



REGOLAMENTO POOL

Versione 0.4 del 02/08/2016

Sommario

1	Discrezionalità amministrativa	3
2	Eccezioni alle regole	3
3	Dress Code (codice di abbigliamento)	3
3.1	Uomini	3
3.2	Donne	3
4	Uso di template per formare il castello	4
4.1	Posizionamento del template	4
4.2	Rimozione del template	4
4.3	Specifiche del template	4
5	Giocare con un giudice di "Area"	4
6	Sanzioni per condotta antisportiva	5
7	Proteste sui giudizi arbitrali	5
8	Istruzioni per gli arbitri	5
9	Risposta dell'arbitro	5
10	Addendum Palla 8	6
11	Ripristinare una posizione	6
12	Accettazione dell'attrezzatura	6
13	Svuotamento delle buche	6
14	Time out	6
15	Tiri di apertura sequenziali	7
16	Triangolo nel Palla 9	7
17	Requisiti per tiri di apertura	7
18	Regola di apertura delle tre bilie	7
19	Deviare la bilia battente durante il tiro di apertura	8
20	Shot Clock	8
21	Gioco con soli falli della battente	8
22	Ritardi	9
23	Interferenze esterne	9
24	Interventi dell'allenatore	9
25	Imprevisti	9
26	Restare seduti	9
27	Split Hits	10
28	Chiamare le bilie attaccate a sponda	10

1 Discrezionalità amministrativa

Le regole qui elencate, così come il codice di abbigliamento, le proteste, i problemi di programmazione ed altre che non fanno parte del Regole di Gioco, devono essere regolamentate per ogni singolo evento. Alcuni aspetti del Regolamento variano da torneo a torneo, come il numero di partite di un incontro o chi esegue il tiro di apertura dopo la prima partita nel Palla 9. La Direzione Gara ha il diritto ed il compito di far rispettare il Regolamento nel corso della competizione. Questo Regolamento non ha la stessa importanza delle Regole Gioco; le Regole di Gioco hanno la priorità.

2 Eccezioni alle regole

Le Regole di Gioco vigenti non possono essere cambiate se non con una specifica esenzione rilasciata dalla Direzione Gara della competizione in essere. Una spiegazione scritta di qualsiasi cambiamento delle regole dovrebbe essere resa disponibile in occasione della Riunione dei Giocatori.

3 Dress Code (codice di abbigliamento)

L'abbigliamento di ogni giocatore deve seguire le indicazioni fornite dalla Direzione Gara e risultare pulito, consono ed in buone condizioni. Se un atleta non è sicuro della legittimità del proprio abbigliamento, l'atleta, prima dell'inizio della partita, dovrebbe richiedere alla Direzione Gara se il proprio abbigliamento è regolamentare. La Direzione Gara ha l'ultima parola per quanto riguarda la legalità dell'abbigliamento. In particolari circostanze la Direzione Gara può permettere al giocatore di gareggiare in violazione al codice di abbigliamento, per esempio nel caso in cui il bagaglio aereo sia andato perso durante il viaggio. Un giocatore può essere squalificato per violazione del codice di abbigliamento.

Se non specificato prima dell'evento, viene usato il codice di abbigliamento richiesto dalla WPA. A seguire sono riportati gli attuali requisiti che devono essere soddisfatti negli eventi patrocinati dalla WPA.

3.1 Uomini

Gli uomini possono indossare una camicia a maniche lunghe con gilet, una camicia con colletto regolare o una polo di qualsiasi colore. La camicia o la polo devono essere infilate nei pantaloni, devono essere in buone condizioni e pulite. Non sono permesse magliette. La camicia deve essere almeno a maniche corte. I pantaloni devono essere puliti ed in buone condizioni e possono essere di qualsiasi colore. Sono vietati Denim/jeans di qualsiasi colore anche se sono permessi pantaloni con taglio jeans.

Le scarpe devono essere scarpe da sera eleganti che si adattano al corredo sopra descritto. Non sono ammesse scarpe da ginnastica e sandali. Scarpe sportive con la parte superiore scura in pelle o similpelle sono permesse a discrezione della Direzione Gara.

3.2 Donne

Le donne possono indossare una camicia, un top elegante, un vestito, una blouse o una polo con manica che copre le spalle. Le magliette non sono permesse. I pantaloni eleganti dovranno essere puliti ed in buone condizioni e possono essere di qualsivoglia colore. Sono vietati Denim/jeans di qualsiasi colore anche se sono permessi pantaloni con taglio jeans. Le donne possono indossare una gonna che deve coprire le ginocchia.

Le scarpe devono essere scarpe da sera eleganti che si adattano al corredo sopra descritto. Non sono ammesse scarpe da ginnastica e sandali. Scarpe sportive con la parte superiore scura in pelle o similpelle sono permesse a discrezione della Direzione Gara.

4 Uso di template per formare il castello

Il template (impropriamente chiamato “fantasmino”) può essere usato per le seguenti discipline: Palla 8, Palla 9 e Palla 10. Nel Pool Continuo non è permesso l'uso del template.

4.1 Posizionamento del template

Il tavolo deve essere marcato prima che il torneo inizi. Deve essere presente una linea verticale per il posizionamento del template. La linea dovrà essere lunga abbastanza da passare attraverso i buchi superiore ed inferiore del template.

4.2 Rimozione del template

Dopo il tiro di apertura l'arbitro rimuoverà il template il prima possibile dal tavolo senza disturbare le altre bilie. Se non è presente un arbitro e sono presenti delle bilie che impediscono o disturbano la rimozione del template dovrà essere l'avversario a rimuovere lo stesso. Se non ci sono impedimenti il giocatore al tavolo potrà rimuovere il template senza l'ausilio dell'avversario.

A prescindere dalla presenza o meno dell'arbitro al tavolo, il template può essere rimosso solamente quando non più di due bilie ne ostruiscono la rimozione. Questa regola non viene applicata se una o più bilie sono attaccate ed ostruiscono la rimozione del template, in questo caso il template resta in posizione fino a quando le bilie attaccate non sono più di intralcio nella rimozione dello stesso.

Nel rimuovere il template sia l'arbitro che l'avversario possono usare marcatori, siano essi marcatori di bilia o gessetti, che sono a loro disposizione per segnare il posizionamento delle bilie che sono di intralcio.

Il template deve essere riposto lontano dall'area di gioco, quindi non sulla sponda, e le eventuali bilie che ne ostruivano la rimozione dovranno essere riposizionate nella loro posizione originale.

4.3 Specifiche del template

Il template per il castello dovrebbe essere in materiale plastico, non più spesso di 0,14 mm e non dovrebbe condizionare lo stato del tavolo in alcun modo. Il template non può essere incollato sulla superficie di gioco.

5 Giocare con un giudice di “Area”

Può capitare che un torneo venga svolto con arbitri di “Area” che sono responsabili e supervisionano diversi tavoli e che non ci sia un arbitro costantemente presente su ogni tavolo. In questo caso ci si aspetta che i giocatori continuino a seguire le regole del gioco. Le raccomandazioni per continuare il gioco in queste condizioni sono le seguenti.

Il giocatore che non esegue il tiro eseguirà tutti i compiti di competenza dell'arbitro. Se prima di un particolare tiro, il giocatore che lo esegue pensa che il suo avversario non riuscirà a giudicare propriamente il tiro, dovrebbe chiedere all'arbitro di gara di controllare il tiro. L'intervento dell'arbitro di area può anche essere richiesto dal giocatore che non esegue il tiro se sente che non è in grado o non vuole pronunciarsi sul colpo. In entrambi i casi un giocatore ha il potere di sospendere il gioco fino a quando non è soddisfatto dell'arbitraggio. Se nasce una disputa tra due giocatori in una partita priva di arbitro, e viene chiesto all'arbitro di area di prendere una decisione senza aver visto la causa della disputa, l'arbitro dovrebbe far attenzione a comprendere la situazione nel miglior modo possibile. Questo potrebbe significare chiedere a testimoni attendibili, rivedere registrazioni video o ricostruire il tiro. Se ad un arbitro di area è chiesto di determinare se ci sia stato fallo o meno e non ci sono prove del fallo a meno della chiamata del fallo di un giocatore a fronte della reclamata regolarità dell'altro giocatore, si assume che non sia stato commesso alcun fallo.

6 Sanzioni per condotta antisportiva

Le regole di gioco ed il regolamento danno all'arbitro ed agli altri responsabili ampi margini di discrezionalità nel penalizzare condotte antisportive. Diversi fattori dovrebbero essere presi in considerazione in queste decisioni, includendo la condotta precedente, i precedenti avvertimenti, la gravità dell'offesa ed informazioni che i giocatori possono aver dato durante la riunione dei giocatori all'inizio del torneo. Inoltre, è opportuno considerare anche il livello di gioco del giocatore dato che un giocatore ai massimi livelli ha piena conoscenza delle regole e del regolamento, mentre un giocatore principiante può non avere familiarità con il modo in cui vengono applicate le regole ed il regolamento.

7 Proteste sui giudizi arbitrali

Se un giocatore ha bisogno che sia presa una decisione la prima persona che deve contattare è l'arbitro. L'arbitro prenderà la decisione a suo parere più giusta. Se il giocatore vuole protestare contro il giudizio dell'arbitro, può contattare il Dirigente arbitrale e successivamente la Direzione Gara del torneo. In ogni torneo regolamentare, la decisione della Direzione Gara del torneo è decisiva e finale. Nel Campionato del Mondo WPA, possono esserci ulteriori appelli al Direttore Sportivo WPA, se presente. È previsto un deposito di \$100 da parte del giocatore che protesta e sarà trattenuto in caso di decisione negativa definitiva.

Un giocatore può richiedere il riesame di una decisione arbitrale una sola volta, un'ulteriore richiesta viene considerata comportamento antisportivo.

8 Istruzioni per gli arbitri

L'arbitro si occuperà di tutto ciò che riguarda le regole di gioco, il mantenimento di un gioco corretto, chiamare falli, prendere altre decisioni come richiesto dal regolamento. L'arbitro sospenderà il gioco quando le condizioni in essere non permettono un gioco corretto. Il gioco verrà sospeso quando viene contestato un fallo o una regola. L'arbitro annuncerà i falli ed altre specifiche situazioni come richiesto dal regolamento. Risponderà a domande, come richiesto dal regolamento, su argomenti quali, per esempio, il conteggio dei falli. L'arbitro non darà consigli o avvertimenti sull'applicazione delle regole, o su altri aspetti del gioco per cui non è richiesto il suo intervento da regolamento. Può assistere il giocatore prendendo il rastrello e riponendolo dopo il tiro. Se necessario per il tiro, l'arbitro o un suo delegato può spostare la lampada togliendola d'intralcio.

Quando un gioco ha la regola del tre falli consecutivi, l'arbitro dovrebbe far presente ai giocatori il secondo fallo nello stesso momento in cui viene fatto ed anche quando il giocatore che ha due falli torna al tavolo.

Il primo avvertimento non è richiesto dalle regole di gioco ma ha lo scopo di evitare fraintendimenti successivi. Se è presente una lavagna su cui la conta dei falli è visibile ai giocatori, questa fa le veci dell'avvertimento richiesto.

9 Risposta dell'arbitro

L'arbitro deve rispondere alle domande dei giocatori che riguardano il gioco, per esempio se una bilia è posizionata correttamente nel triangolo, se una bilia è dietro la linea di testa, la conta dei falli, quanti punti sono necessari per vincere, se un giocatore o il suo avversario ha commesso un fallo, quali regole verranno applicate se viene eseguito un certo tiro, etc. Quando viene richiesto un chiarimento su una regola, l'arbitro

spiegherà l'applicazione della regola stessa nel miglior modo possibile fatto salvo che qualsiasi spiegazione errata dell'arbitro non proteggerà il giocatore dall'applicazione della regola. L'arbitro non deve offrire o fornire qualsiasi opinione personale o consiglio che possa influenzare il gioco, come per esempio dire se un tiro può essere eseguito o meno, se una combinazione può essere fatta, etc.

10 Addendum Palla 8

Se i gruppi di bilie sono stati determinati ed un giocatore colpisce erroneamente ed imbuca una bilia del gruppo dell'avversario, il fallo deve essere chiamato prima che il giocatore esegua il tiro successivo. Nel momento in cui viene rilevato da entrambi i giocatori o dall'arbitro che i gruppi di bilie sono stati invertiti la partita viene interrotta e viene ricominciata con il tiro di apertura eseguito dallo stesso giocatore che ha eseguito l'apertura della partita interrotta.

11 Ripristinare una posizione

In qualsiasi caso risulti necessario riposizionare le bilie sul tavolo la responsabilità ed il compito di eseguire tale azione ricade esclusivamente sull'arbitro. L'arbitro può farsi una propria opinione dell'accaduto con qualsiasi mezzo ritenga opportuno; può consultare uno o entrambi i giocatori, tuttavia il parere dei giocatori non è vincolante e la decisione arbitrale può essere diversa. Ogni giocatore ha il diritto di contestare la decisione arbitrale una sola volta ma dopo ciò sarà l'arbitro a decidere se riposizionare o meno le bilie.

12 Accettazione dell'attrezzatura

Dopo che il torneo o un particolare incontro è iniziato il giocatore non ha il diritto di mettere in discussione la qualità e la regolarità dell'attrezzatura fornita dall'Organizzatore del Torneo a meno che non supportato dall'arbitro o dalla Direzione Gara; qualsiasi protesta deve essere fatta prima dell'inizio del torneo stesso.

13 Svuotamento delle buche

Affinché una bilia sia considerata imbucata, questa deve soddisfare tutti i requisiti descritti nella regola 8.3 Bilia imbucata. Sebbene il compito di svuotare le buche dalle bilie risulti essere tra i compiti dell'arbitro la responsabilità finale per qualsiasi fallo derivante dal mancato svuotamento della buca è del giocatore. Se l'arbitro è assente, per esempio nel caso di un arbitro di zona, il giocatore può svolgere questo compito da solo, dopo aver reso chiara ed ovvia quest'intenzione all'avversario.

14 Time out

Salva diversa indicazione da parte della Direzione Gara, ogni giocatore ha la possibilità di richiedere un time out di 5 minuti durante gli incontri giocati a 9 partite (Palla 8) o a 13 partite (Palla 9). Se l'incontro è più corto non sono previste pause.

Per richiedere un time out il giocatore deve:

1. Informare l'arbitro della sua intenzione
2. Essere certo che l'arbitro è a conoscenza del fatto e che lo segni sulla scheda della partita

3. Assicurarsi che l'arbitro segnali il tavolo per gioco sospeso (la procedura standard è quella di lasciare una stecca sul tavolo)

L'avversario dovrà rimanere seduto come durante la normale esecuzione del gioco, qualsiasi comportamento ed azione che sia al di fuori da quelle normali saranno considerati come un uso del time out e non gli sarà permesso di richiedere un ulteriore time out. Il time out nei giochi del Palla 8 e Palla 9 è richiesto tra una partita ed un'altra ed il gioco viene sospeso.

Nel pool continuo il time out può essere richiesto durante il gioco; ed il giocatore che sta eseguendo il tiro può continuare la serie anche se l'avversario chiede il time out. Se il giocatore che non sta eseguendo i tiri prende un time out dovrebbe essere certo che l'arbitro stia seguendo il gioco al tavolo durante la sua assenza; altrimenti non ha nessun diritto di protestare per qualsiasi gioco scorretto del giocatore al tavolo. Il giocatore che richiede un time out dovrebbe ricordare che le sue azioni devono essere nello spirito del gioco e che se agisce in modo diverso è sempre soggetto a fallo per condotta antisportiva.

Se un giocatore ha problemi di salute, il direttore del torneo può scegliere di aumentare il numero di time out.

15 Tiri di apertura sequenziali

Per decidere chi eseguirà il tiro di apertura successivo al primo, nei giochi come il Palla 9, la Direzione Gara può scegliere una procedura differente da quella descritta nelle Regole di Gioco. Per esempio, il vincitore di una partita può eseguire il tiro di apertura della partita successiva oppure i giocatori possono alternare "serie" di tre tiri di apertura consecutivi ciascuno.

16 Triangolo nel Palla 9

Come detto nella regola 2.2, nel rombo tutte le bilie, eccetto la bilia n. 1 e n. 9, sono posizionate casualmente e non dovrebbero essere disposte in nessun particolare ordine. Se il rombo non viene fatto dall'arbitro, ed un giocatore crede che il suo avversario stia intenzionalmente posizionando le bilie nel rombo, può farlo notare alla Direzione Gara. Se la Direzione Gara determina che il giocatore stia effettivamente posizionando le bilie in modo non casuale, darà al giocatore un avvertimento formale per invitarlo a non continuare. Dopo l'avvertimento, se il giocatore continua a posizionare le bilie non casualmente nel rombo sarà penalizzato per condotta antisportiva.

17 Requisiti per tiri di apertura

La Direzione Gara può imporre requisiti aggiuntivi per il tiro di apertura in giochi come il Palla 9 o il Palla 10. Per esempio potrebbe essere richiesto che nel tiro di apertura la battente sia posizionata in particolari aree delimitate dietro la linea di testa ("breack box").

18 Regola di apertura delle tre bilie

Affinché un tiro di apertura sia considerato valido almeno tre bilie (ad esclusione della battente) devono essere imbucate o toccare la linea di testa a seguito del tiro. Il tiro risulta valido anche a seguito di una combinazione degli eventi suddetti (p.e. 1 bilia imbucata e 2 bilie che toccano la linea di testa, oppure 2 bilie imbucate ed 1 bilia che tocca la linea di testa).

Il giocatore che non riesce a soddisfare la suddetta regola, eseguendo un tiro di apertura altrimenti valido, dovrà seguire le seguenti regole:

1. Se la bilia 9 è stata imbucata dovrà essere accittata nuovamente prima di ricominciare il gioco.
2. L'avversario può scegliere se accettare la disposizione delle bilie e tirare o restituire il diritto al tiro al giocatore che ha eseguito il tiro di apertura.
3. Se l'avversario accetta la disposizione delle bilie perde il diritto ad eseguire il push-out.
4. Se il turno è restituito al giocatore che ha eseguito il tiro di apertura, questo avrà il diritto a poter eseguire il push-out.

NOTE:

- A. La presente regola è vigente in tutti gli eventi WPA di Palla 9, insieme all'uso del template o del tavolo battuto.
- B. Affinché il tiro di apertura sia valido con la regola suddetta le bilie non devono attraversare completamente la linea di testa. È sufficiente che una parte della bilia, guardandola dall'alto, attraversi parzialmente la linea di testa.
- C. Se una bilia attraversa la linea di testa ed entra in buca, viene contata solo una volta e non due.

19 Deviare la bilia battente durante il tiro di apertura

Può succedere che il giocatore sbagliando il tiro di apertura cerchi di cambiare la naturale traiettoria della battente con la stecca o in altro modo. Questa ed altre pratiche simili sono assolutamente proibite dalla Regola 6.16 Condotta Antisportiva. I giocatori non devono mai intenzionalmente toccare nessuna palla in gioco se non con l'esecuzione di un tiro di gioco. La sanzione per questo tipo di falli verrà determinata dall'arbitro in accordo alle linee guida della Regola 6.16 Condotta antisportiva.

20 Shot Clock

Durante un incontro la Direzione Gara, o anche uno dei giocatori coinvolto nell'incontro, può richiedere in qualsiasi momento un shot clock. Nel caso venga richiesto da uno dei giocatori sarà comunque la Direzione Gara a decidere se usare lo Shot Clock o meno. Nel caso venga introdotto lo Shot Clock, entrambi i giocatori avranno un tempo limite per eseguire il tiro e sarà presente un arbitro che terrà il tempo per l'intera durata dell'incontro. Solitamente i giocatori avranno 35 secondi a tiro con un avvertimento quando rimangono gli ultimi 10 secondi. Ogni giocatore può richiedere un'estensione di 25 secondi durante ogni partita. Il tempo sarà misurato dal momento in cui le bilie sono totalmente ferme, prive quindi anche di effetti. Lo shot clock termina quando la stecca colpisce la battente o quando termina il tempo a disposizione del giocatore. Se il giocatore termina il tempo a sua disposizione senza eseguire il tiro commetterà fallo. Dopo il tiro di apertura, e solo dopo di esso, l'intervallo di tempo può essere esteso ma non può superare i 60 secondi.

21 Gioco con soli falli della battente

Se non c'è un arbitro che la presiede, una partita può essere giocata usando solo falli della battente. Cioè, toccare o muovere qualsiasi bilia oltre la battente non sarebbe un fallo a meno che non cambi l'esito del tiro o toccando un'altra bilia o avendo qualsiasi bilia, inclusa la battente, attraversato l'area originariamente

occupata dalla bilia mossa. Se questo non succede, allora all'avversario deve essere data l'opzione o di lasciare la bilia dov'è o di riposizionarla il più vicino possibile alla sua posizione originaria su accordo di entrambi i giocatori. Se il giocatore tira senza dare al suo avversario l'opzione di riposizionare la bilia, sarà un fallo che darà luogo a battente in mano per l'avversario.

22 Ritardi

I giocatori devono essere al tavolo pronti a giocare l'incontro in programma nell'orario prestabilito. Se un giocatore è in ritardo avrà 15 minuti per presentarsi al tavolo pronto a giocare, in caso contrario perderà l'incontro. Si raccomanda di annunciare dopo 5 minuti una prima chiamata per il giocatore, dopo 10 minuti una seconda chiamata e dopo 15 minuti una chiamata di avvertimento finale di 1 minuto. Comportamenti più rigorosi possono essere intrapresi per ripetuti ritardi.

23 Interferenze esterne

Fare riferimento alla regola 1.9 Interferenze esterne. L'arbitro dovrebbe assicurarsi che l'interferenza, causata per esempio da uno spettatore o da un giocatore di un tavolo adiacente, sia prevenuta e può sospendere il gioco se necessario. Un'interferenza esterna può essere non solo fisica ma anche verbale.

24 Interventi dell'allenatore

Un giocatore ha il permesso di ricevere avvisi dal proprio allenatore durante un incontro ma questo non dovrebbe essere un aiuto continuativo per non cambiare la natura del gioco. La Direzione Gara e l'arbitro possono impostare limiti aggiuntivi per questo comportamento. Può comunque essere usato il time out per ottenere l'aiuto dell'allenatore. L'allenatore non dovrebbe avvicinarsi al tavolo. Se l'arbitro ritiene che l'allenatore stia interferendo o disturbando il gioco può imporre all'allenatore di allontanarsi dalla sede dell'incontro.

25 Imprevisti

Può essere che accada qualcosa di non previsto e non considerato in queste regole, in tal caso l'arbitro deciderà su da farsi nel modo a suo parere più giusto possibile. Per esempio potrebbe essere necessario spostare una partita già iniziata su un tavolo differente, e nei casi in cui questa non può essere trasferita si potrebbe dichiarare un pareggio.

26 Restare seduti

Il giocatore che non tira dovrebbe rimanere seduto al proprio posto mentre il suo avversario è al tavolo. Se un giocatore ha la necessità di lasciare l'area di gioco durante l'incontro deve richiedere e ricevere il permesso dall'arbitro. Se un giocatore lascia l'area di gioco senza il permesso dell'arbitro verrà considerata condotta antisportiva e trattata in quanto tale.

27 Split Hits

Se la bilia battente colpisce una bilia numerata regolare e, approssimativamente nello stesso istante, una bilia numerata irregolare, senza poter determinare quale bilia sia stata colpita prima, verrà assunto che sia stata colpita prima la bilia regolare ed il tiro risulterà valido.

28 Chiamare le bilie attaccate a sponda

L'arbitro deve essere attento a controllare ed annunciare ogni bilia numerata che può essere attaccata alla sponda e la bilia battente quando può essere attaccata ad un'altra bilia. Il giocatore seduto può ricordare all'arbitro che tale chiamata è necessaria. Il giocatore che esegue il tiro deve lasciare il tempo per permettere che tale riscontro sia chiesto e fatto; può inoltre chiedere lui stesso che tale chiamata sia fatta.