



REGOLE GENERALI POOL

Versione 0.7 del 20/07/2016

Sommario

1	REGOLE GENERALI	6
1.1	Responsabilità dei giocatori	6
1.2	Acchito per determinare l'ordine di gioco	6
1.3	Equipaggiamento del giocatore.....	6
1.4	Acchito delle bilie	7
1.5	Bilia in mano	7
1.6	Tiri dichiarati.....	7
1.7	Assestamento delle bilie.....	8
1.8	Riposizionamento di una bilia	8
1.9	Interferenze esterne.....	8
1.10	Richieste e proteste all'arbitro	8
1.11	Abbandono del match	8
1.12	Pareggio (situazione di stallo).....	8
1.13	Regole aggiuntive	9
1.13.1	Break Box (può essere usato nel Palla 9 e Palla 10)	9
1.13.2	Dry Break (usato esclusivamente nel Palla 9).....	9
2	PALLA 9.....	10
2.1	Determinazione dell'ordine di gioco	10
2.2	Posizionamento delle bilie nel tiro di apertura	10
2.3	Tiro di apertura valido	10
2.4	Tiro seguente all'apertura – Push Out.....	10
2.5	Continuazione del gioco	11
2.6	Acchito delle bilie	11
2.7	Falli di gioco	11
2.8	Serie di falli	11
2.9	Pareggio	11
3	PALLA 8.....	12
3.1	Determinazione del tiro d'apertura.....	12
3.2	Posizionamento delle bilie numerate nel Palla 8	12
3.3	Tiro di apertura.....	12
3.4	Partita aperta / scelta del gruppo di bilie.....	13
3.5	Proseguimento del gioco	13
3.6	Tiro dichiarato	13

3.7	Acchito delle bilie	13
3.8	Perdita della partita	14
3.9	Falli di gioco	14
3.10	Serie di falli	14
3.11	Pareggio	14
4	14.1 POOL CONTINUO	15
4.1	Acchito per il tiro di apertura	15
4.2	Il triangolo nel pool continuo	15
4.3	Tiro di apertura.....	15
4.4	Gioco continuo e vincita partita	16
4.5	Tiri da dichiarare.....	16
4.6	Acchito delle bilie	16
4.7	Punteggio.....	16
4.8	Situazioni particolari di triangolo	16
4.9	Falli di gioco	18
4.10	Fallo nel tiro di apertura.....	18
4.11	Serie di falli	18
4.12	Pareggio.....	18
5	PALLA 10.....	19
5.1	Determinazione dell'ordine di gioco	19
5.2	Il triangolo nel Palla 10	19
5.3	Tiro di apertura regolare	19
5.4	Tiro successivo alla spaccata	19
5.5	Tiri dichiarati e bilie imbucate	20
5.6	Difesa	20
5.7	Bilie imbucate erroneamente.....	20
5.8	Continuazione del gioco	20
5.9	Posizionamento delle bilie.....	20
5.10	Falli di gioco	20
5.11	Falli seri.....	21
5.12	Pareggio.....	21
6	FALLI	22
6.1	Battente in buca o fuori dal tavolo.....	22
6.2	Colpire la bilia errata	22

6.3	Nessuna sponda dopo il contatto.....	22
6.4	Piede a terra	22
6.5	Bilia fuori dal tavolo.....	22
6.6	Bilia toccata	22
6.7	Doppio colpo/Bilie attaccate	22
6.8	Tiro a spingere	23
6.9	Bilie ancora in movimento.....	23
6.10	Posizionamento errato della battente	23
6.11	Gioco scorretto da dietro la linea di testa	23
6.12	Stecca sul tavolo	23
6.13	Non rispettare il turno di gioco	23
6.14	Tre falli consecutivi.....	23
6.15	Gioco lento	24
6.16	Condotta antisportiva.....	24
6.17	Posizione impropria del rack template.....	24
7	REGOLE E REGOLAMENTI PER DIVERSAMENTE ABILI.....	25
7.1	Accettazione del giocatore	25
7.2	Violazioni che comportano fallo.....	25
7.3	Requisiti per i diversamente abili	25
8	DEFINIZIONI USATE NELLE REGOLE	26
8.1	Parti del tavolo	26
8.2	Tiro.....	27
8.3	Bilia imbucata	27
8.4	Toccare la sponda.....	27
8.5	Bilia fuori dal tavolo di gioco	27
8.6	Battente.....	27
8.7	Bilie numerate	27
8.8	Partita	28
8.9	Triangolo.....	28
8.10	Spaccata.....	28
8.11	Turno di gioco	28
8.12	Posizione delle bilie	28
8.13	Riacchito delle bilie.....	28
8.14	Ripristinare una disposizione.....	28

8.15	Jump Shot	28
8.16	Tiro di difesa	28
8.17	Steccata	29
APPENDICE 1 – SPECIFICHE WPA		30

1 REGOLE GENERALI

Le regole riportate nel presente documento sono applicate a tutti i giochi del pool ad esclusione dei casi in cui le stesse vengano contraddette da specifici regolamenti del gioco considerato. Il presente Regolamento copre aspetti del gioco non direttamente correlati alle regole di gioco delle singole discipline, come le specifiche dell'equipaggiamento utilizzato dai giocatori e le modalità di organizzazione degli eventi.

Le specialità del pool vengono giocate su un tavolo piano ricoperto da un telo e delimitato ai bordi da sponde in gomma. Il giocatore usa la stecca da biliardo per colpire la bilia battente che a sua volta colpisce altre bilie. Lo scopo del gioco è riuscire ad imbucare le bilie colpite nelle sei buche localizzate alle estremità delle sponde. Le varie specialità del Pool si differenziano in base alle bilie da colpire per non commettere falli di gioco ed ai requisiti per vincere la partita.

1.1 Responsabilità dei giocatori

È responsabilità del giocatore seguire tutte le regole, i regolamenti e le tempistiche imposte dalla competizione. Anche se gli organizzatori della competizione faranno ogni ragionevole sforzo per rendere chiaro il regolamento di gioco a tutti i giocatori in modo appropriato, la responsabilità finale resta comunque del giocatore.

1.2 Acchito per determinare l'ordine di gioco

L'acchito è il primo tiro della partita e determina l'ordine di gioco. Il giocatore che vince l'acchito sceglie chi tirerà per primo.

L'arbitro posizionerà una palla su ogni lato del tavolo dietro la linea di testa ed in prossimità di essa. I giocatori colpiranno la propria bilia all'incirca nello stesso momento facendo colpire la sponda di fondo con l'obiettivo di riportare la propria bilia il più vicino possibile alla sponda di testa rispetto a quella dell'avversario.

Un tiro d'acchito è considerato non valido e pertanto non vincente se la bilia:

- oltrepassa la linea centrale longitudinale
- tocca la sponda di fondo per più di una volta
- viene imbucata o esce dal campo di gioco
- tocca la sponda laterale
- la bilia si ferma al bordo della buca d'angolo oltrepassando in parte la sponda di testa

Inoltre un acchito risulterà invalidato al verificarsi di qualsiasi fallo accaduto con le bilie in movimento (vedi *6.9 BILIE ANCORA IN MOVIMENTO*).

I giocatori ripeteranno l'acchito se:

- le bilie entrano in contatto tra loro
- l'arbitro non può determinare quale delle bilie sia più vicina alla sponda di testa
- entrambi gli acchiti risultino irregolari.

1.3 Equipaggiamento del giocatore

L'equipaggiamento del giocatore deve rispettare le specifiche esistenti del WPA sull'equipaggiamento. Generalmente i giocatori non possono introdurre un nuovo equipaggiamento durante il gioco. Gli usi seguenti sono considerati normali. Se un giocatore non è sicuro sull'uso di un particolare equipaggiamento, dovrebbe discuterne con l'organizzazione del torneo prima di iniziare il gioco. L'equipaggiamento deve essere utilizzato solo per lo scopo e nel modo per cui è stato creato.

- a) Stecca – Il giocatore ha il permesso di cambiare stecca durante il gioco, come stecche specifiche per break, jump, o normali. Possono essere utilizzate anche prolunghe per aumentare la lunghezza della stecca.
- b) Gessetto – Il giocatore può mettere del gesso sulla punta in cuoio della stecca per prevenire steccate e può usare un gessetto proprio, purché il colore sia compatibile con quello del panno del tavolo.
- c) Rastrello – Il giocatore può utilizzare fino a 2 rastrelli per sostenere la stecca durante il tiro. La forma del rastrello è a discrezione del giocatore che può usare un proprio rastrello purché simile al rastrello standard.
- d) Guanto – Il giocatore può usare guanti per migliorare la presa sulla stecca o per migliorare la scorrevolezza della stessa sulla mano di appoggio.
- e) Talco – Il giocatore può usare del talco per migliorare la scorrevolezza della stecca in quantità ragionevole da determinare con l'arbitro.

1.4 Acchito delle bilie

Le bilie vengono acchitate (rimesse in gioco sul tavolo) posizionandole sulla linea longitudinale (asse longitudinale del tavolo) il più vicino possibile allo spot inferiore e tra lo spot inferiore e la sponda di fondo, senza muovere nessuna bilia nelle vicinanze. Se la bilia da acchitare non può essere posizionata sullo spot inferiore, dovrebbe essere posizionata a contatto (se possibile) con la bilia che impedisce il corretto posizionamento. Tuttavia, quando la battente è vicina alla bilia da acchitare, quest'ultima non dovrebbe essere posizionata a contatto con la battente ma deve essere assicurata una separazione tra le due bilie. Se tutta la linea longitudinale sotto lo spot inferiore è bloccata dalle altre bilie, la bilia è acchitata ancora lungo la linea longitudinale ma sopra lo spot inferiore nel punto più vicino possibile ad esso.

1.5 Bilia in mano

Quando la battente è bilia in mano, il giocatore che deve eseguire il tiro può posizionare la battente ovunque sulla superficie di gioco (vedi 8.1 *PARTI DEL TAVOLO*) e può continuare a muovere la battente fino a quando non esegue il tiro (vedi 8.2 *TIRO*). I giocatori possono usare qualsiasi parte della stecca per muovere la battente, inclusa la punta, ma non muovendo la stessa in avanti come se si eseguisse un tiro. In alcuni giochi e per molti tiri di apertura, il posizionamento della battente può essere limitato all'area situata dietro la linea di testa a seconda delle regole del gioco e possono essere applicate le regole 6.10 *POSIZIONAMENTO ERRATO DELLA BATTENTE* e 6.11 *GIOCO SCORRETTO DA DIETRO LA LINEA DI TESTA*.

Quando il giocatore che esegue il tiro ha bilia in mano dietro la linea di testa e tutte le bilie numerate sono anch'esse dietro la linea di testa può richiedere che la bilia numerata più vicina alla linea di testa venga acchitata in corrispondenza dello spot inferiore. Se due o più bilie sono ugualmente distanti dalla linea di testa il giocatore che esegue il tiro può scegliere quale delle due bilie debba essere acchitata nello spot inferiore. Una bilia numerata che è posizionata esattamente sulla linea di testa è giocabile.

1.6 Tiri dichiarati

Nei giochi in cui è richiesto al giocatore che esegue il tiro di dichiararlo, per ogni tiro che non sia ovvio deve essere indicata la bilia che si intende imbucare e la buca in cui si intende farlo. I dettagli del tiro, come il numero di sponde o le altre bilie toccate o imbucate durante lo stesso sono irrilevanti. Solo una bilia può essere dichiarata per ogni tiro.

Per ogni tiro, il giudice di gara deve essere certo di aver compreso il tiro che il giocatore ha intenzione di effettuare, in modo tale da non essere possibili fraintendimenti, p.e. con sponde, combinazioni e tiri simili il

giocatore dovrebbe indicare la bilia e la buca. Se il giudice di gara o l'avversario non sono sicuri del tiro che si sta eseguendo possono chiedere di dichiararlo.

Nei giochi a tiri dichiarati, il giocatore che esegue il tiro può scegliere di chiamare "difesa" invece di dichiarare bilia e buca, ed il gioco passa all'avversario alla fine del tiro. Se durante il tiro di difesa viene imbucata una bilia, questa viene acchittata o meno a seconda del tipo di gioco.

1.7 Assestamento delle bilie

Una bilia può assestarsi leggermente dopo che apparentemente si è fermata sul tavolo, presumibilmente a causa di piccole imperfezioni nella bilia o nel tavolo. A meno che questo non causi la caduta della bilia in una buca, viene considerato un normale evento di gioco e la bilia non sarà riposizionata. Se una bilia cade in una buca in conseguenza a questo assestamento, la bilia viene riposizionata il più vicino possibile alla sua posizione originaria. Se una bilia cade in buca durante o subito prima di un tiro, e questo influenza il tiro, il giudice di gioco riposiziona la bilia ed il tiro verrà eseguito nuovamente. Il giocatore che esegue il tiro non verrà penalizzato per aver tirato mentre una bilia si stava muovendo. Vedi anche *8.3 BILIA IMBUCATA*.

1.8 Riposizionamento di una bilia

Quando è necessario riposizionare o pulire le bilie, il giudice di gara rimetterà le bilie nella posizione originaria nel miglior modo possibile. I giocatori devono accettare la decisione del giudice ed il collocamento delle bilie.

1.9 Interferenze esterne

Quando incorrono interferenze esterne durante l'esecuzione di un tiro che possono influenzarne la riuscita, il giudice riposiziona le bilie nella posizione in cui erano prima dell'esecuzione del tiro, ed il tiro verrà ripetuto. Se l'interferenza esterna non ha influenzato il tiro, il giudice non riposiziona le bilie spostate ed il gioco continuerà. Se le bilie non possono essere riposizionate nella loro posizione originaria, la situazione è gestita come un pareggio.

1.10 Richieste e proteste all'arbitro

Se un giocatore crede che il giudice di gara abbia fatto un errore di valutazione, può chiedere al giudice di riconsiderare quanto detto o non detto, ma la decisione finale sulla chiamata resta del giudice di gioco. Tuttavia, se il giocatore crede che il giudice non stia applicando le regole correttamente, può fare ricorso all'autorità designata. Il giudice sospenderà il gioco mentre saranno effettuate le opportune verifiche (vedi anche parte (d) di *6.16 CONDOTTA ANTISPORTIVA*). I falli devono essere notificati prontamente (vedi *6 FALLI*).

1.11 Abbandono del match

Se un giocatore abbandona, perde il match. Per esempio, se un giocatore svita la sua stecca di gioco mentre l'avversario è al tavolo per concludere la partita decisiva di un match, sarà considerato un abbandono del match.

1.12 Pareggio (situazione di stallo)

Se il giudice osserva che non è stato fatto nessun progresso per raggiungere la conclusione del gioco, lo fa presente, ed ogni giocatore avrà altri tre turni al tavolo. Successivamente, se il giudice determina che si è ancora in presenza di una situazione di stallo, dichiarerà la partita pareggiata. Se entrambi i giocatori sono d'accordo possono accettare il pareggio senza effettuare i tre turni addizionali suddetti. La procedura da applicare in caso di pareggio è specificata nelle regole di gioco della disciplina giocata.

1.13 Regole aggiuntive

Negli eventi organizzati dall'EPBF/IPBF e dalla WPA possono essere generalmente utilizzate regole aggiuntive che possono entrare in uso anche negli eventi organizzati dalla FIBiS. Nel presente paragrafo vengono riportate le suddette regole allo scopo di fornire un quadro completo e globale del regolamento vigente ed in uso nelle competizioni ufficiali nazionali ed internazionali.

1.13.1 Break Box (può essere usato nel Palla 9 e Palla 10)

Ad una distanza di 42 cm dal filo della sponda laterale, per entrambe le sponde, viene tracciata una linea parallela alla stessa dalla linea di testa alla sponda di testa andando a creare 3 box di proporzioni simili, 2 esterni ed uno interno. Il tiro di apertura del Palla 9 dovrà essere eseguito con la battente all'interno del box centrale mentre il tiro di apertura del Palla 10 andrà eseguito con la battente all'interno di uno dei box esterni.

1.13.2 Dry Break (usato esclusivamente nel Palla 9)

Allo scopo di evitare l'utilizzo da parte dei giocatori di un tiro di apertura "morbido" (soft-break) che permette un controllo maggiore sul tiro consentendo vantaggi al di là di quanto previsto quando fu introdotto il gioco del Palla 9, sono state inserite delle regole per il tiro di apertura. Le seguenti regole sono da considerarsi come un'aggiunta alle regole del WPA per il gioco del Palla 9 che continuano ad essere valide in tutti gli eventi (sono esclusi dal seguire questa regola le categorie dei diversamente abili e delle donne).

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. Le competizioni seguiranno sempre il regolamento WPA del Palla 9, la regola sul tiro di apertura del Palla 9 è in aggiunta a tali regole e valida in un torneo solo quando anticipatamente fatto presente dalla Direzione Gara.
- B. Se il tiro di apertura risulta valido secondo il regolamento WPA, ed in aggiunta viene soddisfatta (se in uso) la regola suddetta, il giocatore al tavolo ha il diritto di eseguire il push-out.
- C. 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.
- D. Se una bilia attraversa la linea di testa ed entra in buca, viene contata solo una volta e non due.

2 PALLA 9

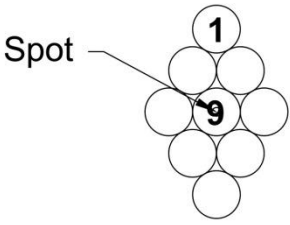
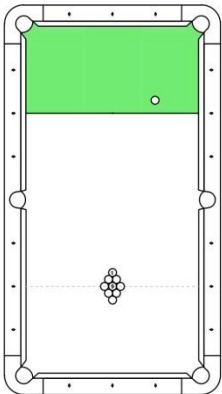
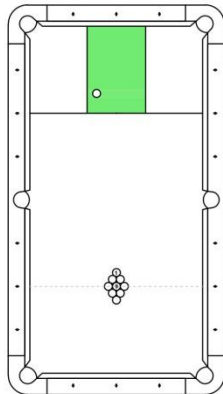
Il gioco del Palla 9 è giocato con 9 bilie numerate dalla 1 alla 9 e la bilia battente. Le bilie devono essere colpite in ordine numerico crescente, dalla 1 alla 9. Il giocatore che imbuca senza commettere fallo la bilia 9 vince la partita.

2.1 Determinazione dell'ordine di gioco

Il giocatore che vince l'acchito sceglie chi eseguirà il tiro di apertura. La regola standard prevede l'utilizzo di tiri di apertura alternati.

2.2 Posizionamento delle bilie nel tiro di apertura

Le bilie sono posizionate il più vicino possibile a forma di diamante, con la bilia 1 sul vertice del diamante, posizionata sull'acchito, e la bilia 9 al centro del diamante. Le altre bilie saranno posizionate casualmente senza utilizzare disposizioni che possano in alcun modo facilitare il gioco o risultare utili.

		
<p>Disposizione delle bilie nel tiro di apertura del gioco Palla 9 (la bilia 9, al centro del rombo, è posizionata in corrispondenza dello spot di fondo)</p>	<p>Apertura Standard Posizionamento della battente dietro la linea di testa, bilia 1 in testa e bilia 9 sullo spot di fondo.</p>	<p>Apertura con box (se richiesto da DG) Posizionamento della battente interna al box centrale, bilia 1 in testa e bilia 9 sullo spot di fondo.</p>

2.3 Tiro di apertura valido

Le seguenti regole vengono applicate al tiro di apertura:

- la bilia battente può essere disposta dovunque dietro la linea di testa;
- se nessuna palla viene imbucata almeno 4 bilie numerate devono colpire una o più sponde o verrà considerato fallo;
- in aggiunta, e solo quando la regola di apertura delle tre bilie è usata, se non viene imbucata nessuna bilia, tre bilie devono attraversare la linea di testa, o l'apertura sarà considerata "dry break". (vedi Regolamento Pool ART. 18 REGOLA DI APERTURA DELLE TRE BILIE)

Nelle competizioni EPBF, WBA e Nazionali possono essere utilizzate regole aggiuntive riportate nel paragrafo 1.13 REGOLE AGGIUNTIVE.

2.4 Tiro seguente all'apertura - Push Out

Se non viene commesso fallo durante il tiro d'apertura il giocatore che deve tirare può scegliere di giocare un "push out". Il giocatore deve dire all'avversario ed al giudice di gioco che intende giocare un push out e può eseguire un tiro in cui sono sospese le regole 6.2 COLPIRE LA BILIA ERRATA E 6.3 NESSUNA SPONDA DOPO IL

CONTATTO (la battente può quindi colpire qualsiasi bilia numerata, o anche nessuna bilia, senza necessità di toccare una sponda). Se non viene commesso nessun fallo durante il tiro di push out, l'altro giocatore sceglie chi eseguirà il tiro successivo.

2.5 Continuazione del gioco

Se il giocatore imbuca regolarmente qualche bilia numerata durante un tiro (eccetto che durante il push out, vedi 2.4 *TIRO SEGUENTE ALL'APERTURA – PUSH OUT*), mantiene il diritto al tiro e può continuare a tirare. Se imbuca regolarmente la palla 9 durante un tiro (eccetto che durante il push out) vince la partita. Se il giocatore fallisce nell'imbuca una bilia o commette fallo, il gioco passa all'altro giocatore, e se non è stato commesso alcun fallo, il giocatore che ha acquisito il diritto al tiro deve giocare la battente dalla posizione in cui questa si è fermata sul piano di gioco.

2.6 Acchito delle bilie

Se la palla 9 viene imbucata durante un fallo o durante un tiro di push out, o esce dal piano di gioco, viene di nuovo acchittata. Nessun'altra bilia numerata viene acchittata.

2.7 Falli di gioco

Se un giocatore commette un fallo, il gioco passa all'avversario. La bilia battente risulta "palla in mano" ed il giocatore che ha acquisito il turno può posizionarla dovunque sul piano di gioco. (vedi 1.5 *BILIA IN MANO*)

Nel seguito sono elencati i falli di gioco nel Palla 9:

- 6.1 *BATTENTE IN BUCA O FUORI DAL TAVOLO*
- 6.2 *COLPIRE LA BILIA ERRATA*
- 6.3 *NESSUNA SPONDA DOPO IL CONTATTO*
- 6.4 *PIEDE A TERRA*
- 6.5 *BILIA FUORI DAL TAVOLO*
- 6.6 *BILIA TOCCATA*
- 6.7 *DOPPIO COLPO/BILIE ATTACCATE*
- 6.8 *TIRO A SPINGERE*
- 6.9 *BILIE ANCORA IN MOVIMENTO*
- 6.10 *POSIZIONAMENTO ERRATO DELLA BATTENTE*
- 6.12 *STECCA SUL TAVOLO*
- 6.13 *NON RISPETTARE IL TURNO DI GIOCO*
- 6.15 *GIOCO LENTO*
- 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*
- 6.17 *POSIZIONE IMPROPRIA DEL RACK TEMPLATE*

2.8 Serie di falli

A seguito di tre falli consecutivi il giocatore che ha commesso i falli perde la partita. (6.14 *TRE FALLI CONSECUTIVI*)
Per condotta antisportiva di uno dei giocatori il giudice di gioco sceglierà l'intervento più appropriato a seconda della natura del fallo (6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*).

2.9 Pareggio

Se si giungerà ad una situazione di stallo all'interno della partita verrà rifatto il triangolo e ed il giocatore che ha eseguito il tiro di apertura della partita rieseguirà nuovamente il tiro di apertura (vedi 1.12 *PAREGGIO*).

3 PALLA 8

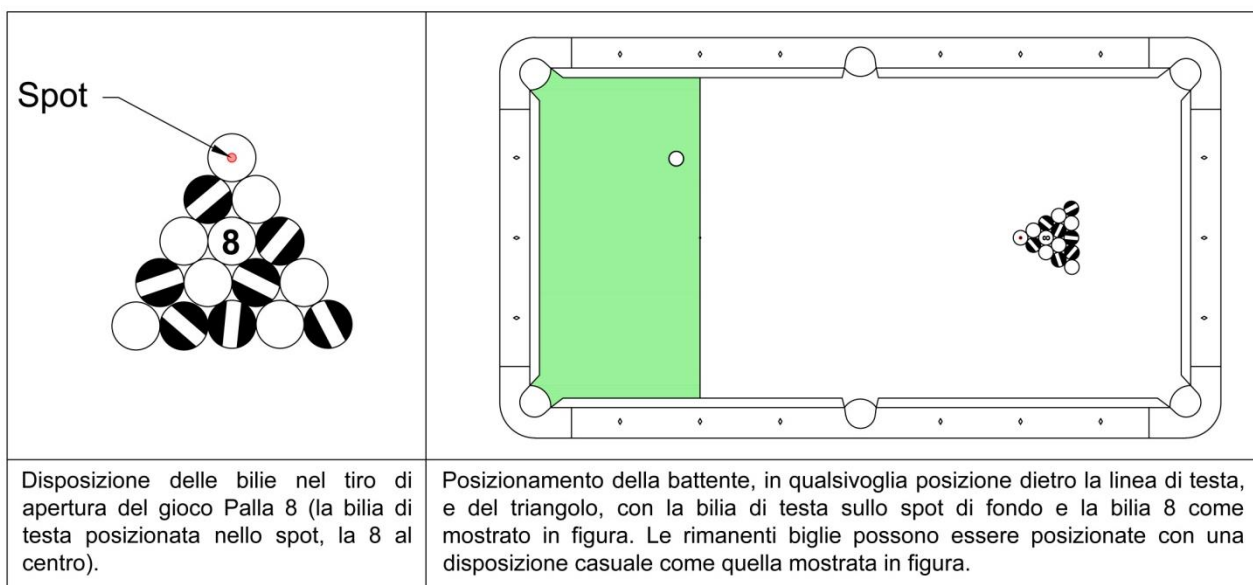
Il gioco del Palla 8 viene giocato con 15 bilie numerate e la battente. Il gruppo di 7 bilie numerate del giocatore (uno dalla 1 alla 7, l'altro dalla 9 alla 15) deve essere completamente imbucato prima che il giocatore stesso tenti di imbucare la palla 8 per vincere. I tiri sono dichiarati, è necessario quindi dichiarare la bilia che si intende colpire e la buca in cui si ha intenzione di imbucarla.

3.1 Determinazione del tiro d'apertura

Il giocatore che vince l'acchito acquista il diritto di scegliere chi deve eseguire il primo tiro d'apertura (1.2 *ACCHITO PER DETERMINARE L'ORDINE DI GIOCO*). Si procede nel gioco con tiri di apertura alternati.

3.2 Posizionamento delle bilie numerate nel Palla 8

Le 15 bilie numerate sono raggruppate il più strettamente possibile in un triangolo, con la bilia del vertice in corrispondenza dello spot inferiore e la bilia n. 8 come prima mostrato in figura. Una bilia di ogni gruppo di 7 bilie viene posizionata sui due angoli bassi del triangolo. Le altre bilie sono posizionate nel triangolo casualmente senza utilizzare disposizioni che possano in alcun modo facilitare il gioco o risultare utili.



3.3 Tiro di apertura

Le seguenti regole vengono applicate al tiro di apertura:

- a. La battente è palla in mano dietro la linea di testa
- b. Nessuna bilia numerata viene dichiarata, e la battente non deve colpire nessuna particolare bilia numerata per prima
- c. Se il giocatore che esegue il tiro di apertura imbucava una bilia e non commette fallo, continua il gioco ed il gioco resta aperto (vedi 3.4 *PARTITA APERTA / SCELTA DEL GRUPPO DI BILIE*)
- d. Se nessuna bilia numerata viene imbucata, almeno 4 bilie numerate devono colpire 1 o più sponde, altrimenti il tiro di apertura risulta illegale ed il giocatore avversario può scegliere di:
 1. accettare la disposizione delle bilie sul tavolo
 2. rifare il triangolo ed eseguire il tiro di apertura
 3. rifare il triangolo e permettere all'avversario di eseguire nuovamente il tiro di apertura

- e. Imbucare la palla 8 su un tiro di apertura regolarmente eseguito non è fallo. Se la palla 8 viene imbucata a seguito del tiro di apertura, il giocatore che ha eseguito il tiro di apertura può scegliere di:
 - 1. Acchitare la palla 8 ed accettare la disposizione delle bilie
 - 2. Rieseguire il tiro di apertura
- f. Se il giocatore che esegue il tiro di apertura imbucava la palla 8 e imbucava anche la battente (vedi 8.6 *BATTENTE*) l'avversario può scegliere di:
 - 1. Acchitare la palla 8 e tirare con la bilia in mano dietro la linea di testa
 - 2. Rifare il triangolo ed eseguire il tiro di apertura
- g. Se qualche bilia numerata esce fuori dal tavolo durante il tiro di apertura, è fallo: queste bilie restano fuori dal gioco (eccetto la n. 8 che viene acchitata in corrispondenza dello spot inferiore) ed il giocatore che acquista il turno può scegliere di:
 - 1. accettare la posizione delle bilie sul tavolo
 - 2. prendere bilia in mano dietro la linea di testa
- h. Se il giocatore che esegue il tiro di apertura commette un fallo non elencato tra i suddetti, l'avversario può scegliere di:
 - 1. accettare la disposizione delle bilie
 - 2. prendere bilia in mano dietro la linea di testa

3.4 Partita aperta / scelta del gruppo di bilie

Prima che il gruppo di bilie venga assegnato ad un giocatore, la partita si dice "aperta", e prima di ogni tiro, il giocatore deve dichiarare la bilia che intende imbucare e la buca. Se il giocatore imbucava la bilia senza commettere fallo, gli viene assegnato il gruppo corrispondente alla bilia imbucata, al suo avversario viene assegnato l'altro gruppo. Se il giocatore non riesce ad imbucare la bilia che ha precedentemente dichiarato la partita resta aperta ed il gioco passa all'avversario. Quando la partita è "aperta", qualsiasi bilia numerata può essere colpita per prima fatta eccezione per la bilia n. 8.

3.5 Proseguimento del gioco

Il giocatore mantiene il diritto al tiro finché continua ad imbucare, senza commettere falli, le bilie dichiarate o vince la partita imbucando la bilia n. 8 dopo aver precedentemente imbucate tutte le bilie del proprio gruppo.

3.6 Tiro dichiarato

Ogni tiro, fatta eccezione per quello di apertura, deve essere dichiarato come specificato nel paragrafo 1.6 *TIRI DICHIARATI*.

La bilia n. 8 può essere dichiarata solo dopo il tiro con cui il giocatore imbucava l'ultima bilia numerata del proprio gruppo. Il giocatore può chiamare la "difesa", in questo caso il gioco passa all'avversario dopo la conclusione del tiro ed ogni bilia numerata imbucata durante il tiro di difesa resta imbucata.

3.7 Acchito delle bilie

Se la bilia n. 8 viene imbucata o esce dal tavolo durante il tiro di apertura sarà acchitata nuovamente nello spot inferiore o verrà rifatto il triangolo per eseguire un nuovo tiro di apertura (vedi 3.3 *TIRO DI APERTURA* e 1.4 *ACCHITO DELLE BILIE*). Nessun'altra bilia numerata viene mai riacchitata nello spot.

3.8 Perdita della partita

Il giocatore perde la partita se:

- a) imbuca la bilia n. 8 e commette un fallo
- b) imbuca la bilia n. 8 prima di aver completato di imbucare la propria serie di bilie
- c) imbuca la bilia n. 8 in una buca differente da quella dichiarata
- d) fa uscire dal tavolo la bilia n. 8

Queste regole non si applicano al tiro di apertura (vedi 3.3 TIRO DI APERTURA)

3.9 Falli di gioco

- 6.2 *COLPIRE LA BILIA ERRATA*. La prima bilia toccata dalla battente in ogni tiro deve appartenere al gruppo di bilie del giocatore che esegue il tiro, tranne quando il gioco è ancora aperto (vedi 3.4 PARTITA APERTA / SCELTA DEL GRUPPO DI BILIE)
- 6.3 *NESSUNA SPONDA DOPO IL CONTATTO*
- 6.4 *PIEDE A TERRA*
- 6.5 *BILIA FUORI DAL TAVOLO* (vedi 3.7 ACCHITO DELLE BILIE)
- 6.6 *BILIA TOCCATA*
- 6.7 *DOPPIO COLPO/BILIE ATTACCATE*
- 6.8 *TIRO A SPINGERE*
- 6.9 *BILIE ANCORA IN MOVIMENTO*
- 6.10 *POSIZIONAMENTO ERRATO DELLA BATTENTE*
- 6.11 *GIOCO SCORRETTO DA DIETRO LA LINEA DI TESTA*
- 6.12 *STECCA SUL TAVOLO*
- 6.13 *NON RISPETTARE IL TURNO DI GIOCO*
- 6.15 *GIOCO LENTO*
- 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*
- 6.17 *POSIZIONE IMPROPRIA DEL RACK TEMPLATE*

3.10 Serie di falli

I falli di gioco elencati nel paragrafo 3.8 *PERDITA DELLA PARTITA* sono sanzionati con la perdita della partita in essere al momento del fallo. Per comportamenti antisportivi (vedi 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*) il giudice di gara sceglierà una sanzione adeguata.

3.11 Pareggio

Se si verifica una situazione di pareggio (vedi 1.12 *PAREGGIO*) il tiro di apertura verrà eseguito nuovamente dal giocatore che ha precedentemente eseguito quello della partita pareggiata.

4 14.1 POOL CONTINUO

Il pool continuo viene giocato con 15 bilie numerate e la battente. Ogni bilia numerata imbucata senza commettere fallo nella buca dichiarata vale un punto ed il giocatore che per primo raggiunge il punteggio richiesto vince la partita. Il gioco è continuo in quanto dopo che le 14 bilie numerate vengono imbucate, vengono disposte nuovamente nel triangolo ed il giocatore continua il proprio turno finché non sbaglia nell'imbucare una bilia o commette fallo.

4.1 Acchito per il tiro di apertura

I giocatori eseguono l'acchito per determinare chi eseguirà il tiro di apertura (vedi 1.2 ACCHITO PER DETERMINARE L'ORDINE DI GIOCO)

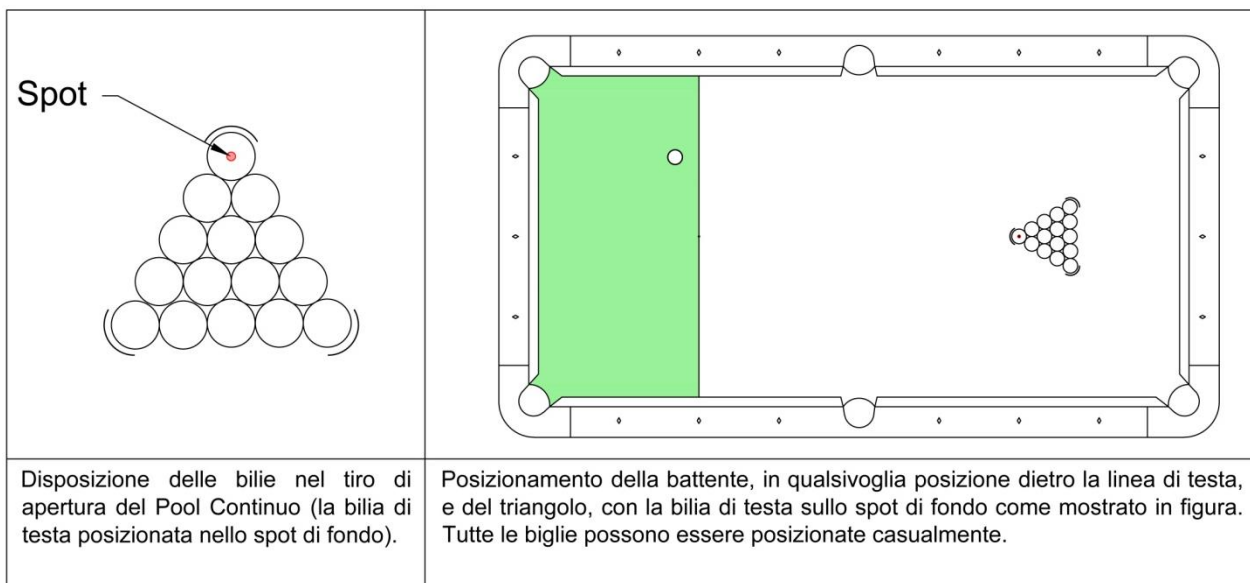
4.2 Il triangolo nel pool continuo

Per il tiro di apertura le 15 bilie numerate sono posizionate in un triangolo con la bilia di testa sullo spot inferiore. Quando le bilie numerate vengono disposte nuovamente nel triangolo per il proseguimento del gioco, se devono essere alloggiare nel triangolo solo 14 bilie numerate, la bilia nel vertice non viene posizionata. La linea di demarcazione esterna del triangolo verrà usata per determinare se una "palla break" si trova nell'area del triangolo. **Se il tavolo di gioco è battuto la linea di demarcazione esterna del triangolo dovrà essere comunque disegnata allo scopo di determinare se una palla si trova nell'area del triangolo.**

4.3 Tiro di apertura

Le seguenti regole sono applicate durante il tiro di apertura:

- La battente può essere disposta ovunque purché dietro la linea di testa
- Se nessuna bilia dichiarata è imbucata, la battente ed almeno due bilie numerate **devono colpire la sponda dopo che la battente ha colpito il triangolo** altrimenti si commette fallo nel tiro di apertura (vedi 8.4 TOCCARE LA SPONDA). Questo fallo è sanzionato sottraendo 2 punti dal punteggio del giocatore che ha eseguito il tiro di apertura irregolare (vedi 4.10 FALLO NEL TIRO DI APERTURA). Nel caso di tiro di apertura irregolare l'avversario può accettare la disposizione delle bilie o può richiedere al giocatore di eseguire un nuovo tiro di apertura finché il tiro di apertura non risulterà valido o l'avversario non accetti la disposizione delle bilie (vedi 4.11 SERIE DI FALLI).



4.4 Gioco continuo e vincita partita

Il giocatore mantiene il diritto al tiro fino a quando continua ad imbucare le bilie dichiarate senza commettere fallo o vince la partita raggiungendo il numero di punti richiesto. Quando 14 bilie numerate di un triangolo vengono imbucate senza commettere fallo, il gioco è momentaneamente sospeso finché le bilie non sono disposte nuovamente nel triangolo.

4.5 Tiri da dichiarare

I tiri devono essere dichiarati come detto nel paragrafo 1.6 *TIRI DICHIARATI*. Il giocatore può chiamare la “difesa” nel qual caso il gioco passa all’avversario alla fine del tiro e qualsiasi bilia numerata imbucata durante la difesa viene posizionata in corrispondenza dello spot inferiore.

4.6 Acchito delle bilie

Vengono nuovamente acchitate in corrispondenza dello spot inferiore tutte le bilie imbucate durante falli, durante difese, senza che la palla dichiarata venga imbucata e tutte le bilie uscite dal tavolo di gioco (vedi 1.4 *ACCHITO DELLE BILIE*). Se la quindicesima bilia del triangolo deve essere acchitata e le 14 bilie formanti il triangolo non sono state toccate, la quindicesima bilia sarà acchitata nel vertice del triangolo ed il giudice di gioco può utilizzare il triangolo per assicurare che le bilie risultino il più possibile raccolte.

4.7 Punteggio

Il giocatore guadagna un punto per ogni bilia dichiarata ed imbucata senza commettere fallo. Ogni bilia aggiuntiva imbucata durante lo stesso tiro vale un punto aggiuntivo. I falli sono sanzionati sottraendo punti dal punteggio del giocatore che li commette. Il punteggio può essere negativo a causa delle sanzioni dovute ai falli.

4.8 Situazioni particolari di triangolo

Quando la battente o la quindicesima bilia numerata interferisce con la disposizione delle 14 bilie per un nuovo triangolo, vengono applicate le regole descritte in questo paragrafo. Una bilia interferisce con la disposizione delle bilie se è all’interno o si sovrappone al bordo esterno del triangolo. Il giudice di gioco determinerà quando richiesto se una bilia interferisce con il triangolo.

- a. se la quindicesima bilia è stata imbucata durante il tiro, regolarmente eseguito, della quattordicesima viene fatto il triangolo con tutte e 15 le bilie
- b. se entrambe le bilie interferiscono con la disposizione, il triangolo viene fatto con tutte e 15 le bilie e si ha palla in mano dietro la linea di testa
- c. se interferisce solo la bilia numerata, questa viene acchitata nello spot di testa o nello spot centrale se la battente interferisce con il posizionamento nello spot di testa
- d. se interferisce solo la battente, allora è posizionata nel modo seguente:
 - se la bilia numerata è davanti o sopra la linea di testa, la battente è palla in mano dietro la linea di testa
 - se la bilia numerata è alle spalle della linea di testa, la battente è acchitata nello spot di testa, o nello spot centrale se lo spot di testa è occupato

In ogni caso, non ci sono limitazioni su quale bilia numerata il giocatore può colpire nel primo tiro del nuovo triangolo. **Se la bilia battente o qualsiasi altra bilia è appena fuori la linea di delimitazione dell’area del triangolo nel momento in cui questo deve essere rifatto, l’arbitro dovrebbe segnare la posizione della bilia**

per permettere il riposizionamento della stessa se questa dovesse essere spostata accidentalmente mentre viene rifatto il triangolo.

Tabella 1: Riepilogo delle regole per le diverse situazioni di tiro di apertura nel pool continuo e loro rappresentazione grafica

		POSIZIONE DELLA BATTENTE		
		NEL TRIANGOLO	NON NEL TRIANGOLO E NON SULLO SPOT SUPERIORE	SULLO SPOT SUPERIORE
POSIZIONE DELLA 15^{MA} BILIA	NEL TRIANGOLO	15 ^{MA} BILIA: SPOT INFERIORE BATTENTE : DIETRO LA LINEA DI TESTA	15 ^{MA} BILIA: SPOT SUPERIORE BATTENTE : RESTA IN POSIZIONE	15 ^{MA} BILIA: SPOT CENTRALE BATTENTE : RESTA IN POSIZIONE
	IMBUCATA	15 ^{MA} BILIA: SPOT INFERIORE BATTENTE : DIETRO LA LINEA DI TESTA	15 ^{MA} BILIA: SPOT INFERIORE BATTENTE : RESTA IN POSIZIONE	15 ^{MA} BILIA: SPOT INFERIORE BATTENTE : RESTA IN POSIZIONE
	DIETRO LA LINEA DI TESTA MA NON SULLO SPOT SUPERIORE	15 ^{MA} BILIA: RESTA IN POSIZIONE BATTENTE : SPOT SUPERIORE		
	SOTTO LA LINEA DI TESTA E NON NEL TRIANGOLO	15 ^{MA} BILIA: RESTA IN POSIZIONE BATTENTE : DIETRO LA LINEA DI TESTA		
	SULLO SPOT SUPERIORE	15 ^{MA} BILIA: RESTA IN POSIZIONE BATTENTE : SPOT CENTRALE	* Sullo spot superiore significa che interferisce con l'acchito di una bilia sullo spot superiore	

<p>Situazione Finale Battente: Nel triangolo Palla Break: Nel triangolo</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Dietro linea di testa Palla Break: Spot inferiore</p>	<p>Situazione Finale Battente: Sul tavolo Palla Break: Nel triangolo</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Stessa posizione Palla Break: Spot superiore</p>	<p>Situazione Finale Battente: Spot superiore Palla Break: Nel triangolo</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Stessa posizione Palla Break: Spot centrale</p>
<p>Situazione Finale Battente: Nel triangolo Palla Break: In buca</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Dietro linea di testa Palla Break: Spot inferiore</p>	<p>Situazione Finale Battente: Sul Tavolo Palla Break: In buca</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Stessa posizione Palla Break: Spot inferiore</p>	<p>Situazione Finale Battente: Spot superiore Palla Break: In buca</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Stessa posizione Palla Break: Spot inferiore</p>
<p>Situazione Finale Battente: Nel triangolo Palla Break: Sul tavolo</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Spot superiore Palla Break: Stessa posizione</p>	<p>Situazione Finale Battente: Nel triangolo Palla Break: Sul tavolo</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Dietro linea di testa Palla Break: Stessa posizione</p>	<p>Situazione Finale Battente: Nel triangolo Palla Break: Spot superiore</p> <p>● Palla Break ○ Battente</p>	<p>Disposizione risultante Battente: Spot centrale Palla Break: Stessa posizione</p>

4.9 Falli di gioco

Se il giocatore commette un fallo di gioco, viene sottratto un punto dal suo punteggio, le bilie vengono acchitate opportunamente, ed il gioco passa all'avversario. La battente resta in posizione tranne nei casi elencati nel seguito. I Falli di gioco nel pool continuo sono:

- 6.1 *BATTENTE IN BUCA O FUORI DAL TAVOLO*, è bilia in mano dietro la linea di testa (vedi 1.5 *BILIA IN MANO*)
- 6.3 *NESSUNA SPONDA DOPO IL CONTATTO*
- 6.4 *PIEDE A TERRA*
- 6.5 *BILIA FUORI DAL TAVOLO* (tutte le bilie numerate uscite dal tavolo vengono acchitate nuovamente)
- 6.6 *BILIA TOCCATA*
- 6.7 *DOPPIO COLPO/BILIE ATTACCATE*
- 6.8 *TIRO A SPINGERE*
- 6.9 *BILIE ANCORA IN MOVIMENTO*
- 6.10 *POSIZIONAMENTO ERRATO DELLA BATTENTE*
- 6.11 *GIOCO SCORRETTO DA DIETRO LA LINEA DI TESTA*. Per il fallo descritto nel secondo paragrafo di 6.11 *GIOCO SCORRETTO DA DIETRO LA LINEA DI TESTA* la battente è bilia in mano dietro la linea di testa per il giocatore che deve eseguire il tiro
- 6.12 *STECCA SUL TAVOLO*
- 6.13 *NON RISPETTARE IL TURNO DI GIOCO*
- 6.15 *GIOCO LENTO*
- 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*
- 6.17 *POSIZIONE IMPROPRIA DEL RACK TEMPLATE*

4.10 Fallo nel tiro di apertura

Un fallo nel tiro di apertura è sanzionato con la perdita di 2 punti (come detto nel 4.3 *TIRO DI APERTURA*) ed una possibile riesecuzione del tiro di apertura. Se durante lo stesso tiro si hanno contemporaneamente sia un fallo di gioco che un fallo nel tiro di apertura, viene preso in considerazione il solo fallo nel tiro di apertura.

4.11 Serie di falli

Per la regola 6.14 *TRE FALLI CONSECUTIVI*, sono contati solo i falli di gioco, quindi un fallo nel tiro di apertura non conta come uno dei tre falli. Per il terzo fallo viene sottratto ancora un punto, il terzo fallo consecutivo comporta una sanzione di 15 punti che vengono sottratti dal punteggio del giocatore che commette il fallo e la conta dei falli riparte da zero. Tutte le quindici bilie numerate sono disposte nuovamente nel triangolo ed il giocatore che ha commesso i falli deve effettuare il tiro di apertura. Per comportamenti antisportivi (vedi 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*) il giudice di gara sceglierà una sanzione adeguata.

4.12 Pareggio

Quando si ha una situazione di gioco di stallo i giocatori rifaranno l'acchito per determinare chi eseguirà il tiro di apertura.

5 PALLA 10

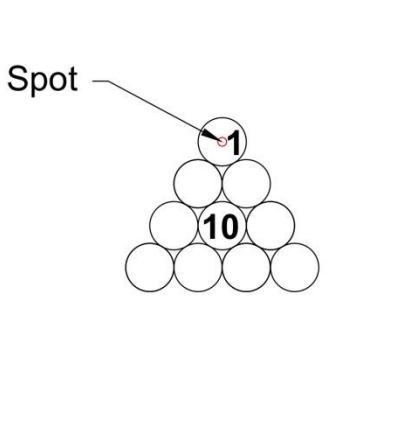
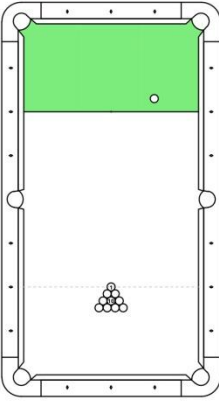
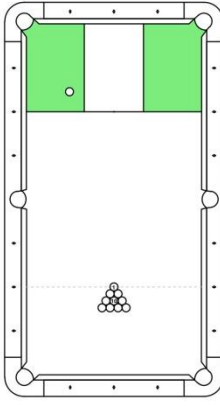
Palla 10 è un gioco a tiri dichiarati con dieci bilie numerate da 1 a 10 e la bilia battente. Le bilie sono colpite in ordine numerico crescente e la bilia con il numero più basso deve essere toccata per prima dalla battente affinché il tiro sia considerato regolare. Se la bilia numero 10 viene imbucata durante il tiro di apertura verrà posizionata in corrispondenza dello spot inferiore ed il giocatore che ha eseguito il tiro mantiene il diritto al tiro. Per ogni tiro può essere dichiarata solamente una bilia ad eccezione del tiro di apertura in cui non è necessario dichiarare (vedi 5.5 *TIRI DICHIARATI E BILIE IMBUCATE*).

5.1 Determinazione dell'ordine di gioco

Il giocatore che vince l'acchito sceglie chi eseguirà il tiro di apertura (vedi 1.2 *ACCHITO PER DETERMINARE L'ORDINE DI GIOCO*). Il regolamento standard prevede la spaccata alternata, ma sono possibili scelte alternative, vedi il punto 15 del Regolamento.

5.2 Il triangolo nel Palla 10

Le bilie numerate sono disposte in maniera il più possibile ravvicinata in forma triangolare, con la bilia numero 1 sul vertice del triangolo in coincidenza dello spot inferiore e la bilia numero 10 posizionata al centro del triangolo. Le altre bilie sono disposte nel triangolo casualmente (vedi il punto 4 del Regolamento fare il triangolo).

 <p>Spot</p>		
<p>Disposizione delle bilie nel tiro di apertura del gioco Palla 10 (la bilia di testa posizionata nello spot, la 10 al centro).</p>	<p>Apertura Standard Posizionamento della battente, dietro la linea di testa, bilia 1 sullo spot di fondo e bilia 10 al centro del rack.</p>	<p>Apertura con box (se richiesto da DG) Posizionamento della battente interna ad uno dei box esterni, bilia 1 sullo spot di fondo e 10 al centro del rack.</p>

5.3 Tiro di apertura regolare

Le seguenti regole sono applicate durante il tiro di apertura:

- la battente è bilia in mano dietro la linea di testa
- se non viene imbucata nessuna bilia, almeno 4 bilie numerate devono colpire una o più sponde altrimenti il tiro sarà considerato irregolare (vedi il punto 17 del Regolamento).

5.4 Tiro successivo alla spaccata

Se il tiro di apertura è regolare, il giocatore che ha eseguito il tiro può scegliere di giocare un push out. Il giocatore deve manifestare questa intenzione dicendolo al giudice di gara, le regole 6.2 *COLPIRE LA BILIA ERRATA* e 6.3 *NESSUNA SPONDA DOPO IL CONTATTO* sono sospese per il tiro successivo. Se non viene commesso nessun

fallo durante il tiro di push out, l'altro giocatore sceglie chi eseguirà il tiro successivo al push out. La bilia 10 imbucata durante un push out viene posizionata sullo spot inferiore senza alcuna sanzione per il giocatore.

5.5 Tiri dichiarati e bilie imbucate

Ogni volta che il giocatore tenta di imbucare un bilia (eccetto che nel tiro di apertura) deve dichiarare il tiro, per ogni tiro deve essere indicata la bilia e la buca in cui si intende imbucarla, a meno che non sia ovvio. Altri dettagli, come il numero di sponde ed il contatto con altre bilie, sono irrilevanti.

Per ogni tiro, il giudice di gara deve essere certo di aver compreso il tiro che il giocatore ha intenzione di effettuare, in modo tale da non essere possibili fraintendimenti, p.e. con sponde, combinazioni e tiri simili il giocatore dovrebbe sempre indicare la bilia e la buca. Se il giudice di gara o l'avversario non sono sicuri del tiro che si sta eseguendo possono chiedere di dichiararlo.

5.6 Difesa

Il giocatore che esegue il tiro, dopo la spaccata ed in ogni momento può chiamare "difesa" che gli permette di colpire la bilia numerata senza imbucare la bilia e terminare il suo turno. Tuttavia se il giocatore imbuca la bilia numerata l'avversario ha la possibilità di eseguire il tiro dalla posizione corrente o far tirare il giocatore che ha chiamato la difesa (vedi 5.7 *BILIE IMBUCATE ERRONEAMENTE*).

5.7 Bilie imbucate erroneamente

Se un giocatore manca la bilia che aveva precedentemente dichiarato, imbucando la bilia dichiarata nella buca sbagliata o imbucando un'altra bilia, il suo turno finisce ed l'avversario ha la possibilità di eseguire il tiro successivo o lasciar continuare il giocatore che ha imbucato la bilia errata.

5.8 Continuazione del gioco

Se il giocatore che esegue il tiro imbuca regolarmente la bilia dichiarata (ad esclusione del push out, vedi 5.4 *TIRO SUCCESSIVO ALLA SPACCATA*) ogni altra bilia imbucata durante il tiro resta in buca (ad esclusione della palla 10, vedi 5.9 *POSIZIONAMENTO DELLE BILIE*), e prosegue al tavolo con il tiro successivo. **Se il giocatore imbuca regolarmente la palla 10 dichiarandola prima che questa risulti essere l'ultima bilia sul tavolo, la palla 10 viene riposizionata sullo spot di fondo ed il giocatore che ha eseguito il tiro mantiene il turno.** Se il giocatore che esegue il tiro fallisce nell'imbucare una bilia dichiarata o commette un fallo, il gioco passa all'avversario che, se non è stato commesso alcun fallo, deve giocare la battente dalla posizione in cui è stata lasciata dall'altro giocatore.

5.9 Posizionamento delle bilie

Se la bilia 10 viene imbucata durante un fallo, un push out o durante il tiro di apertura, o senza averla dichiarata, o per errore nella buca errata, o esce dal tavolo viene riacchitata (vedi 1.4 *ACCHITO DELLE BILIE*). Nessun'altra bilia numerata viene riposizionata.

5.10 Falli di gioco

Se il giocatore che esegue il tiro commette un fallo di gioco, il gioco passa all'avversario. La battente è bilia in mano, e l'avversario può posizionarla ovunque sulla superficie di gioco (vedi 1.5 *BILIA IN MANO*).

I seguenti sono i falli di gioco nel Palla 10:

- 6.1 *BATTENTE IN BUCA O FUORI DAL TAVOLO*, è bilia in mano (vedi 1.5 *BILIA IN MANO*)
- 6.2 *COLPIRE LA BILIA ERRATA*

- 6.3 *NESSUNA SPONDA DOPO IL CONTATTO*
- 6.4 *PIEDE A TERRA*
- 6.5 *BILIA FUORI DAL TAVOLO* (tutte le bilie numerate uscite dal tavolo vengono accitate nuovamente)
- 6.6 *BILIA TOCCATA*
- 6.7 *DOPPIO COLPO/BILIE ATTACCATE*
- 6.8 *TIRO A SPINGERE*
- 6.9 *BILIE ANCORA IN MOVIMENTO*
- 6.10 *POSIZIONAMENTO ERRATO DELLA BATTENTE*
- 6.12 *STECCA SUL TAVOLO*
- 6.13 *NON RISPETTARE IL TURNO DI GIOCO*
- 6.15 *GIOCO LENTO*
- 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*
- 6.17 *POSIZIONE IMPROPRIA DEL RACK TEMPLATE*

5.11 Falli seri

Per 3 falli consecutivi (vedi 6.14 *TRE FALLI CONSECUTIVI*) si perde la partita. Per condotta antisportiva (vedi 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*) il giudice di gara sceglierà una sanzione adeguata alla natura dell'offesa.

5.12 Pareggio

Se si giungerà ad una situazione di stallo all'interno della partita verrà rifatto il triangolo e rieseguito il tiro di apertura (vedi 1.12 *PAREGGIO*).

6 FALLI

Nei seguenti paragrafi sono elencati i falli di gioco che possono verificarsi nel gioco del pool. Se nello stesso tiro vengo fatti più falli, viene sanzionato solo il più grave. Se il fallo non viene chiamato prima dell'inizio del tiro seguente, il fallo non viene sanzionato ed il gioco prosegue.

6.1 Battente in buca o fuori dal tavolo

Se la battente viene imbucata o esce fuori dal tavolo di gioco è fallo. Vedi *8.3 BILIA IMBUCATA* e *8.5 BILIA FUORI DAL TAVOLO DI GIOCO*.

6.2 Colpire la bilia errata

Nei giochi in cui è richiesto che la prima bilia numerata colpita durante un tiro sia una bilia particolare o una di un gruppo di bilie, è considerato fallo se la battente entra prima in contatto con qualsiasi altra bilia.

6.3 Nessuna sponda dopo il contatto

Se nessuna bilia viene imbucata durante un tiro, la battente deve colpire una bilia numerata, e dopo quel contatto almeno una bilia (la battente o qualsiasi altra bilia) deve toccare una sponda. In caso contrario è fallo.

6.4 Piede a terra

Se il giocatore non ha almeno un piede che tocca il terreno nell'istante in cui la stecca tocca la battente, il tiro è irregolare.

6.5 Bilia fuori dal tavolo

Se una bilia numerata esce fuori dal tavolo è fallo e la bilia viene accitata in base alle regole del gioco in essere.

6.6 Bilia toccata

È fallo toccare, muovere o cambiare il percorso di qualsiasi bilia numerata se non attraverso il normale contatto bilia-bilia dovuto al tiro. È fallo toccare, muovere o cambiare il percorso della battente tranne quando è bilia in mano o attraverso il normale contatto con le bilie dovuto al tiro. Il giocatore è responsabile per l'attrezzatura di gioco che può far incorrere in questo genere di falli (gesso, rastrello, vestiti, capelli lunghi, parti del corpo, battente in caso di bilia in mano, etc...). Se questo genere di fallo è involontario, è un fallo di gioco, ma se è intenzionale ricade nella condotta antisportiva, per cui si rimanda a *6.16 CONDOTTA ANTISPORTIVA*.

6.7 Doppio colpo/Bilie attaccate

Se la stecca tocca la battente più di una volta durante il tiro, il tiro è da considerarsi irregolare. Se la battente è vicina ma non tocca una bilia numerata e la punta della stecca è ancora a contatto con la battente quando quest'ultima entra in contatto con la bilia numerata, il tiro è irregolare. Se la battente è molto vicina alla bilia numerata ed il giocatore sfiora appena la bilia numerata durante il colpo, viene assunto che il tiro sia regolare anche se presumibilmente la punta della stecca è ancora sulla battente quando avviene il contatto tra le bilie. Comunque, se la battente sta toccando una bilia numerata all'inizio del tiro, è regolare toccare quella bilia durante il tiro tirando verso essa (purché la bilia a cui si mira sia un bersaglio regolare) e se la bilia è spostata

da tale tiro si considera che sia stata toccata dalla battente. (anche se può essere consentito tirare quando le bilie sono attaccate, si deve fare attenzione a non violare le regole del primo paragrafo se sono presenti altre bilie vicino).

Si ritiene che la battente non sia a contatto con nessuna bilia a meno che non sia dichiarato diversamente e fatto notare dal giudice di gara o dall'avversario. È responsabilità del giocatore ottenere la dichiarazione prima del tiro. Indirizzare il tiro lontano dalla bilia attaccata alla battente non comporta l'aver toccato la bilia in questione a meno che non specificato nelle regole del gioco.

6.8 Tiro a spingere

È fallo prolungare il contatto della stecca con la battente oltre il normale tiro di gioco.

6.9 Bilie ancora in movimento

È fallo iniziare un tiro se una qualsiasi bilia è ancora in movimento sul tavolo o soggetta ad effetto.

6.10 Posizionamento errato della battente

Quando la battente è "bilia in mano" dietro la linea di testa, è fallo eseguire il tiro con la battente in linea o oltre la linea di testa. Se il giocatore non è certo se la battente è stata posizionata dietro la linea di testa, può chiedere al giudice di gara.

6.11 Gioco scorretto da dietro la linea di testa

Quando la battente è "bilia in mano" dietro la linea di testa, ed anche la bilia numerata che viene colpita dalla battente è dietro la linea di testa, il tiro è irregolare a meno che la battente non attraversi la linea di testa prima del contatto. Se questo tiro è intenzionale ricade nella condotta antisportiva, per cui si rimanda a 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*.

La battente deve toccare una bilia posizionata davanti o sopra la linea di testa altrimenti il tiro è irregolare e la battente è "bilia in mano" per l'avversario che può giocarla secondo le regole del gioco in essere. Se il tiro suddetto è intenzionale rientra anch'esso nella condotta antisportiva, per cui si rimanda a 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*.

6.12 Stecca sul tavolo

Se il giocatore usa la propria stecca per allineare un tiro posizionandola sul tavolo senza avere una mano sulla stessa, è fallo.

6.13 Non rispettare il turno di gioco

Viene considerato fallo giocare involontariamente senza rispettare il proprio turno di gioco. Normalmente le bilie saranno giocate dalla posizione lasciata dal gioco scorretto. Se un giocatore gioca senza rispettare i turni di gioco intenzionalmente è condotta antisportiva, per cui si rimanda a 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*.

6.14 Tre falli consecutivi

Se un giocatore commette fallo tre volte consecutive senza riuscire ad eseguire un tiro regolare nei giochi di palla 9 e palla 10 si perde la partita. Alcuni giochi, come palla 8, non hanno questa regola. Il giudice di gara o l'avversario deve avvertire il giocatore che è al secondo fallo quando inizia il proprio turno che un ulteriore fallo determinerà la perdita della partita. Se ciò non avviene un possibile terzo fallo sarà considerato solamente un secondo fallo.

6.15 Gioco lento

Se un giudice di gioco ritiene che un giocatore stia giocando troppo lentamente, può sollecitare quel giocatore a giocare più velocemente. Se il giocatore non velocizza il proprio gioco il giudice può imporre uno "stop clock" alla gara che viene applicato ad entrambi i giocatori. Se il giocatore supera il limite di tempo specificato per il torneo, verrà chiamato un fallo di gioco e l'avversario avrà i vantaggi previsti dal gioco in essere. (possono essere applicate le 6.16 *CONDOTTA ANTISPORTIVA*).

6.16 Condotta antisportiva

La sanzione normale per condotta antisportiva è la stessa che sia ha in caso di falli seri, ma il giudice di gara può imporre una sanzione in base al proprio giudizio. Altri tipi di sanzioni possibili sono avvertimenti, sanzionare un fallo di gioco, che conterà nella sequenza di tre falli consecutivi se applicabile; perdita della partita o della gara, espulsione dalla competizione con possibile abbandono di tutti i premi, trofei e punteggi. La condotta antisportiva è qualsiasi comportamento intenzionale che porta discredito allo sport o che interrompe o cambia il gioco in modo da non poter essere continuato in modo equo. Include:

- a) distrarre l'avversario
- b) cambiare la posizione delle bilie in gioco
- c) eseguire un tiro sbagliandolo intenzionalmente
- d) continuare il gioco dopo che è stato chiamato un fallo o che il gioco è stato sospeso
- e) eseguire tiri di prova durante la partita
- f) fare segni sul tavolo
- g) rallentare il gioco
- h) usare l'attrezzatura in modo inappropriato

6.17 Posizione impropria del rack template

È fallo quando il rack template, rimosso dalla superficie di gioco, interferisce con il gioco; per esempio se il rack template viene lasciato sulla sponda ed una bilia, sia essa la battente o meno, tocca il template lasciato sulla sponda.

7 REGOLE E REGOLAMENTI PER DIVERSAMENTE ABILI

7.1 Accettazione del giocatore

Per partecipare in una competizione nella categoria dei diversamente abili un giocatore deve avere riconosciuta una invalidità di almeno l'80%. In alcuni casi, per permettere la partecipazione all'evento, può essere richiesta una dichiarazione scritta da parte del medico.

7.2 Violazioni che comportano fallo

Le seguenti violazioni comportano fallo:

- a) Il giocatore che esegue il tiro deve rimanere seduto mentre lo esegue (almeno un gluteo sulla sedia o sul cuscino). Se viene utilizzato un cuscino, questo deve rimanere piatto e coprire totalmente la seduta della sedia a rotelle. Il cuscino non può essere ricompattato sulla sedia per mettersi a cavalcioni. Il giocatore che esegue il tiro non può sedersi sulla ruota o sul bracciolo. Il punto in cui il fondoschiena del giocatore poggia sulla sedia o sul cuscino non deve essere più alto di 68,5 cm dalla superficie su cui la sedia a rotelle si muove.
- b) Il giocatore non deve avere il suo piede/piedi sul pavimento mentre esegue un tiro. I giocatori non devono usare le proprie gambe o i monconi come leva sul tavolo o sulla sedia a rotelle mentre eseguono il tiro.
- c) Ai giocatori è permesso l'uso di aiuti come prolunghe delle stecche, rastrelli speciali, etc. I giocatori non possono ricevere assistenza quando eseguono il tiro (tuttavia un'altra persona può tenere il rastrello, ma non deve aiutare in alcuno modo il giocatore nell'esecuzione del tiro). Se un giocatore richiede assistenza per spostarsi intorno al tavolo, può essere aiutato da un'altra persona ma la sedia a rotelle non deve essere toccata durante l'esecuzione del tiro.

Violazioni di quanto suddetto sono considerate condotta antisportiva (si rimanda a *6.16 CONDOTTA ANTISPORTIVA*) e saranno generalmente penalizzate come segue:

- 1^a chiamata, bilia in mano per l'avversario;
- 2^a chiamata, perdita della partita corrente;
- 3^a chiamata, perdita dell'incontro.

L'arbitro può comunque scegliere una differente penalità in base alla natura e gravità dell'offesa.

7.3 Requisiti per i diversamente abili

Non può essere utilizzata nessuna sedia a rotelle verticale in posizione eretta. La sedia a rotelle di un giocatore dovrebbe essere pulita ed in buone condizioni di operatività.

8 DEFINIZIONI USATE NELLE REGOLE

Le seguenti definizioni sono utilizzate all'interno di questo regolamento.

8.1 Parti del tavolo

Le seguenti definizioni delle parti del tavolo di gioco si riferiscono al diagramma allegato. Alcuni dettagli delle dimensioni esatte e delle posizioni sono riportate nell'appendice. Per maggiori dettagli sulle caratteristiche geometriche fare riferimento al sito della WPA www.wpa-pool.com. Il tavolo è costituito da corrimano, sponde, una superficie di gioco e delle buche. La parte finale del tavolo è dove usualmente vengono disposte le bilie numerate all'inizio del gioco, mentre la parte di testa è dove viene posizionata la battente. Viene definita area dietro la linea di testa la zona compresa tra la sponda di testa e la linea di testa, senza includere quest'ultima. Le buche sono considerate parte delle sponde.

Sulla superficie di gioco ci sono quattro linee come mostrato nel diagramma:

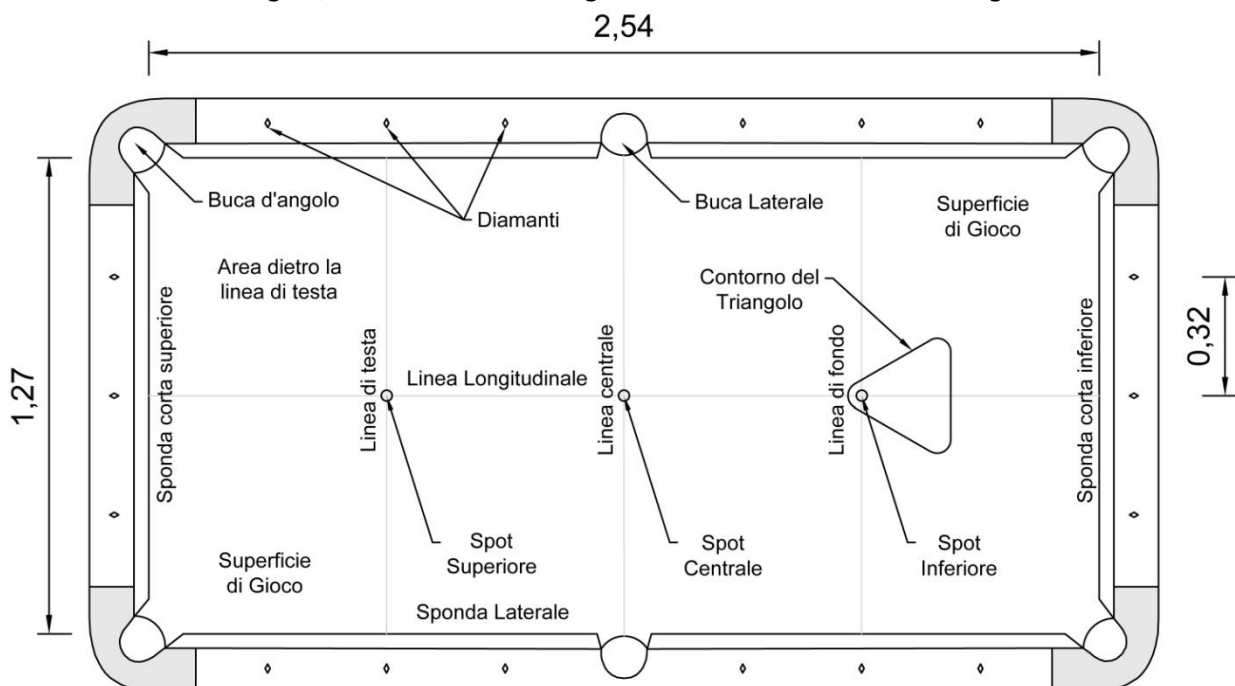
- La linea longitudinale al centro ed in asse col tavolo
- La linea di testa che delimita il quarto di tavolo più vicino alla sponda corta superiore
- La linea di fondo che delimita il quarto di tavolo più vicino alla sponda corta inferiore
- La linea centrale tra le due buche laterali

Queste linee sono segnate come descritto nel seguito.

I corrimano possono avere intarsi denominati diamanti o segni che indicano $\frac{1}{4}$ della larghezza ed $\frac{1}{8}$ della lunghezza delle misure del tavolo dalle estremità delle sponde.

Sulla superficie di gioco, che è piana e coperta da un panno parte del tavolo di gioco, saranno segnati i seguenti riferimenti, se sono usati nel gioco:

- Lo spot inferiore, dove la linea di fondo e la linea longitudinale si incontrano
- Lo spot superiore, dove la linea di testa e la linea longitudinale si incontrano
- Lo spot centrale, dove la linea centrale e la linea longitudinale si incontrano
- La linea di testa
- La linea longitudinale tra lo spot inferiore e la sponda corta inferiore
- Il triangolo, o in contorno o da segni di allineamento a seconda del gioco



8.2 Tiro

Un tiro inizia quando la punta della stecca tocca la battente a causa di un lancio in avanti della stecca. Un tiro finisce quando tutte le bilie in gioco hanno smesso di muoversi e non sono soggette a rotazioni dovute ad effetto. Un tiro è regolare se il giocatore non commette fallo durante lo stesso.

8.3 Bilia imbucata

Una bilia è imbucata se entra, restandovi, in una delle buche sotto il piano di gioco o nel meccanismo di ritorno delle bilie. Una bilia vicino al bordo della buca e parzialmente sostenuta sul piano di gioco da un'altra bilia è considerata imbucata se la rimozione della bilia di supporto comporta la caduta della bilia vicino al bordo nella buca. Se una bilia si ferma sull'orlo di una buca, e resta apparentemente priva di moto per 5 secondi, non è considerata imbucata se successivamente cade spontaneamente nella buca. Fare riferimento al paragrafo 1.7 *ASSESTAMENTO DELLE BILIE* per ulteriori dettagli.

Durante il periodo di 5 secondi il giudice di gara dovrebbe assicurarsi che non sia eseguito nessun altro tiro. Una bilia numerata che appena imbucata rimbalza dall'interno della buca sul piano di gioco non è considerata imbucata. Se la battente entra in contatto con una bilia già imbucata sarà anch'essa considerata imbucata sia che rimbalzi sul piano di gioco sia che resti in buca. Il giudice di gara rimuoverà le bilie dalle buche che sono completamente o quasi completamente riempite, ma è responsabilità del giocatore controllare che tale compito è assolto.

8.4 Toccare la sponda

Si considera che una bilia ha toccato una sponda se inizialmente non è a contatto con la sponda e poi vi entra in contatto. Una bilia che tocca una sponda all'inizio di un tiro (si dice che è "attaccata" alla sponda) non si considera abbia toccato la sponda a meno che non si distacchi dalla stessa per poi ritornarvi in contatto. Quando una bilia viene imbucata o esce dal tavolo si considera abbia toccato la sponda. Una bilia non si considera attaccata alla sponda a meno che non sia dichiarata "attaccata" dal giudice di gara, dal tiratore o dall'avversario. Fare riferimento anche al punto 27 del Regolamento, "Chiamare Bilia attaccata alla sponda".

8.5 Bilia fuori dal tavolo di gioco

Una bilia è considerata fuori dal tavolo di gioco se resta al di fuori della superficie di gioco ma non viene imbucata. Inoltre si considera uscita dal tavolo una bilia che uscendo dal tavolo vi sia rientrata urtando un giocatore, il gessetto, le luci, etc. Una bilia che tocca il dorso della sponda non viene considerata uscita dal tavolo se ricade spontaneamente sulla superficie di gioco o entra in una buca.

8.6 Battente

La battente è la bilia che viene colpita dal giocatore all'inizio del tiro. È tradizionalmente di colore bianco, ma può essere marcata con loghi o punti. Nei giochi del Pocket Billiard viene usata una sola bilia bianca da entrambi i giocatori.

8.7 Bilie numerate

Le bilie numerate sono colpite dalla battente con lo scopo di essere imbucate. Sono generalmente numerate dal numero 1 al numero di bilie usate nello specifico gioco. I colori ed i segni delle bilie numerate seguono le specifiche delle attrezzature del WPA.

8.8 Partita

In alcuni giochi, la gara è divisa in parti chiamate partite; per vincere la gara è necessario vincere un certo numero di partite. A seconda dei casi, per vincere una partita è necessario completare una serie o raggiungere un certo numero di punti.

8.9 Triangolo

Il triangolo è un raccoglitore, tipicamente triangolare, utilizzato per disporre le bilie numerate il più ravvicinate possibile per eseguire il tiro di apertura.

8.10 Spaccata

La spaccata è il tiro di apertura della partita. Si ha quando le bilie numerate sono state raccolte nel triangolo e la battente viene colpita da dietro la linea di testa con l'intento di colpire le bilie separandole e "aprendo" il gioco il più possibile.

8.11 Turno di gioco

Un turno di gioco inizia quando un giocatore acquista il diritto di tirare e finisce quando non ha più questo diritto. In alcuni giochi un giocatore può decidere, in alcune situazioni, di rinunciare a questo diritto quando il gioco sarebbe dovuto passare a lui. In questo caso il giocatore che era al tavolo continua la serie (p.e. push out nel Palla 9).

8.12 Posizione delle bilie

La posizione della bilia è determinata dalla proiezione del suo centro ortogonalmente alla superficie di gioco. Una bilia si dice posizionata sulla linea o sullo spot quando il suo centro ricade direttamente sulla linea o sullo spot.

8.13 Riacchito delle bilie

In alcuni giochi, le bilie numerate devono essere riposizionate sulla superficie di gioco non solo quando vengono ridisposte nel triangolo. Fare riferimento al paragrafo *1.4 ACCHITO DELLE BILIE*.

8.14 Ripristinare una disposizione

Se le bilie vengono disturbate, le regole del gioco possono richiedere che vengano riposizionate dove erano. L'arbitro riposizionerà le bilie nella loro posizione originale il più accuratamente possibile.

8.15 Jump Shot

Un jump shot è un tiro in cui la battente viene fatta saltare sopra un ostacolo, come una bilia numerata o parte della sponda. Il tiro è regolare in base a come il giocatore esegue lo stesso. Solitamente un jump shot è regolare se viene eseguito alzando la stecca e indirizzando la battente verso il basso facendola rimbalzare sulla superficie di gioco.

8.16 Tiro di difesa

Un tiro è detto di "difesa" se il gioco è a tiri dichiarati ed il giocatore che esegue il tiro dichiara al giudice di gara o all'avversario che sta eseguendo una "difesa" prima di eseguire il tiro. Il gioco passa all'avversario alla fine del tiro di difesa.

8.17 Steccata

La “steccata” si ha quando la punta della stecca striscia la battente probabilmente a causa di un punto di contatto troppo eccentrico o di una quantità di gesso insufficiente sulla punta della stecca. Solitamente è accompagnato da un rumore sordo e caratterizzato da uno scolorimento della punta della stecca. Sebbene alcune steccate comportino il contatto del lato del puntale con la battente questo, a meno che non sia evidente, non viene considerato. Un tiro a “scodella”, in cui la punta della stecca colpisce la superficie di gioco e la battente nello stesso momento causando la perdita di contatto tra la battente e la superficie di gioco, viene considerato una “steccata”. Si fa presente che la “steccata” intenzionale ricade nella condotta antisportiva, per cui si rimanda a *6.16 CONDOTTA ANTISPORTIVA*.

APPENDICE 1 – SPECIFICHE WPA

NOTA

LE SPECIFICHE IN OGGETTO, TRADOTTE DALLE ORIGINALI (EFFETTIVE DAL NOVEMBRE 2001) REPERIBILI SUL SITO DELLA WPA, DIFFERISCONO DALL'ORIGINALE SOLO PER LA PRIORITARIA IMPORTANZA CHE È STATA DATA ALLE UNITÀ DIMENSIONALI DEL S.I. (CM, MM, ETC...) RISPETTO ALLE UNITÀ DELL'ORIGINALE (INCHES, ETC...).

SCOPO

Lo scopo di queste specifiche dovrebbe essere quello di impostare uno standard per tutti gli equipaggiamenti utilizzati in tutte le competizioni mondiali del WPA e in tutti gli altri eventi associati al WPA. Queste specifiche non sono necessariamente applicate ai tavoli da biliardo commercializzati per uso domestico o amatoriale. A propria discrezione la WPA può autorizzare eventi su tavoli da biliardo che non soddisfino tali specifiche.

ALTEZZA DEL PIANO DI GIOCO

L'altezza del piano di gioco dovrebbe essere compresa tra 74.295 cm e 78.74 cm (29 ¼ inches to 31 inches).

ASPETTO

Non dovrebbe avere spigoli vivi o materiali che potrebbero causare ferite o danneggiare i vestiti. La tecnologia costruttiva dovrebbe risultare adeguata affinché il tavolo resti stabile ed a livello sotto tutte le condizioni di gioco.

ARDESIE

Lo spessore dovrebbe essere almeno di 2.54 cm (1 inch), e la superficie di gioco dovrebbe essere capace, sia per propria resistenza o per combinazione della stessa con il telaio del tavolo, di mantenere una planarità del tavolo inferiore a 0.508 mm (+0.020 inches) in direzione longitudinale e 0.254 mm (+0.010 inches) in direzione trasversale. Inoltre questa superficie deve avere una deflessione aggiuntiva non superiore a 0.762 mm (0.030 inches) quando viene caricata con una forza concentrata pari a 90.7 kgf (200 pounds). Tutti i giunti dell'ardesia devono essere complanare e rispettare la tolleranza dopo il livellamento di 0.127 mm (0.005 inch). I tavoli da torneo devono avere un set di ardesie consistenti in tre pezzi di ugual dimensione con struttura in legno di spessore fissato al di sotto di esse di almeno 1.905 cm (3/4 inch). Le ardesie devono essere fissate al telaio di base del tavolo con viti a testa svasata o bulloni.

SUPERFICIE DI GIOCO

La superficie di gioco (area) deve essere rettangolare e simmetrica quando è inclusa la disposizione delle buche:

9 foot : 2.54 m (+3.175 mm) x 1.27 m (+3.175 mm)¹ - 100 (+ 1/8) x 50 (+ 1/8) inches

8 foot: 2.3368 m (+3.175 mm) x 1.1684 m (+3.175 mm) - 92 (+ 1/8) x 46 (+ 1/8) inches

SPONDE E GAMMA

La larghezza della sponda deve essere compresa tra 10.6 cm [4 inches] e 19.05 cm [7 ½ inches] includendo il bordo della gomma. 18 segni (o 17 e una placca nominativa) devono essere allineati lungo le sponde con:

- 31.75 cm [12 ½ inches] di distanza reciproca sul tavolo regolamentare da 9 foot
- 29.20 cm [11 ½ inches] di distanza reciproca sul tavolo regolamentare da 8 foot

Il centro di ogni segno dovrebbe essere posizionato a 93.6625 mm (+3.175 mm) [3 11/16 (+) inches] dal bordo della sponda. I segni possono essere rotondi tra 11.11 mm e 12.7 mm [7/16 and ½ inches] in diametro o a forma di diamante di dimensioni comprese tra 25.4 x 11.11 mm [1 x 7/16] e 31.75 x 15.875 mm [1 ¼ x 5/8 inches]. Ogni etichetta nominativa o segnapunti deve essere a livello con la sponda di testa. Tutti i bulloni delle sponde devono essere posizionati in posizione tale da permettere, quando correttamente serrati, un rimbalzo tranquillo ed ottimale da ogni punto della sponda.

¹ Tra parentesi le dimensioni del piano senza sponde

ALTEZZA DELLA SPONDA

Le sponde devono essere di forma rettangolare con la larghezza della parte coperta dal panno compresa tra 4.76 cm [1 7/8 inches] e 5.40 cm [2 inches] misurato dal lato esterno al bordo della gomma. L'altezza della sponda (dal bordo al piano del tavolo) deve essere il 63 ½ % (+1%) o tra il 62 ½ % e il 64 ½ % del diametro della palla.

SPONDA IN GOMMA

Le sponde del tavolo dovrebbero influenzare la velocità in modo tale che posizionando la bilia nel punto di acchito, e tirando senza effetto sulla sponda di fondo con colpo secco e stecca parallela al piano di gioco, la bilia dovrebbe percorrere da 4 a 4 ½ volte la lunghezza del tavolo senza saltare.

MISURE ED APERTURE DELLE BUCHE

Nelle buche possono essere usati solo dei rivestimenti in gomma da un minimo di 1.5875 mm [1/16 inches] ad un massimo di 6.35 mm [1/4 inches]. Lo spessore massimo preferito dal WPA è di 3.175 mm [1/8 inches]. I rivestimenti su entrambi i lati delle buche devono essere dello stesso spessore. Il rivestimento deve essere di gomma dura incollata con un forte collante alla sponda. La gomma del rivestimento dovrebbe essere più dura di quella della sponda.

L'apertura delle buche dei tavoli da pool sono misurate dalle estremità di sponde adiacenti dove la direzione cambia verso la buca (da spigolo a spigolo). Questa è chiamata bocca della buca.

Bocca della buca d'angolo: tra 11.43 cm [4.5 inches] e 11.75 cm [4.625 inches]

Bocca della buca laterale: tra 12.70 cm [5.0 inches] e 13.0175 cm [5.125 inches]

La bocca delle buche laterali è tradizionalmente 1.27 cm [1/2 inches] più ampia della bocca delle buche laterali.

Angolo verticale delle buche (Back Draft): da un minimo di 12° ad un massimo di 15°.

Angolo orizzontale della buca: l'angolo deve essere lo stesso su entrambi i lati dell'ingresso in buca. L'angolo di taglio della sponda in gomma ed il legno retrostante (linea di sponda) deve essere 142° (+1) per entrambi i lati dell'ingresso della buca d'angolo. L'angolo di taglio della sponda in gomma ed il legno retrostante (linea di sponda) deve essere 104° (+1) per entrambi i lati dell'ingresso della buca laterale.

Sbalzo: lo sbalzo è misurato dal centro della linea immaginaria che va da uno spigolo all'altro della buca, dove la direzione della sponda cambia, verticalmente fino all'estremità dell'ardesia in corrispondenza della buca. La misura comprende lo smusso del piano d'ardesia.

Sbalzo buca d'angolo: tra 2.54 cm [1 inches] e 5.715 cm [2 ¼ inches]

Sbalzo buca laterale: tra 0 cm e 0.9525 cm [0.375 inches].

RIVESTIMENTI DELLE BUCHE

Le fodere ed i rivestimenti delle buche dovrebbero essere di plastica, gomma o cuoio. Il materiale del rivestimento non dovrebbe lasciare segni permanenti sulle bilie e sulle stecche. La parte superiore della parete interna dovrebbe essere realizzata in modo tale che ogni volta che una bilia colpisce la parete di rivestimento della buca sotto il bordo della sponda la bilia stessa cada in buca.

RITORNO BILIE E BUCHE A CESTO

Possono essere utilizzate sia le buche a cesto che le buche con sistema di ritorno bilie automatico, ma devono essere il più silenziosi possibile. Le buche a cesto devono avere una capacità di contenimento di almeno 6 bilie. Il sistema di ritorno bilie automatico deve essere correttamente montato in modo tale che le bilie imbucate non escano fuori dalla buca o fuori dal tavolo.

PANNO

Il panno deve essere costituito da una maglia senza direzione principale, privo di residui di tessuto, composto da non meno dell'85% di lana pettinata e 15% nylon. È preferibile se composto dal 100% di lana pettinata. Per le competizioni del WPA sono accettati solo panni di colore giallo-verde, blu-verde o blu elettrico.