

SPECIALITÀ: “POOL“ REGOLE GENERALI

Articolo 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).

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 4 - Turno di gioco

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

Articolo 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:

- a) la bilia va a finire nella metà del tavolo 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 più vicina alla sponda, il tiro verrà ripetuto. Se un giocatore fallisce nell'imbuca una bilia, durante un tiro regolamentare, termina il suo turno di gioco al tavolo, che passa all'avversario.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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 posizionerà 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.

Articolo 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.

Articolo 11 - Posizione della bilia

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

Articolo 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.

Articolo 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).

Articolo 14 - Conclusione del tiro

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

Articolo 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.

Articolo 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:

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

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 21 - Falli con "bilia in mano"

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

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 24 - Falli con responsabilità 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 presenzia l'incontro).

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 28 - Penalità 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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).

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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.

Articolo 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:

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

Articolo 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.

Articolo 37 - Bilie attaccate 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:

- a) una bilia deve essere imbucata.
- b) la bilia battente deve toccare una sponda (diversa da quella con cui era in contatto).
- c) la bilia numerata deve toccare una sponda (non rimbalzare su quella con cui era in contatto).
- d) 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.

SPECIALITÀ: "POOL PALLA 8"

Articolo 1 - Scopo della partita

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

Articolo 2 - Tiro dichiarato

Nel tiro dichiarato le bilie ovvie e le buche non devono essere indicate. E' nel diritto dell'avversario richiedere l'indicazione della bilia e della buca qualora non sia sicuro del colpo che si stia effettuando. Tiri di sponda o di carambola non sono considerati ovvi e bisogna indicare sia la bilia numerata che la buca considerata. Quando il tiro è dichiarato non è mai necessario indicare i dettagli come il numero delle sponde, rimpalli, carambole, ecc. Le bilie imbucate commettendo fallo rimangono in buca, indipendentemente dal fatto che siano del gruppo del tiratore o di quello del suo avversario. Il tiro di apertura (spaccata) non è considerato un tiro dichiarato. Il giocatore che ha aperto la partita ha diritto a continuare a tirare solo se durante la spaccata ha imbucato in maniera regolare una o più bilie numerate che non determinano la scelta della serie.

Articolo 3 - Triangolo

Per il tiro di apertura (spaccata) le bilie devono essere posizionate a triangolo con la prima bilia di testa sullo SPOT, la bilia numero 8 al centro del triangolo,

una bilia piena in un angolo e una bilia a strisce nell'altro, il più attaccate possibile.

Articolo 4 - Apertura

Il vincitore di una partita ha il diritto di aprire il gioco nella partita successiva.

Articolo 5 - Fallo causato da colpi jump e masse'

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

Articolo 6 - Tiro d' apertura valido

Per eseguire un tiro di apertura valido il tiratore, con la bilia battente dentro l'area delimitata dalla linea di testa (primo quarto di tavolo), deve imbucare una bilia (e si ha diritto di continuare il gioco) oppure far toccare la sponda ad almeno quattro bilie (ma, in tal caso, il tiro passa all'avversario).

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

Articolo 7 - Bilia bianca in buca durante un' apertura valida

Se un giocatore manda la bilia bianca in buca durante il tiro di apertura tutte le bilie imbucate rimangono in buca ad eccezione della bilia 8, che viene riposizionata sullo SPOT, ed è considerato un fallo.

N.B.: Il giocatore entrante ha la bilia battente in mano e può tirare da dietro la linea di testa, ma non può tirare alle bilie che si trovano dietro a questa, a meno che non vengano colpite di sponda.

Articolo 8 - Una bilia saltata fuori dal tavolo durante l'apertura

Se un giocatore fa saltare una bilia fuori dal tavolo durante l'apertura è fallo e il giocatore entrante ha la possibilità di tirare con bilia in mano da dietro la linea di testa oppure far ricomporre il triangolo e decidere se spaccare lui o far spaccare all'avversario.

Articolo 9 - Bilia 8 imbucata durante l'apertura

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

Articolo 10 - Gioco aperto

Il gioco è aperto quando la scelta dei gruppi (o strisce o piene) non è ancora stata fatta. Quando il gioco è aperto, si può colpire prima una bilia piena per imbucare una strisciata o viceversa (chiaramente dichiarando la bilia che si vuole imbucare).

N.B.: il gioco si può considerare aperto subito dopo la spaccata.

Articolo 11 - Scelta del gruppo

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

Articolo 12 - Tiro Regolamentare

Durante tutti i tiri (eccetto la spaccata e quando il gioco è aperto), il giocatore deve colpire una bilia del suo gruppo ed imbucarla.

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

Articolo 13 - Difesa

Per ragioni tattiche un giocatore può scegliere di imbucare una bilia numerata ovvia e interrompere il suo turno al tavolo dichiarando "SAFETY" (difesa) prima di tirare. Un tiro di difesa è considerato valido solo se il giocatore che intende giocare la difesa, prima di tirare, dichiara al suo avversario l'intenzione di effettuarlo. Se ciò non avviene, e una delle bilie del tiratore viene imbucata, gli verrà intimato di continuare la serie. Qualunque bilia imbucata durante un tiro di difesa rimane in buca.

Articolo 14 - Sequenza di gioco

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

Articolo 15 - Penalità' per falli

Avere la bilia battente in mano significa che la si può posizionare in qualsiasi punto del tavolo (deve essere dietro la linea di testa solo in caso di falli commessi durante la spaccata). Questa regola impedisce al giocatore di commettere falli intenzionali che potrebbero svantaggiare il suo avversario. Con la "bilia in mano" il giocatore può usare la mano o qualsiasi parte della stecca per posizionare la battente. Dopo averla posizionata, qualsiasi colpo che provochi un movimento in avanti della bilia, senza che tale tocchi una numerata (e obbligatoriamente anche la sponda) sarà considerato fallo.

Articolo 16 - Tiri di carambola

Sono permessi tiri di carambola; la bilia numero 8 non può essere usata per nessun tiro, ma solo come ultima bilia da imbucare per vincere la partita.

Articolo 17 - Bilie imbucate in modo non regolamentare

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

Le bilie imbucate in modo non regolamentare rimangono in buca. La bilia imbucata in modo non regolamentare non è da considerarsi fallo, ma si perde il diritto di continuare il gioco.

Articolo 18 - Bilie numerate saltate fuori dal tavolo

Se una bilia numerata salta fuori dal tavolo è fallo e il gioco passa all'avversario con bilia battente in mano, a meno che non si tratti della bilia numero 8 che determina la perdita della partita. Qualunque bilia numerata che salta fuori dal tavolo viene messa in buca e il tiro passa all'avversario.

Articolo 19 - Come si gioca la bilia 8

La bilia numero 8 va sempre dichiarata e nel caso si commetta un fallo su essa, non si perde la partita, ma solo il tiro e l'avversario ha bilia in mano.

Articolo 20 - Perdita di una partita

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

- a) imbucare la bilia 8 insieme all'ultima bilia del suo gruppo
- b) far saltare la bilia 8 fuori dal tavolo in qualsiasi momento della partita

- c) imbuca la bilia 8 in una buca diversa da quella dichiarata
- d) imbuca la bilia 8 prima di aver terminato la propria serie
- e) se si imbuca la bilia 8, toccando prima della stessa una bilia dell'avversario

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. 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 non dietro la linea di testa ma in un punto qualsiasi) se lo si lascia proseguire senza avvertirlo dell'infrazione si riterrà valido il tiro.

Articolo 21 - Partita in situazione di stallo

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

E' possibile giocare infinite difese sulla stessa sponda. Non sarà necessario cambiare sponda dopo 3 tiri.

Il posizionamento delle triangolo bilie deve essere collocato con la bilia numero 1 sullo SPOT INFERIORE e la bilia numero 8 al centro del triangolo.

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

Per comporre il triangolo regolare, le bilie con posizionamento obbligatorio sono 3:

- a) La bilia numero 8 va posizionata al centro del triangolo.
- b) Agli angoli vanno posizionate una bilia piena e una bilia rigata.
- c) Tutte le altre bilie sono con posizionamento libero cercando di mescolarle.

SPECIALITÀ: "POOL PALLA 9"

Articolo 1 - Scopo del gioco

Il "palla 9" si gioca con nove bilie numerate dall'1 al 9 ed una bilia battente. In ogni tiro la prima bilia con cui viene in contatto la battente deve essere quella con il numero più basso. Se un giocatore imbuca una qualsiasi bilia in un tiro regolamentare, può continuare il suo turno al tavolo fin quando fallisce nell'imbuca una bilia, commette un fallo o vince la partita imbucando la bilia numero 9. Se in un tiro non viene imbucata almeno una bilia, il giocatore entrante deve tirare dalla posizione in cui la bilia battente si è fermata, ma dopo ogni fallo il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

Articolo 2 - Sistemazione Delle Bilie

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

Articolo 3 - Tiro d'apertura regolamentare

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

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

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

Se la bilia battente viene imbucata o salta fuori dal tavolo o non si verificano le condizioni descritte al punto 1, si commette un fallo e il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo.

Se durante il tiro d'apertura una o più bilie numerate saltano fuori dal tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con "bilia in mano" da qualsiasi punto del tavolo. Le bilie numerate saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della bilia numero 9.

Articolo 4 - Sequenza di gioco

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

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

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

Articolo 5 - Push out

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

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

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

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

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

Articolo 6 - Falli

Quando un giocatore commette un fallo termina il suo turno di gioco al tavolo ed eventuali bilie imbucate rimangono in buca (eccetto la bilia numero 9 che va riposizionata). Il giocatore entrante può posizionare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo e iniziare il suo turno di gioco.

Se il giocatore commette più falli durante l'esecuzione di un tiro, ne verrà conteggiato solo uno.

Articolo 7 - Errori di sequenza

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

Articolo 8 - Contatti con le sponde

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

Articolo 9 - “Bilia in mano”

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

Articolo 10 - Bille saltate fuori dal tavolo

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

Articolo 11 - Fallo causato da colpi jump o masse

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

Articolo 12 - Tre falli consecutivi

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

Articolo 13 - Fine della partita

Una partita inizia quando la bilia battente oltrepassa la linea di fondo durante il tiro di apertura. La bilia numero 1 deve essere colpita in maniera regolamentare durante l'apertura.

La partita termina alla fine del tiro regolamentare con cui si è imbucata la bilia numero 9 o quando un giocatore viene sanzionato in seguito ad un'infrazione grave.

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

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

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

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

SPECIALITÀ: “POOL PALLA 10”

Articolo 1 - Scopo del gioco

Il “palla 10” si gioca con dieci bilie numerate dall'1 al 10 ed una bilia battente.

Nel tiro d'apertura la prima bilia con cui viene in contatto la battente deve essere quella con il numero più basso, le bilie devono essere imbucate in ordine numerico. Se un giocatore imbucava una qualsiasi bilia in un tiro regolamentare e non quella dichiarata, non può continuare il suo turno al tavolo, e l'avversario decide se tirare lui o far continuare il gioco all'avversario. Se in un tiro non viene imbucata la bilia dichiarata, il giocatore entrante deve tirare dalla posizione in cui la bilia battente si è fermata. Dopo ogni fallo il giocatore entrante può tirare con “bilia in mano” da qualsiasi punto del tavolo. I giocatori sono obbligati a dichiarare le bilie da imbucare: se colpendo con la battente la bilia regolamentare si verifica che entra un'altra bilia il tiro passa all'avversario e la bilia o le bilie imbucate non si devono riposizionare eccetto la numero 10. L'avversario decide se continuare lui il gioco o se deve continuare chi ha tirato per ultimo. La carambola dichiarata sulla bilia numero 10, consente di vincere la partita. L'incontro termina quando uno dei due giocatori vince il numero di partite prefissato.

Articolo 2 - Sistemazione delle bilie

Le bilie numerate vanno posizionate a forma di triangolo con la bilia numero 1 sul punto medio della linea di fondo, la bilia numero 10 al centro del triangolo e le rimanenti bilie senza un preciso ordine numerico, ma il più possibile attaccate l'una all'altra.

Articolo 3 - Tiro d'apertura regolamentare

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

Il tiro d'apertura (spaccata) deve essere effettuato obbligatoriamente posizionando la battente sulla LINEA DI TESTA opposta al triangolo (compresa tutta la zona sottostante). Il giocatore deve tirare la bilia bianca battente sulla bilia numero 1 ed imbucare una bilia o più bilie. Per avere diritto a continuare il proprio gioco bisogna controllare quanto segue:

- a) 1 bilia imbucata o più bilie imbucate determinano la spaccata regolamentare.
- b) se in spaccata si imbucava la bilia numero 10 non si vince e la bilia 10 va riposizionata sullo SPOT e si ha diritto a continuare il gioco.

Il tiro d'apertura è valido se si imbucava almeno una bilia (e si può proseguire il gioco) non imbucando, 4 bilie devono toccare sponda ma il turno di gioco passa all'avversario.

Se la bilia battente viene imbucata o salta fuori dal tavolo o non si verificano le condizioni descritte al punto 1, si commette un fallo e il giocatore entrante può tirare con “bilia in mano” da qualsiasi punto del tavolo.

Se durante il tiro d'apertura una o più bilie numerate saltano fuori dal tavolo si commette fallo e il giocatore entrante può tirare con “bilia in mano” da qualsiasi punto del tavolo. Le bilie numerate saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate ad eccezione della bilia numero 10.

Articolo 4 - Sequenza di gioco

Nel tiro immediatamente successivo ad una apertura valida il giocatore può effettuare un “PUSH OUT” (Articolo 5).

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

La partita termina quando la bilia numero 10 viene imbucata durante un tiro regolamentare oppure un giocatore viene penalizzato in seguito ad una grave infrazione alle regole.

Articolo 5 - Push out

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

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

Ogni bilia imbucata durante un “PUSH OUT” non viene conteggiata al giocatore e rimane in buca (ad eccezione della bilia numero 10 che va riposizionata).

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

Un “PUSH OUT” viene considerato regolamentare se la bilia bianca non va in buca o salta fuori dal tavolo di gioco. Un “PUSH OUT” non regolamentare viene

penalizzato a seconda del tipo di fallo commesso. Se il giocatore che effettua il tiro di apertura manda la bilia battente in buca, il giocatore entrante non può effettuare un "PUSH OUT"

Articolo 6 - Falli

Quando un giocatore commette un fallo termina il suo turno di gioco al tavolo ed eventuali bilie imbucate rimangono in buca (eccetto la bilia numero 10 che va riposizionata). Il giocatore entrante può posizionare la bilia battente in qualsiasi punto del tavolo e iniziare il suo turno di gioco.

Se il giocatore commette più falli durante l'esecuzione di un tiro, ne verrà conteggiato solo uno.

Il fallo intenzionale verrà punito con la perdita di una partita (per fallo intenzionale si intendono tutti quei falli in cui si usano le mani sul tavolo di gioco e tutti i comportamenti anti-sportivi).

Articolo 7 - Errori di sequenza

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

Articolo 8 - Contatti con le sponde

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

Articolo 9 - "Bilia in mano"

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

Articolo 10 - Bilie saltate fuori dal tavolo

Una bilia è da considerarsi saltata fuori dal tavolo se rimane in qualsiasi punto diverso dal piano del tavolo di gioco. Facendo saltare una bilia fuori dal tavolo si commette un fallo. Le bilie saltate fuori dal tavolo non vanno riposizionate (ad eccezione della bilia numero 10).

Articolo 11 - Fallo causato da colpi jump o masse'

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

Articolo 12 - Tre falli consecutivi

Se un giocatore commette fallo per tre volte consecutive in tre tiri successivi perde la partita. I tre falli devono avvenire nella stessa partita. Il giocatore deve essere avvisato nel tiro successivo al secondo fallo consecutivo che un'altra violazione delle regole causerà la perdita della partita. Il turno di un giocatore inizia quando il regolamento prevede che inizi a tirare e termina alla fine del tiro con cui fallisce nell'imbucare una bilia, commette fallo o vince la partita.

Articolo 13 - Fine della partita

La partita inizia in modo regolare quando la bilia battente colpisce la bilia numero 1. La partita termina alla fine del tiro regolamentare con cui si è imbucata la bilia numero 10 o quando un giocatore viene sanzionato in seguito a tre falli consecutivi.

Il posizionamento delle bilie deve essere collocato con la bilia numero 1 sullo SPOT INFERIORE e la bilia numero 10 al centro del triangolo.

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

Per comporre il triangolo regolamentare, solo 2 bilie hanno la posizione obbligatoria:

- a) La bilia numero 1 è la prima bilia posizionata in testa al triangolo.
- b) La bilia numero 10 va posizionata al centro del triangolo.
- c) Tutte le altre bilie sono con posizionamento libero.

SPECIALITÀ: "POOL CONTINUO"

Articolo 1 - Scopo del gioco

Il 14-1 è un gioco a tiri dichiarati. Il giocatore deve dichiarare una bilia e imbucarla guadagnando un punto per ogni bilia imbucata in maniera regolamentare e può continuare il suo turno al tavolo fino a che fallisce nell'imbucare una bilia o commette un fallo. Il giocatore può imbucare le prime 14 bilie liberamente, ma prima di tirare sull'ultima bilia rimasta sul tavolo tutte le 14 bilie imbucate dovranno essere riposizionate nel triangolo senza la bilia che dovrebbe essere posizionata sul punto medio della linea di fondo. Il giocatore quindi cercherà di imbucare l'ultima bilia numerata in modo da riuscire a spostare le bilie raccolte nel triangolo per poter continuare più agevolmente il suo turno di gioco. Il giocatore che raggiunge il punteggio prefissato (generalmente 150 nelle competizioni ufficiali) prima del suo avversario vince la partita.

Articolo 2 - Giocatori

Due o due squadre.

Articolo 3 - Bilie regolamentari

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

Articolo 4 - Triangolo

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

Articolo 5 - Punteggio

Ogni bilia imbucata in maniera regolamentare vale un punto.

Articolo 6 - Tiro d'apertura

Il giocatore che apre deve:

dichiarare una bilia e imbucarla nella buca indicata; far colpire alla bilia battente una bilia numerata e poi almeno una sponda e far toccare una sponda ad almeno altre due bilie numerate.

Venendo a mancare uno di questi requisiti si commette un fallo. Al giocatore vengono assegnati due punti di penalizzazione per ogni violazione delle regole del tiro di apertura.

Il giocatore avversario ha la possibilità di:

accettare la posizione delle bilie sul tavolo e tirare o far ricomporre il triangolo e far riaprire il gioco al giocatore che ha commesso il fallo.

Questa possibilità di scelta resta valida fin quando non si esegue un'apertura regolamentare o il giocatore avversario accetta la posizione delle bilie sul tavolo.

La regola dei tre falli non si applica alle violazioni commesse nel tiro di apertura.

Se il giocatore che apre finisce con la bilia battente in buca durante un'apertura valida commette un fallo (che viene conteggiato per la regola dei falli successivi

art.12) e viene penalizzato di due punti. Il giocatore entrante ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa.

Articolo 7 - Regole del gioco

Una bilia imbucata regolarmente permette al giocatore che ha tirato di continuare il suo turno al tavolo fin quando fallisce nell'imbucare una bilia successiva. Il giocatore può effettuare il tiro su una qualsiasi bilia, ma, prima di tirare, deve dichiarare la buca in cui ha intenzione di imbucarla, e non è obbligato a dichiarare eventuali carambole, tiri di sponda, rimpalli, ecc. Ogni altra bilia imbucata oltre a quella dichiarata in un tiro regolamentare viene conteggiata al tiratore nella misura di un punto per ogni bilia. In tutti i tiri il giocatore deve colpire con la bilia battente una bilia numerata e imbucarla o far colpire almeno una sponda alla bilia battente o ad una qualsiasi bilia numerata. Se ciò non avviene, si commette un fallo.

Quando una bilia numerata non è attaccata ad una sponda, ma la distanza tra la bilia e la sponda è minore del diametro di una bilia (determinata dall'arbitro se necessario) al giocatore è permesso effettuare solo due tiri di difesa sulla bilia nel caso in cui si serva solo della sponda a cui la bilia è vicina. Se si effettua un tiro di questo tipo la bilia su cui si è effettuata la difesa verrà considerata come attaccata alla sponda nel turno successivo del giocatore. Le regole generali delle bilie attaccate alle sponde (Articolo 37) vengono applicate se il giocatore effettua il terzo tiro di difesa consecutivo sulla stessa bilia.

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

Se un giocatore commette un'infrazione ai sensi della regola sulle bilie attaccate, in questo caso è come se avesse commesso il terzo fallo consecutivo e verrà penalizzato nella maniera prevista più un punto di penalizzazione per ogni fallo precedente. Le bilie verranno nuovamente raccolte nel triangolo e il giocatore che è stato penalizzato dovrà riaprire il gioco.

Quando la quattordicesima bilia presente sul tavolo viene imbucata, il gioco viene momentaneamente sospeso; la bilia rimasta sul tavolo deve rimanere nella posizione in cui si è fermata, e le bilie che sono state imbucate vengono ridisposte nel triangolo (senza la bilia che dovrebbe trovarsi sul punto medio della linea di fondo). A questo punto il gioco può riprendere e il giocatore che ha diritto a tirare può tirare alla quindicesima bilia cercando di riuscire a spostare le bilie raccolte nel triangolo, in maniera da facilitare la continuazione del suo turno di gioco.

Comunque il giocatore non è obbligato a tirare sulla quindicesima bilia, ma può tirare su qualsiasi bilia egli ritenga opportuno.

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

Un giocatore non può prendere, toccare, o in nessun modo interferire con una bilia che si muove verso una buca o verso il triangolo in un tiro (incluso prendere una bilia che sta entrando in una buca, mettendoci dentro la mano). Se ciò avviene, al giocatore verrà attribuito un fallo intenzionale penalizzandolo di un punto per il fallo più quindici punti per l'intenzionalità. Il giocatore entrante potrà accettare la posizione delle bilie sul tavolo, o far ricomporre il triangolo e far tirare il giocatore che ha commesso il fallo, secondo le regole sul tiro di apertura.

Se la quindicesima bilia rimasta sul tavolo o la bilia battente interferiscono con il riposizionamento del triangolo la stessa viene posizionata sul punto medio della linea di fondo. Quando un giocatore ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa e tutte le bilie numerate si trovano dietro la linea di testa, la bilia numerata più vicina al punto medio della linea di testa, su richiesta del giocatore, può essere posizionata sul punto medio della linea di fondo.

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

Articolo 8 - Bilie imbucate in maniera non regolamentare

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

Articolo 9 - Bilie saltate fuori dal tavolo

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

Articolo 10 - Bilia battente in buca o fuori dal tavolo

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

Articolo 11 - Penalità per i falli

Penalizzazione di un punto per ogni fallo.

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

Articolo 12 - Penalità per i falli consecutivi

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

Un giocatore rimane con "un fallo" fino al tiro successivo con cui imbuca una bilia in maniera regolamentare o porta a termine un tiro o 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 azzerano automaticamente il registro dei falli del giocatore, tutte le bilie vanno raccolte nel triangolo e il giocatore che ha commesso il fallo deve riaprire il gioco come se si trattasse dell'inizio della partita. I falli devono essere commessi in tiri consecutivi (o tentativi di tiro), non solamente in turni successivi. Per esempio, se un giocatore termina il sesto turno con un fallo e nel primo tiro del settimo turno di gioco commette un fallo, ha commesso due falli consecutivi, nel primo tiro dell'ottavo turno di gioco imbuca regolarmente una bilia e nel tiro successivo commette un fallo, non ha commesso tre falli consecutivi. Infatti, anche se ha commesso tre falli in tre turni consecutivi, non appena ha imbucato la bilia all'inizio dell'ottavo turno, ha cancellato i falli pendenti e nel nono turno di gioco partirà con un solo fallo.

Articolo 13 - Note sul punteggio

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

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

Il posizionamento delle bilie deve essere collocato con la bilia numero 1 sullo SPOT INFERIORE.

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

Per comporre il triangolo regolare bisogna posizionare 2 bilie obbligatorie:

- la bilia numero 1 e la numero 5 vanno posizionate agli angoli estremi del triangolo.
- tutte le altre bilie sono con posizionamento libero.

