

Regolamento ufficiale della federazione Italiana Carrom

Il singolare comprende il plurale, e il maschile comprende il femminile.

A. Equipaggiamento standard

- carrom board
- pedine
- striker
- tavolo o piano di appoggio
- sedia o sgabello
- fecola di patate
- retine
- illuminazione

B. Termini tecnici

I. proprio

significa secondo le Regole

II. improprio

significa contrario alle Regole

III. board

significa dalla spaccata al termine

IV. termine

significa quando un giocatore finisce un board imbucando la sua l'ultima pedina.

V. game

significa una serie di boards (massimo 8) fino al raggiungimento di 25 punti

VI. match

è il migliore risultato ottenuto dopo 3 games.

VII. spaccata (break)

significa il primo tiro di apertura di un board

VIII. piazzare

significa posizionare le pedine di Multa e/o Penalità in piano dentro il Cerchio Esterno solo dal giocatore a cui è permesso secondo le Regole (vedi reg. n. 57). La Regina e/o le pedine fuoriuscite dovranno sempre essere rimesse nel Cerchio Centrale.

IX. spinta

significa un colpo o un movimento inconsulto del gomito del giocatore di turno invece del regolare tiro con la punta del dito.

X. regina

è la pedina rossa.

XI. confermare

significa imbucare una propria pedina con lo stesso tiro o in quello immediatamente successivo dopo che si è imbucata la Regina

XII. multa

significa la pedina che va piazzata dall'avversario dopo che un giocatore ha imbucato lo striker.

XIII. penalità

significa le pedine che vanno piazzate dall'avversario quando un giocatore commette un fallo.

XIV. shot

può essere un "Pair" o un "Cannon".

XV. pair

significa piazzare una pedina dentro il cerchio esterno accanto ad un'altra pedina e/o Regina in modo che rimanga uno spazio e che la pedina già posizionata sia in linea con una buca.

XVI. cannon

significa piazzare una pedina dentro al Cerchio Esterno accanto ad un'altra pedina e/o alla Regina in modo che non ci sia nessuno spazio e che la pedina già posizionata sia in linea con una buca.

XVII. thumbing

significa fare un tiro con il pollice.

XVIII. turno

significa il diritto al tiro.

XIX. arbitro

sarà il supervisore ufficiale o controllore nel corso di un match.

XX. linee immaginarie

sono il prolungamento delle frecce fra i Cerchi di Base.

XXI. tiro (strike)

significa colpire le pedine direttamente o indirettamente con lo striker.

XXII. slam bianco

significa imbucare tutte e nove le pedine bianche più la Regina come per le Regole nel primo turno di gioco. Si può anche chiamare *Break to Finish*.

XXIII. slam nero

significa imbucare tutte le restanti pedine nere con o senza la Regina come per le Regole nel primo turno di gioco.

C. Posizioni di gioco

1. Nel singolo i giocatori si siedono uno di fronte all'altro.
2. Nel doppio le coppie si siedono una di fronte all'altra occupando tutti e quattro i lati.
3. La posizione scelta da un giocatore prima di iniziare il suo turno potrà essere cambiata in qualunque momento a patto che la sedia o sgabello sul quale è seduto non venga alzata o spostata in alcuna maniera durante il suo turno di gioco.
4. Durante un board nessuna parte del corpo del giocatore di turno, eccetto il braccio che effettuerà il tiro, dovrà toccare il Carrom Board o il piano sul quale appoggia.
5. Il giocatore avrà cura di non far toccare vestiti e accessori (anelli, orologi, bracciali) sulla superficie di gioco.

6. Nessuna parte del corpo del giocatore tranne la mano, dovrà superare la linea immaginaria segnata dalle frecce.

D. Come effettuare un tiro

7. lo striker deve essere colpito e non spinto.

8. Il tiro deve essere effettuato con il dito con o senza l'appoggio delle altre dita.

9. Una o l'altra mano possono essere usate indifferentemente.

10. Durante il tiro, la mano può toccare la superficie di gioco.

11. Il gomito del giocatore di turno non deve entrare nell'area di gioco né superare le linee immaginarie.

12. La mano può tuttavia attraversare la linea delle frecce.

13. Mentre si effettua un tiro è vietato appoggiarsi allo sgabello o sedia o piano di appoggio del Carrom Board e tenere le gambe a contatto con il piano di appoggio.

E. Il sorteggio

14. All'inizio di ogni match l'Arbitro farà il sorteggio. Il vincitore potrà scegliere di tirare per primo oppure da che lato si vuole sedere.

15. Una volta seduti, i giocatori non possono cambiare posto.

F. Board di allenamento

16. Dopo il sorteggio, e prima dell'inizio del match, si potranno giocare due boards di prova uno per ogni giocatore o coppia.



G. La spaccata 17. Prima della spaccata la Regina verrà posta nel Cerchio Centrale e le altre pedine saranno distribuite intorno a lei nel cerchio esterno, come da disegno. Tutte le pedine così posizionate formeranno un cerchio compatto, toccandosi.

18. Il giocatore che effettua la spaccata giocherà con le pedine bianche durante quel board lasciando quelle nere all'avversario. La Regina è di ambedue i giocatori.

19. La spaccata sarà considerata valida se lo striker tocca qualunque pedina anche se solo leggermente.

20. La spaccata non è considerata valida se

lo striker non tocca alcuna pedina. In questo caso il giocatore ha diritto ad altre due possibilità.

21. Se alla fine dei turni consentiti, nessuna pedina è stata toccata, il giocatore perde il diritto alla spaccata e il turno passerà all'avversario che dovrà giocare con le pedine nere. Nessun altro cambiamento sarà effettuato. Queste condizioni resteranno valide finché la spaccata non sarà stata effettuata.

22. Nel caso che durante un tentativo di spaccata il giocatore imbuchi lo striker o faccia un tiro improprio senza toccare alcuna pedina, dovrà cedere il turno all'avversario. Non dovrà pagare Penalità.

23. La spaccata dovrà essere effettuata entro 15 secondi dal via.

24. Se un giocatore dovesse effettuare la spaccata prima che l'arbitro abbia dato il via, qualunque pedina e/o Regina imbucata verrà piazzata e il giocatore dovrà pagare una pedina di Penalità e cedere il turno all'avversario.

H. Turni di gioco

25. Fin quando un giocatore imbuca le sue pedine o la Regina in maniera regolamentare, il suo turno continua. Altrimenti passa all'avversario.

26. Il diritto alla spaccata sarà passato in maniera alterna fra i giocatori per il resto del game.

27. Nel secondo game la prima spaccata sarà effettuata dal giocatore che non aveva spaccato nel primo game.

28. Nel terzo game il diritto alla prima spaccata ripassa al giocatore iniziale.

29. Nel doppio il turno passa al giocatore seduto alla destra di quello che ha appena giocato.
30. Se un giocatore gioca fuori turno, e l'Arbitro o l'avversario se ne accorgono, egli perderà il board del numero delle pedine e Regina rimasti sul Carrom board. Se l'Arbitro non se ne accorge e viene effettuato il tiro successivo il turno sarà valido e il prossimo turno sarà secondo le Regole.

I. Il punteggio

31. Il giocatore che imbuca per primo tutte le sue pedine vince il board.
32. Il punteggio è come segue:
Regina : 3 punti fino a 21 punti.
Pedine : 1 punto ciascuno.
33. Il numero delle pedine dell'avversario rimasti sul Carrom board alla fine del board saranno i punti del vincitore.
34. Un giocatore può ottenere i punti della Regina solo se ha vinto il board.
35. Il giocatore che ha perso il board non ottiene i punti della Regina neanche se l'ha precedentemente imbucata e confermata.
36. Un giocatore perde il vantaggio dei 3 punti della Regina una volta che il suo punteggio ha raggiunto i 22 punti.
37. Il massimo numero di punti che si può ottenere in un board è 12. Penalità o multe in eccedenza non vengono calcolate.
38. Raggiunti 25 punti o 8 boards, il game termina. Il giocatore che ha ottenuto per primo 25 punti oppure che è in testa al termine dell'ottavo board, è il vincitore.
39. Fino a e compresi gli ottavi di finale, ogni game verrà disputato sulla base di 8 boards. Nel caso di parità, alla fine dell'ottavo board, si giocherà un altro board di spareggio. Prima di questo si tirerà a sorte per la spaccata.
40. Tutti match saranno decisi in base al migliore risultato su tre partite.

J. Falli

41. Qualunque atto contrario alle Regole o qualunque cosa fatta in violazione a quello che è specificatamente o implicitamente detto in queste Regole, sarà classificato un Fallo.
42. Un fallo comporterà la consegna di una pedina all'avversario per essere piazzata e il giocatore falloso perderà il turno.
43. Se il fallo viene commesso dal giocatore mentre sta imbucando una pedina e/o Regina, tutte le pedine così imbucate verranno consegnate per essere piazzate, più un'ulteriore pedina di Penalità e il giocatore perderà il turno.

K. Pedine fuori board

44. Se una pedina e/o la Regina saltano fuori dalla superficie di gioco verranno rimesse nel Cerchio Centrale (coprendolo del tutto o parzialmente secondo disponibilità).
45. Se una pedina e la Regina escono di pista nello stesso tiro la Regina avrà la precedenza e sarà piazzata per prima nel centro. L'altra pedina sarà messa dal lato opposto al giocatore di turno e in modo che tocchi la Regina.
46. Se una pedina bianca e una nera escono contemporaneamente fuori pista, la precedenza verrà data alla pedina del giocatore che ha effettuato il tiro e l'altra sarà piazzata in modo che la tocchi

L. Pedine che rotolano o si sovrappongono

47. Pedine e/o Regina che rimangono in piedi su di un lato o si sovrappongono non dovranno essere toccate.
48. Se lo striker va a posarsi sopra o sotto una pedina o la Regina, verrà rimosso dall'arbitro senza disturbare le altre pedine in gioco.
49. Se questo dovesse accadere vicino all'apertura di una delle buche, e nella manovra di recupero dello striker la pedina dovesse perdere l'equilibrio e finire dentro alla buca, sarà considerata regolarmente imbucata.

50. Se una pedina pericolosamente in bilico sull'orlo di una buca dovesse per qualsiasi motivo finirci dentro, sarà da considerarsi regolarmente imbucata.

M. Multe e penalità

51. Se durante un tiro proprio o improprio, un giocatore dovesse mandare dentro il suo striker da solo, perderà il turno ed una delle sue pedine, detta Multa verrà piazzata dal suo avversario.

52. Se ciò dovesse avvenire prima che il giocatore abbia imbucato una sua pedina la Multa verrà pagata non appena una pedina sarà disponibile.

53. Se un giocatore imbuca il suo striker assieme a delle sue pedine, ciascuna pedina imbucata con lo striker più una di Multa verranno piazzate dall'avversario e il giocatore potrà continuare il suo turno.

54. Se un giocatore imbuca lo striker con delle pedine del suo avversario, queste ultime saranno considerate regolarmente imbucate, la Multa dovrà essere pagata e il giocatore perderà il turno.

55. Le pedine di Penalità dovranno essere piazzate non appena saranno disponibili dopo la fine del tiro anche se non è ancora finito il turno del giocatore.

56. Nel doppio, le Penalità saranno sempre piazzate dal giocatore seduto alla destra del giocatore di turno non appena queste saranno disponibili.

57. Nel caso in cui, durante un turno di un giocatore, egli imbuchi una pedina del suo avversario con o senza una sua pedina, e quindi una pedina di Penalità diventi disponibile, sarà lo stesso giocatore a piazzare la pedina.

58. Se esiste lo spazio disponibile per piazzare una pedina di Penalità, ma il giocatore che ne ha diritto non vuole rischiare un fallo, egli dovrà rinunciare al suo diritto.

59. Se più di una pedina devono essere piazzate per Penalità questo dovrà essere fatto non appena diventano disponibili.

60. Il piazzamento è da considerarsi definitiva non appena il dito è stato sollevato dalla pedina

61. Non è permesso tenere in mano nessun'altra pedina o lo striker mentre si sta piazzando una Multa o Penalità.

62. Mentre si sta piazzando una pedina di Multa o Penalità il giocatore non dovrà spostare nessun'altra pedina. Se questo dovesse accadere, il giocatore responsabile avrà commesso un fallo.

63. Le pedine di Penalità e di Multa non possono essere piazzate in modo da essere giocate l'una contro l'altra.

64. Le pedine di Penalità e/o di Multa non dovranno mai essere piazzate parzialmente o totalmente sul Cerchio Centrale.

65. Durante il corso di un board, se un giocatore per qualsiasi motivo si alza dal suo posto, egli perderà il board dei punti corrispondenti a tutte le sue pedine rimaste sulla superficie di gioco più la Regina. Se il punteggio del suo avversario supera i 21 punti egli perderà il board del valore delle sue pedine rimaste solamente.

N. La regina

66. Ciascun giocatore ha il diritto di imbucare e confermare la Regina ammesso che abbia già imbucato una delle sue pedine.

67. Se il Cerchio Centrale è parzialmente o completamente coperto da altre pedine la Regina dovrà essere piazzata in modo che copra la maggioranza della parte rimasta scoperta o qualunque posizione più vicina possibile al Cerchio Centrale in tal modo che non sia facile imbucarla per il giocatore di turno. La decisione dell'arbitro su dove piazzare la Regina in questa circostanza è irrevocabile.

68. Se un giocatore imbuca la Regina senza che abbia imbucato una sua pedina, la Regina verrà rimessa nel centro ed egli perderà il turno.

69. Se un giocatore imbuca la Regina mentre ha una Multa e/o Penalità da saldare, la Regina verrà rimessa al centro.

70. Ma se dopo avere pagato la Multa, e/o Penalità tutte e nove le pedine sono in campo, un giocatore avrà lo stesso il diritto di imbucare la Regina e confermarla.

71. Se durante la spaccata o il tiro immediatamente successivo la Regina dovesse finire in buca assieme allo striker, la Regina verrà piazzata al centro e verrà assegnata una Multa. Il giocatore perderà il turno.

72. Se la Regina viene imbucata e poi non confermata, verrà rimessa nel centro. Se però l'avversario e/o l'arbitro non se ne accorgono prima del tiro successivo sarà da considerarsi regolarmente confermata.
73. Se la Regina e una o più pedine del giocatore vengono imbucate nello stesso tiro, la Regina è considerata confermata.
74. Se la Regina viene imbucata con una pedina del giocatore di turno nella spaccata o in un tiro successivo quando tutte e 9 le pedine sono ancora sul campo, allora il giocatore la dovrà confermare.
75. Se Però un giocatore imbuca più di una pedina assieme alla Regina, la Regina è confermata.
76. Se la Regina, una pedina e lo striker vengono imbucati con un solo tiro proprio, verranno rimessi in gioco con l'aggiunta di una pedina di Penalità. Il giocatore proseguirà con il suo turno.
77. Se la Regina e lo striker vengono imbucati insieme con un tiro proprio, la Regina verrà rimessa in gioco . Il giocatore dovrà consegnare una pedina all'avversario per la rimessa in gioco e potrà continuare il suo turno.
78. Se mentre un giocatore tenta di confermare la Regina dovesse imbucare il solo striker, la Regina verrà piazzata nel centro. Dovrà anche pagare una pedina di Multa e perderà il turno.
79. Se mentre tenta di confermare la Regina un giocatore imbuca lo striker contemporaneamente ad una o più delle sue pedine, le pedine imbucate più una di Multa verranno consegnate all'avversario per essere piazzate e potrà continuare il turno.
80. Se nel tiro successivo non imbuca una delle sue pedine la Regina non sarà confermata e verrà rimessa al centro.
81. Se mentre tenta di confermare la Regina un giocatore imbuca la sua ultima pedina assieme all'ultima pedina dell'avversario , vincerà con un punteggio di 3 punti. Se il suo punteggio supera i 21 punti vincerà di un solo punto.
82. Se mentre tenta di confermare la Regina, un giocatore imbuca la sua ultima pedina assieme all'ultima pedina dell'avversario con un tiro improprio, l'avversario vincerà il board con un punteggio di tre punti. Se il suo punteggio ha superato i 21 punti vincerà di un solo punto.
83. Se mentre tenta di confermare la Regina, il giocatore imbuca l'ultima pedina del suo avversario, perderà il board con un punteggio pari al numero delle sue pedine rimaste in gioco più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti verranno calcolate le pedine solamente.
84. Se un giocatore imbuca la Regina assieme alla sua ultima pedina e all'ultima pedina dell'avversario con un tiro proprio, egli vincerà il board con 3 punti. Se il suo punteggio supera i 21 punti vincerà con un solo punto.
85. Se un giocatore imbuca la Regina assieme alla sua ultima pedina e all'ultima pedina dell'avversario con un tiro improprio, l'avversario vincerà il board di 3 punti. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti vincerà di un solo punto.
86. Se un giocatore imbuca la sua ultima pedina contemporaneamente all'ultima pedina dell'avversario quando la Regina è ancora in gioco, l'avversario vincerà il board 3 - 0. se il suo punteggio supera i 21 punti l'avversario vincerà 1- 0.
87. Se un giocatore imbuca la sua ultima pedina contemporaneamente all'ultima pedina dell'avversario con un tiro improprio quando la Regina è ancora in gioco, l'avversario vincerà il board 3 - 0. Se il suo punteggio supera i 21 punti vincerà 1 - 0 .
88. Se un giocatore imbuca l'ultima pedina dell'avversario con un tiro proprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game del numero delle sue pedine rimaste ancora in gioco, più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, verranno calcolate le pedine solamente.
89. Se un giocatore imbuca la sua ultima pedina quando la Regina è ancora in gioco, perderà il board 3 - 0. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti perderà 1 - 0.
90. Se un giocatore imbuca la sua ultima pedina assieme allo striker quando la Regina è ancora in gioco, perderà il board 3 - 0. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, perderà 1- 0.
91. Se un giocatore imbuca la Regina, la sua ultima pedina e l'ultima pedina dell'avversario assieme al lo striker con un tiro proprio, perderà il board 3 - 0 . Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, perderà solo 1 - 0.
92. Se un giocatore imbuca l'ultima delle sue pedine più l'ultima pedina dell'avversario assieme allo striker con un tiro proprio perderà il board 1- 0 se è stato lui a confermare la Regina.

93. Se un giocatore imbuca l'ultima pedina dell'avversario assieme allo striker con un tiro proprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game del numero delle sue pedine rimaste in gioco più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario ha superato i 21 punti verranno calcolati le pedine solamente.
94. Se un giocatore imbuca l'ultima pedina sua e l'ultima del suo avversario assieme allo striker, con un tiro proprio, perderà il game 3 - 0 se la Regina è stata confermata in precedenza dall'avversario.
95. Se si verificano le condizioni dei punti sopra con un tiro improprio verranno applicate le stesse sanzioni più un'altra pedina di Penalità e in più il giocatore falloso perderà il turno.
96. Se la Regina vacillando in bilico sull'orlo di una buca dovesse per qualunque ragione finirci dentro verrà considerata regolarmente imbucata.
97. Un giocatore non dovrà mai usare una pedina piazzata per Penalità e/o Multa per fare un "pair" o "Cannon" con la Regina.

O. Generale

98. Il tiro sarà effettuato solamente con lo striker. Lo striker sarà mostrato al giudice di gara prima dell'inizio del gioco per approvazione.
99. Una volta sistemato il Carrom board la sua posizione durante il gioco non dovrà essere cambiata.
100. Il cronometraggio si fermerà ogni qualvolta venga fatto appello all'arbitro durante il gioco. Il gioco non riprenderà se non quando l'arbitro dichiara il "via".
101. Il giocatore che inizia a giocare prima del "via" perderà il board del numero delle sue pedine rimaste in gioco più i punti della Regina se essa è ancora in gioco come per le Regole.
102. La polvere di scorrimento sarà sparsa dal giocatore di turno prima di effettuare la spaccata. La polvere dovrà essere sparsa in giusta misura.
103. La polvere di scorrimento non dovrà essere aggiunta o rimossa dopo il "via".
104. Un tiro è completato solo dopo che lo striker, pedina e /o Regina coinvolti nel tiro si saranno del tutto fermati. Lo striker dovrà essere rimosso dal giocatore subito dopo la fine del tiro. L'arbitro potrà intervenire in aiuto su richiesta.
105. Un giocatore non potrà iniziare a tirare prima che l'avversario abbia levato il suo striker dal Carrom board.
106. I giocatori non dovranno disturbare, colpire o picchiettare la superficie del gioco in nessun modo. Se questo verrà fatto il giocatore responsabile avrà commesso un fallo.
107. Se lo striker scivola e non si sposta dalle righe o i cerchi di base e non tocca nessuna pedina, il tiro non è stato effettuato.
108. Il giocatore può informarsi sul suo punteggio dall'arbitro solamente durante il suo turno di gioco.
109. Il giocatore non dovrà distrarre l'avversario in nessuna maniera.
110. Durante il tiro lo striker dovrà toccare ambedue le linee di base.
111. Se il tiro viene fatto dai cerchi di base, lo striker dovrà coprire il cerchio completamente ma non dovrà toccare la freccia.
112. Nel doppio, durante un board, le coppie non dovranno consultarsi o comunicare neanche con gesti. Qualunque violazione di questa regola verrà considerata un fallo e punita come dalle Regole.
113. I giocatori non dovranno parlare con il pubblico durante il corso del game senza il permesso dell'arbitro.
114. Il giocatore durante il suo turno non dovrà tenere in mano alcun oggetto tranne che lo striker.
115. Le pedine e/o la Regina non potranno essere toccati dopo la spaccata, tranne che dallo striker. Se verranno in alcun modo toccati o spostati verranno rimessi dall'Arbitro nella posizione in cui si trovavano e il giocatore responsabile avrà commesso un fallo.
116. Lo scorrimento dello striker non potrà essere provato sulla superficie di gioco durante il corso di un board.
117. I giocatori non dovranno tenere lo striker sulla cornice del Carrom board o dentro alle retine durante il gioco.
118. Lo striker potrà essere posato vicino alla propria linea di base mentre il giocatore sta piazzando delle pedine di Multa e/o Penalità.

119. Ci sarà un intervallo di dieci minuti fra il secondo ed il terzo game.

120. Sarà permesso a un giocatore di concedere un game e /o match (partita) in qualunque momento.

121. Nel caso in cui le pedine occupassero tutto lo spazio sulla riga di base così da impedire ad un giocatore di posizionare lo striker per il tiro, il board verrà rigiocato.

P. Perdita totale del match

Il giocatore perderà l'intero match per qualunque atto di indisciplina e /o violazione delle Regole o per quanto segue:

122. Andarsene dal tavolo durante un game senza il permesso dell'arbitro.

123. Non rispettare il limite di tempo assegnato per il riposo prima del game decisivo di un match.

124. Rifiutare di accettare le decisioni prese dall'Arbitro o giudice di gara.

125. Giocare con uno striker non controllato.

126. Non presentarsi all'arbitro al proprio match board entro 15 minuti dall'annuncio dell'inizio del match.