

REGOLE UFFICIALI DEL CARROM INTERNATIONAL CARROM FEDERATION

2001

TRADOTTE DALLA FIC CON AUTORIZZAZIONE DELL' ICF II EDIZIONE NOVEMBRE 2002

I. EQUIPAGGIAMENTO STANDARD

Il termine Equipaggiamento Standard significa ed include le seguenti:

- A. CARROM BOARD C/B
- B. CARROMMEN C/m (Pedine)
- C. STRIKER
- D. TAVOLO O PIANO D'APPOGGIO
- E. SEDIA O SGABELLO
- F. LA POLVERE DI SCORRIMENTO
- G. LE RETINE
- F. L'ILLUMINAZIONE

A. CARROM BOARD (IL TAVOLO DA GIOCO)

A.1 La superficie di gioco

La superficie del C/B deve essere di compensato o di qualunque tipo di legno ugualmente liscio non meno di 8mm di spessore. Le sue misure devono essere comprese tra: 73.50cm² e 74cm² e la sua superficie dovrà essere completamente levigata. Deve permettere ad uno Striker standard del peso di 15g di percorrere tre corse e mezzo dalla linea di base fino all'altra sponda, quando esso viene colpito con la massima forza.

A.2 La Cornice

La superficie di gioco deve essere incorniciata da un legno duro che offra una buona resistenza (palissandro od altro) con gli angoli interni arrotondati e che abbia le seguenti misure: un'altezza compresa fra 1.90cm e 2.54cm dalla superficie di gioco, una larghezza compresa tra i 6.35cm e i 7.60cm. Degli appositi rinforzi potranno essere fissati sotto alla superficie di gioco e attaccati alla cornice.

A.3 Le Buche

Devono esserci quattro buche di 4.45 cm di diametro, con una variazione non superiore a 0.15 cm, e con i bordi arrotondati internamente e non esternamente, ai quattro angoli della superficie di gioco. La parte di compensato che va a finire negli angoli della cornice deve essere segata.

A.4 Linee di base

- a. Due righe dritte di 47 cm di lunghezza, con una variazione non superiore a 0.30 cm, sono disegnate su tutti e quattro i lati della superficie di gioco, tutte parallele alla cornice. La riga inferiore che avrà uno spessore compreso tra 0.50 cm e 0.65 cm, dovrà distanziarsi 10.15 cm dalla cornice e 3.18 cm dalla riga superiore.
- b. Le righe di base saranno racchiuse da cerchi di 3.18 cm di diametro, a ciascun'estremità. Dentro a ciascun cerchio, una porzione di diametro 2.54 cm sarà colorata in rosso: questi cerchi si chiamano CERCHI DI BASE. Dovranno essere disegnati in modo che tocchino tutte e due le righe di base e anche le righe di base superiori dei due lati se fossero prolungate fino ad incontrarsi. La distanza fra il cerchio di base da una parte e quello adiacente sarà approssimativamente di 1.27 cm.

A.5 Freccette

Quattro freccette nere di non più di 0.15 cm di spessore, saranno disegnate in ciascun angolo del C/B ad un'angolazione di 45° che passano attraverso lo spazio fra i due cerchi di base e che puntino verso il centro della buca lasciando uno spazio netto di 5 cm dal bordo della buca.

La lunghezza della freccetta non supererà i 26.70 cm. Un arco decorativo di 6.25 cm di diametro con freccette ad ambedue i lati disegnato all'inizio delle freccette e che porta verso le buche sarà permesso.

A.6 Il Cerchio Centrale

Nel centro esatto del C/B ci sarà un cerchio disegnato in nero e colorato in rosso di 3.18 cm di diametro, con variazione possibile di 0.16 cm.

A.7 Il Cerchio Esterno

Un cerchio di 17 cm di diametro, con una variazione possibile di 0.30 cm, disegnato in nero, il cui centro deve essere il centro esatto del C/B, circonda il cerchio centrale. Sono permesse decorazioni all'interno di questo cerchio.

B. CARROMMEN (PEDINE)

I C/m usati in gioco, devono essere di legno di buona qualità e rotondi. Il diametro di un C/m sarà compreso tra i 3.18 cm e i 3.02 cm. Lo spessore sarà compreso tra 0.70 cm e 0.90 cm. Il bordo dovrà essere rotondo e semplice. Il peso dovrà essere compreso tra i 5 gr e i 5.50 gr. Un set sarà composto di 9 C/m bianchi, 9 C/m rossi e una Regina, e saranno tutti di forma uguale. I C/m dovranno muoversi con scorrevolezza in posizione piatta sulla superficie del C/B quando vengono colpiti da uno Striker standard.

C. STRIKER

Lo Striker sarà scorrevole e rotondo con un diametro non superiore a 4.13 cm ed un peso non superiore a 15gr. Potrà essere fatto di qualunque materiale fuorché il metallo e l'avorio.

Uno Striker con parti di metallo visibili, non sarà permesso. Disegni decenti intagliati nello Striker, saranno ammessi.

D. TAVOLO O PIANO DI APPOGGIO

Il piano di appoggio dovrà essere di un'altezza compresa tra i 63 ed i 70 cm.

Il C/B deve essere stabile e in piano e a questo scopo possono essere usati feltrini o altro materiale di appoggio.

E. SEDIA O SGABELLO

La sedia o sgabello dovrà essere di un'altezza compresa fra i 40 ed i 50 cm. le sedie dovranno essere senza braccioli.

F. LA POLVERE DI SCORRIMENTO

La polvere di scorrimento usata dovrà essere di alta qualità e serve a mantenere la superficie di gioco liscia e asciutta. La polvere di scorrimento non dovrà mai essere bagnata. Contenitori o sacche piene di polvere dovranno essere usate affinché venga sparsa uniformemente.

G. LE RETINE

Le buche devono essere completamente coperte da sotto con delle retine fissate alla base del C/B. Ogni retina dovrà poter contenere almeno 10 C/m.

H. L'ILLUMINAZIONE

Le luci dovranno essere appese o sistemate ad un'altezza adatta, sopra il C/B in modo che quando viene usato un paralume di quadrato o a cono (preferibilmente in metallo), sia illuminato soltanto il C/B, cornice compresa. Il paralume dovrà avere la parte interna bianca. La lampadina usata, preferibilmente trasparente bianca, sarà fra i 60 e i 100 watt. Tuttavia l'altezza della luce può essere modificata su richiesta di un giocatore in maniera che non dia fastidio agli occhi.

II - INTERPRETAZIONE

In queste Regole, se non vi sia alcuna cosa ripugnante per il soggetto o nel testo, i termini che seguono avranno la seguente interpretazione:

1. "Regole" significherà le Regole del Carrom.
- 2.a. "PROPRIO" significherà secondo le Regole.
- b. "IMPROPRIO" significherà contrario alle Regole .
3. "C/B" significherà Carrom Board (tavolo da gioco).
4. "C/m" significherà Carrommen (pedina da gioco).
- 5.a. "BOARD" significherà dall'inizio di un board, dopo che l'arbitro ha dato il via (play), fino alla fine.
6. "BREAK" (SPACCATA) significherà il primo tiro d'apertura di un board.
7. "TERMINE" o "FINISH" significherà la fine di un board .
8. "GIOCATORE" significherà un giocatore di carrom.

9. "PIAZZARE" (PLACE) significherà posizionare i C/m di multa e/o penalità in piano dentro il Cerchio Esterno solo dal giocatore cui è permesso secondo le Regole. La Regina e/o i C/m fuoriusciti dovranno sempre essere piazzati dall'arbitro nel Cerchio Centrale.
10. "IMBUCARE" (POCKET) significa far entrare i C/m in una delle buche con un tiro proprio o improprio.
11. "SPINTA" significherà un colpo o un movimento inconsulto del gomito del giocatore di turno invece del regolare tiro con la punta del dito.
12. "REGINA" (QUEEN) è la pedina rossa.
13. (DUE) significherà imbucare lo Striker sia con sia senza un C/me/o Regina, e/o qualunque pedina di penalità o multa dovuta da un giocatore.
14. "PENALITÀ" è la punizione per avere violato o infranto le Regole.
15. "CONFERMARE" significherà imbucare un proprio C/m nello stesso tiro o in quello immediatamente successivo dopo che si è imbucata la Regina.
16. "SHOT" significherà "Pair" o "Can non".
PAIR significherà piazzare un C/m dentro il cerchio Esterno accanto ad un altro C/m e/o Regina in modo che rimanga uno spazio e che il C/m già posizionato sia in linea con una buca.
- b. CANNON significherà piazzare un C/m dentro il Cerchio Esterno accanto ad un altro C/m e/o Regina in modo che non ci sia nessuno spazio e che il C/m già posizionato sia in linea con una buca.
17. "THUMBING" significherà fare un tiro con il pollice.
18. "TURNO" significa il diritto di tiro.
19. "GIUDICE DI GARA" sarà il supervisore ufficiale con poteri di controllo e decisionale su tutte le questioni pertinenti al match.
20. "ARBITRO" sarà il supervisore ufficiale o controllore nel corso di un match.
- 21.a. "AVVERSARIO NEL SINGOLO" significherà il giocatore che non sta effettuando il suo turno di gioco.
- b. "AVVERSARIO NEL DOPPIO" significherà il giocatore che siede alla sinistra e/o destra del giocatore di turno.
22. "MANO" significherà la parte della mano del giocatore di turno dalle dita fino al polso.
23. "DITO" significherà la parte superiore del dito dall'unghia alla seconda falange.
24. "LINEE IMMAGINARIE" sono il prolungamento delle frecce fra i Cerchi di Base.
25. "TIRO" (stroke) significa colpire il C/m con lo Striker direttamente o indirettamente.
- 26.a. "SLAMBIANCO" significa imbucare tutti i C/m bianchi più la Regina come per le Regole nel primo turno di gioco. Si può anche chiamare "Break to Finish".
- b. "SLAMNERO" significa imbucare tutti i restanti C/m neri con o senza la Regina come per le Regole nel primo turno di gioco.

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

III - POSIZIONI DI GIOCO

27. Nel singolo i giocatori si siederanno uno di fronte all'altro.
28. Nel doppio le coppie si siederanno una di fronte all'altra occupando tutti e quattro i lati.
29. La posizione adottata 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, spostata o disturbata in alcuna maniera durante il suo turno di gioco.
- 30.a. Durante un board nessuna parte del corpo del giocatore di turno, eccetto il braccio che effettuerà il tiro, dovrà toccare il C/B o il piano sul quale poggia.
- b. Il giocatore avrà cura di non far toccare vestiti e accessori (anelli, orologi, bracciali) sulla superficie di gioco anche se questi potranno venire a contatto con il C/B durante il suo turno di gioco.
31. L'uso di materiali per alzare o modificare l'altezza della sedia o sgabello sarà ammesso solo dopo la fine di un board e solamente se l'altezza così raggiunta non supera i 50cm.
32. Nessuna parte del corpo del giocatore tranne la mano, dovrà superare la linea immaginaria segnata dalle frecce.

IV. COME EFFETTUARE UN TIRO

33. Lo Striker deve essere colpito e non spinto
34. Il tiro deve essere effettuato con il dito con o senza l'appoggio delle altre dita.
35. Una o l'altra mano possono essere usate indifferentemente.
36. Durante il tiro la "mano" può toccare la superficie di gioco.
- 37.a. Il gomito del giocatore di turno non deve entrare nell'area di gioco nè superare le
- b. La mano può tuttavia attraversare la linea delle frecce.
- 38.a. Mentre si effettua un tiro è vietato appoggiarsi allo sgabello o sedia o piano di appoggio del C/B e tenere le gambe a contatto con il piano di appoggio.
- b. Tuttavia le mani possono essere appoggiate sul corpo e le gambe possono essere appoggiate sul poggiatesta dello sgabello o della sedia.

V. IL SORTEGGIO (TOSS)

39.a. All'inizio di ogni match l'Arbitro farà il sorteggio. Questo sarà fatto o con una moneta - testa o croce - oppure indovinando in che mano è nascosto il C/m. Il vincitore potrà scegliere di tirare per primo oppure da che lato si vuole sedere. Se sceglie il lato, lo comunicherà all'Arbitro che farà sedere per primo il perdente.

b. Nel doppio la coppia che vince il sorteggio, avrà lo stesso diritto di scelta.

c. Se tuttavia, il vincitore sceglie di effettuare il break, la scelta del lato sul quale sedersispetterà al perdente e il vincitore si siederà per primo.

d. Una volta seduti, i giocatori non possono cambiare posto. Le loro posizioni dureranno per tutto il match.

VI. BOARD DI ALLENAMENTO

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

VII - BREAK

41.a. Prima del break la Regina verrà posta nel cerchio centrale e gli altri C/m saranno distribuiti intorno a lei nel cerchio esterno, nella prima fila alternando bianchi e neri, nella seconda tre C/m bianchi formeranno una Y con i C/m bianchi della prima fila. Lo spazio restante verrà riempito con C/m bianchi e neri alternati. Tutti i C/m così posizionati formeranno un cerchio compatto, toccandosi. Un giocatore può usare sia il dito sia lo Striker per mantenere compatti i C/m.

b. I C/m dovranno essere sistemati per il break con la minima perdita di tempo

42. Il break sarà effettuato dal giocatore che ha scelto di giocare per primo.

43. Il giocatore che effettua il break giocherà con i

C/m bianchi durante quel board lasciando quell'ineri all'avversario. La Regina è di ambedue i giocatori.

44. Il break sarà considerato valido se lo Striker tocca qualunque C/m anche se solo leggermente.

45.a. Il break non è considerato valido se lo Striker non tocca alcun C/m. In questo caso ha diritto ad altre due possibilità.

b. Se alla fine dei turni consentiti, nessun C/m è stato toccato, il giocatore perde il diritto al break e il turno passerà all'avversario che dovrà giocare con le pedine nere. Nessun altro cambiamento sarà effettuato. Queste condizioni resteranno valide finché il break non sarà stato effettuato.

c. Nel caso che durante un tentativo di break il giocatore imbuchi lo Striker o faccia un tiro improprio senza toccare alcun C/m, dovrà cedere il turno all'avversario. Non dovrà pagare la multa.

46. Il break dovrà essere effettuato entro 15 secondi dal via ("play") dato dall'arbitro. Il gioco è considerato iniziato dal momento in cui viene detto "play".

47. Se un giocatore dovesse effettuare il break prima che l'arbitro abbia dato il via, qualunque C/m e/o Regina imbucata verrà rimpiazzata e il giocatore dovrà pagare un C/m di penalità e cedere il turno all'avversario.

VIII - TURNI DI GIOCO

48. Fin quando un giocatore imbuca i suoi C/m o la Regina in maniera regolamentare, il suo turno continua. Altrimenti passa all'avversario.

49.a.i. Nel primo game il giocatore che ha scelto di fare il primo break del primo board, giocherà con i C/m bianchi. Il diritto del break sarà passato in maniera alterna fra i giocatori per il resto del game.

ii. Nel secondo game il primo break sarà effettuato dal giocatore che non lo aveva fatto nel primo game.

iii. Nel terzo game il diritto al primo break ripassa al giocatore iniziale.

b. Nel doppio il turno passa al giocatore seduto alla destra di quello che ha appena giocato.

50. I giocatori non dovranno impiegare più di 15 secondi per effettuare il tiro dal momento in cui il C/m / Regina / Striker hanno terminato il cammino e lo Striker è stato preso in mano dall'avversario, e/o dopo avere osservato il limite di tempo per piazzare C/m e/o Regina e/o multe e penalità dovute.

51. Se un giocatore gioca fuori turno prima che l'arbitro possa fermarlo, perderà il board del numero di C/m e Regina rimasti sul C/B al momento del primo tiro fuori turno. Se invece né l'arbitro né l'avversario se ne accorgono e viene effettuato il tiro successivo il turno sarà valido e il prossimo turno sarà secondo le Regole.

IX - IL PUNTEGGIO

52.a. Il giocatore che imbuca per primo tutti i suoi C/m vince il board.

b. Il punteggio è come segue:

Regina: 3 punti fino a 21 punti.

C/m: 1 punto ciascuno.

53.a. Il numero di C/m dell'avversario rimasti sul C/B alla fine del board saranno i punti del vincitore.

b. Il giocatore può ottenere i punti della Regina solo se ha vinto il board.

c. Il giocatore che ha perso il board non ottiene i punti della Regina neanche se l'ha precedentemente imbucata e confermata.

54. Il giocatore perde il vantaggio dei 3 punti della Regina una volta che il suo punteggio ha raggiunto i 22 punti.
55. Il massimo numero di punti che si può ottenere in un board è 12. Penalità o multe in eccedenza saranno automaticamente cancellate.
56. a. Un game è di 25 punti o 8 boards. Il giocatore che ha ottenuto per primo 25 punti oppure che è in testa al termine dell'ottavo board, è il vincitore.
- b. 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 il break.
57. Tutti match saranno decisi in base al migliore risultato su tre partite.

X - CAMBIO DI POSIZIONE

58. Nel singolo, i giocatori cambieranno lato alla fine di ciascun game sistemandosi dal lato opposto.
59. Nel doppio, i giocatori cambieranno con il posto alla loro destra al termine di ciascun game.
60. a. Nel terzo game, fino agli ottavi di finale, i giocatori cambieranno posizione dopo il board o dopo che un giocatore o coppia abbia raggiunto 13 punti.
- b. Dai quarti di finale in poi il cambio di posizione sarà effettuato solo quando un giocatore o coppia ha ottenuto 13 punti.
- c. Se il cambio di posizione non viene effettuato nel momento dovuto verrà fatto non appena l'arbitro o uno dei giocatori se ne accorge ma solo alla fine di un board.
61. I giocatori non dovranno impiegare più di due minuti per il cambio di posizione.

XI - FALLI

62. Qualunque atto contrario alle Regole o qualunque cosa fatta in violazione a quello che è specificatamente o implicitamente detto in queste Regole, sarà classificato nel seguente modo:
- a. FALLO TECNICO
- b. FALLO

A. FALLO TECNICO

63. a. Qualunque violazione commessa da un giocatore prima del primo tiro del suo turno è da considerare un fallo tecnico. Il fallo tecnico comporterà la consegna di un C/m all'avversario che lo rimpiazzerà in gioco sul C/B ed il turno del giocatore falloso continuerà.
- b. Qualunque violazione commessa da un giocatore fuori dal suo turno di gioco sarà anche essa considerata un fallo tecnico e punita come sopra.

B. FALLO

64. a. Qualunque violazione delle Regole commessa da un giocatore durante o dopo il suo primo turno di gioco verrà considerata un fallo. Un fallo comporterà la consegna di un C/m all'avversario per essere piazzata e il giocatore falloso perderà il turno.
- b. Se il fallo viene commesso dal giocatore mentre sta imbucando un C/m e/o Regina, tutte le pedine così imbucate verranno consegnate per la rimessa in gioco, più un ulteriore C/m di penalità e il giocatore perderà il turno.

XII - C/m FUORI PISTA

65. a. Se un C/m e/o la Regina saltano fuori dalla superficie di gioco, verranno rimessi nel cerchio centrale dall'arbitro coprendo del tutto o parzialmente il cerchio secondo disponibilità di spazio. Se un C/m e la Regina escono fuori pista nello stesso tiro la Regina avrà la precedenza e sarà piazzata per prima. L'altro C/m sarà messo dal lato opposto al giocatore di turno e in modo che tocchi la Regina.
- c. Se un C/m bianco e uno nero escono contemporaneamente fuori pista, la precedenza verrà data al C/m del giocatore che ha effettuato il tiro e l'altro sarà piazzato in modo che lo tocchi nella maniera descritta in Regola 65b.
- d. Se più di due C/m escono fuori pista nello stesso tiro, i primi due verranno piazzati come da Regole 65b. e 65c., gli altri verranno piazzati in modo che tocchino i primi due.
66. a. Se un C/m e/o la Regina dovessero saltare fuori dalla superficie di gioco e poi rimbalzarci di nuovo dentro, verranno rimpiazzati nel cerchio centrale dall'arbitro come prescritto dalle Regole. Se sono stati disturbati dei C/m in gioco l'arbitro li potrà risistemare a suo giudizio.
- b. Nel caso in cui dei C/m e/o la Regina uscendo fuori pista dovessero colpire in qualunque modo la lampada prima di tornare a cadere sulla superficie di gioco saranno considerati validi ed eventuali C/m disturbati da questa traiettoria non verranno riposizionati dall'arbitro.

XIII C/m CHE ROTOLANOO SI SOVRAPPONGONO

67. Se un C/m e /ola Regina rimangono in piedi su di un lato verranno lasciati in questa posizione.

68. Se due C/m e/ola Regina si sovrappongono verranno lasciati in posizione.

69.a. Se lo Striker va a posarsi sopra un C/m ola Regina, verrà rimosso dall'arbitro senza disturbare le pedine. Se venissero spostate per sbaglio verranno rimesse al loro posto dall'arbitro.

b. Se questo dovesse accadere vicino all'apertura di una delle buche, e nella manovra di sollevamento dello Striker la pedina dovesse perdere l'equilibrio e finire dentro alla buca, sarà da considerarsi regolarmente imbucata.

70.a. Se un C/m e/o la Regina vanno a finire sopra lo Striker, lo Striker verrà rimosso e la pedina rimessa nella sua posizione dall'arbitro.

b. Se questo dovesse avvenire vicino all'apertura di una delle buche e nella manovra di sollevamento del C/m o Regina lo Striker dovesse perdere il suo equilibrio e finire in buca, sarà da considerarsi regolarmente imbucato e la multa prescritta dovrà essere pagata.

71. Se un C/m pericolosamente in bilico sull'orlo di una buca dovesse per qualsiasi motivo finirci dentro, sarà da considerarsi regolarmente imbucato.

XIV MULTE E PENALITÀ'

72.a. Se in un tiro proprio, un giocatore dovesse mandare dentro il suo Striker da solo, perderà il turno ed uno dei suoi C/m verrà rimesso in gioco dal suo avversario. Questo tipo di penalità si chiama Multa.

b. Se in un tiro improprio, un giocatore dovesse mandare dentro il suo Striker da solo, perderà il turno e due dei suoi C/m verranno rimessi in gioco dal suo avversario. Questo tipo di penalità si chiama Multa e Fallo.

c. Se ciò dovesse avvenire prima che il giocatore abbia imbucato un suo C/m la Penalità e Multa verranno pagate non appena un C/m sarà disponibile.

73. Se un giocatore imbucava il suo Striker assieme a dei C/m suoi con un tiro proprio, ciascun C/m imbucato assieme allo Striker più uno di Multa verranno rimessi in gioco dall'avversario e il giocatore potrà continuare il suo turno.

74. Se un giocatore imbucava lo Striker con dei C/m del suo avversario con un tiro proprio, questi ultimi saranno considerati regolarmente imbucati. La Multa dovrà essere pagata come prescritto nella regola 72a., e il giocatore perderà il turno.

75. Se un giocatore imbucava lo Striker assieme a dei C/m suoi e del suo avversario contemporaneamente, con un tiro proprio, i suoi C/m verranno rimessi in gioco dall'avversario, pagherà la Multa e potrà continuare il suo turno.

76. Se un giocatore imbucava dei C/m del suo avversario con un tiro improprio, i C/m saranno considerati regolarmente imbucati. Un C/m di Multa verrà consegnata all'avversario che la rimetterà in gioco, e perderà il turno.

77.a. Se un giocatore imbucava i suoi C/m con un tiro improprio, i C/m imbucati, più uno di Penalità verranno consegnati all'avversario per la rimessa in gioco e il giocatore perderà il turno.

b. Se un giocatore imbucava i suoi C/m più lo Striker con un tiro improprio i C/m imbucati più uno di Penalità verranno consegnati all'avversario per la rimessa in gioco e il giocatore perderà il turno.

78.a. I C/m di Multa o Penalità dovranno essere rimessi in gioco non appena saranno disponibili dopo la fine del tiro anche se non è ancora finito il turno del giocatore.

b.i. Nel doppio, le Multe e/o Penalità saranno sempre rimesse in gioco dal giocatore seduto alla destra del giocatore di turno non appena queste saranno disponibili.

ii. Nel caso in cui, durante un turno di un giocatore, egli imbucava un C/m del suo avversario con o senza un suo C/m, e quindi un C/m di Multa e/o Penalità diventi disponibile, sarà lo stesso giocatore a piazzare in gioco il C/m.

79.a. Se un C/m di Multa o Penalità è disponibile ma non c'è lo spazio per rimetterlo in gioco, il giocatore che deve effettuare la rimessa in gioco lo potrà fare appena ci sarà spazio disponibile.

b. Nel doppio, se il diritto di rimettere in gioco una Multa o una Penalità è passato al partner solo lui avrà il diritto di rimettere in gioco le pedine.

80. Se esiste lo spazio disponibile per piazzare un C/m di Multa o Penalità, ma il giocatore che ne ha diritto non vuole rischiare un fallo, egli dovrà rinunciare al suo diritto.

81. Se durante il turno del giocatore avente diritto a piazzare una Multa o Penalità, lo spazio diventa disponibile, egli dovrà immediatamente piazzare quanto dovuto.

82.a. Durante la rimessa in gioco di una Multa e/o Penalità, se un giocatore per sbaglio piazza uno dei suoi C/m, l'errore segnalato dall'arbitro o dall'avversario, dovrà essere corretto immediatamente. In questo caso verrà dichiarata il fallo.

b. Se l'arbitro o l'avversario non si accorgono dell'errore prima del tiro seguente, la pedina così piazzata sarà da considerarsi regolare.

83. Se più di un C/m deve essere rimesso in gioco come Multa o Penalità questo dovrà essere fatto man

mano che diventano disponibili. Se nel momento in cui diventano disponibili non vengono piazzati all'avente diritto prima che venga effettuato il turno successivo e questo non viene segnalato dall'arbitro o dall'avversario la Multa sarà annullata.

84.a. La rimessa in gioco è da considerarsi definitiva non appena il dito è stato sollevato dalla pedina ammesso che sia stata piazzata nel Cerchio Esterno.

b. Non è permesso tenere in mano nessun'altra Pedina o lo Striker durante la rimessa in gioco di una Multa o Penalità.

85. Se un giocatore sposta il C/m di Multa o Penalità fuori dal Cerchio Esterno, dovrà risposarla dentro e avrà commesso fallo.

86. Durante la manovra di rimessa in gioco di una Multa o Penalità il giocatore non dovrà spostare nessun'altro C/m o Regina. I C/m rimessi in gioco non dovranno disturbare gli altri C/m. Se questo dovesse accadere, i C/m verranno risistemati nelle loro posizioni originali dall'arbitro e il giocatore responsabile avrà commesso un fallo.

87.a. Un giocatore può scegliere di rinunciare alla totalità e non solo ad una parte delle Multe o Penalità che gli spettano di rimettere in gioco. Tale decisione dovrà essere comunicata all'arbitro entro 15 secondi altrimenti il diritto di piazzare le pedine gli verrà levato.

b. I punti extra che il giocatore può ottenere su richiesta alla fine del board possono invece essere richiesti in totale o solo in parte a discrezione del beneficiario.

88.a. Il tempo limite per la rimessa in gioco di Multe e/o penalità è di 15 secondi dopo la dichiarazione dell'arbitro.

b. Se i C/m di Multa e/o Penalità non vengono piazzati tutti in questo arco di tempo, l'arbitro può decidere di levare tutti i c/m già piazzati e dichiarare un fallo ai danni del ritardatario.

89.a. I C/m di Multa e/o penalità non possono essere annullate una dall'altra.

b. I C/m di Multa e/o penalità non dovranno mai essere piazzate parzialmente o totalmente sul cerchio centrale. Se lo fossero verrebbe fatta richiesta al giocatore responsabile di spostarle e verrebbe dichiarato un fallo come prescritto dal regolamento.

90. Nel doppio, un giocatore non dovrà prendere i C/m di Multa o Penalità per conto del suo compagno. Se il giocatore avente diritto non ne trova a sufficienza nelle retine più vicine a lui, dovrà chiedere all'arbitro di consegnargliene specificando il colore e la quantità che gli serve.

91. Durante il corso di un board, se un giocatore per qualsiasi motivo si alza dal suo posto, durante il suo turno

o quello del suo avversario, egli perderà il board del numero di punti corrispondenti al numero di suoi C/m e/o Regina rimasti sulla superficie di gioco. Se il punteggio del suo avversario supera i 21 punti egli perderà il board del valore dei suoi C/m rimasti solamente.

XV QUEEN - LA REGINA

92. Ciascun giocatore ha il diritto di imbucare e confermare la Regina ammesso che abbia già imbucato uno dei suoi C/m.

93. La Regina deve essere piazzata nel cerchio centrale solo dall'arbitro. Se durante la manovra di piazzamento viene automaticamente creato uno shot (regola n°16), questo non può essere cambiato.

94. Se il cerchio centrale è parzialmente o completamente coperto da altri C/m 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.

95.a. Se la Regina viene imbucata da un giocatore prima che egli abbia imbucato un suo C/m, la Regina verrà rimessa nel centro ed egli perderà il turno.

b. Se un giocatore imbucava la Regina mentre ha una Multa da saldare, la Regina verrà rimessa al centro ed egli perderà il turno.

c. Se però, dopo avere pagato la Multa/o penalità, tutti e nove i C/m sono in campo, un giocatore avrà lo stesso il diritto di imbucare la Regina e confermarla.

d. Se durante il "break" o il tiro immediatamente successivo quando ancora tutti e nove i C/m sono in campo, dovesse finire in buca assieme allo Striker, la Regina verrà rimessa al centro e verrà assegnata una Multa. Il giocatore perderà il turno.

96. 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.

97.a. Se la Regina e uno o più C/m del giocatore vengono imbucati nello stesso tiro, la Regina sarà considerata confermata.

b. Se la Regina viene imbucata con un C/m del giocatore di turno nel "break" o in un

98.a. Se la Regina, un C/m e lo Striker vengono imbucati con un tiro proprio, verranno rimessi in gioco con l'aggiunta di un C/m di multa. Il giocatore proseguirà con il suo turno.

b. Se la Regina, un C/m e lo Striker vengono imbucati con un tiro improprio, il C/m e la Regina imbucati verranno rimessi in gioco e il giocatore pagherà altri due C/m di multa e penalità, e perderà il turno.
99.a. Se la Regina e lo Striker vengono imbucati insieme con un tiro proprio, L'arbitro rimetterà in gioco la Regina . Il giocatore dovrà consegnare un C/m di Multa all'avversario per la rimessa in gioco e potrà continuare il .

b. Se la Regina e lo Striker vengono imbucati assieme con un tiro improprio,l'arbitro rimetterà in gioco la Regina. Il giocatore dovrà consegnare due C/m per la rimessa in gioco e perderà il turno.

100.a.Se mentre un giocatore tenta di confermare la Regina dovesse imbucare il solo Striker, la Regina verrà rimessa nel centro. Dovrà anche pagare la Multa di un C/m che consegnerà all'avversario per la rimessa in gioco e perderà il turno.

b. Se mentre un giocatore tenta di confermare la Regina, imbucando lo Striker con un tiro improprio, la Regina verrà rimessa nel centro. Il giocatore dovrà anche pagare due C/m di Multa e penalità che verranno consegnati all'avversario per la rimessa in gioco e perderà il turno.

101.a.Se mentre tenta di confermare la Regina un giocatore imbucando lo Striker contemporaneamente ad uno o più dei suoi C/m con un tiro proprio, i C/m imbucati più uno di Multa verranno consegnati all'avversario per la rimessa in gioco e potrà continuare il turno. Se nel tiro successivo non imbucando uno dei suoi C/m la Regina non sarà confermata e verrà rimessa al centro.

b. Se nel tentativo di confermare la Regina, il giocatore imbucando lo Striker assieme ad un suo C/m con un tiro improprio, il C/m imbucato più due C/m di Multa verranno consegnati all'avversario per la rimessa in gioco e il turno passerà all'avversario. La Regina verrà rimessa al centro dall'arbitro.

102. a. Se mentre tenta di confermare la Regina un giocatore imbucando il suo ultimo C/m assieme all'ultimo C/m dell'avversario , vincerà con un punteggio di 3 punti. Se il suo punteggio supera i 21 punti vincerà di un solo punto.

b. Se mentre tenta di confermare la Regina, un giocatore imbucando il suo ultimo C/m assieme all'ultimo C/m dell'avversario con un tiro improprio, l'avversario vincerà la partita di tre punti. Se il suo punteggio ha superato i 21 punti vincerà di un solo punto. Su richiesta può ottenere un punto in più per il tiro improprio.

103. a. Se mentre tenta di confermare la Regina, il giocatore imbucando l'ultimo C/m del suo avversario con un tiro proprio, perderà il board di un punteggio pari al numero dei suoi C/m rimasti in gioco più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti verranno calcolati i C/m solamente.

b. Se mentre tenta di confermare la Regina, un giocatore imbucando l'ultimo dei C/m del suo avversario con un tiro improprio, perderà il board di un punteggio pari ai suoi C/m rimasti in gioco più i punti della Regina. Se il punteggio del suo avversario supera i 21 punti verranno calcolati solamente i C/m . Su richiesta un punto in più può essere dato all'avversario per il tiro improprio.

104. a. Se un giocatore imbucando la Regina assieme al suo ultimo C/m e all'ultimo C/m dell'avversario con un tiro proprio, egli vincerà il board di 3 punti. Se il suo punteggio supera i 21 punti vincerà di un solo punto.

b. Se un giocatore imbucando la Regina assieme al suo ultimo C/m e all'ultimo C/m 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. Su richiesta gli si può assegnare un ulteriore punto per il tiro improprio.

105. a. Se un giocatore imbucando il suo ultimo C/m contemporaneamente all'ultimo C/m dell'avversario con un tiro proprio 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.

b. Se un giocatore imbucando il suo ultimo C/m contemporaneamente all'ultimo C/m dell'avversario con un tiro improprio quando la Regina è ancora in gioco, l'avversario vincerà il game 3 - 0. Se il suo punteggio supera i 21 punti vincerà 1 - 0 . Un punto in più potrà essere assegnato all'avversario per il tiro improprio su richiesta.

106. a. Se un giocatore imbucando l'ultimo C/m dell'avversario con un tiro proprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game del numero dei suoi C/m rimasti ancora in gioco, più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, verranno calcolati i C/m solamente.

b. Se un giocatore imbucando l'ultimo C/m dell'avversario con un tiro improprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game del numero dei suoi C/m rimasti in gioco, più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti verranno calcolati i C/m solamente ma un punto in più gli può essere assegnato per il tiro improprio su richiesta.

107. a. Se un giocatore imbucando il suo ultimo C/m quando la Regina è ancora in gioco, perderà il board 3 - 0. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti perderà 1 - 0.

b. Se un giocatore imbucando il suo ultimo C/m con un tiro improprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game 3 -0. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti perderà 1 - 0. L'avversario può richiedere un punto in più per il tiro improprio.

108. a. Se un giocatore imbucando il suo ultimo C/m assieme allo Striker quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game 3 - 0. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, perderà 1- 0.Un punto in più per lo Striker potrà essere assegnato all'avversario su richiesta.

b. Se un giocatore imbuca il suo ultimo C/m assieme allo Striker con un tiro improprio quando la Regina è ancora in gioco perderà il game 3 - 0 . Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti perderà 1 - 0. Due punti in più potranno essere assegnati all'avversario su richiesta.

109. a. Se un giocatore imbuca la Regina, il suo ultimo C/m e l'ultimo C/m dell'avversario assieme allo Striker con un tiro proprio, perderà il game 3 - 0 . Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, perderà solo 1 - 0. Un punto in più per lo Striker potrà essere assegnato all'avversario su richiesta.

b. Se un giocatore imbuca la Regina, il suo ultimo C/m, l'ultimo C/m dell'avversario e lo Striker, con un tiro improprio, perderà il game 3 - 0. Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti, perderà solo 1 - 0. Due punti in più potranno essere assegnati all'avversario su richiesta.

110. a. Se un giocatore imbuca l'ultimo dei suoi C/m più l'ultimo C/m dell'avversario assieme allo Striker con un tiro proprio perderà il game 1- 0 se è stato lui a confermare la Regina. Un punto in più per lo Striker potrà essere assegnato all'avversario su richiesta.

b. Se un giocatore imbuca l'ultimo C/m suo e l'ultimo dell'avversario assieme allo Striker con un tiro improprio, perderà il game 1- 0 se è stato lui a confermare la Regina. Due punti in più potranno essere assegnati all'avversario su richiesta.

111. a. Se un giocatore imbuca l'ultimo C/m dell'avversario assieme allo Striker con un tiro proprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il board del numero dei suoi C/m rimasti in gioco più i punti della Regina. Se il punteggio dell'avversario ha superato i 21 punti verranno calcolati i C/m solamente. Un punto in più potrà essere assegnato all'avversario per lo Striker su richiesta.

b. Se un giocatore imbuca l'ultimo C/m dell'avversario assieme allo Striker con un tiro improprio quando la Regina è ancora in gioco, perderà il game del numero dei suoi C/m rimasti in gioco più i punti della Regina . Se il punteggio dell'avversario supera i 21 punti verranno calcolati i C/m solamente. Due punti in più potranno essere assegnati all'avversario su richiesta.

112. a. Se un giocatore imbuca l'ultimo C/m suo e l'ultimo 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. Un punto in più potrà essere assegnato all'avversario per lo Striker su richiesta.

b. Se un giocatore imbuca l'ultimo C/m suo e l'ultimo dell'avversario assieme allo Striker con un tiro improprio, perderà il game 3 - 0 se la Regina è stata confermata in precedenza dall'avversario. Due punti in più potranno essere assegnati all'avversario su richiesta.

113. Se la Regina vacillando in bilico sull'orlo di una buca dovesse per qualunque ragione finirci dentro verrà considerata regolarmente imbucata.

114. Un giocatore non dovrà mai piazzare un C/m di Multa o Penalità per fare uno shot con la Regina. Se questo dovesse avvenire, l'arbitro dovrà intervenire per la rettifica e il giocatore avrà commesso un fallo.

XVI GENERALE

115. Il tiro sarà effettuato solamente con lo Striker. Lo Striker dovrà essere portato dal giocatore e approvato dal Giudice di Gara prima dell'inizio del gioco.

116. Durante un tiro se lo Striker fuoriesce dal C/B , il giocatore potrà continuare a giocare a patto che abbia imbucato un suo C/m o Regina in quel tiro.

117. Un cambio di Striker approvato dal Giudice di Gara o arbitro sarà ammesso nel corso di un match solo dopo che il board è stato completato. Se lo Striker dovesse rompersi o danneggiarsi durante il corso di un board, potrà essere sostituito al termine del tiro.

118. a. Una volta sistemato il C/B la sua posizione durante il match non dovrà essere cambiata.

b. In ogni caso l'unico autorizzato ad effettuare dei cambiamenti su richiesta dei giocatori è l'Arbitro.

119. Il C/B, il suo supporto, tavolo d'appoggio o gambe assegnate per un match potranno essere sostituite solo al termine di un board. L'unico autorizzato ad accertare le condizioni di gioco è l'arbitro.

120. Su richiesta eventuali C/m rotti potranno essere sostituiti dall'arbitro che li rimetterà in gioco esattamente come erano posizionati.

121. a. Il cronometraggio si fermerà ogni qualvolta venga fatto appello all'arbitro durante il gioco. Il gioco non riprenderà se non quando l'arbitro dichiara "play".

b. Chi viola questa regola perderà il board del numero dei suoi C/m rimasti in gioco più i punti della Regina se essa è ancora in gioco come per le Regole.

122. a. La polvere di scorrimento sarà sparsa dal giocatore di turno prima di effettuare il suo "break". La polvere dovrà essere sparsa in giusta misura.

b. i. La polvere di scorrimento non dovrà essere aggiunta o rimossa dopo il "play" annunciato dall'arbitro.

ii. La polvere di scorrimento non dovrà essere volontariamente rimossa dalla superficie di gioco in alcun modo.

iii. La polvere di scorrimento non dovrà essere rimossa con soffi o altro.

Se quanto stabilito in regola 122 b) i) ii) & iii) dovesse accadere, il giocatore responsabile avrà commesso fallo come dal regolamento.

- c. Sarà ammesso spostare la polvere di scorrimento dalle righe di base o dai cerchi di base dal giocatore di turno solamente con l'uso dello Striker.
- d. L'arbitro avrà il diritto di controllare l'uso regolare della polvere di scorrimento sulla superficie di gioco.
- e. L'arbitro dovrà essere chiamato per l'eventuale rimozione di polvere, insetti etc. dal C/B durante il corso del gioco.
- 123. Un tiro è completato solo dopo che lo Striker, C/m e/o Regina coinvolti nello stesso 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.
- 124. a. Fino a che un giocatore continua ad imbucare i suoi C/m e/o la Regina il cronometro verrà riattivato dopo il completamento di ogni tiro.
- b. Quando invece un giocatore non imbucava nessun C/m, il cronometro per l'avversario inizierà a prendere il tempo solo dopo che lo Striker è stato rimosso.
- c. Un giocatore non potrà iniziare a tirare prima che l'avversario abbia levato il suo Striker dal C/B.
- 125. a. Quando un giocatore imbucava, consapevolmente o non, un C/m dell'avversario, l'arbitro lo fermerà.
- b. Se l'arbitro e l'avversario non se ne accorgono, il C/m imbucato sarà considerato valido e il turno passerà all'avversario non appena questo verrà constatato.
- 126. a. 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.
- b. Se il campo da gioco viene disturbato a tal punto da non permettere più ai C/m di essere rimessi al loro posto, il giocatore responsabile perderà la partita di tanti C/m quanti ne rimangono sul tavolo più la Regina come per le Regole.
- 127. a. Un tiro è considerato tale se lo Striker scivola, spostandosi dalle righe o i cerchi di base sia che esso tocchi delle pedine o meno.
- b. Però 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.
- 128. Il giocatore può informarsi sul suo punteggio dall'arbitro solamente durante il suo turno di gioco.
- 129. Il giocatore non dovrà distrarre l'avversario in nessuna maniera.
- 130. a. Durante il tiro lo Striker dovrà toccare ambedue le linee di base. Se il tiro viene fatto dai cerchi di base, lo Striker dovrà coprire il cerchio completamente ma non dovrà toccare la freccia.
- 131. 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.
- 132. I giocatori non dovranno parlare con il pubblico durante il corso del game senza il permesso dell'arbitro.
- 133. Il giocatore durante il suo turno non dovrà tenere in nessuna delle mani alcun oggetto solido tranne che lo Striker.
- 134. I C/m e/o la Regina non potranno essere toccati dopo il "break", tranne che con un tiro. 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.
- 135. Lo scorrimento dello Striker non potrà essere provato sulla superficie di gioco durante il corso di un board.
- 136. a. I giocatori non dovranno tenere lo Striker sulla cornice del C/B o dentro alle retine durante il gioco.
- b. Lo Striker potrà essere posato vicino alla propria linea di base mentre il giocatore sta rimettendo in gioco dei C/m di Multa e/o penalità.
- 137. Se i giocatori saltano il turno per tre volte consecutive ciascuno, il board verrà annullato e dovrà essere rigiocato.
- 138. Ci sarà un intervallo di dieci minuti fra il secondo ed il terzo game.
- 139. Sarà permesso a un giocatore di concedere un game e/o match in qualunque momento.
- 140. In caso di circostanze impreviste, al di fuori del controllo dell'arbitro il board dovrà essere ripetuto.
- 141. Se un C/m dovesse spaccarsi per un tiro durante il corso di un board, verrà considerata la posizione del pezzo più grande del C/m. La decisione dell'arbitro in materia sarà definitiva.
- 142. Nel caso in cui i C/m occupassero tutto lo spazio sulla riga e i cerchi di base così da impedire ad un giocatore di avere lo spazio per piazzare lo Striker per il tiro, il board verrà rigiocato.

XVII PERDITA TOTALE DEL MATCH

- 143. Il giocatore perderà l'intero match per qualunque atto di indisciplina e/o violazione delle Regole o per quanto segue:
 - a. i) Andarsene dall'area del C/B durante un game senza il permesso dell'arbitro
 - ii) L'area del C/B è 3X3 m quadrati.
 - b. Non rispettare il limite di tempo assegnato per il riposo prima del game decisivo di un match.
 - c. Rifiutare di accettare le decisioni prese dall'Arbitro o giudice di gara.
 - d. Insultare o parlare male dell'Arbitro/giudice di gara o altre Autorità prima, dopo o durante un match.
 - e. Fumare o pazzare di alcolici o essere sotto l'influenza di droghe o sostanze intossicanti durante il gioco.
 - f. Giocare con uno striker non approvato.

- g. Smettere di giocare durante un match senza il permesso dell'arbitro.
- h. Disturbare o intralciare l'avversario più di due volte durante un match nonostante l'avvertimento dell'arbitro.
- i. Non presentarsi all'arbitro del proprio match board entro 15 minuti dall'annuncio dell'inizio del match.

XVII CONTESTAZIONI

144. Qualunque contestazione dovrà essere scritta in inglese e indirizzata al Tournament Secretary. Verrà consegnata tramite l'arbitro e/o giudice di gara, e dovrà portare la firma del giocatore/capitano o Manager della squadra.

145. Contestazioni a voce potranno essere sottoposte all'attenzione dell'arbitro non appena abbia avuto luogo l'accaduto, assieme al pagamento della cauzione prescritta. Nessuna contestazione verrà presa in considerazione senza previo pagamento della cauzione.

146. Le contestazioni scritte dovranno essere consegnate entro 15 minuti dal termine del board in questione.

147. Le contestazioni dovranno elencare solamente i fatti avvenuti, la decisione dell'arbitro o giudice di gara in merito, e il motivo della contestazione della parte lesa.

148. Contestazioni espresse in linguaggio volgare o maleducato saranno presto rifiutate e porteranno sanzioni disciplinari.

149. Una volta che la contestazione sarà stata avviata non potrà più essere sospesa.

150. Appena la contestazione sarà stata consegnata e messa agli atti, il gioco riprenderà da dove si era fermato. Il risultato del match non verrà annunciato se non dopo l'esito della contestazione.

151. a. Se la contestazione sarà approvata, il match riprenderà dall'inizio del board che ne è stata la causa, e il pagamento della cauzione verrà rimborsato.

b. Se la contestazione non sarà accettata, il risultato già ottenuto resterà valido e il pagamento della cauzione sarà a carico del contestatore.

c. La decisione delle autorità del Torneo dovrà essere comunicata agli interessati entro un'ora da quando la contestazione è stata formalmente consegnata.