), il più vicino possibile al punto medio della linea di fondo e sempre secondo ordine numerico (le biglie con il numero più basso vicine alla linea di fondo).

ART. 32 BIGLIE BLOCCATE

Se due o più biglie sono bloccate tra gli spigoli o i lati di una buca e una o più biglie rimangono sospese rispetto al tavolo, l'arbitro dovrà controllare le biglie e seguire questa procedura: giudicare visivamente o fisicamente se la biglia sospesa, mossa in avanti, finirà in buca e in tal caso considerarla valida, mentre le biglie rimaste sul tavolo saranno considerate non imbucate e verranno riposizionate dall'arbitro. Il gioco continuerà come se nessun blocco fosse avvenuto o a seconda delle regole specifiche del gioco.

ART. 33 BIGLIE IN BUCA (2)

Se altre biglie numerate, oltre a quelle dichiarate, vengono imbucate nell'esecuzione di un tiro regolamentare, verranno considerate valide se le regole del gioco lo prevedono.

ART. 34 INTERFERENZE NEL GIOCO

Se durante un incontro le biglie vengono spostate (o il giocatore viene urtato in maniera da interferire con il gioco) da un "non giocatore", le biglie dovranno essere riposizionate il più vicino possibile alle loro posizioni originali e il gioco verrà ripreso senza alcuna penalità per il giocatore.

Durante una competizione ufficiale spetta all'arbitro riposizionare le biglie. Questa regola si applica anche nel caso di spostamenti causati da qualunque evento imprevisto, estraneo al gioco.

Se le biglie non possono essere riposizionate nelle loro posizioni originali, la partita verrà rigiocata concedendo il diritto al tiro di apertura al giocatore che lo aveva effettuato nella partita sospesa.

Questa regola non é applicabile al "pool continuo" (14-1); nel caso in cui la posizione delle biglie non sia ripristinabile, la partita in corso verrà sospesa e ne verrà iniziata una nuova (i due giocatori dovranno conquistare il diritto all'apertura) e il punteggio verrà ripreso dal momento in cui la partita é stata interrotta.

ART. 35 SUCCESSIONE NEI TIRI DI APERTURA

In un incontro composto da più partite, il vincitore di ogni partita apre il gioco nella successiva. Le seguenti sono opzioni comuni che possono essere utilizzate nelle competizioni ufficiali:

- 1) I giocatori si alternano nell'apertura.
- 2) Il perdente apre la partita successiva.
- 3) Il giocatore con il punteggio più basso apre la successiva.

ART. 36 GIOCO A TURNO

Durante una partita i giocatori alternano i turni al tavolo.

Il turno di un giocatore termina quando fallisce nell'imbucare una biglia o commette un fallo.

Quando il giocatore termina in seguito ad un tiro regolamentare il giocatore entrante inizia il proprio turno con le biglie nella posizione in cui si sono fermate.

ART. 37 BIGLIE ATTACCATE ALLE SPONDE

Questa regola si applica ai tiri in cui la prima biglia toccata dalla battente o la battente stessa siano attaccate ad una sponda. Dopo il contatto della batteria con una biglia numerata deve verificarsi una delle seguenti condizioni:

- 1) Una biglia deve essere imbucata.
- 2) La biglia battente deve toccare una sponda (diversa da quella con cui era in contatto).
- 3) La biglia numerata deve toccare una sponda (non rimbalzare su quella con cui era in contatto).
- 4) Un'altra biglia deve toccare una sponda con cui era già in contatto.

Venendo a mancare queste condizioni, si commette un fallo. Una biglia non é considerata attaccata ad una sponda, a meno che non venga esaminata e dichiarata in contatto con la sponda dall'arbitro o da un giocatore, prima che venga coinvolta in un tiro.

REGOLAMENTO POOL "PALLA 8" REGOLE MONDIALI STANDARD

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

ART. 1 SCOPO DELLA PARTITA

"PALLA 8" é 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). Il giocatore che imbuca prima il suo gruppo e poi la biglia numero 8 in maniera regolamentare vince la partita.

ART. 2 CALL SHOT (TIRO DICHIARATO)

Nel tiro dichiarato le biglie ovvie e le buche non devono essere indicate. E' nel diritto dell'avversario richiedere l'indicazione della biglia 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 biglia numerata che la buca considerata. Quando il tiro é dichiarato non é mai necessario indicare i dettagli come il numero delle sponde, rimpalli, carambole, ecc.

Le biglie imbucate commettendo fallo rimangono in buca, indipendentemente dal fatto che siano del gruppo del tiratore o di quelle del suo avversario.

Il tiro di apertura (spaccata) non é 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 biglie numerate.

ART. 3 POSIZIONAMENTO DELLE BIGLIE (TRIANGOLO)

Per il tiro di apertura (spaccata) le biglie devono essere raccolte in un triangolo a fondo tavolo.

La prima biglia deve essere posizionata sul punto medio della linea di fondo, la biglia numero 8 al centro del triangolo, una biglia piena in un angolo e una biglia a strisce nell'altro.

ART. 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.

ART. 5 FALLO CAUSATO DA COLPI DI JUMP E DI MASSE'

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

ART. 6 TIRO DI APERTURA VALIDO

(Definizione) Per eseguire un tiro di apertura valido il tiratore, con la biglia battente dentro l'area delimitata dalla linea di testa (primo quadro di tavolo), deve imbucare una biglia oppure far toccare la sponda ad almeno quattro biglie. Se fallisce nell'eseguire un'apertura regolamentare, é considerato fallo e l'altro giocatore ha la possibilità di accettare la disposizione delle biglie e tirare oppure far ricomporre il triangolo e scegliere se riaprire la partita o farla riaprire all'avversario.

ART. 7 BIGLIA BIANCA IN BUCA DURANTE UN APERTURA VALIDA

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

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

ART. 8 UNA BIGLIA SALTA DAL TAVOLO DURANTE L'APERTURA

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

ART. 9 PALLA 8 IMBUCATA DURANTE L'APERTURA

Se la biglia 8 viene mandata in buca durante l'apertura colui che ha tirato può chiedere di far ricomporre il triangolo o far posizionare la biglia 8 e continuare a tirare.

Se il giocatore che apre il gioco commette fallo mentre manda in buca la biglia numero 8, il giocatore entrante ha la possibilità di riaprire o di riposizionare la biglia 8 e cominciare a tirare con la biglia in mano da dietro la linea di testa.

ART. 10 GIOCO APERTO

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

NOTA: Il gioco é sempre aperto subito dopo l'apertura. Quando il tavolo é aperto, é possibile colpire qualsiasi biglia compresa la numero 8 per imbucare la biglia dichiarata.

Tuttavia, quando il gioco é aperto e la biglia numero 8 é la prima ad essere toccata nessuna biglia (piena o strisciata), se imbucata può essere assegnata al tiratore che perde il tiro; ogni biglia imbucata rimane tale e l'avversario continua con il gioco ancora aperto.

Con il gioco aperto, tutte le biglie imbucate in maniera regolamentare rimangono in buca.

ART. 11 SCELTA DEL GRUPPO

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

ART. 12 TIRO REGOLAMENTARE

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

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

ART. 13 "SAFETY" SHOT (DIFESA)

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

Un tiro di difesa é considerato valido solo se il giocatore che intende giocare la difesa, mandando in buca una biglia ovvia, prima di tirare, dichiara al suo avversario l'intenzione di effettuare un tiro di difesa.

Se ciò non avviene, e una delle biglie del tiratore viene imbucata, gli verrà intimato di continuare la serie.

Qualunque biglia imbucata durante un tiro di difesa rimane in buca.

ART. 14 SEQUENZA DI GIOCO

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

ART. 15 PENALITA' PER FALLI

Il giocatore avversario ottiene la biglia 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 "biglia 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 biglia sarà considerato fallo a meno che si tratti di un tiro regolamentare.

ART. 16 TIRI DI CARAMBOLA

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

ART. 17 BIGLIE IMBUCATE IN MODO NON REGOLAMENTARE

Si considera imbucata in modo non regolamentare una biglia numerata quando é imbucata nello stesso tiro in cui viene commesso un fallo , o quando la biglia dichiarata non é entrata nella buca designata, o quando una difesa viene dichiarata prima del colpo. Le biglie imbucate in modo regolamentare rimangono in buca.

ART. 18 BIGLIE NUMERATE SALTATE FUORI DAL TAVOLO

Se una biglia numerata salta fuori dal tavolo é fallo e il gioco passa all'avversario con biglia battente in mano, a meno che si tratti della biglia numero 8 che determinerebbe la perdita della partita. Qualunque biglia numerata che salti fuori dal tavolo viene disposta in ordine numerico attenendosi alle regole generali sulla disposizione delle biglie.

ART. 19 COME SI GIOCA LA BIGLIA 8

Quando si gioca la biglia numero 8 e si commette un fallo, la partita non é persa se la biglia 8 non é stata imbucata o non é saltata fuori dal tavolo. Il giocatore entrante può tirare con la "biglia in mano".

ART. 20 PERDITA DI UNA PARTITA

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

- a) Commette fallo quando la biglia 8 (escluso il tiro di apertura, art. 4 e 9).
- b) Imbuca la biglia 8 insieme all'ultima biglia del suo gruppo.
- e) Fa saltare la biglia 8 fuori dal tavolo in qualsiasi momento della partita.
- d) Imbuca la biglia 8 in una buca diversa da quella dichiarata.
- e) Imbuca la biglia 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.

ART. 21 PARTITA IN SITUAZIONE DI STALLO

Se dopo tre 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, é 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.

REGOLE MONDIALI

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

ART. 1 SCOPO DEL GIOCO

Il "palla 9" si gioca con nove biglie numerate dall' 1 al 9 ed una biglia battente. In ogni tiro la prima biglia con cui viene in contatto la battente deve essere quella con il numero più basso, ma non é necessario che vengano imbucate in ordine numerico. Se un giocatore imbucava una qualsiasi biglia in un tiro regolamentare, può continuare il suo turno al tavolo finché fallisce nell'imbucare una biglia, commette un fallo o vince la partita imbucando la numero 9. Se in un tiro non viene imbucata almeno una biglia, il giocatore entrante deve tirare dalla posizione in cui la biglia battente si é fermata, ma dopo ogni fallo il giocatore entrante può tirare con "biglia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. I giocatori non sono obbligati a dichiarare le biglie da imbucare. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

ART. 2 SISTEMAZIONE DELLE BIGLIE

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

ART. 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 biglia numero 1 e imbucare una biglia o far toccare ad altre quattro biglie una sponda.
- 2) Se la biglia 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 "biglia in mano" da qualsiasi punto del tavolo.
- 3) Se durante il tiro d'apertura una o più biglie numerate saltano fuori dal tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con "biglia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. Le biglie numerate saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della biglia numero 9.

ART. 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 imbucava una o più biglie può continuare a tirare finché fallisce nell'imbucare una biglia, 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 biglia, commette fallo o vince partita.

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

ART. 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 biglia battente in una posizione migliore. In un "push out" il giocatore non é obbligato a far toccare alla biglia battente sia le biglie 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 biglia imbucata durante un "push out" non viene conteggiata al giocatore e rimane in buca (ad eccezione della biglia numero 9 che va riposizionata).

In seguito ad un "push out" regolamentare il giocatore entrante può tirare dalla posizione in cui si trova la biglia 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 dell'art 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 biglia battente in buca, il giocatore entrante non può effettuare un "push out".

ART. 6 FALLI

Quando un giocatore commette un fallo termina il suo turno di gioco al tavolo ed eventuali biglie imbucate rimangono in buca (eccetto la biglia numero 9 che va riposizionata). Il giocatore entrante può posizionare la biglia 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.

ART.7 ERRORI DI SEQUENZA

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

ART. 8 CONTATTI CON LE SPONDE

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

ART.9 "BIGLIA IN MANO"

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

ART. 10 BIGLIE SALTATE FUORI DAL TAVOLO

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

ART. 11 FALLO CAUSATO DA COLPI DI DUMP O DI MASSE'

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

ART. 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 biglia, commette fallo o vince la partita.

ART. 13 FINE DELLA PARTITA

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

REGOLAMENTO POOL "14 - 1 CONTINUO" **REGOLE MONDIALI**

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

ART. 1 SCOPO DEL GIOCO

Il 14-1 é un gioco a tiri dichiarati. Il giocatore deve dichiarare una biglia e imbucarla guadagnando un punto per ogni biglia imbucata in maniera regolamentare e 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 biglia 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 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.

ART.2 GIOCATORI

La specialità viene giocata da due giocatori ("individuale") o da due squadre ("a squadre").

ART. 3 BIGLIE USATE

biglie standard numerate dall' 1 al 15 più una biglia battente (bianca).

ART. 4 TRIANGOLO

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

ART. 5 PUNTEGGIO

Ogni biglia imbucata in maniera regolarmente vale un punto.

ART. 6 TIRO DI APERTURA

Il giocatore che apre deve:

- dichiarare una biglia e imbucarla nella buca indicata;
- far colpire alla biglia battente una biglia numerata e poi almeno una sponda e far toccare una sponda ad almeno altre due biglie 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 biglie 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 biglie 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 biglia 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 "biglia in mano" da dietro la linea di testata.

ART. 7 REGOLE DI GIOCO

Una biglia imbucata regolarmente permette al giocatore che ha tirato di continuare il suo turno al tavolo finché fallisce nell'imbucare una biglia successiva. Il giocatore può effettuare il tiro su una qualsiasi biglia, ma, prima di tirare, deve dichiarare la buca in cui ha intenzione di imbucarla, e non è obbligatorio a dichiarare eventuali carambole, tiri di sponda, rimpalli, ecc..

Ogni altra biglia imbucata oltre a quella dichiarata in un tiro regolamentare viene conteggiata al tiratore nella misura di un punto per ogni biglia. In tutti i tiri il giocatore deve colpire con la biglia battente una biglia numerata e imbucarla o far colpire almeno una sponda alla biglia battente o ad una qualsiasi biglia numerata. Se ciò non avviene, si commette un fallo.

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

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

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

Se un giocatore commette un'infrazione ai sensi della regola sulle biglie 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 biglie verranno nuovamente raccolte nel triangolo e il giocatore che è stato penalizzato dovrà riaprire il gioco.

Prima che la quattordicesima biglia presente sul tavolo venga imbucata, il giocatore viene momentaneamente sospeso; la biglia rimasta sul tavolo deve rimanere nella posizione in cui si è fermata, e le biglie che sono state imbucate vengono ridisposte nel triangolo (senza la biglia 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 biglia cercando di riuscire a spostare con la biglia battente le biglie raccolte nel triangolo, in maniera da facilitare la continuazione del suo turno di gioco. Comunque il giocatore non è obbligato a tirare sulla quindicesima biglia, ma può tirare su qualsiasi biglia egli ritenga opportuno. Se la quindicesima biglia viene imbucata insieme alla quattordicesima vedi lo schema allegato.

Un giocatore può giocare una difesa al posto di imbucare una biglia. 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 biglie imbucate

non vengono conteggiate e devono essere riposizionate.

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

Se ciò avviene, al giocatore verrà attribuito un fallo più intenzionale penalizzandolo di un punto per fallo più quindici punti per l'intenzionalità. Il giocatore entrante potrà accettare la posizione delle biglie 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 biglia rimasta sul tavolo o la biglia battente interferiscono con il riposizionamento del triangolo, far riferimento al diagramma allegato per il riposizionamento delle biglie

Quando un giocatore ottiene la "biglia in mano" da dietro la linea di testa e tutte le biglie numerate si trovano dietro la linea di testa, la biglia 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 biglie sono equidistanti dal punto medio della linea di testa, il giocatore può decidere quale far riposizionare.

ART. 8 BIGLIE IMBUCATE IN MANIERA NON REGOLAMENTARE

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

ART. 9 BIGLIE SALTATE FUORI DAL TAVOLO

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

ART. 10 BIGLIA BATTENTE IN BUCO O FUORI DAL TAVOLO

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

ART. 11 PENALITA' PERI 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 biglie sul tavolo, a meno che la biglia battente finisca in buca o salti fuori dal tavolo o si commetta un fallo intenzionale o si tratti del terzo fallo consecutivo.

ART. 12 PENALITA' PERI 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 imbuca una biglia in maniera regolarmente 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 azzerà automaticamente il registro dei falli del giocatore, tutte le biglie 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 tiri 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 imbuca regolarmente una biglia 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 biglia all'inizio dell'ottavo turno, ha cancellato i falli pendenti e nel nono turno di gioco partirà con un solo fallo.

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

REGOLAMENTO POOL 8/15 "AMERICANA"

FONDAMENTI

Il gioco consiste nel mandare, validamente, in buca una serie di bilie, piene o rigate, e quindi la numero 1 per mezzo di una bilia bianca. Risulta vincitore chi manda in buca la propria serie e poi la numero 1.

Le bilie sono valide anche con tiro indiretto cioè, dopo che la bilia bianca abbia toccato una o più sponde prima di colpire le colorate. Le bilie della serie dell'avversario possono essere colpite solamente con tiro indiretto e cioè dopo che la bilia bianca abbia colpito almeno una bilia della propria serie.

STRUMENTI DI GIOCO:

La specialità può essere giocata su biliardi delle seguenti misure:

- Biliardi Demi - Match mt. 2,70 x 1,35

dotati di 6 buche della larghezza o 70 - 75 mm. - Biliardi Grand - Match mt. 2,80 x 1,40 dotati di 6 buche della larghezza o 75 mm.

Le bilie sono 16, di cui una bianca (battente) e le altre colorate e numerate dal 1 al 15, tutte del o di 57 mm. Si usa inoltre un triangolo di legno o materiale plastico atto a contenere le 15 bilie per il giusto collocamento sul piano di gioco. (Vedi fig. 1).

COLLOCAZIONE DELLE BILIE NEL TRIANGOLO

Per disporre le bilie nel triangolo si deve tenere conto sia della numerazione sia della colorazione di queste. Il triangolo viene posto in corrispondenza del punto d'acchito.

Art. 1 Inizio incontro

Prima dell'inizio dell'incontro l'arbitro autorizza i giocatori alla prova del biliardo per un tempo massimo di tre minuti ciascuno. L'incontro ha inizio dopo che l'arbitro ha posizionato le bilie per l'aggiudicazione del primo tiro.

Art. 2 Diritto all'apertura

Stabilito dall'arbitro il quadrato di battuta, la partita ha inizio con la designazione del giocatore che deve effettuare la spaccata. A tal fine gli avversari tirano, contemporaneamente, ciascuno una bilia, dalla linea d'acchito contro l'opposta sponda corta (sponda superiore); colui che riesce ad avvicinare di più la propria bilia alla sponda inferiore (anche dopo averla toccata) ha diritto di spaccare o di farlo fare all'avversario.

Art. 3 Spaccata

L'arbitro dopo aver collocato le bilie nella disposizione a triangolo, porrà la bilia battente sul punto d'acchito o spostato da esso fino a 10 cm. sulla linea parallela alla sponda corta. Affinché la spaccata sia considerata valida il giocatore deve colpire la numero 1 ed almeno cinque bilie devono toccare la sponda (in questo caso viene considerata bilia anche la battente), in caso contrario ed in presenza di qualsiasi altro fallo il diritto al tiro passa all'avversario che deve rispaccare. Dopo la "spaccata" il giocatore ha diritto al 2° tiro anche se non è stata imbucata alcuna bilia valida.

Art. 4 Assegnazione della serie

L'assegnazione o la scelta della serie di bilie viene

determinata dai seguenti casi:

1. Se alla spaccata entrano in buca una o più bilie della stessa serie, la stessa viene assegnata al giocatore che ha eseguito la spaccata.
2. In caso di entrata di due bilie diverse, il giocatore battente, ha il diritto di scegliere la serie con cui giocare, conserva il diritto al tiro, e le bilie avversarie rimangono valide.
3. La bilia obbligata non determina la serie;
4. Se alla spaccata il giocatore imbuca una bilia di serie e le bilie obbligate nella buca centrale, queste non sono considerate valide, però conserva il diritto al tiro.
5. Nel caso in cui il giocatore, nella spaccata, imbuchi due bilie di serie diversa e la bilia battente entra in buca o esce dal rettangolo di gioco, le bilie imbucate sono valide ed il giocatore conserva il diritto di scelta della serie, però perde il tiro.
6. Se dopo i primi due tiri, che come abbiamo già precisato spettano al giocatore che ha acquisito il diritto alla spaccata, non viene imbucata alcuna bilia il tiro passa all'avversario, il quale può giocare su entrambe le serie. In tal caso la serie gli viene assegnata se realizza almeno una bilia (tranne la n. 8 e n. 15). quanto sopra si ripete finché uno dei due giocatori realizzi validamente una bilia, la quale determina l'assegnazione della serie.
7. Dal secondo tiro l'assegnazione della serie verrà determinata dalla prima bilia che entrerà in buca.

Art. 5 Diritto al tiro

Il giocatore che manda validamente in buca una bilia della propria serie acquisisce il diritto ad effettuare un'altro tiro, anche nel caso in cui con lo stesso tiro siano andate prima in buca una o più bilie della serie dell'avversario, così di seguito per ogni colpo che produce bilie valide.

Art 6 Bilie n.8 e n.15

Le bilie 8 e 15 costituiscono la particolarità della specialità, in quanto

1. Vanno imbucate obbligatoriamente nelle buche centrali.
2. Se la n. 8 è stata imbucata nella buca centrale di sinistra rispetto all'acchito, la n. 15 deve essere imbucata nella buca centrale di destra e viceversa.
3. Vengono considerate valide solo se imbucate dopo l'assegnazione della serie.
4. La bilia considerata non valida viene posta sull'acchito nel mezzo della sponda corta nel quadrato di gioco in cui si posiziona il triangolo; se questo fosse occupato dall'altra bilia obbligata, quest'ultima viene posizionata nello stesso punto rispetto alla sponda corta opposta, mentre se si tratta di bilia di serie, questa viene posta sul vertice del triangolo (vedi art. 10).

Art. 7 Bilia n. 1

Solo nella fase di spaccata la bilia n. 1 deve essere colpita, dopodiché diventa neutra ed il giocatore che la colpisce direttamente commette fallo. Se viene imbucata prima che almeno uno dei due giocatori abbia finito la propria serie, verrà riacchitata dall'arbitro. Nel caso che uno dei due giocatori abbia terminato la propria serie affinché sia valido il tiro sulla n. 1, egli deve dichiarare, dal primo tiro e con la conferma dell'avversario, in quale buca intende realizzarla, anche se quest'ultimo non ha ancora ultimato la propria serie; tale regola, naturalmente, viene estesa anche all'avversario qualora questi termini la propria serie. Il giocatore che imbucava l'ultima bilia rimasta in gioco e con il medesimo tiro anche la n. 1 perde la partita, a meno che non dichiari l'intenzione di imbucare anche la n. 1 con il medesimo tiro indicando la buca. Nell'eventualità che un giocatore nel tiro sulla n. 1 imbuchi nella medesima fase di gioco anche l'ultima bilia dell'avversario la vittoria spetta al giocatore stesso che ha effettuato il tiro. Nel caso un giocatore, dopo aver terminato la propria serie, dovendo tirare sulla n. 1 e questa gli venga coperta dall'avversario con le bilie della propria serie, il primo ha il diritto di utilizzare le bilie dell'avversario, poste a copertura della n. 1 per liberare e smuovere la stessa, ma non può effettuare un tiro di carambola per imbucarla, nel qual caso la bilia n. 1 verrà riacchitata ed il tiro passa all'avversario. Qualora fosse incerto lo spazio a disposizione si deve interpellare l'arbitro (vedi art. 21).

Art 8 Fine della giocata

Se una bilia si arresta sul bordo di una buca e, dopo che l'arbitro ha decretato la fine della giocata, cade nella buca, essa non è valida e viene rimessa nel punto in cui si è fermata. L'arbitro dichiara la fine della giocata dopo circa 5 secondi dal momento in cui ritiene che tutte le bilie sono ferme sul piano di gioco.

Art. 9 Bilia bianca in buca

Se nell'esecuzione del tiro il giocatore manda la bilia bianca in buca, questa viene riacchitata ed il tiro passa comunque all'avversario. Se la linea d'acchito fosse tutta occupata da altre bilie, la battente potrà essere posizionata agli estremi. Le bilie imbucate rimangono valide sia che siano del giocatore che dell'avversario.

Art. 10 Bilie riacchittate

In tutti i casi in cui si parla di bilie riacchittate dall'arbitro si intende che queste vengono rimesse in gioco e collocate sulla verticale del triangolo in corrispondenza del vertice; se questo è occupato l'arbitro pone la bilia nel punto più vicino allo stesso, sempre sulla linea verticale verso la sponda corta, tenendo presente che fra una bilia e l'altra ci deve essere una distanza massima di circa 5 mm. (escluso per le bilie 8 - 15 vedi art. 6). Se tutta la verticale fosse completamente occupata, le bilie riacchittate saranno posizionate sempre sulla stessa verso il centro del biliardo.

Art. 11 Posizione di tiro

Il giocatore che usufruisce della bilia in mano non ha nessuna limitazione nella posizione del corpo, purché, come in tutte le altre esecuzioni, abbia almeno un piede che tocchi il pavimento.

Art 12 Colpi vietati

Non è ammesso il doppio colpo. Non è ammesso la carrozza, in tal caso, la bilia si deve colpire indirettamente, colpendo prima una sponda ed è inoltre vietato far saltare la bilia intenzionalmente. In tal caso le bilie vengono rimesse dall'arbitro nella loro posizione originaria.

Art. 13 Bilia in mano

Il giocatore può rinunciare al tiro solo per una volta, nella situazione oggettiva della stessa partita. Qualora entrambi stiano giocando sulla bilia n. 1, ultima bilia in gioco, il giocatore obbligato a tirare è costretto ad effettuare un tiro valido pena, dopo il terzo fallo consecutivo, la perdita della partita.

Art. 14 Partita patta

Si intende partita patta quando l'arbitro stabilisce l'impossibilità per il giocatore di colpire l'ultima bilia della propria serie senza commettere fallo.

Art. 15 Fallo

Il fallo comporta la perdita del tiro e bilia in mano all'avversario, inoltre tutte le bilie della propria serie che vanno in buca non sono valide e vengono riacchittate dall'arbitro, viceversa le bilie avversarie sono valide e rimangono in buca. Viene considerato fallo:

- 1) Battere sulla bilia bianca prima che tutte le altre bilie siano ferme.
- 2) Toccare una o più bilie con la stecca, con le mani o con altre parti del corpo o con capi di vestiario.
- 3) Le bilie mosse irregolarmente devono essere rimesse nella posizione primitiva o deve, presumibilmente, sarebbero finite se non toccate. Le posizioni saranno decise dall'arbitro.
- 4) Se nell'esecuzione del tiro una o più bilie saltano fuori dal biliardo (per fuori si intende già la parte superiore delle sponde o il legno).
- 5) Colpire direttamente la n. 1 non avendo terminato la propria serie.
- 6) Colpire più di una volta la bilia battente.
- 7) Toccare le bilie con le mani, anche per rimuovere un corpo estraneo (questo intervento è compito dell'arbitro su richiesta del giocatore).
- 8) Se durante la giocata, un qualsiasi oggetto personale (distintivo gessetto, ecc.), cade urtando le bilie.
- 9) Qualora il giocatore tirando colpisce per prima una bilia della serie avversaria, in questo caso l'arbitro piazzerà le bilie nella loro posizione originaria.
- 10) Se il giocatore fa sulle sponde o sul tavolo segni di riferimento visibili.

Qualsiasi fallo provocato da una terza persona, arbitro compreso, che comporti uno spostamento di bilie, non è imputabile al giocatore. In questo caso, per quanto possibile, l'arbitro, a suo insindacabile giudizio, piazzerà le bilie nella posizione originaria.

Nel caso in cui un giocatore commetta una irregolarità o fallo, prima, durante o dopo il tiro, non rilevati dall'arbitro, la giocata è presunta valida; soltanto il giocatore che ha tirato può riconoscere la propria infrazione dando all'arbitro la possibilità di modificare il giudizio (se lo ritiene opportuno).

Art. 16 Tempo di tiro

Il giocatore dispone di 35 secondi, dal momento in cui le bilie sono fermate, per eseguire il proprio tiro. Superando tale limite il giocatore commette fallo, la bilia bianca viene posta sul punto d'acchito ed il tiro passa all'avversario. Il Direttore di Gara avrà la possibilità di prolungare o diminuire il tempo di tiro.

Art. 17 Comportamento dei giocatori

Durante l'effettuazione del tiro, all'avversario non è consentito:

- 1) Sostare in zona di disturbo
- 2) Commentare, parlare, fare gesti o procurare rumori.
- 3) Ingessare il girello.
- 4) Non lasciare oggetti appoggiati sulle sponde, ivi compreso il gessetto.

Tale comportamento è passibile di ammonizione; alla seconda il giocatore può essere espulso dalla gara.

N. B. : Il giocatore che, senza autorizzazione, smetta di giocare è dichiarato perdente dall'arbitro ed è passibile di richiamo disciplinare.

Il giocatore che, durante l'incontro, sviti la stecca o assuma un atteggiamento di abbandono viene richiamato dall'arbitro il quale da partita vinta all'avversario. E' concesso svitare la stecca per la sostituzione del puntale (o sostituire la medesima) solo dopo l'autorizzazione dell'arbitro.

Il Direttore di Gara può espellere dalla competizione il giocatore colpevole di comportamento scorretto (tale evento sarà verbalizzato).

Art. 18 Pausa durante l'incontro

E' consentita, a richiesta dei giocatori, una pausa di circa 5 minuti che l'arbitro potrà concedere dopo la terza partita se l'incontro è al meglio delle cinque e per necessità impellenti. A distanze inferiori la pausa viene concessa a discrezione dell'arbitro, solo in casi eccezionali come sopra previsto. Durante la pausa il Direttore di Gara, a suo insindacabile giudizio, può procedere alla sostituzione dell'arbitro.

Art. 19 Fine dell'incontro

L'incontro iniziato dovrà essere portato a termine; dopo che l'arbitro ha decretato la fine dell'incontro, nessun reclamo potrà più essere presentato.

Eventuale reclamo all'arbitro è consentito al momento stesso in cui se ne ravvisi la necessità; soltanto l'arbitro, qualora lo ritenga opportuno, può far intervenire il Direttore di Gara.

Art. 20 Divisa

La divisa adottata dalla Sezione pool - snooker è la seguente:

- a) Scarpe di pelle nera.
- b) Calzini e pantaloni neri o blu scuro o grigio scuro.
- c) Camicia a tinta unita con o senza gilet, oppure in sostituzione una maglietta polo a tinta unita; differenza fra la divisa estiva ed invernale, solo sulla camicia o maglietta polo a manica corta o lunga, facoltativa la divisa uguale per i giocatori dello stesso Gabs.
- d) Obbligatorio lo stemma del Gabs di appartenenza sulla spalla o sul petto.

Art. 21 Infrazioni

Tutte le infrazioni alle presenti regole saranno trattate in conformità alle norme disciplinari AIB.

Il presente regolamento vieta, altresì, a giocatori ed ufficiali di gara di fumare all'interno dei locali adibiti a sede delle competizioni a tutti i livelli.

I trasgressori saranno sottoposti a severi provvedimenti disciplinari fino all'esclusione della gara.

Art. 22 Combinazioni non previste

Se, durante un'incontro, si verifica una combinazione non prevista dal presente regolamento, l'arbitro - consultando il Direttore di Gara - prende la decisione del caso, tale decisione non potrà essere contestata dai giocatori né impugnata attraverso alcun reclamo.

Art. 23 Diritti e doveri dei giocatori

L'interessato che intende partecipare alle attività sportive dell'A.I.B. ha l'obbligo di tesserarsi. La tessera deve essere richiesta presso un Gabs oppure direttamente presso il Comitato Provinciale di Zona, nella provincia di residenza dell'interessato.

Quando partecipa ad una competizione, il giocatore deve:

- a) Avere sempre con sé la tessera onde poterla esibire in qualsiasi momento, quando gli viene richiesta. In caso contrario, non potrà giocare. L'esclusione della gara non esonera il giocatore dall'assolvere gli oneri dell'iscrizione.
- b) Presentarsi in perfetta tenuta di gara, osservando scrupolosamente le norme previste. In ogni caso, l'abbigliamento deve essere decoroso ed il fatto che un capo di vestiario risultasse trasandato e non presentabile può costituire motivo di esclusione dalla gara.
- c) Avvisare per tempo gli organizzatori della manifestazione alla quale si è iscritto circa la propria impossibilità a prendervi parte. Ciò per correttezza nei confronti degli organizzatori e dei giocatori eventualmente esclusi per già raggiunto limite dei partecipanti. L'inosservanza di questa norma comporta sanzioni disciplinari.
- d) Osservare l'orario di gioco. In ogni caso non deve fare nessuna pressione dopo che è stato dichiarato perdente perché non presente. L'inosservanza di questa disposizione può essere oggetto di sanzioni disciplinari.
- e) Agire sportivamente con i propri avversari i quali in nessun caso devono essere disturbati nel corso dell'incontro. Inoltre, astenersi dal fare commenti che possono recare danno a chi onestamente ha accettato un confronto agonistico nello spirito di una problematica sportiva.
- f) Coadiuvare l'arbitro che dirige l'incontro e, in particolare, comportarsi con onestà di fronte ad una delibera di gioco, specie quando, quest'ultima, viene - erroneamente - a proprio favore.
- g) Accettare senza riserve quando può essere disposto dal Direttore di Gara circa soluzioni di carattere tecnico ed organizzativo.
- h) Richiedere l'eventuale intervento del Direttore di gara per una presunta errata interpretazione dei regolamenti, in maniera civile ed educata.
- i) Comportarsi in modo corretto con Dirigenti, evitare commenti con il pubblico, in maniera da non ledere gli scopi principali che si prefigge lo sport del biliardo. Denunciare al proprio sodalizio o al Comitato Provinciale i danni eventualmente subiti o le manchevolezze verificatesi nella competizione alla quale ha perso partita.
- k) Dimostrare sempre che, rispetto ad altri sport, il biliardo sportivo - oltre a contenere valori tecnici e psicofisici - è innanzitutto una dimostrazione di educazione sociale ed una palestra di insegnamento nel sapersi controllare di fronte alle avversità.

N. B.: Le norme descritte nel presente Regolamento sono approvate e applicabili a tutti i Campionati Nazionali , Europei ed Internazionali Ufficiali riconosciuti dall'A.I.B..