

Sezione Pool-Snooker



REGOLAMENTO SNOOKER



INDICE

PARTE 1. ATTREZZATURA

1. Il tavolo
2. Le bilie
3. La stecca
4. Gli accessori

PARTE 2. DEFINIZIONI

1. Turno
2. Partita
3. Incontro
4. Bilia
5. Giocatore
6. Tiro
7. Buca
8. Pausa
9. In battuta
10. Bilia in gioco
11. Bilia "accesa"
12. Bilia dichiarata
13. Bilia libera
14. Spinta fuori dal tavolo
15. Falli
16. Copertura (Snooker)

- 17. Punto occupato
- 18. Tiro accompagnato
- 19. Tiro a saltare
- 20. Rimessa

PARTE 3. IL GIOCO

- 1. Descrizione
- 2. Posizione delle bilie
- 3. Modalità di gioco
- 4. Fine del turno, della partita o dell'incontro
- 5. Giocare dalla battuta
- 6. Colpire due bile contemporaneamente
- 7. Sistemazione delle bilie colorate
- 8. Bilia in contatto
- 9. Bilia sul bordo della buca
- 10. Copertura dopo un fallo
- 11. Falli
- 12. Penalità
- 13. Ripresa del gioco
- 14. Fallo e rimessa
- 15. Bilia mossa non dal giocatore
- 16. Stallo
- 17. Snooker a quattro mani
- 18. Uso degli accessori
- 19. Interpretazione

PARTE 4. I GIOCATORI

1. Perdita di tempo
2. Condotta scorretta
3. Penalità
4. Non tiratore
5. Assenza
6. Rinuncia

PARTE 5. GLI UFFICIALI

1. L'Arbitro
2. Il segnapunti
3. Il registratore
4. Assistenza degli ufficiali

SEZIONE 1. ATTREZZATURA

Le misure in parentesi indicano l'equivalente misura in metri, rapportate al millimetro più vicino.

1. Il tavolo

Dimensioni

L'area di gioco all'interno delle sponde deve misurare 11 piedi e 8 pollici x 5 piedi e 10 pollici (3,569 m. x 1,778 m.) con una tolleranza di +/- 1 pollice (+/- 13 mm.)

Altezza



L'altezza del tavolo dal pavimento alla sommità delle sponde può variare da 2 piedi e 9_ pollici fino a 2 piedi 10_ pollici (da 851 mm. a 876 mm.), quindi con una tolleranza di 1 pollice (25 mm.).

Apertura delle buche

1 - Ci sono delle buche agli angoli (due all'estremità del Punto dette buche di testa e due all'estremità d'acchito dette buche di coda) e una ciascuna per entrambe le due sponde lunghe (dette buche di centro).

2 - L'apertura delle buche deve essere conforme ai modelli autorizzati dall'Associazione Mondiale Professionisti di Biliardo e Snooker (WPBSA).

Acchito e linea d'acchito

È chiamata linea d'acchito quella linea diritta disegnata frontalmente alla sponda di coda e parallela ad essa e che misura 29 pollici; questa linea e lo spazio intermedio sono denominati acchito.

La "D"

All'interno della zona di acchito c'è un semicerchio, chiamato "D", il cui centro è posto a metà della linea d'acchito ed il suo raggio misura 11_ pollici (292 mm.).

I punti

Sulla linea longitudinale centrale del tavolo sono segnati 4 punti:

1 - il Punto (detto Punto Nero), distante 12_ pollici (324 mm.) da un punto posto in perpendicolare sotto la superficie della sponda di testa;



2 - il Punto di centro (detto Punto Blu), posto a metà tra la sponda di testa e quella di coda;
3 - il Punto della Piramide (detto Punto Rosa), posto a metà tra il Punto di centro e la sponda di testa;

4 - il Centro della linea di acchito (detto Punto Marrone). Agli angoli della "D" si trovano altri due punti. Guardando dall'estremità di acchito, quello a destra è detto Punto Giallo e quello a sinistra è detto Punto Verde.

2. Le bilie

Le bilie devono essere di materiale approvato e ciascuna deve avere un diametro di 52,5 mm. con una tolleranza di +/- 0,05 mm. e:

1 - devono essere di ugual peso con una tolleranza di 3 gr. per gruppo;

2 - una bilia o un gruppo di bilie può essere sostituito su accordo dei giocatori o su decisione dell'Arbitro.

Sezione Pool-Snooker 5

Il valore esatto delle bilie è il seguente: Nera 7 - Verde 3

Rosa 6 - Gialla 2

Blu 5 - Rossa 1

Marrone 4

3. La stecca

Una stecca deve essere lunga almeno 3 piedi (914 mm.) e non deve discostarsi in maniera eccessiva dalle forme e dimensioni di quelle tradizionali e generalmente accettate.

4. Accessori



Diversi sostegni di stecca, stecche lunghe (chiamate 'steccone' o 'mezzo steccone' in base alla lunghezza), prolungamenti ed adattatori possono essere usati dai giocatori per affrontare posizioni difficili per il tiro. Questi accessori possono fare parte dell'equipaggiamento, di norma già sul tavolo, ma possono anche includere attrezzi introdotti sia dal giocatore sia dall'Arbitro (vedi anche la Sezione 3 Regola 18). Tutti i prolungamenti, gli adattatori e gli altri strumenti per aiutare a tirare con la stecca devono essere di disegno approvato dalla WPBSA.

SEZIONE 2. DEFINIZIONI

1. Turno

Un turno di snooker comprende il periodo di gioco dal primo tiro, con tutte le bilie posizionate come descritto nella 3^a sezione, Regola 2 fino al completamento del turno per:

- 1 - ritiro del giocatore durante la sua mano;
- 2 - richiesta da parte del tiratore, quando resta in gioco solo la bilia Nera e ci sono più di 7 punti di distacco a suo favore;
- 3 - la buca finale o fallo quando rimane solo la bilia Nera; o
- 4 - aggiudicazione da parte dell'Arbitro, in base alla 3^a Sezione Regola 14 o 4^a Sezione Regola 2.

2. Partita

Una partita è composta da un numero stabilito o concordato di turni.

3. Incontro



Un incontro è composto da un numero stabilito o concordato di partite.

4. Bilie

Il pallino è la bilia bianca.

Le bilie, invece, sono le 15 bilie Rosse e le 6 colorate.

5. Tiratore

La persona che sta per giocare o sta giocando è il tiratore e tale rimane fin quando l'Arbitro decida che costui abbia lasciato il tavolo alla fine della sua mano.

Sezione Pool-Snooker

6. Tiro

Quando il giocatore colpisce il pallino con la punta della stecca, si esegue un tiro. Un tiro è valido ogni volta che nessuna regola viene trasgredita.

Un tiro è completato solo nel momento in cui si fermano tutte le bilie. Un tiro può essere diretto o indiretto; in particolare:

- a) un tiro è diretto quando il pallino colpisce una bilia senza colpire prima una sponda;
- b) un tiro è indiretto quando il pallino, prima di colpire una bilia, colpisce una o più sponde.

7. Buca

Quando una bilia entra in buca, dopo il contatto con un'altra e senza infrangere queste regole, si ha l'"imbucata". L'"imbucaggio" avviene quando si tenta ad imbucare una bilia.

8. "Break": punti che un giocatore accumula in una mano



Si definisce 'break' (punti accumulati in una mano da un giocatore) il numero di imbucate in tiri successivi realizzati in ogni singola mano da un giocatore nel corso di un turno.

9. In battuta

1 - Il pallino è in battuta:

- a) prima dell'inizio di ciascun turno, b) quando è entrata in buca, o
- c) quando è saltata fuori dal tavolo.

2 - Rimane in battuta fin quando:

- a) è giocata correttamente, o
- b) si commette fallo mentre la bilia è sul tavolo.

3 - Il giocatore è dichiarato in battuta quando il pallino è in battuta come sopra descritto.

10. Bilia in gioco

Il pallino è in gioco quando non è in battuta.

Le bilie sono in gioco dall'inizio del turno fin quando sono imbucate o saltate fuori dal tavolo.

Le bilie colorate rientrano in gioco quando sono riposizionate.

11. Bilia "accesa"

Ogni bilia che potrebbe essere correttamente colpita dal primo tocco del pallino, o qualsiasi bilia che potrebbe non essere colpita in questo modo ma che potrebbe essere imbucata, è definita "accesa".

12. Bilia dichiarata

La bilia che il giocatore dichiara, o indica all'attenzione dell'Arbitro e si impegna a colpirla al primo tocco del pallino è definita bilia dichiarata.

Su richiesta dall'Arbitro, il giocatore deve dichiarare quale bilia attacca.



13. Bilia libera

Una bilia libera è la bilia che il giocatore dichiara come bilia "accesa" quando ostacola una bilia coprendola dopo un fallo (vedi 3ª Sezione Regola 10).

14. Bilia saltata fuori dal tavolo

Se una bilia si ferma, o sulla base del tavolo o su una buca, è dichiarata "saltata fuori dal tavolo", è tale anche se è raccolta dal giocatore mentre è in gioco; eccezion fatta per il caso previsto nella 3ª Sezione dalla Regola 14 (par. h).

15. Fallo

Qualsiasi infrazione a queste regole costituisce fallo.

16. "Impallato" (Snookered)

Il pallino è definito "impallato" quando un tiro diretto lungo una linea dritta per ogni bilia "accesa" è totalmente o parzialmente coperto da una o più bilie non "accese".

Il pallino non è impallato se una o più bilie possono essere colpite da qualsiasi bilia non "accesa" ad entrambe le estremità che risultino libere da ostruzione.

a) Se in battuta, il pallino è impallato se è coperto, come sopra descritto, da tutte le posizioni possibili, sopra o dentro le linee della "D".

b) Se il pallino è talmente ostacolato nel colpire una bilia "accesa" da più di una bilia non "accesa":

1) la bilia più vicina al pallino sarà considerata essere, di fatto, quella ostruente; e

2) se le bilie che ostruiscono dovessero essere più di una e tutte equidistanti dal pallino, tutte queste bilie saranno considerate quelle effettivamente ostruenti.

c) Quando la bilia "accesa" è la Rossa, se il pallino è ostacolato da varie bilie non



“accese” nel colpire diverse Rosse, non ci sarà una vera bilia ostruente.

d) Il giocatore è dichiarato impallato quando il pallino è impallato come sopra descritto. e) Il pallino non può essere ostacolato da una sponda. Se la superficie curva di una sponda ostruisce il pallino ed è più vicina al pallino di qualsiasi bilia ostruente non “accesa”, il pallino non è impallato.

17. Punto occupato

Un punto si definisce “occupato” quando una bilia non può essere posizionata su di esso senza che essa tocchi un’altra bilia.

18. Tiro accompagnato

Un tiro è detto “accompagnato” quando la punta della stecca rimane in contatto col pallino:

- a) dopo che il pallino ha cominciato il suo movimento in avanti, o
- b) quando il pallino tocca un’altra bilia, tranne nel caso in cui il pallino e una bilia sono quasi in contatto, non sarà considerato tiro accompagnato se il pallino colpisce una piccolissima parte del bordo della bilia.

19. Tiro a saltare

Se il pallino passa sopra qualsiasi parte di una bilia, sia toccandola sia non toccandola durante l’esecuzione, il tiro è definito “a saltare”, eccetto il caso in cui:

- a) il pallino per prima tocca una bilia e poi passa sopra un’altra;
- b) il pallino salta e colpisce una bilia, ma non arriva sul lato opposto di quest’ultima,
- c) dopo aver colpito una bilia correttamente, il pallino salta sopra quella bilia dopo aver colpito una sponda o un’altra bilia.



20. Rimessa

Una rimessa è quando il pallino non colpisce per prima una bilia “accesa” e l’Arbitro ritiene che il giocatore non abbia fatto un valido tentativo per colpire una bilia “accesa”.

SEZIONE 3. IL GIOCO

1. Descrizione

Lo snooker può essere giocato da due o più giocatori, singolarmente o in squadra. Il gioco può essere riassunto come segue:

- a) Ogni giocatore usa lo stesso pallino Bianco e ci sono 21 bilie - 15 Rosse (ognuna vale 1 punto), e sei colorate: una Gialla (vale 2 punti), una Verde (3 punti), una Marrone (4 punti), una Blu (5 punti), una Rosa (6 punti) ed una Nera (7 punti).
- b) Durante la propria mano, i punti che un giocatore può realizzare sono ottenuti imbucando alternativamente le Rosse e i Colori, fin quando tutte le Rosse sono fuori dal tavolo ed i Colori devono essere imbucati in ordine ascendente per il loro valore.
- c) I punti ottenuti da tiri validi si aggiungono al punteggio del giocatore.
- d) I punti ottenuti da penalità per falli sono aggiunti al punteggio dell’avversario.
- e) Lasciare il pallino dietro una bilia non “accesa” tale che esso risulti “impallato” per l’avversario è una tattica usata in qualsiasi momento durante il proprio turno. Diventa, quindi, molto importante creare ostruzioni con la speranza di guadagnare punti da falli nel caso in cui



un giocatore o una squadra sia indietro di più punti rispetto al totale di quelli disponibili dalle bilie rimaste sul tavolo.

f) Il vincitore di un turno è il giocatore o la squadra:

1) che realizza il punteggio più alto,

2) cui è assegnata la vittoria per rinuncia, o

3) dichiarata tale secondo quanto previsto nella 4ª Sezione Regola 2. g) Il vincitore di un gioco è il giocatore o la squadra:

1) che vince più turni o il numero stabilito di turni,

2) che realizza il totale più alto quando i punti totali sono rilevanti, o

3) dichiarata tale secondo quanto previsto nella 4ª Sezione Regola 2.

h) Il vincitore di un incontro è il giocatore o la squadra che vince più giochi o, nel caso in cui i punti complessivi siano rilevanti, ha il punteggio più alto.

2. Posizione delle bilie

a) All'inizio di ogni turno il pallino è 'in battuta' e le bilie sono posizionate sul tavolo nel modo seguente:

1) le Rosse sono poste dentro un supporto a forma di triangolo equilatero, il cui vertice deve essere sulla linea centrale del tavolo, sopra il Punto della Piramide, tale che sia il più vicino possibile alla Rosa senza toccarla, e la sua base il più vicina e parallela alla sponda di testa.

2) la Gialla sull'angolo destro della "D",

3) la Verde sull'angolo sinistro della "D",

4) la Marrone al centro della linea di acchito,

5) la Blu sul Punto di Centro,



6) la Rosa sul Punto della Piramide, e

7) la Nera sul Punto.

b) Una volta iniziato un turno, una bilia in gioco può essere pulita solo dall'Arbitro in seguito a legittima richiesta del giocatore e

1) la posizione della bilia, se non è già definita, deve essere segnalata in modo adeguato prima che la bilia venga tolta per essere pulita,

2) l'attrezzo usato per indicare la posizione della bilia da pulire deve essere idoneo ed indicare il valore della bilia fin quando la stessa sia stata pulita e riposizionata. Se qualsiasi giocatore, diverso dal tiratore, dovesse toccare o manipolare l'attrezzo, sarà penalizzato come se fosse il tiratore, senza però aver diritto al tiro. Se necessario, l'Arbitro, a suo giudizio, rimetterà l'attrezzo o la bilia che è stata pulita nella sua posizione, anche se è stato spostato.

3. Modalità di gioco

I giocatori stabiliranno l'ordine di gioco a sorteggio o in qualsiasi altro modo concordato reciprocamente.

a) L'ordine di gioco così stabilito resterà invariato per tutto il turno, tranne quando ad un giocatore è chiesto, da parte dell'avversario, di giocare di nuovo dopo un fallo.

b) Il giocatore o la squadra che batte per prima si deve alternare ad ogni turno durante una partita.

c) Il primo giocatore gioca dalla battuta, il turno inizia quando il pallino è stato piazzato sul tavolo e toccato dalla punta della stecca, o

1) quando è eseguito un tiro, o



2) mentre si indirizza il pallino.

d) Affinché un tiro sia valido, non deve esserci nessuna infrazione alle regole descritte al paragrafo 12 (Penalità).

e) Per il primo tiro di ciascun turno, fin quando tutte le Rosse sono fuori dal tavolo, una bilia Rossa o una bilia libera dichiarata come Rossa è la bilia "accesa", e il valore oppure ciascuna bilia Rossa e qualsiasi bilia libera dichiarata come Rossa, imbucata nel medesimo tiro, è punto.

f) 1) Se una Rossa, o una bilia libera dichiarata come Rossa, è imbucata, lo stesso giocatore tira il colpo seguente e la successiva bilia "accesa" sarà una delle bilie colorate, a scelta del giocatore; se imbucata, è punto ed il Colore è imbucato.

2) Il punteggio accumulato è determinato mandando in buca alternativamente le Rosse ed i Colori fin quando tutte le Rosse sono fuori dal tavolo e, ove possibile, è stato giocato un Colore dopo aver imbucato l'ultima Rossa.

3) I Colori, quindi, si susseguono in ordine ascendente in base al loro valore, come specificato nella 3ª Sezione Regola 1(a) e quando poi, un Colore è imbucato rimane fuori dal tavolo, tranne che per quanto previsto a riguardo nella seguente Regola 4, ed il giocatore gioca il tiro seguente sul successivo Colore "acceso".

g) Una volta imbucate o saltate fuori dal tavolo, le bilie Rosse non vengono rimesse sul tavolo, non tenendo conto del fatto che un giocatore potrebbe trarre beneficio da un fallo. Sono previste delle eccezioni a questa regola nella 3ª Sezione Regole N° 2(b)(2), 9, 14(f),



14(h) e 15.

h) Un giocatore finisce la sua mano quando non realizza punti o commette fallo, e l'avversario gioca dal punto in cui si ferma il pallino, o dal punto di battuta se il pallino è fuori dal tavolo.

4. Fine del Turno, della Partita o dell'Incontro

a) Quando resta solo la bilia Nera, il turno termina al primo punto o al primo fallo realizzati, tranne che nel caso in cui si verifichino le seguenti condizioni:

- 1) i punteggi sono uguali, e
- 2) i punti totali non sono significativi.

b) Quando si realizzano entrambe le condizioni descritte in (a)

- 1) la bilia Nera è riposizionata,
- 2) i giocatori tirano a sorte per decidere chi gioca,
- 3) il giocatore successivo gioca dalla 'battuta', e
- 4) il turno termina al successivo punto o fallo.

c) Quando i punti totali designano il vincitore di una giocata o di un incontro, e alla fine dell'ultimo turno i totali sono uguali, i giocatori in quel turno dovranno seguire la procedura di 'ri-posizionamento' come sopra descritto.

5. Giocare dalla 'battuta'

Per giocare dalla battuta, il pallino deve essere colpito da una qualsiasi posizione, sopra o all'interno le linee della "D", ma può essere giocato in tutte le direzioni.



a) Su richiesta, l'Arbitro può decidere se il pallino è correttamente posizionato (ossia, non è al di fuori delle linee della "D").

b) Se la punta della stecca dovesse toccare il pallino mentre lo si sta posizionando, e l'Arbitro è certo che il giocatore non stava cercando di tirare, allora il pallino non è in gioco.

6. Colpire due bilie contemporaneamente

Due bilie, siano esse due Rosse o una bilia libera e una "accesa", non devono essere colpite contemporaneamente dal primo tocco del pallino.

7. Posizionare le bilie colorate

Qualsiasi bilia colorata, imbucata o saltata fuori dal tavolo, dovrà essere posizionata prima che venga eseguito il tiro successivo fin quando non è mandata in buca come previsto nella 3ª Sezione Regola 3(f).

a) Se il giocatore sbaglia a posizionare correttamente una bilia, l'Arbitro non può considerarlo responsabile di errore.

b) Se per errore, così come previsto nella 3ª Sezione Regola 3(f)(3), dopo che una bilia Colorata è stata imbucata rispettando l'ordine ascendente, essa viene posizionata, appena ci si accorge dell'errore sarà tolta dal tavolo senza alcuna penalità ed il gioco può riprendere.

c) Se si esegue un tiro con una o più bile non posizionate in modo corretto, esse saranno considerate correttamente posizionate per i tiri successivi. Qualsiasi Colore mancante dal tavolo per un'eventuale distrazione verrà ri-posizionato:



1) senza alcuna penalità nel momento in cui la mancanza viene notata, se essa è dovuta ad una precedente svista;

2) il giocatore sarà soggetto a penalità se, a giudizio dell'Arbitro, era in grado di sistemarlo.

d) Se una bilia Colorata deve essere sistemata ed il proprio punto è occupato, dovrà essere collocata nel punto col più alto valore disponibile.

e) Se devono essere posizionate più bilie ed i loro punti sono tutti occupati, la bilia col valore più alto verrà posizionata per prima.

f) Se tutti i punti sono occupati, la bilia Colorata dovrà essere posizionata il più vicino possibile al proprio punto, tra quel punto e la parte più vicina alla sponda di testa.

g) Nel caso della Rosa e della Nera, se tutti i punti sono occupati e non c'è spazio disponibile tra il punto corrispondente e la sponda di testa, la bilia colorata dovrà essere posizionata il più vicino possibile al proprio punto sulla linea di centro del tavolo sotto al punto.

h) In ogni caso, allorché viene posizionata, la bilia Colorata non deve toccare alcuna bilia.

Un Colore è correttamente posizionato se viene collocato sul punto indicato in queste

Regole.

8. Bilie in contatto

a) Se il pallino si ferma toccando una o più bilie che sono, o potrebbero essere, "accese" l'Arbitro dovrà dichiarare 'BILIA IN CONTATTO' ed indicare quale bilia (o bilie) sta toccando il pallino.

Sezione Pool-Snooker 11



b) Quando viene dichiarato "bilia in contatto", il giocatore deve giocare il pallino lontano da quella bilia senza muoverla, in caso contrario è un tiro accompagnato.

c) A patto che il giocatore non muova la bilia, non ci sarà alcuna penalità se:

1) la bilia è "accesa";

2) la bilia potrebbe essere "accesa" ed il giocatore dichiara di giocare su di essa;

3) la bilia potrebbe essere "accesa" ed il giocatore dichiara e per prima colpisce un'altra bilia che potrebbe essere "accesa".

d) Nel caso in cui il pallino si ferma toccando o quasi toccando una bilia che non è "accesa"; se all'Arbitro verrà chiesto il suo parere se è o no in contatto dovrà rispondere SI o NO. Il giocatore deve giocare lontano senza disturbarla ma deve colpire per prima una bilia "accesa".

e) Quando il pallino tocca sia una bilia "accesa" sia una bilia non "accesa", l'Arbitro dovrà indicare soltanto quella "accesa" che è toccata. Se il giocatore dovesse chiedere all'Arbitro se il pallino stia toccando anche la bilia non "accesa", ha diritto di risposta.

f) Se l'Arbitro è convinto che qualsiasi movimento di una bilia in contatto al momento del tiro non è stato causato dal giocatore, non dichiarerà fallo.

g) Se una bilia ferma, che non tocca il pallino quando è controllata dall'Arbitro, è in seguito vista essere in contatto con il pallino prima che venga eseguito il tiro, l'Arbitro, a sua discrezione, riposiziona le bilie.



9. Bilie sull'orlo di una buca

a) Se una bilia cade in buca senza essere toccata da un'altra bilia, e non aveva alcun ruolo nel tiro in esecuzione, dovrà essere riposizionata e non conteranno gli eventuali punti realizzati.

b) Se dovesse essere colpita da una bilia coinvolta in un tiro:

1) senza alcuna violazione di queste Regole, tutte le bilie verranno riposizionate e il medesimo giocatore, a sua discrezione, potrà eseguire il medesimo tiro o un tiro diverso;

2) se è commesso fallo, il giocatore incorrerà nella penalità prevista; tutte le bilie verranno riposizionate e l'avversario avrà le opportunità normali dopo un fallo.

c) Se una bilia è momentaneamente in bilico sull'orlo di una buca e poi vi cade dentro, verrà considerata come imbucata e non sarà riposizionata.

10. Copertura dopo un fallo

Dopo un fallo, se il pallino è coperto, l'Arbitro dovrà dichiarare 'BILIA LIBERA' (vedi 2ª Sezione, Regola 16).

a) Se il giocatore successivo decide di tirare il tiro seguente,

1) può indicare qualsiasi bilia come bilia "accesa", e

2) qualsiasi bilia dichiarata dovrà essere considerata come bilia "accesa", e ne assumerà anche il relativo valore; tranne che nel caso in cui sia imbucata, sarà dopo posizionata.

b) È fallo se il pallino:

1) non colpisce per prima la bilia dichiarata, o la colpisce contemporaneamente con la bilia "accesa", o



- 2) è ostruito su tutte le Rosse, o sulla bilia "accesa" dalla bilia libera così dichiarata, tranne quando le uniche bilie rimaste sul tavolo sono la Rosa e la Nera.
- c) Se è imbucata la bilia libera, essa viene riposizionata e viene calcolato il valore della bilia "accesa".
- d) Se una bilia "accesa" è imbucata, dopo che il pallino colpisce per prima la bilia dichiarata o contemporaneamente con una bilia "accesa", viene conteggiato il valore della bilia "accesa" che resta fuori dal tavolo.
- e) Se sono imbucate sia la bilia dichiarata sia quella "accesa" viene conteggiata solo la bilia "accesa", a meno che non sia una Rossa, quando ogni bilia viene imbucata è conteggiata.
- f) Se viene chiesto al giocatore che ha commesso fallo di giocare di nuovo, la chiamata di "bilia libera" diventa nulla.

11. Falli

Se è commesso un fallo, l'Arbitro dovrà dichiarare immediatamente FALLO.

- a) Se il tiratore non ha eseguito un tiro, la sua mano finisce subito e l'Arbitro dichiarerà subito la penalità.
- b) Se è stato eseguito un tiro, l'Arbitro dovrà aspettare il completamento del tiro prima di annunciare la penalità.
- c) Se un fallo non è dichiarato dall'Arbitro, né in seguito segnalato dal non-tiratore prima che venga eseguito il tiro successivo, esso è abbuonato.
- d) Nessun colore correttamente imbucato dovrà restare dove è posizionato, tranne che



nel caso in cui sia fuori dal tavolo, in quest'ultima ipotesi verrà correttamente riposizionato.

e) Saranno concessi tutti i punti totalizzati in un 'break' prima che sia dichiarato fallo, ma al tiratore non verranno assegnati i punti ricavati dalle bilie imbucate in un tiro dichiarato falloso.

f) Il tiro successivo è eseguito dal punto dove si è fermato il pallino, o se il pallino è fuori dal tavolo, dal punto di battuta.

g) Se in un medesimo tiro sono commessi più falli, verrà addebitata la penalità più alta. h)

Il giocatore che ha commesso il fallo:

1) incorre nella penalità prevista dalla successiva Regola 12, e

2) se l'avversario lo propone, dovrà giocare il tiro successivo.

12. Penalità

Tutti i falli avranno una penalità di 4 punti a meno che non sia indicato un valore più alto nei sottostanti paragrafi, da (a) fino a (d). Le penalità sono:

a) valore della bilia "accesa" per aver:

1) colpito il pallino più di una volta;

2) tirato quando entrambi i piedi non poggiano per terra;

3) giocato quando non è il proprio turno;

4) giocato in modo inadeguato dalla battuta, incluso il tiro di apertura;

5) mancato tutte le bilie al pallino;

6) imbucato il pallino;

7) giocato di copertura dietro una bilia libera;

8) giocato un tiro a saltare;



- 9) giocato con una stecca non regolamentare; o
- 10) parlato con un compagno, contrariamente a quanto scritto nella Regola 17 (e) 3ª Sezione.
- b) valore della bilia "accesa" o della bilia interessata, anche se è più alto, per aver:
- 1) tirato quando ancora tutte le bilie non sono ferme;
 - 2) tirato prima che l'Arbitro abbia completato la disposizione delle bilie Colorate;
 - 3) mandato in buca una bilia non "accesa";
 - 4) fatto colpire al pallino per prima una bilia non "accesa";
 - 5) eseguito un tiro accompagnato;
 - 6) toccato, durante l'esecuzione di un tiro, con la punta della stecca una bilia in gioco, tranne il pallino; o
 - 7) fatto saltare una bilia fuori dal tavolo.
- c) valore della bilia "accesa" o il valore più alto delle due bilie coinvolte se il pallino tocca contemporaneamente per prima due bilie, o due Rosse o una bilia libera ed una "accesa".
- d) Viene assegnata una penalità di sette punti se il tiratore:
- 1) usa una bilia fuori dal tavolo per qualsiasi motivo,
 - 2) usa qualsiasi oggetto per calcolare distanze,
 - 3) gioca le Rosse, o una bilia libera seguita da una Rossa, in tiri successivi,
 - 4) usa qualsiasi bilia tranne quella Bianca come pallino per ogni tiro una volta che è iniziato il turno,
 - 5) non dichiara quale bilia attacca ove richiestogli dall'Arbitro, o



6) dopo aver imbucato una Rossa o una bilia libera dichiarata come Rossa, commette fallo prima di dichiarare una bilia Colorata.

13. Giocare di nuovo

Una volta che un giocatore abbia chiesto all'avversario di giocare di nuovo dopo un fallo, tale richiesta non può essere ritirata.

L'avversario, cui è stato chiesto di tirare di nuovo, ha diritto di:

a) cambiare idea basandosi

1) su quale tiro dovrà eseguire, e

2) su quale bilia "accesa" dovrà tentare il tiro.

b) realizzare punti per ogni bilia(e) che può imbucare.

14. Fallo e rimessa

Il tiratore dovrebbe, al meglio delle sue possibilità, essere in grado di colpire la bilia "accesa". Se l'Arbitro riterrà che questa Regola sia stata infranta, dovrà dichiarare FALLO e rimessa per l'avversario a meno che sul tavolo rimanga solo la bilia Nera, o vi sia una situazione nella quale è impossibile colpire la bilia "accesa". In quest'ultimo caso deve essere certo che il tiratore stia tentando di colpire la bilia "accesa" stabilendo, a sua discrezione, che giochi, direttamente o indirettamente, nella direzione della bilia "accesa" con sufficiente forza in modo da raggiungere la bilia "accesa" e non la/e bilia/e ostruente/i. a) Dopo che è stato chiamato fallo e rimessa, il giocatore successivo, a sua discrezione, può chiedere al responsabile del fallo di giocare di nuovo



dalla posizione rimasta o dalla posizione originaria; in questo secondo caso la bilia "accesa" dovrà essere la stessa del tiro precedente all'ultimo colpo e cioè:

- 1) qualunque Rossa, dove la Rossa era la bilia "accesa",
- 2) la bilia Colorata "accesa", nel caso in cui tutte le Rosse erano fuori dal tavolo,
- 3) una bilia Colorata a scelta del tiratore, se la bilia "accesa" era un Colore dopo che era stata imbucata una Rossa.

b) Se il tiratore, eseguendo un tiro, non colpisce una bilia "accesa" quando c'è una traiettoria chiara lungo una linea diretta dal pallino a qualsiasi parte di qualunque bilia che è o potrebbe essere "accesa", l'Arbitro dichiarerà FALLO E RIMESSA a meno che entrambi i giocatori abbiano bisogno di una copertura prima o come risultato del tiro giocato, e l'Arbitro ritiene che la rimessa non sia stata intenzionale.

c) Dopo che è stata dichiarata una rimessa, come già spiegato nel paragrafo (b); se c'era una traiettoria chiara lungo una linea diretta dal pallino ad una bilia che era o sarebbe potuta essere "accesa", come centrale, palla piena ed il contatto era possibile (nel caso delle Rosse ciò deve esser calcolato come un intero diametro di qualsiasi rossa non ostruita da una Colorata), quindi:

1) sarà dichiarato FALLO E RIMESSA se viene commesso un altro errore nel colpire una bilia "accesa" eseguendo un tiro dalla stessa posizione, senza riferimento alla differenza punti, e

2) se al responsabile del fallo viene richiesto di giocare nuovamente dalla posizione originaria, l'Arbitro gli dovrà anche ricordare che un terzo errore causerà l'assegnazione del turno al suo rivale.



d) Dopo che il pallino è stato riposizionato, secondo queste Regole, quando c'è una traiettoria chiara in una linea diretta dal pallino a qualsiasi parte di qualunque bilia che è o potrebbe essere "accesa", ed il tiratore manca qualsiasi bilia, incluso il pallino mentre prepara il tiro, non può essere dichiarata una rimessa se non è stato eseguito il tiro. In questo caso dovrà essere applicata la penalità appropriata e

1) il giocatore successivo può decidere di eseguire il tiro lui stesso o chiedere all'avversario di giocare nuovamente dalla posizione lasciata, o

2) il giocatore successivo può chiedere all'Arbitro di riposizionare tutte le bilie spostate dalla loro posizione originaria e chiedere all'avversario di giocare di nuovo da quel punto, e

3) se la su citata situazione incorre durante una sequenza di chiamate di rimessa, ogni avviso concernente la probabile assegnazione del turno all'avversario resterà valido.

e) Tutte le altre rimesse saranno chiamate a discrezione dell'Arbitro.

f) Dopo una rimessa ed una richiesta da parte del giocatore successivo di riposizionare il pallino, qualsiasi bilia manomessa rimarrà in quel punto, a meno che l'Arbitro non ritenga che l'avversario voglia o sia in grado di trarne vantaggio. In quest'ultimo caso, qualsiasi o tutte le bilie manomesse dovranno essere riposizionate, su decisione dell'Arbitro e, comunque, le bilie Colorate saltate per errore fuori dal tavolo verranno riposizionate in maniera appropriata.

g) Quando ogni bilia è stata riposizionata dopo una rimessa, entrambi i giocatori saranno consultati per la posizione delle stesse; dopo di che la decisione finale spetterà all'Arbitro. h) Durante questa consultazione, se uno dei due giocatori dovesse



toccare qualsiasi bilia in gioco sarà penalizzato come se fosse il tiratore, senza aver diritto al tiro. Se necessario, la bilia manomessa verrà posizionata dall'Arbitro, a suo giudizio, anche se è stata tolta. L'avversario, nel caso in cui dovesse tirare dalla posizione originaria, può chiedere all'Arbitro se intenda riposizionare altre bilie a parte il pallino, e l'Arbitro dovrà dichiarare le sue decisioni.

15. Bilia mossa da altri tranne il tiratore

Se una bilia, ferma o in movimento, è disturbata da altri tranne il tiratore, sarà riposizionata dall'Arbitro nel posto dove lui riterrà la bilia fosse, o sarebbe finita, senza penalità.

- a) Questa Regola include i casi in cui altre circostanze o persone, diversi dal compagno del tiratore, fanno muovere la bilia al tiratore stesso.
- b) Nessun giocatore sarà penalizzato per qualsiasi variazione delle bilie da parte dell'Arbitro.

16. Stallo

Se l'Arbitro pensa che ci sia, o stia per esserci, una situazione di stallo, immediatamente proporrà ai giocatori l'opportunità di ricominciare il turno. Se un giocatore obietta, l'Arbitro permetterà la continuazione del gioco a condizione che la situazione cambi entro un limite stabilito; in genere dopo 3 tiri a testa, ma è a discrezione dell'Arbitro. Se la situazione resterà fondamentalmente invariata al termine del limite



prefissato, l'Arbitro annullerà tutti i punti e riposiziona tutte le bilie per l'inizio di un nuovo turno e

a) il medesimo giocatore ripeterà il tiro d'apertura,

b) sarà mantenuto il medesimo ordine di gioco.

17. Snooker a 4 mani

a) In un incontro a 4 mani ciascuna squadra alternativamente aprirà i turni e l'ordine di gioco sarà determinato all'inizio di ciascun turno, e così stabilito dovrà essere mantenuto per tutto il turno.

b) I giocatori possono cambiare l'ordine di gioco all'inizio di ogni nuova giocata.

c) Se è commesso fallo e viene fatta richiesta di giocare di nuovo, il giocatore che ha commesso il fallo giocherà di nuovo anche se il fallo non è stato commesso nella sua mano ed è mantenuto l'ordine originale di gioco così che il compagno di chi ha commesso il fallo può perdere una mano.

d) Quando una giocata finisce in pareggio si applica la Regola 4 della 3^a Sezione. Se è necessario ri-posizionare la bilia Nera, la coppia che esegue il primo tiro può scegliere quale giocatore eseguirà quel tiro. L'ordine di gioco dovrà continuare come stabilito nel turno.

e) I compagni possono consultarsi durante una giocata ma non:

1) mentre uno è il tiratore ed è al tavolo,

2) dopo il primo tiro del tiratore di turno fino al momento in cui finisce il 'break'.

18. Uso di accessori ausiliari



È responsabilità del tiratore sia il posizionare sia il togliere qualsiasi attrezzo possa servire al tavolo.

a) Il tiratore è responsabile per tutti gli attrezzi incluso, ma non limitato a, sostegni ed estensioni che porta al tavolo, siano essi di sua proprietà o siano prestati (tranne che dall'Arbitro), e sarà penalizzato per ogni fallo che possa commettere usando tali attrezzi.

b) Il tiratore non è responsabile per l'equipaggiamento di norma sul tavolo che è stato fornito da altri, incluso l'Arbitro. Se tale equipaggiamento dovesse essere inadeguato e conseguentemente il tiratore tocca una o più bilie, non verrà dichiarato fallo. L'Arbitro, se necessario, riposiziona tutte le bilie in base alla precedente Regola 15 ed il tiratore, se in un break, sarà autorizzato a continuare senza penalità.

19. Interpretazione

a) Per tutte queste Regole e Definizioni, le parole che implicano un genere maschile si applicano anche a quelle di genere femminile (ad esempio: "giocatore" vale anche per "giocatrice").

b) Particolari circostanze possono implicare una modifica nell'applicazione delle Regole per le persone con menomazioni fisiche. In particolare e come esempio:

1) nella 3^a Sezione la Regola 12(a)(2) (penalità per aver tirato quando entrambi i piedi non poggiano per terra) non può essere applicata ai giocatori su sedia a rotelle, e

2) se un giocatore non è in grado di distinguere i colori, ad esempio rosso e verde, su richiesta dell'Arbitro, gli dovrà essere dichiarato il colore della bilia.



c) Quando non c'è un Arbitro, come nei giochi "sociali", il giocatore o la squadra avversaria avrà il compito di far rispettare l'osservanza di queste Regole.

SEZIONE 4. I GIOCATORI

1. Perdita di tempo

Se l'arbitro ritiene che un giocatore stia eccessivamente temporeggiando su un tiro o sulla scelta del tiro, ammonirà il giocatore sulla sua responsabilità per l'assegnazione del turno all'avversario.

2. Condotta scorretta

Rifiutandosi di continuare un turno, o a causa di una condotta che, a giudizio dell'Arbitro, è volutamente o costantemente scorretta, compreso continuare a perdere tempo anche dopo essere stato avvisato dall'Arbitro in base alla Regola 1; ritiene sia una condotta maleducata, il giocatore perderà il turno e l'Arbitro lo ammonirà che se tale condotta dovesse continuare, perderà l'incontro.

3. Penalità

a) Se un turno sarà perso in base ai requisiti previsti da questa sezione, il giocatore responsabile del fallo

1) perderà il turno, e

2) perderà tutti i punti realizzati ed all'avversario verrà assegnato un numero di punti equivalente al valore delle bilie rimaste sul tavolo così calcolato: ogni Rossa varrà 8 punti e le bilie Colorate, erroneamente fuori dal tavolo, saranno valutate come se fossero riposizionate.



b) Se una partita sarà persa per motivi previsti in questa sezione, il giocatore responsabile del fallo

1) perderà il turno in corso come al punto (a), e

2) in più perderà il numero richiesto di turni non giocati per completare la partita quando i turni sono rilevanti, oppure

3) in più perderà i rimanenti turni, ciascuno valutato 147 punti, nel caso in cui siano previsti i punti complessivi.

4. Non tiratore

Quando sta giocando il tiratore, il non tiratore dovrà evitare di stare o muoversi sulla linea di visuale del tiratore. Dovrà stare seduto oppure in piedi a ragionevole distanza dal tavolo.

5. Assenza

In caso di assenza dalla sala, il non tiratore può nominare un delegato per controllare i suoi interessi e, ove necessario, dichiarare un fallo. Tale nomina dovrà essere comunicata all'Arbitro prima dell'allontanamento.

6. Rinuncia

a) Un giocatore può rinunciare solo quando è il tiratore.

L'avversario avrà il diritto di accettare o rifiutare la concessione che, qualora quest'ultimo scelga di continuare a giocare, diverrà nulla.

b) Quando ci sono i punti totali e viene concesso un turno, il valore di ogni bilia rimasta sul tavolo è aggiunto al punteggio dell'avversario. In tal caso, le Bilie Rosse varranno 8 punti



ciascuna e le Colorate, erroneamente fuori dal tavolo, saranno valutate come se fossero riposizionate.

SEZIONE 5. GLI UFFICIALI

1. L'Arbitro

a) L'Arbitro dovrà

- 1) essere l'unico giudice per gioco corretto o scorretto,
- 2) essere libero di prendere una decisione nell'interesse del gioco corretto per ogni situazione non adeguatamente prevista dal Regolamento,
- 3) essere responsabile della condotta corretta di gioco prevista da questo Regolamento,
- 4) intervenire se nota qualsiasi infrazione a questo Regolamento,
- 5) dire, se richiesto, ad un giocatore il colore di una bilia, e
- 6) pulire qualsiasi bilia in seguito ad una richiesta motivata da parte di un giocatore.

b) L'Arbitro non dovrà

- 1) rispondere ad alcuna domanda non autorizzata da questo Regolamento,
- 2) dare alcuna segnalazione che un giocatore stia per commettere fallo,
- 3) dare alcun giudizio o parere su elementi che riguardano il gioco, né
- 4) rispondere ad alcuna domanda inerente la differenza punti.



c) Se l'Arbitro non è riuscito a vedere qualche azione, può servirsi del riscontro del segnapunti o di altri ufficiali o di spettatori collocati in un posto migliore ai fini dell'osservazione per aiutarlo nella sua decisione.

2. Il segnapunti

Il segnapunti deve tenere il punteggio sulla lavagna ed assistere l'Arbitro nel risolvere i suoi dubbi. Se necessario, si comporterà anche come registratore.

3. Il registratore

Il registratore deve tenere una registrazione di ogni tiro giocato, segnalando falli quando necessario e quanti punti sono stati segnati da ogni giocatore o squadra se richiesto. Deve anche tener nota di tutti i 'break' totali.

4. Assistenza degli Ufficiali

a) Su richiesta del tiratore, l'Arbitro o il segnapunti dovrà spostare e mantenere in posizione qualsiasi apparecchiatura luminosa che interferisca con l'azione del tiratore nell'esecuzione di un tiro.

b) È permesso all'Arbitro, o al segnapunti, dare la necessaria assistenza a giocatori disabili in base alle loro necessità.

