

Regole del torneo - Crak Open 2021

Palla 8 a coppie



Oltre alla differenza cromatica le palle vengono riconosciute anche attraverso la numerazione univoca presente sulle stesse, le bilie "piene" dalla n° 1 alla n° 7, quelle "mezze" dalla n° 9 alla n° 15. L'attrezzatura di gioco è completata da altre due bilie: la n° 8, che è nera e non è considerata né "piena" né "mezza", e la battente (a sfondo bianco) colpita dal giocatore attraverso la stecca da biliardo. All'inizio della partita le bilie colorate e numerate sono raggruppate a triangolo nella metà superiore del tavolo di gioco in posizione e composizione fissa con la bilia n°8 al centro, e verrà deciso chi tra le due coppie effettuerà la "spaccata" o break iniziale (ovvero spargere le bilie con un colpo secco).

L'acchito è il primo tiro della partita e determina l'ordine di gioco. Il giocatore che vince l'acchito sceglie chi tirerà per primo.

L'arbitro posizionerà una palla su ogni lato del tavolo dietro la linea di testa ed in prossimità di essa. I giocatori colpiranno la propria bilia all'incirca nello stesso momento facendo colpire la sponda di fondo con l'obiettivo di riportare la propria bilia il più vicino possibile alla sponda di testa rispetto a quella dell'avversario.

Una volta effettuato il break il gioco si dice "aperto" e si assegna la categoria di bilie "piene" o "mezze" al primo giocatore che imbucava una bilia.

Perché un'imbucata sia considerata regolare non deve commettere alcun fallo durante lo stesso turno. Dall'assegnazione della categoria il giocatore ha l'obbligo di colpire per prima una delle sue bilie e la coppia ha diritto a rimanere al tavolo, alternando giocatore ad ogni tiro, finché continuerà ad imbucare le proprie bilie in modo regolare.

Una volta che una coppia ha imbucato tutte e sette le sue bilie ("piene" o "mezze"), potrà colpire e imbucare la bilia n°8 aggiudicandosi la vittoria.

In TapRoom si può ottenere la vittoria anche imbucando la bilia n°8 durante il break iniziale.

Se durante il break la bilia n°8 viene imbucata commettendo un fallo, la partita non è persa, ma viene riposizionata la bilia n°8 nell'acchito e si cede il turno alla coppia avversaria.

La bilia n° 8 deve essere fatta finire nella buca dichiarata e, se viene sbagliata buca, questo implica la sconfitta.

La partita è persa anche se il giocatore, pur riuscendo ad imbucare la bilia n°8 nella buca dichiarata, manda accidentalmente in buca la palla bianca.

Falli

Nel caso un giocatore della coppia commetta un fallo, il turno passa immediatamente alla coppia avversaria che avrà "palla in mano", ossia il giocatore entrante potrà spostare la palla battente in un punto qualsiasi del tavolo da gioco.

Inoltre, in TapRoom, è fallo se:

- la battente non colpisce nessuna bilia;
- qualsiasi bilia salta fuori dal tavolo (la n°8 comporterà la perdita della partita);
- qualsiasi bilia viene spostata con parti del corpo o della stecca diverse dal cuoietto;
- viene colpita per prima una bilia avversaria (per esempio una bilia "mezza" invece che una bilia "piena") la bilia avversaria viene riposta dove stava precedentemente;
- viene colpita direttamente la bilia n° 8 quando ancora non sono state imbucate tutte le proprie bilie;
- quando viene imbucato il pallino (palla in mano all'avversario)

In sei casi l'avversario vince direttamente la partita:

- quando viene imbucata la bilia n° 8 quando ancora non sono state imbucate tutte le proprie bilie (ciò comprende anche imbucare la n° 8 con lo stesso tiro con cui viene imbucata l'ultima propria);
- quando si imbuca la bilia n° 8 in una buca diversa da quella dichiarata;
- quando la bilia n° 8 salta fuori dal tavolo in qualsiasi momento;
- quando il pallino viene imbucato prima o dopo la bilia n°8;
- Quando anche un solo giocatore della coppia non si presenta entro 10 minuti dall'ora d'inizio del match
- Quando viene rovesciata la birra sul panno.

In ogni caso, qualsiasi decisione dell'arbitro della TapRoom è da ritenersi unica ed insindacabile.

Buon gioco

Crak