

Regole Generali Specialità Pool

1. TAVOLI, BILIE, EQUIPAGGIAMENTO

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

Commento: Per i tornei europei, valgono le specifiche dell'EPBF (Federazione Europea).

2. SISTEMAZIONE DELLE BILIE

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

3. COLPIRE LA BIANCA

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

4. TURNO DI GIOCO

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

5. L'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 bilie di grandezza e peso uguali preferibilmente bianche (se ciò non è possibile usare una bilia numerata piena).

Con "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 la 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 perde il diritto all'apertura se:

- la bilia va a finire nella metà del tavolo assegnata all'avversario;
- la bilia non tocca la sponda corta di fondo;
- la bilia finisce in buca;
- la bilia salta fuori dal tavolo;
- la bilia tocca la sponda lunga;
- 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 più vicina alla sponda, il tiro verrà ripetuto.

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

6. COLPO D'APERTURA

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.

7. BILIA BATTENTE NEL TIRO D'APERTURA

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

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

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

8. SPOSTAMENTI DELLA BILIA BATTENTE

Nel tiro di apertura fermare o deviare la bilia battente, dopo che ha attraversato la linea di testa o prima che colpisca le bilie 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.

9. BILIA IN MANO DIETRO LA LINEA DI TESTA

Questa situazione si applica nei giochi specifici in cui il tiro di apertura è regolamentato o quando in seguito ad un fallo di un giocatore il giocatore entrante ottiene "bilia in mano" da dietro la linea di testa. Il giocatore entrante può posizionare la bilia in qualsiasi punto dietro la linea di testa, e può colpire qualsiasi bilia la cui base sia sulla od oltre la linea di testa, ma non può colpire bilie la cui base sia all' interno della linea di testa, a meno che non tiri prima la bilia battente oltre la linea di testa e, colpendo una sponda, la faccia tornare indietro fino a colpire la bilia altrimenti non giocabile. La base della bilia (il punto in cui la biglia poggia sul tavolo) determina se la bilia si trova entro oppure oltre la linea di testa.

Se il giocatore posiziona inavvertitamente la bilia 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 bilia. Se il giocatore posiziona la bilia 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 "bilia in mano" da dietro la linea di testa, la bilia non si considera in gioco fin che non le venga fatta attraversare la linea di testa colpendola con la punta della stecca. La bilia 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.

10. BILIA IN BUCA

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

11. POSIZIONE DELLA BILIA

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

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.

13. TIRO CON BILIE IN MOVIMENTO

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

14. CONCLUSIONE DEL TIRO

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

15. DEFINIZIONE DELLA LINEA DI TESTA

L'area dietro la linea di testa non include la linea di testa. Tuttavia una bilia il cui centro cada sulla linea di testa è giocabile quando le regole specifiche richiedono che sia giocata una bilia che si trova oltre.

Al contrario, la bilia battente, quando rimessa in gioco da dietro la linea di testa, non può essere piazzata direttamente su di essa: deve trovarsi dietro.

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:

- il turno al tavolo del giocatore finisce;
- durante un tiro non regolamentare eventuali bilie imbucate non vengono conteggiate al giocatore;
- le bilie imbucate vengono rimosse dalle buche solo se previsto dalle regole specifiche del gioco.

17. FALLI DELLA BILIA BATTENTE

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

18. TIRI REGOLAMENTARI

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

19. FALLI DELLA BILIA BATTENTE

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

20. FALLI CAUSATI DALLO SPOSTAMENTO DELLE BILIE

Si commette un fallo toccando la bilia battente o le bilie numerate durante il gioco con una qualsiasi cosa diversa dal girello (bollino) 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 bilie spostate in seguito a questo tipo di falli non devono essere riposizionate.

21. FALLI CON "BILIA IN MANO"

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

22. CARROZZA

Se prima del tiro la bilia battente è attaccata a una bilia numerata, il giocatore può tirare verso di questa come in un qualsiasi altro tiro.

Se la punta della stecca colpisce la bilia battente più di una volta o se la punta della stecca viene in contatto con la bilia battente dopo aver colpito la bilia numerata, si commette un fallo.

23. TIRI ACCOMPAGNATI

Si commette fallo se la bilia battente è 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.

24. FALLI CON RESPONSABILITA' DEL GIOCATORE

Il giocatore è 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 un giocatore fa cadere un pezzo di gesso o fa cadere la testa del rastrello, per esempio, è colpevole di un fallo se qualcuno di questi pezzi entra in contatto con una qualsiasi bilia in gioco (o solo con la bilia battente se nessun arbitro presenza l'incontro).

25. SALTO IRREGOLARE DELLA BILIA

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

26. SALTO DELLA BILIA

Se non diversamente indicato nelle regole specifiche del gioco è possibile far saltare la bilia 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.

27. BILIE CHE SALTANO FUORI DAL TAVOLO

Le bilie che rimangono in luoghi diversi dalla superficie del tavolo da gioco (in cima ad una sponda, sul montante della sponda, pavimento,...) sono da considerarsi saltate via dal tavolo. Le bilie possono rimbalzare sulla parte alta della sponda o sui montanti in legno senza essere considerate bilie 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 intendono tutte le parti inamovibili del biliardo. (Le bilie 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 bilia battente o una qualsiasi bilia numerata salta via dal tavolo si commette un fallo. Tutte le bilie saltate fuori vanno riposizionate (eccetto che nel "palla 9") quando tutte le bilie sul tavolo si sono fermate. Vedere le regole specifiche di ciascun gioco per rimettere in gioco la bilia battente in seguito ad un fallo di questo tipo.

28. PENALITA' SPECIALI PER FALLI INTENZIONALI

La bilia battente durante il gioco non può essere colpita intenzionalmente con parti diverse dal girello della stecca (bollino) altrimenti si commette 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.

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.

30. MOVIMENTO SPONTANEO DELLE BILIE

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

31. POSIZIONAMENTO DELLE BILIE

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

Le bilie da riposizionare vanno piazzate il più vicino possibile o attaccate (a discrezione dell'arbitro) alle bilie che interferiscono, eccetto quando a disturbare sia la bilia battente, le bilie da riposizionare a ridosso della bilia battente devono essere il più vicino possibile a questa ma non attaccate. Nel caso in cui non vi sia più spazio per riposizionare le bilie 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 bilie con il numero più basso vicine alla linea di fondo).

32. BILIE BLOCCATE

Se due o più bilie sono bloccate tra gli spigoli o i lati di una buca e una o più bilie rimangono sospese rispetto al tavolo, l'arbitro dovrà controllare le bilie e seguire questa procedura: giudicare visivamente o fisicamente se la bilia sospesa, mossa in avanti, finirà in buca e in tal caso considerarla valida, mentre le bilie 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.

33. BILIE IN BUCA

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

34. INTERFERENZA NEL GIOCO

Se durante un incontro le bilie vengono spostate (o un giocatore viene urtato in maniera da interferire con il gioco) da un "non giocatore", le bilie 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 bilie. Questa regola si applica anche nel caso di spostamenti causati da qualunque evento imprevisto, estraneo al gioco. Se le bilie 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 è applicabile al "pool continuo" (14-1); nel caso in cui la posizione originale delle bilie 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 è stata interrotta.

35. SUCCESSIONE NEI TIRI D'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:

- i giocatori si alternano nell'apertura.
- il perdente apre la partita successiva.
- il giocatore con il punteggio più basso apre la partita successiva.

36. GIOCO A TURNI

Durante una partita i giocatori alternano i turni al tavolo. Il turno di un giocatore termina quando fallisce nell'imbucare una bilia o commette un fallo. Quando il gioco termina in seguito ad un tiro regolamentare il giocatore entrante inizia il proprio turno con le bilie nella posizione in cui si sono fermate.

37. BILIE ATTACCALE ALLE SPONDE

Questa regola si applica ai tiri in cui la prima bilia toccata dalla battente o la battente stessa siano attaccate ad una sponda.

Dopo il contatto della battente con una bilia numerata deve verificarsi una delle seguenti condizioni:

- una bilia deve essere imbucata.
- la bilia battente deve toccare una sponda (diversa da quella con cui era in contatto).
- la bilia numerata deve toccare una sponda (non rimbalzare su quella con cui era in contatto).
- un' altra bilia deve toccare una sponda con cui non era già in contatto.

Venendo a mancare queste condizioni, si commette un fallo.

Una bilia non è 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.

Durante una partita i giocatori alternano i turni al tavolo. Il turno di un giocatore termina quando fallisce nell'imbucare una bilia o commette un fallo. Quando il gioco termina in seguito ad un tiro regolamentare il giocatore entrante inizia il proprio turno con le bilie nella posizione in cui si sono fermate.