

## **Il pool americano**

### **Pool 8-15 buche strette**

#### SCOPO DEL GIOCO

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

#### STRUMENTI DI GIOCO

Si gioca su biliardi dalle seguenti caratteristiche:

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

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

Sponde tamburate cm 6 circa

Buche 6 larghe cm 7 circa.

Bilie 16 dal diametro di mm 57.

#### ART. 1 - COLLOCAZIONE DELLE BILIE SUL TRIANGOLO

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

#### ART. 2 - POSIZIONE DEL TRIANGOLO

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

#### ART. 3 - INIZIO INCONTRO

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

#### ART. 4 - COLPI SULLA BILIA BATTENTE (BIANCA)

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

#### ART 5 - POSIZIONE PER UN TIRO

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

#### ART. 6 - TURNI DI GIOCO

Un giocatore che imbuca validamente una propria bilia continuerà a giocare anche se nella stessa fase dovessero entrare bilie non sue, (non ha importanza se prima o se dopo) Quando un giocatore non imbuca validamente una bilia, termina il suo turno di gioco che passa all'avversario.

#### ART. 7 - AQUISIZIONE AL DIRITTO DEL TIRO DI APERTURA (SPACCATA)

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

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

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

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

#### ART. 8 - SPACCATA (INIZIO PARTITA)

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

#### ART. 9 - ASSEGNAZIONE DELLA SERIE

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

#### ART.10 - BILIE OBBLIGATE (N°8 E N°15)

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

- A) Vanno imbucate obbligatoriamente nelle buche centrali
- B) Se la n°15 è stata imbucata nella buca centrale di destra, la n° 8 deve essere imbucata nella buca centrale di sinistra.
- C) Vengono considerate valide solo se imbucate dopo l'assegnazione della serie. Questa situazione può verificarsi nel medesimo tiro con la bilia obbligata che entra in buca centrale dopo che è entrata in buca la bilia che ha determinato la serie.
- D) Se un giocatore nello stesso tiro, imbucava validamente una propria bilia e anche una bilia obbligata, ma su una buca non valida, la bilia obbligata verrà riacchitata e comunque il giocatore non perderà il tiro.
- E) Quando devono essere riacchitate, le bilie obbligate devono essere posizionate nel mezzo della sponda corta di fondo. Se questo fosse occupato dall'altra bilia obbligata quest'ultima viene posizionata nello stesso punto ma nella sponda corta di testa (la distanza che va dal punto di acchito alla sponda è di 10 cm), mentre se si tratta di bilia di serie, questa viene posta sul vertice del triangolo.

#### ART. 11 - BILIA N°1

- A) Solo nella fase di spaccata si deve colpire la n°1, dopodiché diventa neutra e il giocatore che la colpisce direttamente commette fallo.
- B) Se viene imbucata prima che almeno uno dei due giocatori abbia finito la propria serie, verrà riacchitata e non determina la perdita del tiro
- C). Quando un giocatore ha terminato la sua serie, deve dichiarare dal primo tiro e con la conferma dell'avversario, in quale buca intende realizzare la bilia n°1. Questo succede anche se l'avversario non ha ancora terminato la sua serie. Non serve dichiarare quando è molto evidente in quale buca si intende realizzare la bilia n°1. Queste regole ovviamente vengono

estese anche all'avversario quando terminerà la sua serie.

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

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

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

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

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

#### ART.12 - CONCLUSIONE DI UN TURNO DI TIRO

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

#### ART. 13 - BILIA BATTENTE RIACCHITATA (BILIA IN MANO)

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

#### ART 14 - BILIE RIACCHITATE

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

#### ART 15 - BILIA IN BUCA

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

#### ART.16 - PENALTY (BILIA COPERTA)

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

#### ART.17 - TEMPO DI TIRO

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

secondi).

#### ART.18 - PAUSA DURANTE UN INCONTRO

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

#### ART.19 - RINUNCIA AL TIRO O TRE "FALLI" CONSECUTIVI

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

#### ART.20 - BILIE FUORI DAL BILIARDO

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

#### ART.21 - BILIE IN CONTATTO

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

#### ART.22 - FALLI CAUSATI DA TERZE PERSONE

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

#### ART.23 - FALLI

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

#### ELENCO FALLI

(\*\*) - Situazione in cui le bilie vengono rimesse nella posizione originale.

- A. Rinuncia al tiro
- B. Non prendere bilia
- C. Se un giocatore fa segni visibili di riferimento sul biliardo
- D. Passare il tempo limite per un tiro
- E. Bilia battente in buca (eventuali bilie imbucate di entrambe le serie vengono considerate valide)
- F. Tiro accompagnato (la punta della stecca spinge la battente mantenendo il contatto) (\*\*)
- G. Tiro carrozza (quando in un tiro, la battente e la bilia che sono molto vicine, fanno lo stesso percorso)(\*\*)
- H. Doppio colpo sulla battente (\*\*)
- I. Salto della battente (se in un tiro la battente, con un colpo sotto si solleva vistosamente dal piano del tavolo prima di entrare in contatto con un'altra bilia o con una sponda) (\*\*)
- L. Toccare la battente e altre bilie durante la fase di tiro con parti della stecca, con parti del corpo, dell'abbigliamento, accessori vari tipo il gessetto, il rastrello ecc... (\*\*)
- M. Dopo un tiro valido, toccare le bilie con la stecca, con le mani, con parti del corpo, con l'abbigliamento, con accessori vari tipo il gessetto il rastrello ecc....

N. In questo caso eventuali bilie dell'avversario andate in buca saranno considerate valide e quest'ultimo, con bilia in mano, potrà decidere di rimettere le bilie nella posizione originaria o lasciarle dove si trovano.

O. Tirare alla battente prima che la stessa e tutte le altre si siano fermate dalla giocata precedente. (\*\*)

P. Se nella esecuzione di un tiro valido, una o più bilie (che verranno riacchitate) saltano fuori dal biliardo (eventuali bilie dell'avversario andate in buca saranno considerate valide)

Q. Se si colpisce direttamente la n°1 prima di terminare la propria serie. (\*\*)

R. Se si colpisce per prima una bilia dell'avversario. (\*\*)

S. Se nella spaccata non si imbuca una bilia valida o almeno 3 bilie non tocchino sponda (\*\*)

T. Se si tira frontalmente la battente verso la sponda dove la stessa si trova già appoggiata. (\*\*)

U. Non avere almeno un piede che tocca terra (\*\*)

#### ART.24 - COMBIAZIONI NON PREVISTE

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

#### ART. 25 - RECLAMI E CONTESTAZIONI

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

#### ART. 26 - DIVISA DI GARA

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

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

B - Calze nere.

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

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

E - Distintivo del csb di appartenenza.

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

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

#### ART. 27 -COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

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

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

B. Ingessare, battere o grattare il girello.

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

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

#### ART.28 - OBBLIGHI E DOVERI DEI GIOCATORI

Un giocatore che partecipa a una gara deve:

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

- B. Osservare l'orario di gioco. La direzione di gara dopo 15 minuti dall'ora di inizio prevista, a intervallo di 5 minuti farà le tre chiamate, dopo di che sarà data partita persa.
- C. Nei turni successivi, la regola delle tre chiamate sarà esercitata anche per giocatori assentati.
- D. Non fumare nell'area adibita per la gara.
- E. Quando si sta giocando, evitare commenti con il pubblico o comunque con persone esterne.
- F. Comportarsi sempre in modo corretto e sportivo con gli avversari e i dirigenti.

Si ringrazia la F.I.Bi.S. – Federazione Italiana Biliardo Sportivo [www.fibis.it](http://www.fibis.it)