

Comitato stesura del regolamento generale:



REGOLAMENTO SPECIALITA' "8 - 15" (BUCHE STRETTE)

SCOPO DEL GIOCO:

Questa specialità viene giocata con 15 bilie numerate, dalla 1 alla 15 e una bilia bianca battente. Un giocatore dovrà imbucare una delle due serie di bilie definite piene dal 2 all' 8 e rigate dal 9 al 15 e per ultima la 1.

La regola principale di questo gioco è l'imbucare la bilia 8 per le piene e la bilia 15 per le rigate esclusivamente nelle buche centrali. La bilia 1 potrà essere tirata solo dopo aver terminato la propria serie di bilie e dovrà essere necessariamente dichiarata.

Il triangolo:

la 1 viene posta al vertice e in modo alternato, le bilie piene e le rigate. La 8 e la 15 vanno messe, partendo dall'alto, al centro della quarta fila.

Posizione per un tiro:

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

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

Spaccata:

Con la bilia in mano da dietro la linea di testa, un giocatore a destra e uno a sinistra rispetto al punto medio devono tirare, contemporaneamente, ciascuno la propria bilia verso sponda corta di fondo e far ritornare la bilia verso la linea di testa. Il giocatore la cui bilia risulta più vicina alla sponda di testa conquista il diritto ad aprire la partita.

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



se non viene imbucata nessuna bilia, il giocatore (se non commette falli) ha diritto al 2° tiro (che viene considerato un tiro normale di un turno di gioco).

Scelta delle bilie:

- a)** le bilie imbucate nella spaccata non determinano la serie ma verranno ugualmente lasciate in buca
- b)** se alla spaccata entrano anche o solamente le bilie obbligate, queste non determineranno la serie, verranno riacchitate e si conserverà il diritto al 2° tiro
- c)** dal primo tiro dopo la spaccata l'assegnazione della serie verrà determinata dalla prima bilia che entrerà in buca. Se nello stesso tiro entrano bilie di serie diversa, la prima determina la serie
- d)** se al primo tiro dopo la spaccata il giocatore imbuca una bilia di serie e poi una bilia obbligata nella buca centrale, questa ultima è considerata valida
- e)** Se si commette fallo durante la spaccata le bilie imbucate vanno lasciate in buca ma non sono valide per la determinazione della serie.

Bilie obbligate:

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

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



Bilia n°1:

- a)** solo nella fase di spaccata si deve colpire la n°1, dopodiché la stessa diventa neutra ed il giocatore che la colpisce direttamente commette fallo
 - b)** se viene imbucata prima che almeno uno dei due giocatori abbia finito la propria serie, verrà riacchitata e non determina la perdita del tiro
 - c)** quando un giocatore ha terminato la sua serie, deve dichiarare dal primo tiro e con la conferma dell'avversario, in quale buca intende realizzare la bilia n°1. Questo succede anche se l'avversario non ha ancora terminato la sua serie. Non serve dichiarare quando è molto evidente in quale buca si intende realizzare la bilia n°1. Queste regole ovviamente vengono estese anche all'avversario quando terminerà la sua serie
 - d)** un giocatore che al suo turno su un tiro valido va ad imbucare la n°1, ultima bilia per l'avversario, perderà la partita
 - e)** il giocatore che imbuca l'ultima sua bilia di serie rimasta in gioco e successivamente con il medesimo tiro anche la n°1, dichiarando anticipatamente l'intenzione e la buca, vincerà la partita. Se la n°1 non dovesse entrare, si perderà il tiro
 - f)** nel caso in cui un giocatore tirando alla bilia n°1, imbuchi nella medesima fase di gioco anche l'ultima bilia dell'avversario la vittoria aspetta al giocatore stesso che ha effettuato il tiro
 - g)** nel caso un giocatore, dopo aver terminato la propria serie, dovendo tirare sulla n°1 e questa è coperta dalle bilie dell'avversario, si andrà ai penalty (vedi art. 16)
- N.B.** Una bilia viene considerata coperta quando un giocatore è impossibilitato a colpirla anche di sponda

Conclusione di un turno di tiro:

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

Bilia battente riacchitata (bilia in mano):

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



Bilia in buca:

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

Partita patta:

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

Tempo di tiro:

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

Pausa durante un incontro:

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

Rinuncia al tiro o tre "falli" consecutivi:

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



Bilie fuori dal biliardo:

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

Bilie in contatto:

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

Falli causati da terze persone:

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

Falli:

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

ELENCO FALLI:

- rinuncia al tiro
- non prendere bilia
- se un giocatore fa segni visibili di riferimento sul biliardo
- passare il tempo limite per un tiro
- bilia battente in buca (eventuali bilie imbucate di entrambe le serie vengono considerate valide)
- tiro accompagnato (la punta della stecca spinge la battente mantenendo il contatto)



- tiro carrozza (quando in un tiro, la battente e la bilia che sono molto vicine, fanno lo stesso percorso)
- doppio colpo sulla battente
- salto della battente (se in un tiro la battente, con un colpo sotto si solleva vistosamente dal piano del tavolo prima di entrare in contatto con un'altra bilia o con una sponda)
- toccare la battente e altre bilie durante la fase di tiro con parti della stecca, con parti del corpo, dell'abbigliamento, accessori vari tipo il gessetto, il rastrello, etc.
- dopo un tiro valido, toccare le bilie con la stecca, con le mani, con parti del corpo, con l'abbigliamento, con accessori vari tipo il gessetto, il rastrello, etc. In questo caso eventuali bilie dell'avversario andate in buca saranno considerate valide e quest'ultimo, con bilia in mano, potrà decidere di rimettere le bilie nella posizione originaria o lasciarle dove si trovano
- tirare alla battente prima che la stessa e tutte le altre si siano fermate dalla giocata precedente

Pagina 8 di 9

- se nella esecuzione di un tiro valido, una o più bilie (che verranno riacchitate) saltano fuori dal biliardo (eventuali bilie dell'avversario andate in buca saranno considerate valide)
- se si colpisce direttamente la n°1 prima di terminare la propria serie
- se si colpisce per prima una bilia dell'avversario
- se nella spaccata non si imbuca una bilia valida o almeno 3 bilie non tocchino sponda
- se si tira frontalmente la battente verso la sponda dove la stessa si trova già appoggiata
- non avere almeno un piede che tocca terra
- Situazione in cui le bilie vengono rimesse nella posizione Originale.

Combinazioni non previste:

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

Reclami e contestazioni:

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



Comportamento dei giocatori:

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

a) sostare in zona di disturbo (porsi sulla traiettoria di tiro o rimanere vicino all'altro giocatore)

b) ingessare, battere o grattare il girello

c) commentare, parlare, fare gesti, o procurare rumori

Tali comportamenti saranno sanzionati con la perdita della partita in corso; il secondo richiamo porterà all'espulsione dalla gara.

Al giocatore che assume un atteggiamento di abbandono e di resa o che svita la stecca, verrà data partita persa. Al termine dell'incontro, i giocatori che intendono discutere e commentare, devono spostarsi dal biliardo e dalla zona gara. Un buon giocatore, anche nelle avversità, deve sempre tenere un comportamento sportivo

d) se un giocatore fa suonare il cellulare verrà ammonito. Se risponde al cellulare perde la partita in corso.

e) quando si sta giocando, evitare commenti con il pubblico o comunque con persone esterne

f) comportarsi sempre in modo corretto e sportivo con gli avversari e i dirigenti.