

## Regolamento Pool "14-1 continuo"

### REGOLE MONDIALI

Le regole generali del pocket biliard si applicano ad eccezione dei casi in cui sono chiaramente contraddette da queste regole aggiuntive.

### 1 - SCOPO DEL GIOCO

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

### 2 - GIOCATORI

Due o due squadre.

### 3 - BILIE USATE.

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



#### 4 - TRIANGOLO

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

#### 5 - PUNTEGGIO

Ogni bilia imbucata in maniera regolamentare vale un punto.

#### 6 - TIRO DI APERTURA

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

Venendo a mancare uno di questi requisiti si commette un fallo. Al giocatore vengono assegnati due punti di penalizzazione per ogni violazione delle regole del tiro di apertura. Il giocatore avversario ha la possibilità di: accettare la posizione delle bilie sul tavolo e tirare o far ricomporre il triangolo e far riaprire il gioco al giocatore che ha commesso il fallo.

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

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



Se il giocatore che apre finisce con la bilia battente in buca durante un'apertura valida commette un fallo (che viene conteggiato per la regola dei falli successivi art.12) e viene penalizzato di un punto. Il giocatore entrante ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa.

## 7 - REGOLE DI GIOCO

Una bilia imbucata regolarmente permette al giocatore che ha tirato di continuare il suo turno al tavolo finchè fallisce nell'imbucare una bilia successiva. Il giocatore può effettuare il tiro su una qualsiasi bilia, ma, prima di tirare, deve dichiarare la buca in cui ha intenzione di imbucarla, e non è obbligato a dichiarare eventuali carambole, tiri di sponda, rimpalli, ecc...

Ogni altra bilia imbucata oltre a quella dichiarata in un tiro regolamentare viene conteggiata al tiratore nella misura di un punto per ogni bilia. In tutti i tiri il giocatore deve colpire con la bilia battente una bilia numerata e imbucarla o far colpire almeno una sponda alla bilia battente o ad una qualsiasi bilia numerata. Se ciò non avviene, si commette un fallo.

Quando una bilia numerata non è attaccata ad una sponda, ma la distanza tra la bilia e la sponda è minore del diametro di una bilia (determinata dall'arbitro se necessario) al giocatore è permesso effettuare solo due tiri di difesa sulla bilia nel caso in cui si serva solo della sponda a cui la bilia è vicina. Se si effettua un tiro di questo tipo la bilia su cui si è effettuata la difesa verrà considerata come attaccata alla



sponda nel turno successivo del giocatore. Le regole generali delle bilie attaccate alle sponde (art 37) vengono applicate se il giocatore effettua il terzo tiro di difesa consecutivo sulla stessa bilia.

**NOTA:** Se un giocatore ha commesso un fallo nel tiro precedente o subito dopo aver giocato una bilia di questo tipo, si applicano subito le regole per le bilie attaccate alle sponde (anche se la bilia in questione non è attaccata) e sono valide anche nel caso in cui il giocatore abbia già commesso due falli consecutivi su una bilia di questo tipo. Se un giocatore commette un'infrazione ai sensi della regola sulle bilie attaccate, in questo caso è come se avesse commesso il terzo fallo consecutivo e verrà penalizzato nella maniera prevista più un punto di penalizzazione per ogni fallo precedente. Le bilie verranno nuovamente raccolte nel triangolo e il giocatore che è stato penalizzato dovrà riaprire il gioco.

Quando la quattordicesima bilia presente sul tavolo viene imbucata, il gioco viene momentaneamente sospeso; la bilia rimasta sul tavolo deve rimanere nella posizione in cui si è fermata, e le bilie che sono state imbucate vengono ridisposte nel triangolo (senza la bilia che dovrebbe trovarsi sul punto medio della linea di fondo).

A questo punto il gioco può riprendere e il giocatore che ha diritto a tirare può attaccare la quindicesima bilia cercando di riuscire a spostare con la bilia battente le bilie raccolte nel triangolo, in maniera da facilitare la continuazione del suo turno di gioco. Comunque il giocatore non è obbligato a tirare sulla



quindicesima bilia, ma può tirare su qualsiasi bilia egli ritenga opportuno (se la quindicesima bilia viene imbucata insieme alla quattordicesima vedi lo schema allegato).

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

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

Se la quindicesima bilia rimasta sul tavolo o la bilia battente interferiscono con il riposizionamento del triangolo, far riferimento al diagramma allegato per il riposizionamento delle bilie. Quando un giocatore ottiene la "bilia in mano" da dietro la linea di testa e tutte le bilie numerate si trovano dietro la linea di testa, la bilia numerata più vicina al punto medio della linea



di testa, su richiesta del giocatore, può essere posizionata sul punto medio della linea di fondo.

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

## **8 - BILIE IMBUCATE IN MANIERA NON REGOLAMENTARE**

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

## **9 - BILIE SALTATE FUORI DAL TAVOLO**

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

## **10 - BILIA BATTENTE IN BUCA O FUORI DAL TAVOLO**

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

## **11 - PENALITA' PER I FALLI**

Penalizzazione di un punto per ogni fallo.

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



## 12 - PENALITA' PER I FALLI CONSECUTIVI

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

Un giocatore rimane con "un fallo" fino al tiro successivo con cui imbuca una bilia in maniera regolamentare o porta a termine una difesa valida. Al terzo fallo consecutivo in tre turni consecutivi, il giocatore verrà penalizzato di 15 punti. Al raggiungimento del terzo fallo consecutivo si azzerava automaticamente il registro dei falli del giocatore, tutte le bilie vanno raccolte nel triangolo e il giocatore che ha commesso il fallo deve riaprire il gioco come se si trattasse dell'inizio della partita. I falli devono essere commessi in tiri consecutivi (o tentativi di tiro), non solamente in turni successivi.

Per esempio, se un giocatore termina il sesto turno con un fallo e nel primo tiro del settimo turno di gioco commette un fallo, ha commesso due falli consecutivi, nel primo tiro dell'ottavo turno di gioco imbuca regolarmente una bilia e nel tiro successivo commette un fallo, non ha commesso tre falli consecutivi. Infatti, anche se ha commesso tre falli in tre turni consecutivi, non appena ha imbucato la bilia all'inizio dell'ottavo turno, ha cancellato i falli pendenti e nel nono turno di gioco partirà con un solo fallo.

## 13 - NOTE SUL PUNTEGGIO

I punti di penalizzazione inflitti possono portare il punteggio anche a risultati negativi. Esempio: un giocatore può vincere una partita con 150



punti al suo attivo, mentre il suo avversario ha commesso due falli, senza totalizzare punti.

Il punteggio quindi sarà 150 a -2.

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

