Machine Translated by Google

PRAVILA IGRE

(NA SNAZI OD 15. 9. 2025.)

SADRŽAJ

OPĆI DIO..... 5
1. Opća pravila..... 5
1,1 Odgovornost igrača 5
1,2 Kašnjenje za određivanje prvog prekida 5
1,3 Naknadne pauze.....6
1,4 Korištenje opreme od strane igrača.....6
1,5 Loptice za spotting.....6
1,6 Bijela kugla u ruci..... 7
1,7 Standardni pozivni snimak..... 7
1,8 Slijeganje kuglica 7
1,9 Vraćanje pozicije.....8
1,10 Vanjske smetnje.....8
1,11 Poticanje poziva i prosvjedovanje na odluke.....8
1,12 Koncesija.....8
1,13 Pat pozicija.....8
1,14 Parasport 8
2. Definicije.....9
2,1 Dijelovi tablice.....9
2,2 Ubačena lopta 10
2,3 Pauza..... 11
2,4 Bijela kugla 11
2,5 Disciplina 11
2,6 Izbačen sa stola 11
2,7 Dovezeno do tračnica..... 11
2,8 Izmjena..... 11
2,9 Šut iz skoka.....12
2,10 Utakmica.....12
2,11 Pogreška 12
2,12 Objektivne kugle 12
2,13 Položaj kugli 12
2,14 Stalak.....12
2,15 Vraćanje pozicije.....13
2,16 Sigurnosni udarac 13
2,17 Ogrebotina 13
2,18 Set.....13
2,19 Pucanj 13
2,20 Loptice za spotting.....13
3. Prekršaji 14
3.1 Izbacivanje bijele kugle sa stola ili izvan njega 14

Machine Translated by Google

3,2 Prvo pogrešna lopta..... 14
3,3 Nema tračnica nakon kontakta..... 14
3,4 Zabranjeno stavljanje noge na pod..... 14
3,5 Lopta izbačena sa stola..... 14
3,6 Dodirnuta lopta 14
3,7 Dvostruki udarac / Smrznute lopte 15
3,8 Push Shot.....15
3,9 Kuglice se još uvijek kreću.....15
3,10 Loše postavljanje bijele kugle 15
3,11 Loša igra iznad gornje žice 15
3,12 Igranje izvan reda.....16
3,13 Tri uzastopna prekršaja 16
3,14 Sporo sviranje 16
3,15 Prekršaj u šabloni stalka za lopte.....16
3,16 Nesportsko ponašanje 16
SLUŽBENE DISCIPLINSKI ODREDBE 18
4. Kuglica 8 18
4,1 Određivanje prvog prekida 18
4,2 Stalak za 8 kuglica.....18
4,3 Probojni udarac 18
4,4 Otvori stol / Odabir grupa 19
4,5 Nastavak igre.....19
4,6 Udarci koje je potrebno dosuditi 19
4,7 Loptice za spotting.....20
4,8 Gubitak stalka 20
4,9 Standardni prekršaji.....20
4,10 Teški prekršaji 21
4,11 Pat pozicija.....21
5. 9-kugla 22
5,1 Određivanje prekida 22
5,2 Stalak za 9 kuglica.....22
5,3 Dozvoljeni prodorni udarac.....22
5,4 Drugi udarac racka – Push Out.....22
5,5 Nastavak igre.....23
5,6 Loptice za spotting.....23
5,7 Standardni prekršaji.....23
5,8 Teški prekršaji 23
5,9 Zastoj.....23
6. Lopta s 10 lopti 24
6,1 Određivanje prekida 24
6,2 Stalak za 10 kuglica 24
6,3 Dozvoljeni prodorni udarac.....24
6,4 Drugi udarac racka – Push Out.....24
6,5 Pozivi i ubacivanje kugli u džep 25

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

6.6 Nepravilno ubačene kugle....25
6.7 Nastavak igre....25
6.8 Loptice za spotting....25
6.9 Standardni prekršaji....25
6.10 Teški prekršaji....26
6.11 Pat pozicija....26
7. 14.1 Kontinuirani bazen....27
7.1 Zaostajanje za odmor....27
7.2 Stalak....27
7.3 Početni prodorni udarac....27
7.4 Nastavak igre i pobjeda u meču....27
7.5 Udarci koje je potrebno dosuditi....27
7.6 Ispravljanje lopti....28
7.7 Bodovanje....28
7.8 Posebne situacije slaganja u regale....28
7.9 Standardni prekršaji....29
7.10 Prekršaj prilikom prekida igre....30
7.11 Teški prekršaji....30
7.12 Pat pozicija....30
8. Crna kugla....31
8,1 Definicije....31
8,2 Oprema....31
8,3 Određivanje prvog prekida....31
8,4 Blackball Rack....32
8,5 Probojni udarac....32
8,6 Otvori tablicu / Odabir grupa....32
8,7 Nastavak igre....32
8,8 Bijela kugla u ruci u bauku....33
8,9 Dodirivanje lopti....33
8,10 Igranje iz snookera....33
8,11 Loptice za spotting....33
8,12 Zastoj....33
8,13 Standardni prekršaji....33
8,14 Gubitak racka (ili: Prekršaji u reketu)....34
9. Heyball....35
10. Piramida....36
11. Umjetnički bazen....37
OSTALE DISCIPLINE....38
12. Jedan džep....38
12.1 Određivanje prekida....38
12.2 Stalak u jednom džepu....38
12.3 Odabir rupa i prekidni udarac....38
12.4 Nastavak igre....38
12.5 Bodovanje....38

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

12,6 Loptice za spotting.....39
12,7 Zaboravljanje na hvatanje loptica.....39
12,8 Standardni prekršaji.....39
12,9 Teški prekršaji 39
12,10 Zastoj.....40
12,11 Simultana pobjeda.....40
13. Bankovni bazen.....41
13.1 Određivanje prekida 41
13.2 Stalak u bazenu banke 41
13.3 Probojni udarac 41
13.4 Nastavak igre.....41
13.5 Važeći udarci iz korneta 41
13.6 Bodovanje 42
13.7 Ispravljanje lopti.....42
13.8 Zaboravljanje postavljanja loptica na mjesto.....42
13.9 Standardni prekršaji.....42
13.10 Teški prekršaji 43
13.11 Pat pozicija.....43
14. IEPF „Međunarodna pravila“ 44

Machine Translated by Google

OPĆI DIO

1. OPĆA PRAVILA

Sljedeća Opća pravila primjenjuju se na sve discipline obuhvaćene ovim pravilima, osim kada su u suprotnosti s pravilima određenih disciplina. Osim toga, Pravila igranja bilijara (Pravila) pokrivaju aspekte discipline koji nisu izravno povezani s pravilima discipline, kao što su specifikacije opreme i organizacija događaja.

Discipline bilijara igraju se na ravnom stolu prekrivenom tkaninom i omeđenom gumenim jastucima. Igrač koristi štap (biljarski štap) za udaranje bijele kugle koja zatim udara kugle za igru. Cilj je ubaciti kugle za igru u šest utora koji se nalaze na granici stola. Discipline se razlikuju ovisno o tome koje su kugle legalne mete i uvjetima za pobjedu u meču.

[Urednički komentari o verziji na američkom engleskom jeziku: Muški rod korišten je radi jednostavnosti teksta i nije namijenjen određivanju spola igrača ili službenih osoba.]

1.1 ODGOVORNOST IGRAČA

Igračeva je odgovornost biti upoznat sa svim pravilima, propisima i rasporedima koji se primjenjuju na natjecanje. Iako će službenici turnira uložiti sve razumne napore kako bi takve informacije bile lako dostupne svim igračima prema potrebi, konačna odgovornost leži na igraču.

1.2 ZAUSTAVLJANJE ZA ODREĐIVANJE PRVOG PREKIDANJA

Lag je prvi udarac u meču i određuje redoslijed igre. Igrač koji pobijedi u lagu bira tko će prvi udarati.

Sudac će postaviti loptu sa svake strane stola iznad gornje linije i blizu gornje linije. Igrači će šutirati otprilike u isto vrijeme kako bi svaka lopta dodirnula donji dio stola s ciljem vraćanja lopte bliže gornjem dijelu stola nego protivniku.

Lag šut je loš i ne može pobijediti ako je lopta koju izvodi igrač:

(a) prelazi Dugi niz,
(b) dodiruje jastučić za stopalo više od jednom,
(c) je ubačena u džep ili izbijena sa stola,
(d) dodirne bočni jastuk, ili
(e) lopta leži unutar kutnog džepa i prolazi pored vrha prednje strane jastuka.
Osim toga, zaostajanje će biti loše ako se dogodi bilo koji prekršaj koji nije predmetna lopta, osim 3.9. Kuglice se još uvijek kreću.

Igrači će ponovno zaostajati ako:

(f) igračeva lopta je udarena nakon što je druga lopta dodirnula donju stranu,

Machine Translated by Google

(g) sudac ne može utvrditi koja se lopta zaustavila bliže glavi
jastuk, ili
(h) oba kašnjenja su loša.

1.3 NAKNADNI PREKIDI

U disciplinama koje se boduju prema racku, poput 9-Ball, igrači će izmjenjivati udarce u napadu.

1.4 KORIŠTENJE OPREME OD STRANE IGRAČA

Oprema mora zadovoljavati postojeće WPA specifikacije za opremu. Općenito, igračima nije dopušteno koristiti novu opremu. Sljedeće upotrebe, između ostalog, smatraju se normalnima. Ako igrač nije siguran u vezi određene upotrebe opreme, o tome treba razgovarati s upravom turnira prije početka igre. Oprema se smije koristiti samo u svrhu ili na način za koji je namijenjena (vidi 3.16 Nesportsko ponašanje):

(a) Štap za ciljanje — Igraču je dopušteno mijenjati štapove za ciljanje tijekom meča, kao što su štapovi za prekid, skok i normalni štapovi. Ugrađeni produžetak ili dodatni produžetak može se koristiti za povećanje duljine štapa. Igrač smije koristiti svoj štap i bilo koji dio tijela za ciljanje i planiranje udaraca.

(b) Kreda — Igrač može nanijeti kredu na vrh loptice kako bi spriječio pogrešne poteze i može koristiti vlastitu kredu, pod uvjetom da je njezina boja kompatibilna s tkaninom. Kreda se ne smije koristiti kao marker za poravnavanje ili ciljanje.
(c) Mehanički mostovi — Igrač može koristiti do dva mehanička mosta za
poduprite štapić za udarac tijekom udarca. Samo mostovi slični standardnim mostovima
može se koristiti. Prilikom korištenja mosta, štap za biceps mora biti poduprt glavom mosta. A ako se koriste dva mosta, drugi most mora biti poduprt glavom prvog mosta.

(d) Rukavice — Igrač može koristiti rukavice za poboljšanje hvata i/ili ruke za most
funkcija.
(e) Puder u prahu — Igrač smije koristiti puder u razumnoj količini koju odredi sudac.

1.5 LOPTICE ZA UZBUNU

Kugle se vraćaju na stol postavljanjem na dugu vrpcu (duga os stola) što bliže podnožju i između podnožja i ograde, bez pomicanja kugli koje ometaju. Ako se postavljena kugla ne može postaviti na podnožje, treba je postaviti u kontakt (ako je moguće) s odgovarajućom kuglom koja ometa. Međutim, kada se bijela kugla nalazi pored postavljene kugle, postavljena kugla ne smije biti postavljena u kontakt s bijelom kuglom; mora se održavati mala udaljenost. Ako je cijela duga vrpca ispod podnožja blokirana drugim kuglama, kugla se postavlja iznad podnožja i što bliže podnožju.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

1.6 BIJELA KUGLICA U RUCI

Kada je bijela kugla u ruci, igrač koji baca može postaviti bijelu kuglu bilo gdje na površini za igru (vidi 2.1 Dijelovi stola) i može nastaviti pomicati bijelu kuglu dok ne izvede udarac (vidi 2.19 Udarac). Igrači mogu koristiti bilo koji dio štapa za pomicanje bilje, uključujući i vrh, ali ne udarcem prema naprijed. U nekim disciplinama i za većinu udaraca iz igre, postavljanje bijele kugle može biti ograničeno na područje iznad gornje linije ovisno o pravilima discipline, a tada se mogu primijeniti pravila 3.10 Loše postavljanje bijele kugle i 3.11 Loša igra iznad gornje linije .

Kada igrač ima bijelu kuglu u ruci iznad gornje linije i sve dopuštene kugle se nalaze iznad gornje linije, može zatražiti da se vrati na mjesto dopuštena kugla najbliža gornjoj liniji. Ako su dvije ili više kugli jednako udaljene od gornje linije, igrač može odrediti koja od jednako udaljenih kugli će biti vraćena na mjesto. Kugla koja se nalazi na gornjoj liniji je igraća.

1.7 STANDARDNI UDAR

U disciplinama u kojima igrač koji baca mora pozivati udarce, za svaki udarac moraju biti naznačene namjeravana kugla i rupa ako nisu očite. Detalji udarca, poput udarenih jastučića ili drugih dodirnutih ili ubačenih kugli, nisu bitni. U svakom udarcu može se pozivati samo jedna kugla.

Da bi dosuđeni udarac bio važeći, sudac mora biti siguran da je namjeravani udarac izveden, pa ako postoji ikakva mogućnost zabune, npr. kod udaraca u bank, kombiniranih i sličnih udaraca, igrač koji izvodi udarac treba pokazati kuglu i rupu. Ako sudac ili protivnik nisu sigurni koji će udarac biti izveden, mogu zatražiti dosuđivanje.

U disciplinama pozivanja udaraca, igrač koji šutira može odabrati pozivanje "safetyja" umjesto kugle i rupe, a zatim dodavanje lopte protivniku na kraju udarca. Hoće li se kugle vratiti u igru nakon safetyja ovisi o pravilima određene discipline.

1.8 SMIRSANJE LOPTICA

Kuglica se može lagano smiriti nakon što se čini da se zaustavila, moguće zbog manjih nesavršenosti u kuglici ili na stolu. Osim ako to ne uzrokuje da kuglica padne u džep, to se smatra normalnim rizikom igre i kuglica se neće vratiti. Ako kuglica padne u džep kao rezultat takvog smirivanja, vraća se što je moguće bliže svom izvornom položaju. Ako kuglica koja se smiruje padne u džep tijekom ili neposredno prije udarca i to utječe na udarac, sudac će vratiti položaj i udarac će se ponoviti. Igrač koji izvodi udarac neće biti kažnjen za udarac dok se kuglica smiruje. Vidi također 2.2 Ubačena kuglica za kuglice koje se smire na kraju udarca.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

1.9 VRATAK U POZICIONI ...

Kada je potrebno vratiti ili očistiti kugle, sudac će vratiti poremećene kugle u njihov prvobitni položaj najbolje što može. Igrači moraju prihvatiti sučevu procjenu u pogledu plasmana.

1.10 VANJSKE INTERFERENCE

Kada se tijekom udarca dogodi vanjska smetnja koja utječe na ishod tog udarca, sudac će vratiti kugle u položaje koje su imale prije udarca, a udarac će se ponoviti. Ako smetnja nije utjecala na udarac, sudac će vratiti poremećene kugle i igra će se nastaviti. Ako se kugle ne mogu vratiti u prvobitni položaj, situacija se rješava kao pat pozicija.

1.11 IZAZIVANJE PRAVILA O SUĐENJIMA I PROTESTI NA PRAVILA

Ako igrač smatra da je sudac pogriješio u procjeni, može zatražiti od suca da preispita svoju odluku ili nedostatak odluke, ali sučeva odluka o dosuđenim odlukama je konačna.
Međutim, ako igrač smatra da sudac ne primjenjuje pravila ispravno, može zatražiti odluku od nadležnog tijela za žalbe. Sudac će prekinuti igru dok je ova žalba u postupku (vidi također dio (d) pravila 3.16 Nesportsko ponašanje).
Prekršaji se moraju odmah dosuditi (vidi 3 Prekršaji).

1.12 POVOLJENJE

Ako igrač popusti, gubi meč. Na primjer, ako igrač odvrne svoj zglobni štap za igranje dok je protivnik za stolom i tijekom protivnikovog odlučujućeg recka u meču, to će se smatrati popustom u meču.

1.13 NERIJEŠENA SITUACIJA

Ako sudac primijeti da nema napretka prema zaključku, objavit će svoju odluku i svaki će igrač imati još tri poteza za stolom. Zatim, ako sudac utvrdi da još uvijek nema napretka, proglasit će zastoj. Ako se oba igrača slože, mogu prihvatiti zastoj bez igranja svoja dodatna tri poteza.

Postupak u slučaju zastoja određen je pravilima za svaku disciplinu.

1.14 PARAsport

Pravila i propisi za parasportska natjecanja još su u razvoju i nastavit će se poboljšavati u budućnosti. Za sada su svi trenutni detalji obuhvaćeni Pravilnikom 30.

POVRATAK NA SADRŽAJ

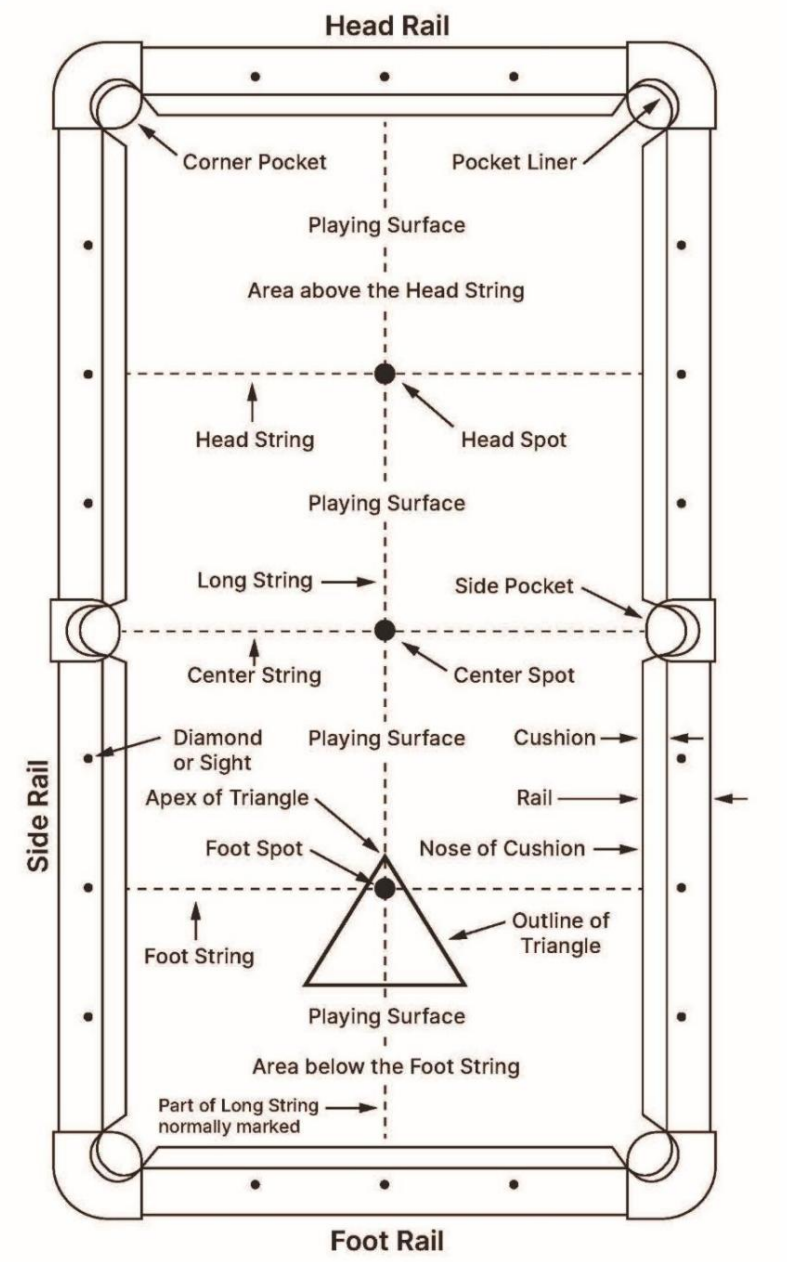
Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

2. DEFINICIJE

Sljedeće definicije primjenjuju se u svim ovim pravilima.

2.1 DIJELOVI TABLE



Sljedeće definicije dijelova tablice odnose se na priloženi dijagram. Neki detalji o točnoj veličini i položaju nalaze se u Specifikacijama WPA opreme. Za najnovije informacije posjetite WPA web stranicu na https://wpapool.com .

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

Stol se sastoji od ograda, jastuka, površine za igru i džepova. Donji kraj stola je mjesto gdje obično počinju kugle, dok je gornji kraj mjesto gdje obično počinje bijela kugla.

Iznad gornje uzice nalazi se područje između gornje šine i gornje uzice, ne uključujući gornju uzicu.

Jastuci, vrhovi prečki, džepovi i obloge džepova su dijelovi prečki. Na površini za igru nalaze se četiri "žice" kao što je prikazano na dijagramu:

(a) dugi konopac niz sredinu stola,
(b) gornja uzica koja omeđuje četvrtinu stola najbližu gornjoj ogradi,
(c) uzica za noge koja omeđuje četvrtinu stola najbližu ogradi za noge, i
(d) središnja uzica između dva bočna džepa.

Ove linije su označene samo kako je dolje navedeno.

Tračnice mogu imati umetke nazvane rombovi ili nišani koji označavaju 1/4 širine i 1/8 duljine stola mjereno od vrha do vrha na jastucima.

Na površini za igru, koja je ravni dio stola prekriven tkaninom, bit će označeno sljedeće ako se koristi u disciplini koja se igra:

(e) Točka stopala, gdje se susreću nožna i dugačka struna; Točka glave, gdje se susreću glavna i dugačka struna,
(f) Središnja točka, gdje se susreću središnja i duga struna; Glava Niz,
(g) dugačka uzica između točke za noge i ograde za noge, i
(h) trokut, bilo u obrisu ili oznakama za poravnanje, ovisno o igri.

2.2 UBAČENA LOPTA

Kugla je ubačena u džep ako se zaustavi u džepu ispod površine za igru ili uđe u sustav za vraćanje lopte.

Kugla koja visi preko ruba džepa, a djelomično je poduprta drugom kuglom, smatra se ubačenom ako bi uklanjanje kugle koja je podupire uzrokovalo pad kugle u džep.
Moguće situacije uključuju dvije kugle zaglavljene zajedno u čeljustima ili punu rupu s ubačenim kuglama koje podupiru kuglu na rubu. Svaka takva poduprta kugla bit će izvađena iz rupe i postavljena kao da je ubačena u skladu s pravilima discipline koja se igra.

Ako se kugla zaustavi blizu ruba rupe i ostane naizgled nepomična pet sekundi nakon završetka udarca, ne smatra se ubačenom ako kasnije sama padne u rupu (vidi 1.8 Smještanje kugli za ostale detalje). Tijekom tih pet sekundi igra se prekida.

Kugla koja se odbije od rupe natrag na površinu za igru nije ubačena kugla. Ako bijela kugla dodirne već ubačenu kuglu, smatrat će se ubačenom bez obzira odbije li se od rupe ili ne. Sudac će ukloniti

Machine Translated by Google

ubačene predmetne kugle iz punih ili gotovo punih rupa, ali je odgovornost strijelca da se pobrine da se ta dužnost izvrši.

2.3 PAUZA

Razbijanje kugli je početni udarac u meču ili racku, ovisno o disciplini. Događa se kada su kugle za igru postavljene u reket, a bijela kugla se igra iznad glavne linije, obično s namjerom razbijanja postavljenih kugli.

2.4 BIJELA KUGLA

Bijela kugla je kugla koju igrač udara na početku udarca. Tradicionalno je bijele boje, ali može biti označena logotipom ili točkama. U disciplinama džepnog biljara, oba igrača koriste jednu bijelu kuglu.

2.5 DISCIPLINA

Generički pojam za opis vrste discipline u bazenu kao što je 8-lopta ili 9-lopta.

2.6 IZBAČEN SA STOLA

Kugla se smatra izbačena sa stola ako se zaustavi na nekom drugom mjestu osim na površini za igru, ali nije ubačena u rupu. Kugla se također smatra izbačenom sa stola ako bi bila izbačena sa stola, osim ako ne udari u predmet poput svjetiljke, komada krede ili igrača, što uzrokuje njezin povratak na stol.

Kuglica koja dodirne vrh ograde ne smatra se izbačenom sa stola ako se vrati na površinu za igru ili uđe u džep.

2.7 DOVEZENO DO TRAČNICE

Kaže se da je kugla odbijena na ogradu ako ne dodiruje tu ogradu, a zatim je dodirne. Kugla koja dodiruje ogradu na početku udarca (za koju se kaže da je "zamrznuta" na ogradu) ne smatra se odbijenom na tu ogradu osim ako ne napusti ogradu i vrati se. Kugla koja je ubačena u rupu ili odbijena sa stola također se smatra odbijenom na ogradu. Smatra se da kugla nije zamrznuta ni na jednoj ogradi osim ako je sudac, bacač ili protivnik ne proglasi zamrznutom.

Vidi također Pravilo 26, Prozivanje smrznutih lopti.

2.8 IZMJENA

Izmjena je red igrača za stolom. Počinje kada mu je dopušteno izvesti udarac, a završava na kraju udarca kada mu više nije dopušteno izvesti udarac. U nekim disciplinama igrač može odlučiti ne doći do stola u određenim situacijama kada bi igra normalno pripala njemu, a tada igrač koji je ostao za stolom nastavlja izmjenu (npr. push-out kod 9-Ball). Igrač čiji je red igrati naziva se "bacač".

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

2.9 ŠUT IZ SKOK-A

Skok-šut je onaj u kojem se bijela kugla natjera da pređe preko prepreke koja se nalazi između njih, poput kugle za igru ili dijela mantinele. Je li takav udarac legalan ovisi o tome kako se izvodi i namjeri igrača koji baca. Legalan skok-šut se igra podizanjem štapa za bijeli štap i udaranjem bijela kugla u površinu za igru od koje se odbija.

2.10 UTAKMICA

Meč je natjecanje u disciplini do rezultata potrebnog za pobjedu.

2.11 POGREŠKA

Do pogrešnog udarca dolazi kada vrh štapa sklizne s bijele kugle, moguće zbog previše ekscentričnog kontakta ili zbog nedovoljne količine krede na vrhu. Obično je popraćeno oštrim zvukom, a očituje se promjenom boje vrha. Iako neki pogrešni udarci uključuju kontakt bočne strane štapa s bijelom kuglom, osim ako takav kontakt nije jasno vidljiv, pretpostavlja se da se nije dogodio. Loptasti udarac, u kojem vrh štapa istovremeno dodiruje površinu za igru i bijelu kuglu, što uzrokuje da se bijela kugla podigne s platna, tretira se kao pogrešni udarac. Ako nenamjerni pogrešni udarac uzrokuje da bijela kugla napusti površinu za igru, uključujući djelomično ili potpuno preskakanje kugle, tretira se kao legalan skok. Imajte na umu da su namjerni pogrešni udarci obuhvaćeni člankom 3.16 Nesportsko ponašanje (c).

2.12 KUGLE ZA BACANE PREDMETE

Kugle za ciljanje udaraju se bijelom kuglom s uobičajenom namjerom da se ubace u džepove. Obično su numerirane od jedan do broja kugli koje se koriste u disciplini. Boje i oznake kugli za ciljanje obuhvaćene su Specifikacijama opreme WPA.

2.13 POLOŽAJ KUGLICA

Položaj loptice određen je projekcijom njezina središta okomito prema dolje na površinu za igru. Loptica se naziva postavljena na liniju ili točku kada se njezino središte nalazi izravno iznad te linije ili točke.

2.14 REGAL

Ova se riječ koristi u nekoliko konteksta i kao imenica i kao glagol. Stalak (Reck) je dio utakmice koji se igra s jednim stalkom kugli. Neke discipline, poput igre s 9 kugli, boduju se u jednom bodu po stalku (Rack). Stalak je ujedno i okvir, obično trokutast, koji se koristi za slaganje kugli za razbijanje. Također se odnosi na skupinu kugli tako raspoređenih. Složiti kugle znači grupirati ih sa stalkom (Reck).

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

2.15 VRATAK U POZICIONI RAZMAK

Ako su kugle poremećene, pravila Discipline mogu zahtijevati da se vrate na njihovo mjesto. Sudac će vratiti kugle na njihovo prvobitno mjesto što je točnije moguće.

2.16 SIGURNOSNI ŠUT

Prema pravilu o pozivu na udarac (vidi 1.7 Standardni poziv na udarac), igrač koji šutira može dati znak za sigurnost sucu ili protivniku prije udarca. Igra zatim prelazi na drugog igrača na kraju udarca.

2.17 OD NULE

Udarac pri kojem je bijela kugla ubačena u rupu naziva se scratch.

2.18 POSTAVI

U nekim mečevima, meč je podijeljen na dijelove koji se nazivaju Setovi, s određenim brojem osvojenih setova potrebnim za pobjedu u meču. Za pobjedu u svakom setu potreban je određeni broj osvojenih bodova ili Rackova.

2.19 ŠUT

Udarac počinje kada vrh kugle dodirne bijelu kuglu uslijed kretanja štapa prema naprijed. Udarac završava kada se sve kugle u igri prestanu kretati i okretati. Udarac se smatra legalnim ako igrač koji je izveo udarac nije napravio faul tijekom udarca.

2.20 LOPTICE ZA UZBUNU

U nekim disciplinama, kugle za igru moraju se postaviti na površinu za igru, osim prilikom formiranja novog stalka. Kaže se da su postavljene na mjesto kada su tako postavljene (vidi 1.5 Postavljanje kugli).

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

3. PREKRŠAJI

Sljedeće radnje su prekršaji u bilijaru kada su uključene u specifična pravila igre koja se igra. Ako se u jednom udarcu dogodi nekoliko prekršaja, dosuđuje se samo najteži. Ako se prekršaj ne dosudi prije početka sljedećeg udarca, smatra se da se prekršaj nije dogodio.

3.1 BILA KUGLA OD NULE ILI IZVAN STOLA

Ako je bijela kugla ubačena u rupu ili izbijena sa stola, udarac je prekršaj. Vidi 2.2 Ubačena kugla i 2.6 Istjeran sa stola.

3.2 PRVA POGREŠNA LOPTICA

U igrama koje zahtijevaju da prva udarena kugla bude određena kugla ili jedna iz skupine kugli, prekršaj je ako bijela kugla prva dodirne bilo koju drugu kuglu. Ako bijela kugla udari u ispravnu i neispravnu kuglu približno u istom trenutku, i ne može se utvrditi koja je kugla prva udarena, pretpostavit će se da je prva udarena ispravna kugla.

3.3 NEMA TRAČNICE NAKON KONTAKTA

Ako se nijedna kugla ne ubaci u džep prilikom udarca, bijela kugla mora dodirnuti kuglu za igru, a nakon tog kontakta barem jedna kugla (bijela kugla ili bilo koja kugla za igru) mora biti udarena u ogradu, inače je udarac prekršaj (vidi 2.7 Udarac u ogradu). Ako bijela kugla udari u ispravnu kuglu za igru i manšetu približno u istom trenutku, i ne može se utvrditi koja je prva udarena, pretpostavit će se da je prva udarena ispravna kugla za igru.

3.4 NE STAJATI STOPALO NA POD

Ako igrač koji šutira nema barem jednu nogu koja dodiruje pod u trenutku kada vrh loptice dodirne bijelu kuglu, udarac je prekršaj.

3.5 LOPTICA IZBIJENA OD STOLA

Prekršaj je izbaciti predmetnu kuglu sa stola. Hoće li ta kugla biti vraćena na mjesto ovisi o pravilima igre (vidi 2.6 Izbacivanje sa stola).

3.6 DODIRANA LOPTA

Prekršaj je dodirnuti, pomaknuti ili promijeniti putanju bilo koje predmetne kugle osim normalnim kontaktima kugle s kuglom tijekom udaraca. Prekršaj je dodirnuti, pomaknuti ili promijeniti putanju bijele kugle osim kada je u ruci ili normalnim kontaktom vrha kugle prema naprijed pri udarcu.
Igrač koji baca loptu odgovoran je za opremu kojom upravlja za stolom, kao što su kreda, mostovi, odjeća, kosa, dijelovi tijela i bijela kugla kada je u ruci, a koja može biti uključena u takve prekršaje. Ako je takav prekršaj slučajan, to je standardni prekršaj, ali ako je namjeran, to je 3.16 Nesportsko ponašanje.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

3.7 DVOSTRUKI UDARAC / ZAMRZNUTE LOPTE

Ako bijela kugla dodirne bijelu kuglu više od jednom tijekom udarca, udarac je prekršaj. Ako je bijela kugla blizu, ali je ne dodiruje, a vrh bilje je još uvijek na bijeloj kugli kada bijela kugla dodirne tu kuglu, udarac je prekršaj. Ako je bijela kugla vrlo blizu kugle, a igrač jedva okrzne tu kuglu prilikom udarca, smatra se da udarac ne krši prvi stavak ovog pravila, iako je vrh vjerojatno još uvijek na bijeloj kugli kada dođe do kontakta kugle s kuglom.

Međutim, ako bijela kugla dodiruje ciljnu kuglu na početku udarca, legalno je udariti prema toj kugli ili djelomično u nju (pod uvjetom da je to legalna meta prema pravilima igre) i ako se ciljna kugla pomakne takvim udarcem, smatra se da ju je dotaknula bijela kugla. (Iako je legalno udariti prema takvoj dodirujućoj ili "zamrznutoj" kugli, mora se paziti da se ne prekrše pravila u prvom stavku ako se u blizini nalaze dodatne kugle.)

Smatra se da bijela kugla ne dodiruje nijednu kuglu osim ako sudac ili protivnik ne proglase da dodiruje. Igrač je odgovoran za dobivanje te proglase prije udarca. Igranje dalje od zaleđene kugle ne smatra se udarcem te kugle osim ako nije drugačije navedeno u pravilima Discipline.

3.8 GURNI UDAR

Prekršaj je produžiti kontakt vrha loptice s bijelom kuglom preko onoga što se vidi kod normalnih udaraca.

3.9 LOPTICE SE JOŠ UVIJEK KRETAJU

Prekršaj je započeti udarac dok se bilo koja lopta u igri kreće ili vrti.

3.10 LOŠE POSTAVLJANJE BIJELE KUGLE

Kada je bijela kugla u ruci i ograničena je na područje iznad gornje linije, prekršaj je igrati bijelu kuglu s ili ispod gornje linije. Ako igrač nije siguran je li bijela kugla postavljena iznad gornje linije, može zatražiti od suca odluku.

3.11 LOŠ IGR IZNAD GLAVE

Kada je bijela kugla u ruci iznad gornje linije, a prva kugla koju bijela kugla dodirne također je iznad gornje linije, udarac je prekršaj, osim ako bijela kugla ne prijeđe gornju liniju prije tog kontakta. Ako je takav udarac namjeran, to je nesportsko ponašanje.

Bijela kugla mora prijeći gornju liniju ili dodirnuti kuglu ispred ili na gornjoj liniji, inače je udarac prekršaj, a bijela kugla je u ruci za sljedećeg igrača prema pravilima određene igre. Ako je takav udarac namjeran, to je također nesportsko ponašanje.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

3.12 IGRANJE IZVAN REDNE VRSTE

Standardni je prekršaj nenamjerno igrati izvan reda. Normalno, lopte će se igrati s pozicije koja je nastala pogrešnim igranjem. Ako igrač namjerno igra izvan reda, to je 3.16 Nesportsko ponašanje.

3.13 TRI UZASTOPNA PREKRŠAJA

Ako igrač napravi tri prekršaja bez da je uputio legalan udarac između njih, to je ozbiljan prekršaj. U igrama koje se postižu u Racku, kao što je 9-Ball, prekršaji moraju biti u jednom Racku. Neke igre kao što je 8-Ball ne uključuju ovo pravilo.

Sudac mora upozoriti igrača koji ima dva prekršaja kada dođe do stola da ima dva prekršaja. U suprotnom, mogući treći prekršaj smatrat će se samo drugim.

3.14 USPORANA IGRA

Ako sudac smatra da igrač igra presporo, može mu savjetovati da ubrza igru. Ako igrač ne ubrza, sudac može odrediti vrijeme za šut u toj utakmici koje se primjenjuje na oba igrača. Ako igrač koji šutira prekorači vremensko ograničenje određeno za turnir, dosudit će se standardni prekršaj, a igrač koji ulazi u igru bit će nagrađen prema pravilima koja se primjenjuju na igru koja se igra (može se primijeniti i pravilo 3.16 Nesportsko ponašanje).

3.15 PREKRŠAJ ŠABLONA ZA STALAK ZA LOPTICE

Prekršaj je kada šablona za stalak za kugle, uklonjena s površine za igru, ometa igru, tj. ako šablona leži na ogradi, a kugla (bijela ili predmetna kugla) dodirne šablonu koja leži na ogradi.

3.16 NESPORTSKO PONAŠANJE

Uobičajena kazna za nesportsko ponašanje ista je kao i za ozbiljan prekršaj, ali sudac može izreći kaznu ovisno o svojoj procjeni ponašanja. Među ostalim mogućim kaznama su upozorenje; kazna za standardni prekršaj, koja će se računati kao dio niza od tri prekršaja ako je primjenjivo; kazna za ozbiljan prekršaj; gubitak reketa, seta ili meča; isključenje iz natjecanja, moguće uz gubitak svih nagrada, trofeja i bodova na ljestvici.

Nesportsko ponašanje je svako namjerno ponašanje koje narušava ugled sporta ili koje remeti ili mijenja igru do te mjere da se ne može igrati pošteno. Uključuje:

(a) odvraćanje pažnje protivnika,
(b) promjena položaja lopti u igri na način koji nije udarcem,
(c) namjerno pogrešno odigravanje udarca,
(d) nastavak igre nakon što je dosuđen prekršaj ili je igra prekinuta,

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

(e) vježbanje tijekom meča, (f) označavanje
stola, (g) odugovlačenje igre i
(h) neprimjereno korištenje opreme.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

SLUŽBENE DISCIPLINSKI ODREDBE

4. 8-KUGLA

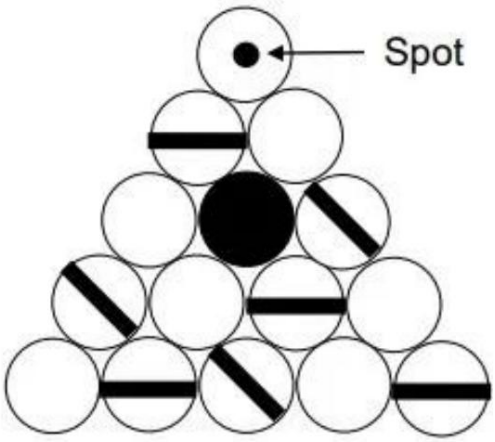
Igra se s petnaest numeriranih kugli i bijelom kuglom. Grupa od sedam kugli igrača koji baca (od kugle 1 do kugle 7 ili od kugle 9 do kugle 15) mora biti izvan stola prije nego što pokuša ubaciti kuglu 8 i pobijediti. Dosuđuju se udarci.

4.1 ODREĐIVANJE PRVOG PREKIDA

Igrač koji osvoji lag ima mogućnost odrediti tko mora izvesti prvi break (vidi 1.2 Laging za određivanje prvog breaka i 1.3 Sljedeći breakovi).

4.2 STALAK ZA 8 KUGLICA

Petnaest kugli-primjeraka složeno je što je moguće gušće u trokutu, s kuglom na vrhu na podnožju, a kuglom broj 8 kao prvom kuglom koja se nalazi neposredno ispod kugle na vrhu. Po jedna iz svake skupine od sedam bit će na dva donja kuta trokuta. Ostale kugle se postavljaju u trokut bez namjere ili uzorka.



Stalak za 8 kuglica

4.3 PROTU-ŠUT

Za break shot vrijede sljedeća pravila:

(a) Bijela kugla počinje u ruci iznad glavne linije.
(b) Ne dosuđuje se nijedna kugla i bijela kugla ne mora pogoditi nijednu određenu kuglu.
prvi.
(c) Ako igrač koji prekida igru ubaci kuglu u rupu i ne napravi faul, nastavlja za stolom, a stol ostaje otvoren (vidi 4.4 Otvaranje stola / Odabir grupa).

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

(d) Ako nijedna ciljna kugla nije ubačena u rupu, najmanje četiri ciljne kugle moraju biti odbijene do jedne ili više ograda, inače udarac rezultira neispravnim prekidom, a igrač koji dolazi u igru ima mogućnost:
(1) prihvaćanje stola u položaju, ili
(2) ponovno slaganje u regal i lomljenje, ili
(3) ponovno postavljanje loptice u reck i dopuštanje igraču koji je napravio prekršaj da ponovno breakne.

(e) Ubacivanje kugle broj 8 u džep prilikom ispravnog izvođenja napada nije prekršaj. Ako je kugla broj 8 ubačena, igrač koji izvodi napad ima mogućnost:
(1) pronalaženje kugle broj 8 i prihvaćanje kugli na mjesto, ili
(2) ponovno razbijanje.

(f) Ako igrač koji ruši ubaci kuglu broj 8 nakon prekršaja, protivnik ima mogućnost:
(1) ponovno postavljanje kugle 8 na mjesto i šutiranje s bijelom kuglom u ruci iznad glave
Niz ili
(2) ponovno razbijanje.

(g) Ako bilo koja predmetna kugla odbije se sa stola prilikom izvođenja udarca, to je prekršaj; takve kugle ostaju izvan igre (osim kugle broj 8 koja je postavljena na stol); a igrač koji dolazi na teren ima mogućnost:
(1) prihvaćanje stola u položaju, ili
(2) uzimanje bijele kugle u ruku iznad glavne linije.

(h) Ako igrač koji prekida igru napravi prekršaj na bilo koji način koji nije gore naveden, sljedeći igrač ima mogućnost:
(1) prihvaćanje stola u položaju, ili
(2) uzimanje bijele kugle u ruku iznad glavne linije.

4.4 OTVORENI STOL / ODABIR GRUPA

Prije nego što se odrede grupe, stol se naziva "otvorenim" i prije svakog udarca, igrač koji šutira mora najaviti svoju namjeravanu kuglu. Ako igrač legalno ubaci svoju najavljenu kuglu, odgovarajuća grupa postaje njegova, a protivniku se dodjeljuje druga grupa. Ako ne uspije legalno ubaciti svoju najavljenu kuglu, stol ostaje otvoren i igra prelazi na drugog igrača. Kada je stol "otvoren", prva se može udariti bilo koja kugla osim kugle broj 8.
Udaranje kugle 8 prvo kada je stol otvoren je prekršaj, osim ako grupa nije potpuno ubačena. U ovoj situaciji, igrač koji baca može privremeno zatražiti tu grupu i time baciti kuglu 8, moguće za pobjedu.

4.5 NASTAVAK IGRE

Igrač ostaje za stolom sve dok se kugle iz dodijeljene skupine legalno ubace u rupu ili se Rack osvoji ubacivanjem kugle broj 8.

4.6 POTREBNI UDARCI

Na svakom udarcu osim prekida, udarci se moraju dosuditi kako je objašnjeno u 1.7 Standardni dosuđeni udarac. Svaka dosuđena kugla mora biti iz igračeve grupe dok se grupa ne očisti sa stola, a zatim je kugla broj 8 dosuđena kugla. U tom slučaju igrač može dosuditi "safety" (sigurnost).

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

Igra prelazi na protivnika na kraju udarca i svaka kugla ubačena na sigurnosnu klopku ostaje u rupi (vidi 2.16 Sigurnosni udarac).

4.7 LOPTICE ZA UZBUNU

Ako se kugla broj 8 ubaci u rupu ili izbije sa stola tijekom razbijanja, bit će vraćena na mjesto ili će se kugle ponovno postaviti na svoj red (vidi 4.3 Razbijanje i 1.5 Ispravljanje kugli). Nijedna druga predmetna kugla se nikada ne vraća na mjesto.

4.8 GUBITAK REGALICE

Strijelac gubi ako:

(a) ubaci kuglu broj 8 i napravi prekršaj,
(b) ubaci kuglu broj 8 prije nego što je njegova grupa očišćena,
(c) ubaci kuglu broj 8 u nepozvanu rupu, ili
(d) izbacuje kuglu broj 8 sa stola.

Ovo se ne odnosi na break shot (vidi 4.3 Break shot).

4.9 STANDARDNI PREKRŠAJI

Ako igrač koji baca počini prekršaj, igra prelazi na njegovog protivnika. Bijela kugla je u ruci i igrač koji dolazi može je postaviti bilo gdje na površini za igru (vidi 1.6 Bijela kugla u Ruka). Sljedeći su standardni prekršaji u igri 8-Ball:

3.1 Izgrebite bijelu kuglu ili je bacite izvan stola

3.2 Prva kriva kugla. Prva kugla koju dotakne bijela kugla pri svakom udarcu mora pripadati grupi igrača koji je izveo udarac, osim kada je stol otvoren. (Vidi 4.4 Otvoreni stol / Odabir grupa).

3.3 Nema tračnice nakon kontakta

3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod

3.5 Kugla izbačena sa stola (vidi 4.7 Ispuštanje kugli).

3.6 Dodirnuta lopta

3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte

3.8 Guranje

3.9 Kuglice se još uvijek kreću

3.10 Loše postavljanje bijele kugle

3.11 Loša igra odozgo 3.12 Igranje izvan reda

3.14 Usporena igra

3.15 Prekršaj šablona stalka za lopte

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

4.10 TEŠKI PREKRŠAJI

Prekršaji navedeni pod 4.8 Gubitak Racka kažnjavaju se gubitkom trenutnog Racka.
Za 3.16 Nesportsko ponašanje, sudac će odabrati kaznu primjerenu prirodi prekršaja.

4.11 NERIJEŠENA POZICIJA

Ako dođe do zastoja (vidi 1.13 Zastoj), izvorni prekidač recka će ponovno prekidati.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

5. 9-KUGLA

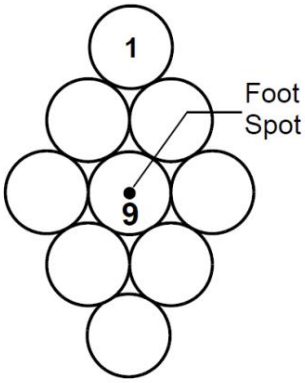
Igra se s devet kugli brojeva od jedan do devet i bijelom kuglom. Kugle se igraju uzlaznim numeričkim redoslijedom. Igrač koji legalno ubaci kuglu broj 9 osvaja Rack.

5.1 ODREĐIVANJE PREKIDANJA

Igrač koji osvoji lag bira tko će prvi razbiti Rack (vidi 1.2 Zaostajanje za određivanje prvog breaka i 1.3 Naknadni breakovi).

5.2 STALAK ZA 9 KUGLICA

Kugle za ciljanje su složene što je moguće gušće u obliku dijamanta, s kuglom broj 1 na vrhu dijamanta prema vrhu stola, a kuglom broj 9 u sredini dijamanta i na donjoj točki.



Stalak za 9 loptica

5.3 DOPUŠTEN PROLAZ

Za break shot vrijede sljedeća pravila:

(a) bijela kugla počinje u ruci iznad glavne linije;

(b) ako nijedna kugla nije ubačena, najmanje četiri kugle moraju biti odbijene do jedne ili više ograda, inače je udarac prekršaj;

(c) Ako nijedna kugla nije ubačena, tri kugle moraju prijeći gornju liniju, inače se prekid smatra 'nedozvoljenim prekidom' (vidi Pravilo 16, Pravilo prekida s tri kugle).

5.4 DRUGI UDAR STOJALA – IZGURAVANJE

Ako se prilikom izvođenja udarca ne napravi prekršaj, igrač koji izvodi udarac može odabrati "push out" kao svoj udarac. Mora dati do znanja sucu svoju namjeru, a zatim se pravila 3.2 Prvo pogrešna lopta i 3.3 Nema ograde nakon kontakta suspendiraju za taj udarac. Ako se prilikom push outa ne napravi prekršaj, drugi igrač bira tko će sljedeći udarati.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

5.5 NASTAVAK IGRE

Ako igrač koji šutira legalno ubaci bilo koju kuglu prilikom udarca (osim push outa, vidi 5.4 Drugi udarac u reku – Push Out), nastavlja za stolom za sljedeći udarac. Ako legalno ubaci kuglu broj 9 prilikom bilo kojeg udarca (osim push outa), osvaja rek. Ako igrač koji šutira ne uspije ubaciti kuglu ili napravi prekršaj, igra prelazi na drugog igrača, a ako nije počinjen prekršaj, igrač koji dolazi mora igrati bijelu kuglu s pozicije koju je napustio drugi igrač.

5.6 LOPTICE ZA UZBUNU

Ako je kugla broj 9 ubačena u rupu prilikom prekršaja ili pusha, ili izbijena sa stola, vraća se u početnu poziciju (vidi 1.5). Loptice za otkrivanje). Nijedna druga predmetna kugla se nikada ne otkriva.

5.7 STANDARDNI PREKRŠAJI

Ako igrač koji šutira napravi standardni prekršaj, igra prelazi na njegovog protivnika. Bijela kugla je u ruci i igrač koji dolazi može je postaviti bilo gdje na površini za igru (vidi 1.6 Bijela kugla u ruci). Slijede standardni prekršaji kod devete kugle:

3.1 Izgrebite bijelu kuglu ili je bacite izvan stola

3.2 Prva kriva kugla. Prva kugla koju dotakne bijela kugla pri svakom udarcu mora biti kugla s najmanjim brojem koja je ostala na stolu.

3.3 Nema tračnice nakon kontakta

3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod

3.5 Kugla izbačena sa stola. Jedina kugla koja se vraća na mjesto je kugla broj 9. lopta.

3.6 Dodirnuta lopta

3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte

3.8 Guranje

3.9 Kuglice se još uvijek kreću

3.10 Loše postavljanje bijele kugle

3.12 Igranje izvan reda

3.14 Usporena igra

3.15 Prekršaj šablona stalka za loptu

5.8 TEŠKI PREKRŠAJI

Za tri uzastopna prekršaja prema pravilu 3.13, kazna je gubitak trenutnog Racka. Za pravilu 3.16 Nesportsko ponašanje, sudac će odabrati kaznu primjerenu prirodi prekršaja.

5.9 NEUSPJEŠNA SITUACIJA

Ako dođe do zastoja, izvorni igrač koji je prekinuo reket će ponovno prekinuti (vidi 1.13 Zastoj).

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

6. 10-LOPTICA

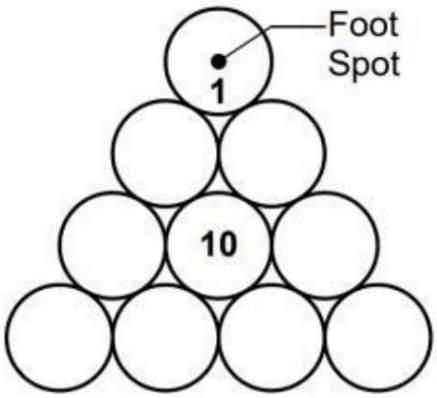
10-kugla je disciplina nazvanog udarca koja se igra s deset kugli brojeva od 1 do 10 i bijelom kuglom. Kugle se igraju rastućim numeričkim redoslijedom. Igrač koji legalno ubaci kuglu 10 kada je to jedina kugla na stolu osvaja Reck.

6.1 ODREĐIVANJE PREKIDANJA

Igrač koji osvoji lag bira tko će prvi razbiti Rack (1.2 Zaostajanje za određivanje prvog breaka i 1.3 Naknadni breakovi).

6.2 STALAK ZA 10 KUGLICA

Kugle za ciljanje su složene što je moguće gušće u trokutastom obliku, s kuglom broj 1 na vrhu trokuta i na točki za podnožje, a kuglom broj 10 u sredini trokuta.
Ostale kugle-primjerci bit će postavljeni u trokut bez namjernog ili namjernog uzorka (vidi Pravilo 4, Predložak za stalak za kugle).



Stalak za 10 loptica

6.3 DOPUŠTEN PROLAZ

Za break shot vrijede sljedeća pravila:

(a) bijela kugla počinje u ruci iznad glavne linije; i
(b) ako nijedna ciljna kugla nije ubačena u rupu, najmanje četiri ciljne kugle moraju biti odbijene do jedne ili više ograda, inače je udarac prekršaj.

6.4 DRUGI UDAR STALKA – IZGURAVANJE

Ako se prilikom probijanja ne dogodi prekršaj, igrač koji šutira može odabrati igranje "push out-a".
Igrač mora obavijestiti suca, a zatim se pravila 3.2 Prvo pogrešna lopta i 3.3 Nema ograde nakon kontakta suspendiraju za udarac. Ako se prilikom push outa ne napravi prekršaj, drugi igrač bira tko će sljedeći udarati.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

6.5 PRAVILA ZA UDARCE I UBACIVANJE KUGLICA

Na svakom udarcu osim prekida, udarci se moraju dosuditi kako je objašnjeno u 1.7 Standardni dosudjeni udarac, s izuzetkom da nema "safety" poziva kod broja 10 kugli. Vidi 6.6 Pogrešno ubačene kugle u nastavku.

6.6 NEPRAVILNO UBAČENE KUGLICE

Ako igrač ubaci predmetnu kuglu, ali ne izvede dosuđeni udarac i ne napravi faul, drugi igrač bira tko će sljedeći udarati.

6.7 NASTAVAK IGRE

Ako igrač legalno ubaci dosuđenu kuglu pri udarcu (osim kod push-outa, vidi 6.4 Drugi udarac u racku – Push-out), sve dodatne ubačene kugle ostaju u rupi (osim kugle s brojem 10; vidi 6.8 Ispravljanje kugli), a igrač nastavlja za stolom za sljedeći udarac. Ako igrač promaši ili napravi faul, igra prelazi na protivnika. Igra završava kada igrač legalno ubaci kuglu s brojem 10 pri dosuđenom udarcu, kada je to jedina ciljna kugla na stolu.

6.8 LOPTICE ZA UZBUNU

Kugla s brojem 10 se postavlja u rupu ako je izbijena sa stola ili ubačena u rupu, osim u posljednjem, pobjedničkom udarcu u igri (vidi 1.5 Postavljanje kugli). Postavlja se u rupu prije sljedećeg udarca. Nijedna druga ciljna kugla se nikada ne postavlja u rupu.

6.9 STANDARDNI PREKRŠAJI

Ako igrač koji šutira napravi standardni prekršaj, igra prelazi na njegovog protivnika. Bijela kugla je u ruci i igrač koji dolazi može je postaviti bilo gdje na površini za igru (vidi 1.6 Bijela kugla u ruci).

Slijede standardni prekršaji kod desete lopte:

- 3.1 Izgrebite bijelu kuglu ili je bacite izvan stola
- 3.2 Prva kriva kugla. Prva kugla koju dotakne bijela kugla pri svakom udarcu mora biti kugla s najmanjim brojem koja je ostala na stolu.
- 3.3 Nema tračnice nakon kontakta
- 3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod
- 3.5 Kugla odbijena od stola. Jedina kugla koja se vraća na mjesto nakon skoka je desetka.
- 3.6 Dodirnuta lopta
- 3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte
- 3.8 Guranje
- 3.9 Kuglice se još uvijek kreću
- 3.10 Loše postavljanje bijele kugle
- 3.12 Igranje izvan reda
- 3.14 Usporena igra

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

3.15 Prekršaj šablona stalka za lopte

6.10 TEŠKI PREKRŠAJI

Za tri uzastopna prekršaja prema pravilu 3.13, kazna je gubitak trenutnog Racka. Za pravilu 3.16 Nesportsko ponašanje, sudac će odabrati kaznu primjerenu prirodi prekršaja.

6.11 NERIJEŠENA SITUACIJA

Ako dođe do zastoja, izvorni igrač koji je prekinuo reket će ponovno prekinuti (vidi 1.13 Zastoj).

Machine Translated by Google

7. 14.1 KONTINUIRANI BAZEN

14.1 Kontinuirani pool, također poznat kao ravni pool, igra se s petnaest numeriranih kugli i bijelom kuglom. Svaka kugla ubačena u ispravno dosuđeni udarac nosi jedan bod, a prvi igrač koji postigne potreban rezultat pobjeđuje u meču. 14.1 je kontinuirani po tome što se nakon što je ubačeno četrnaest kugli, one ponovno vraćaju u red, a igrač koji baca nastavlja.

7.1 ZAOSTATAK ZA PREKID

Igrači zaostaju kako bi odredili tko će prvi šutirati (1.2 Zaostajanje za određivanje prvog prodora).

7.2 STOLOVI

Za početni break udarac, petnaest kugli se slaže u trokut s vršnom kuglom na donjoj točki. Prilikom ponovnog slaganja kugli, vršna kugla se izostavlja ako se slaže samo četrnaest kugli. Označeni obris trokuta koristit će se za određivanje je li namjeravana break kugla u području postavljanja. Ako se kugle slažu bez trokuta, obris trokuta i dalje će se crtati kako bi se odlučilo je li kugla u području postavljanja. Predložak za polaganje kugli neće se koristiti.

7.3 POČETNI PROTUPROVOD

Za početni proboj vrijede sljedeća pravila:

(a) Bijela kugla počinje u ruci iznad glavne linije.

(b) Ako se nijedna dosuđena kugla ne ubaci u rupu, bijela kugla i dvije predmetne kugle moraju se udariti do ograde nakon što bijela kugla dodirne stalak ili je udarac prekršaj pri razbijanju (vidi 2.7 Udaranje do ograde). To se kažnjava oduzimanjem dva boda od rezultata igrača koji razbija (vidi 7.10 Prekršaj pri razbijanju). Igrač koji ne razbija može prihvatiti kugle u poziciji ili može zahtijevati od igrača koji razbija da odigra još jedan početni udarac, sve dok ne zadovolji uvjete za početni udarac ili dok igrač koji ne udara ne prihvati stol u poziciji (vidi 7.11 Teški prekršaji).

7.4 NASTAVAK IGRE I POBJEDA U UTAKMICI

Igrač ostaje za stolom sve dok legalno ubacuje dosuđene kugle ili pobjeđuje u meču osvajanjem potrebnog broja bodova. Kada je četrnaest kugli iz stalka legalno ubačeno, igra se prekida dok se kugle ne vrate u stalak.

7.5 POTREBNIH UDARACA ZA DOSUĐIVANJE

Udarci se moraju dosuditi kako je objašnjeno u 1.7 Standardni dosuđeni udarac. Igrač koji je izveo udarac može dosuditi "safety" u kojem slučaju igra prelazi na protivnika na kraju udarca i bilo koja predmetna kugla džep na osiguraču je uočen.

Machine Translated by Google

7.6 LOPTICE ZA UZBUNU

Sve kugle ubačene nakon prekršaja, na safetyjima ili bez ubačene dosuđene kugle, te sve kugle izbačene sa stola vraćaju se u igru (vidi 1.5 Vraćanje kugli). Ako se petnaesta kugla u stativu treba vratiti u igru, a četrnaest kugli nije dotaknuto, petnaesta kugla će se postaviti na vršnu točku, a sudac može koristiti trokut kako bi osigurao tijesan stativu.

7.7 BODOVANJE

Igrač koji je izveo udarac osvaja jedan bod za legalno ubacivanje dosuđenog udarca. Svaka dodatna kugla ubačena u takav udarac također se računa kao jedan bod. Prekršaji se kažnjavaju oduzimanjem bodova od rezultata igrača koji je napravio prekršaj. Rezultati mogu biti negativni zbog kazni za prekršaje.

7.8 POSEBNI USLOVI SKLADANJA

Kada bijela kugla ili petnaesta predmetna kugla ometa postavljanje četrnaest kugli za novi stalak, primjenjuju se sljedeća posebna pravila. Smatra se da kugla ometa stalak ako se nalazi unutar ili preklapa obris stalka. Sudac će, kada ga se pita ometa li kugla stalak, navesti:

(a) Ako je petnaesta kugla ubačena udarcem kojim je postignuta četrnaesta kugla, svih petnaest kugli se ponovno vraća u red.

(b) Ako se obje kugle miješaju, svih petnaest kugli se ponovno vraća u red, a bijela kugla je u ruci iznad glavne linije.

(c) Ako samo predmetna kugla smeta, postavlja se na točku za glavu ili na središnju točku ako bijela kugla blokira točku za glavu.

(d) Ako se miješa samo bijela kugla, postavlja se na sljedeći način: ako je kugla ispred ili na gornjoj liniji, bijela kugla je u ruci iznad gornje linije; ako je kugla iznad gornje linije, bijela kugla se postavlja na gornju točku ili na središnju točku ako je gornja točka blokirana.

U svakom slučaju, ne postoji ograničenje koju ciljnu kuglu igrač može odigrati kao prvi udarac novog Recka.

Ako je bijela ili predmetna kugla jedva izvan označenog područja za postavljanje i vrijeme je za postavljanje kugle na mjesto, sudac treba označiti položaj kugle kako bi je mogao točno vratiti na mjesto ako je sudac slučajno pomakne tijekom postavljanja.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

Laži s bijelom kuglom / 15. lopta leži	U stalku	Nije u racku i ne blokira Head Spot	Blokiranje glave Mjesto
U stalku	15. lopta: Foot Spot Bijela kugla: gore Glavni konopac	15. lopta: Glava Mjesto Bijela kugla: u poziciji	15. lopta: Centar Mjesto Bijela kugla: unutra položaj
U džepu	15. lopta: Foot Spot Bijela kugla: gore Glavni konopac	15. lopta: Foot Spot Bijela kugla: u poziciji	15. lopta: Foot Spot Bijela kugla: u poziciji
Iznad glave ali ne blokirajući Glava točka	15. lopta: u poziciji Bijela kugla: Mjesto na glavi		
Ispod glavne strune a ne u stalku	15. lopta: u poziciji Bijela kugla: iznad gornje tetive		
Iznad glave i blokiranje glave Mjesto	15. kugla: u poziciji Bijela kugla: Središnja točka		

Tablica 1. Sažetak pravila za 14.1 Situacije slaganja

7.9 STANDARDNI PREKRŠAJI

Ako igrač koji šutira napravi standardni prekršaj, bod se oduzima od njegovog rezultata, kugle se po potrebi vraćaju na mjesto i igra prelazi na protivnika. Bijela kugla ostaje na mjestu osim kako je navedeno u nastavku. Slijede standardni prekršaji u 14.1:

3.1 Bijela kugla se struže ili pada sa stola. Bijela kugla je u ruci iznad gornje linije (vidi 1.6 Bijela kugla u ruci).

3.3 Nema tračnice nakon kontakta

3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod

3.5 Kugla izbačena sa stola (sve kugle izbačene sa stola se vraćaju na mjesto).

3.6 Dodirnuta lopta

3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte

3.8 Guranje

3.9 Kuglice se još uvijek kreću

3.10 Loše postavljanje bijele kugle

3.11 Loša igra iznad gornje linije. Za prekršaj prema drugom odlomku točke 3.11, bijela kugla je u ruci iznad gornje linije za igrača koji dolazi u igru.

3.12 Igranje izvan reda

3.14 Usporena igra

3.15 Prekršaj šablona stalka za loptu

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

7.10 PREKRŠAJ PRI PROLAZU

Prekršaj pri otvaranju kažnjava se gubitkom dva boda kako je navedeno pod 7.3 Početni udarac pri otvaranju, kao i mogućim ponovnim udarcem. Ako se i standardni prekršaj i prekršaj pri otvaranju dogode pri jednom udarcu, to se smatra prekršajem pri otvaranju.

7.11 TEŠKI PREKRŠAJI

Za 3.13 Tri uzastopna prekršaja, računaju se samo standardni prekršaji, tako da se prekršaj pri prekidu ne računa kao jedan od tri prekršaja. Za treći prekršaj oduzima se bod kao i obično, a zatim se oduzima dodatnih petnaest kaznenih bodova, a uzastopni broj prekršaja igrača koji je napravio prekršaj resetira se na nulu. Svih petnaest kugli se ponovno polaže, a igrač koji je napravio prekršaj mora šutirati prema zahtjevima početnog prekida.

Za prekršaj iz članka 3.16 Nesportsko ponašanje, sudac će odabrati kaznu ovisno o prirodi prekršaja.

7.12 NERIJEŠENA SITUACIJA

Ako dođe do zastoja (vidi 1.13 Zastoj), igrači će ponovno zaostajati kako bi odredili tko će izvesti početni proboj. Trenutni bodovni rezultat se prenosi

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

8. CRNA KUGLA

Blackball se igra s 15 obojenih kugli i bijelom kuglom. Kugle su dvije grupe od po sedam i crna kugla. Igrač ili tim koji ubaci svoju grupu kugli i legalno ubaci crnu kuglu pobjeđuje u igri. Udarci se ne dosuđuju.

8.1 DEFINICIJE

Uz definicije definirane u 2 Definicije, primjenjuju se sljedeće definicije
Crna kugla:

SLOBODAN HIT

Nakon što je počinjen prekršaj, igraču koji dolazi u igru dodjeljuje se slobodan udarac. Kod slobodnog udarca prema Pravilu 3.2, igra "Prva pogrešna kugla" se prekida i igrač može uzeti bijelu kuglu u poziciji ili iz ruke prilikom blokiranja.

BAULK

Baulk je pravokutno područje stola omeđeno linijom baulka i trima manšetama na čelu stola. Linija baulka je paralelna s gornjom linijom i udaljena je jednu petinu duljine površine za igru od gornjeg manšeta. Za primjenjiva opća pravila, "iznad gornje linije" treba čitati kao "u bauku".

SNOOKED

Kaže se da je igrač u snooker modu kada bijela kugla nema ravnu, izravnu putanju da pogodi barem dio legalne ciljne kugle. Snooker mora proglasiti sudac da bi bio važeći.

LOPTA NA

Kaže se da je ciljna kugla "na meti" kada je legalna meta za strijelca.

8.2 OPREMA

Petnaest kugli za ciljanje uključuje dvije skupine od sedam kugli koje se razlikuju po dvije pune boje ili uobičajenom uzorku numeriranih punih kugli i pruga. (Dvije skupine su kugle od 1 do 7 i kugle od 9 do 15.) Osim toga, postoji crna kugla ili crna kugla od 8.
lopta.

Točka za stopalo i linija prepreke trebaju biti označene.

8.3 ODREĐIVANJE PRVOG PREKIDA

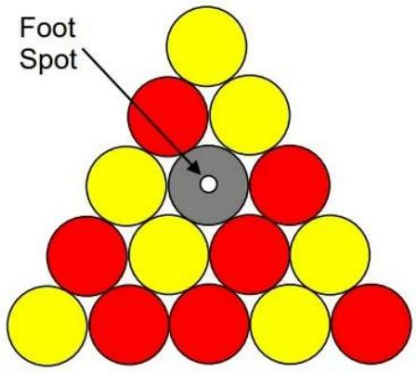
Igrač koji osvoji lag ima mogućnost odrediti tko mora izvesti prvi break (vidi 1.2 Laging za određivanje prvog breaka i 1.3 Sljedeći breakovi).

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

8.4 STALAK ZA BLACKBOLL

Kuglice se slažu kao što je prikazano crnom kuglicom na Foot Spotu.



Stalak za crnu kuglu

8.5 PROTUPROTNI ŠUT

Sljedeća pravila primjenjuju se na break shot.

(a) Bijela kugla počinje iz ruke u baulk-u.

(b) Najmanje jedna kugla mora biti ubačena u rupu ili najmanje dvije predmetne kugle moraju prijeći granicu Središnji udarac ili udarac iz kontra-loma je prekršaj.

(c) Ako se crna kugla ubaci u rupu prilikom razbijanja, sve kugle se ponovno vraćaju u policu, a isti igrač ponovno razbija. Bilo kakvo kršenje pravila 3.1 Bijela kugla se grebe ili stavlja izvan stola. ili 3.5 Kugla izbačena sa stola se zanemaruje prilikom probijanja kojim se crna kugla ubaci u rupu.

8.6 OTVORENI STOL / ODABIR GRUPA

Stol se naziva „otvorenim“ kada grupe igrača nisu određene. Stol je otvoren nakon break udarca i ostaje otvoren sve dok igrač ne ubaci kugle samo iz jedne grupe na legalnom normalnom udarcu, što znači da nije break udarac niti slobodan udarac. Igraču se tada dodjeljuje ta grupa kugli za ubacivanje, a protivniku se dodjeljuje druga grupa.

8.7 NASTAVAK IGRE

Igrač ostaje za stolom sve dok legalno ubacuje kugle ili se igra završava. Ako ne uspije legalno ubaciti kuglu, ali ne napravi prekršaj, protivnik udara s lijeve pozicije.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

8.8 BIJELA KUGLA U RUCI PRI BAULU

Kada igrač ima bijelu kuglu u ruci, može je rukom postaviti bilo gdje u zaostatak. Igrač može nastaviti ručno podešavati položaj bijele kugle sve dok ne izvede udarac.
Bijela kugla ne mora napustiti graničnik prije udarca predmetne kugle.

8.9 DODIRIVANJE LOPTI

Ako bijela kugla dodiruje predmetnu kuglu, igrač koji izvodi udarac ne smije igrati bijelu kuglu u smjeru te kugle.
Smatra se da je udario kuglu koja dodiruje predmet kada puca dalje od nje ako je kugla na redu za udarac.

8.10 IGRANJE IZ SNOOKERA

Kada je igraču koji je izbačen iz igre snuker, Pravilo 3.3 Zabrana kontakta s ogradom se suspendira za taj udarac.

8.11 LOPTICE ZA UZBUNU

Kugle-primjerci izbačeni sa stola postavljaju se na dugi niz. Ako se postavlja nekoliko kugli, postavljaju se sljedećim redoslijedom:

(1) crna kugla,

(2) kugle iz grupe sljedećeg igrača koji baca, ili kugle iz crvene ili žute grupe ako je stol otvoren, i

(3) ostale lopte.

8.12 NERIJEŠENA REZULTAT

U slučaju zastoja zbog nedostatka napretka prema završetku, igrač koji je prekinuo reket će ponovno prekinuti reket.
Zastoj nastaje i ako pozicija ne dopušta nijedan legalan udarac.

8.13 STANDARDNI PREKRŠAJI

Ako igrač koji izvodi udarac napravi prekršaj, igra prelazi na njegovog protivnika. Igrač koji dolazi ima jedan slobodan udarac (vidi Slobodan udarac) kao prvi udarac u svom inningu.

Slijedeći su standardni prekršaji u Blackballu:

3.1 Izgrebite bijelu kuglu ili je bacite izvan stola
3.2 Prvo pogrešna lopta (suspendiran za slobodan udarac)
3.3 Nema tračnice nakon kontakta
3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod
3.5 Lopta izbačena sa stola
3.6 Dodirnuta lopta
3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte
3.8 Guranje

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

3.9 Kuglice se još uvijek kreću
3.10 Loše postavljanje bijele kugle (prilikom igranja s baulka)
3.12 Igranje izvan reda
3.14 Usporena igra
3.15 Prekršaj šablona stalka za loptu

Sljedeće dodatne situacije su prekršaji u igri Blackball.

8.13.1 Ubacivanje protivničke kugle u džep – Prekršaj je ubaciti protivničku kuglu bez također ubacivanje kugle iz vlastite grupe.

8.13.2 Nepravilno postavljanje kugle za stol – Prekršaj je igrati prije nego što su postavljene sve kugle koje je potrebno postaviti.

8.13.3 Skok-šut. – Preskakanje bilo koje kugle od strane bijele kugle je prekršaj. (Ako bijela kugla napusti stol i promaši kuglu koja bi bila udarena da nije napustila stol pri inače identičnom udarcu, smatra se da je bijela kugla preskočila tu kuglu.)

8.14 PREKRŠAJI ZBOG GUBITKA REGALNE LOŽE

Igrač gubi Rack ako:

(a) ubaci crnu kuglu u rupu prilikom nepravilnog udarca,
(b) ubaci crnu kuglu u rupu udarcem koji ostavlja bilo koju od njegovih kugli na stol,
(c) namjerno krši pravilo 3.2 Prvo pogrešna lopta, ili
(d) ne pokušava udariti loptu koja je na.

3.16 Nesportsko ponašanje bit će kažnjeno gubitkom Recka ili drugom kaznom ovisno o prirodi ponašanja.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

9. HEYBALL

Pravila Heyballa su u reviziji, a Poglavlje 9 bit će objavljeno u dogledno vrijeme. U međuvremenu, posjetite https://wpapool.com/rules/.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

10. PIRAMIDA

Pravila piramide su u reviziji i Poglavlje 10 bit će objavljeno u dogledno vrijeme. U međuvremenu, pogledajte https://wpapool.com/rules/.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

11. UMJETNIČKI BAZEN

Pravila Umjetničkog bazena su u reviziji, a Poglavlje 11 bit će objavljeno u dogledno vrijeme. U međuvremenu, posjetite https://wpapool.com/rules/.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

OSTALE DISCIPLINE

12. JEDAN DŽEP

Igra se s jednom kuglom u rupu (One-Pocket) s 15 predmetnih kugli i bijelom kuglom. Svaki igrač dobiva jednu rupu u rupi, a pobjednik Racka je prvi koji ubaci osam predmetnih kugli u svoju rupu.
Podudaranja su za određeni broj Rackova.

12.1 ODREĐIVANJE PREKIDANJA

Igrač koji osvoji lag bira tko će prvi razbiti Rack (vidi 1.2 Zaostajanje za određivanje prvog breaka i 1.3 Naknadni breakovi).

12.2 NOSAČ U JEDNOM DŽEPU

Petnaest kugli za kuglanje slaže se što je moguće gušće u trokut, s vršnom kuglom na donjoj točki. Kugle se postavljaju u trokut bez namjernog ili namjernog uzorka. Predložak za stalak za kugle neće se koristiti za igru s jednim džepom.

12.3 ODABIRA DŽEPOVA I PROBORNI ŠUT

Igrač koji izbacuje loptu iz svakog reka (Reck) bira jednu rupu, a protivnik dobiva drugu rupu na dnu. Ako igrač izričito ne naznači rupu, dodjeljuje mu se rupa nasuprot strani na kojoj je postavljena bijela kugla za izbacivanje lopte.

Bijela kugla počinje u ruci iznad gornje linije. Nema posebnih zahtjeva za udarac iz igre.

12.4 NASTAVAK IGRE

Igrač koji baca loptu nastavlja s udarcem sve dok ne uspije ubaciti kuglu u svoju rupu, napravi prekršaj ili dok igrač ne osvoji reket osvojivši osam bodova. Igrač koji dolazi u igru baca s pozicije koju je napustio prethodni igrač, osim kada ima kuglu u ruci iznad gornje linije.

12.5 BODOVANJE

Svaka kugla legalno ubačena u jednu od rupa za noge nosi jedan bod za odgovarajućeg igrača. Osim toga, kugle ubačene u protivničku rupu prilikom prekršaja računaju se za protivnika i ne postavljaju se pod 10.6 osim ako je jedini prekršaj bio taj što je i bijela kugla ubačena u rupu.

Ako nema zapisničara ili drugog sustava bodovanja, preporučuje se da se rezultat vodi na sljedeći način. Lopte koje je svaki igrač postigao koriste se kao fizičke oznake za rezultat na dva odgovarajuća mjesta za pohranu. Kada se dogodi prekršaj, jedna od postignutih lopti igrača postavlja se na mjesto kao kazneni bod od jednog boda, uz sve ostale lopte koje se moraju postaviti u tom trenutku. Ako igrač nema loptu za postavljanje zbog prekršaja, postavlja se oznaka na mjesto

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

označavaju da je lopta dugovana. Ako igrač kasnije postigne bodove, poništava sve dugovane lopte.

12.6 LOPTICE ZA UZBUNU

Kugle se postavljaju na mjesto ako su ubačene prilikom prekršaja, ubačene u bočni ili glavni džep ili izbijene sa stola. Kugle se također postavljaju kao kazna za prekršaj ili kao naknada za prethodne prekršaje (dugovane kugle) kako je gore opisano (vidi 1.5 Postavljanje kugli). Postavljanje kugli se obično vrši na kraju reda igrača koji baca, ali ako igrač očisti stol i nije dosegao osam bodova, možda zbog toga što su kugle ubačene u vanjske džepove, sve kugle koje treba postaviti na mjesto postavljaju se u tom trenutku i igrač koji baca nastavlja svoj red.

12.7 ZABORAVLJANJE POSTAVLJANJA KUGLICA

Ako se lopta ne vrati na mjesto kada bi trebala biti, a kasnije se uoči, obično će se vratiti na mjesto kada svaki igrač odigra jedan puni krug nakon otkrivanja. Alternativno, ako se oba igrača slože, lopta će se odmah vratiti na mjesto.

12.8 STANDARDNI PREKRŠAJI

Ako igrač koji šutira napravi standardni prekršaj, gubi jedan bod, kugle se vraćaju na mjesto po potrebi i igra prelazi na protivnika. Bijela kugla ostaje na mjestu osim kako je navedeno u nastavku.
Slijedeći su standardni prekršaji u igri s jednim džepom:

3.1 Bijela kugla se struže ili odbija sa stola. Bijela kugla je u ruci iznad gornje linije.

3.3 Nema tračnice nakon kontakta
3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod
3.5 Lopta izbačena sa stola
3.6 Dodirnuta lopta
3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte
3.8 Guranje
3.9 Kuglice se još uvijek kreću
3.10 Loše postavljanje bijele kugle
3.11 Loša igra iznad gornje linije. Za prekršaj prema drugom odlomku točke 3.11, bijela kugla je u ruci iznad gornje linije za igrača koji dolazi u igru.
3.12 Igranje izvan reda
3.14 Usporena igra

12.9 TEŠKI PREKRŠAJI

Za tri uzastopna prekršaja prema pravilu 3.13, kazna je gubitak trenutnog Racka. Za pravilu 3.16 Nesportsko ponašanje, sudac će odabrati odgovarajuću kaznu s obzirom na prirodu prekršaja.

Machine Translated by Google

12.10 NERIJEŠENA REZULTAT

Ako dođe do zastoja (vidi 1.13 Zastoj), svih 15 kugli bit će ponovno vraćeno u reck, a igrači će čekati kako bi vidjeli tko ima sljedeći udarac. Sve oznake za dužne kugle bit će sačuvane, a pozitivni djelomični rezultati iz napuštenog recka bit će preneseni u rerack. (Te djelomične rezultate treba zapisati jer neće biti kugli koje se mogu koristiti kao fizičke oznake za njih.)

12.11 ISTOVREMENA POBJEDA

Ako igrač postigne i svoju pobjedničku kuglu i protivnikovu pobjedničku kuglu istim udarcem, pobjeda se dodjeljuje igraču koji je šutirao. (To se može dogoditi samo s hendikepom rezultata ili ponovnim udarcem sa zadržanim rezultatom.)

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

13. BANK POOL

Bank Pool se igra s devet ili petnaest predmetnih kugli i bijelom kuglom. Igrač koji postigne potreban broj bank udaraca osvaja Rack. Mečevi se igraju na određeni broj Rackova.

13.1 ODREĐIVANJE PREKIDANJA

Igrač koji osvoji lag bira tko će prvi razbiti Rack (vidi 1.2 Zaostajanje za određivanje prvog breaka i 1.3 Naknadni breakovi).

13.2 RACK UZ BAZENU

U kratkom reck bank poolu, devet kugli se slaže u obliku dijamanta kao i kod devet kugli. Pobjednički rezultat je pet. U punom reck bank poolu, petnaest kugli se slaže u obliku trokuta kao i kod osmice, a pobjednički rezultat je osam.

13.3 PROTU-ŠUT

Bijela kugla je u ruci iznad gornje linije. Prilikom izvođenja, ako nijedna kugla nije ubačena, najmanje četiri kugle moraju biti izbačene do jedne ili više ograda. Ako igrač koji izvodi to ne učini, izvođenje je nepravilan i protivnik može zauzeti poziciju za igru ili zahtijevati od igrača koji izvodi ponovni izvođenje. Ako je bilo koja kugla ubačena prilikom ispravnog izvođenja, igrač koji izvodi izvod nastavlja svoj red.

13.4 NASTAVAK IGRE

Igrač koji baca loptu nastavlja se sve dok ne uspije ubaciti valjani bank, faul ili dok igrač ne osvoji Rack postizanjem potrebnog broja bodova. Igrač koji dolazi baca s pozicije koju je napustio prethodni igrač, osim nakon scratcha kada je bijela kugla u ruci iznad gornje linije.

13.5 VAŽEĆI UDARCI S BANK ROLETA

Da bi udarac iz bloka bio važeći, igrač mora naznačiti kuglu, jedan ili više jastuka (madraca) kako bi kugla pala u cilj i džep u koji će kugla ući. Slučajni dodiri jastuka na dva dijela ograde koji se graniče s džepom mete dok kugla ulazi u džep ne računaju se kao dodiri jastuka za ili protiv igrača koji šutira.

Osim toga, moraju biti ispunjeni sljedeći uvjeti. Bijela kugla mora dodirnuti dosuđenu kuglu prije nego što dodirne bilo koju drugu kuglu ili bilo koju ogradu. Dosuđena kugla ne smije drugi put dodirnuti nijednu drugu kuglu ili bijelu kuglu. Kugla ne smije dodirnuti neposuđene ograde osim u slučaju gore spomenutog slučajnog kontakta. Tijekom udarca ne smije biti prekršaja.

Ako bijela kugla dodirne dosuđenu kuglu i mantinelu ili drugu kuglu za igru gotovo u isto vrijeme, i ne može se utvrditi koja je prva udarena, pretpostavit će se da je dosuđena kugla udarena prva.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

13.6 BODOVANJE

Svaki valjani udarac u banku vrijedi jedan bod za igrača koji šutira. Svaka dodatna kugla ubačena u rupu prilikom udarca se ne računa i vraća se na mjesto nakon što igrač šutira na red.

Ako nema sustava za bilježenje rezultata ili drugog sustava bodovanja, preporučuje se da se rezultat vodi na sljedeći način. Lopte koje je svaki igrač postigao koriste se kao fizičke oznake za rezultat na dva odgovarajuća mjesta za pohranu. Kada se dogodi prekršaj, jedna od postignutih lopti igrača postavlja se na mjesto kao kazneni bod od jednog boda, uz sve ostale lopte koje se moraju postaviti u tom trenutku. Ako igrač nema loptu za postavljanje zbog prekršaja, postavlja se oznaka koja označava da mu duguje loptu. Ako igrač kasnije postigne lopte, postavljaju se na mjesto kako bi se poništile sve dugujuće lopte.

13.7 LOPTICE ZA UZBUNU

Kugle se vraćaju na mjesto ako su ubačene na drugi način osim kao valjana baza ili su izbijene sa stola. Kugle se također vraćaju na mjesto kao kazna za prekršaj ili za plaćanje prethodnih prekršaja (dugovane kugle) kako je gore opisano. (Vidi 1.4 Vraćanje kugli.)

Postavljanje kugli se obično vrši na kraju reda bacanja, ali ako bacač očisti stol i nije postigao potreban rezultat, sve kugle koje treba postaviti postavljaju se u tom trenutku i bacač nastavlja s udaranjem.

13.8 ZABORAVLJANJE POSTAVLJANJA KUGLICA

Ako se lopta ne vrati na mjesto kada bi trebala biti, a kasnije se uoči, obično će se vratiti na mjesto kada svaki igrač odigra jedan puni krug nakon otkrivanja. Alternativno, ako se oba igrača slože, lopta će se odmah vratiti na mjesto.

13.9 STANDARDNI PREKRŠAJI

Standardni prekršaji kažnjavaju se gubitkom jednog boda, kugle se vraćaju na početnu poziciju po potrebi, a igra prelazi na protivnika. Bijela kugla ostaje na mjestu osim kako je navedeno u nastavku.

Slijede standardni prekršaji u Bank Poolu:

3.1 Bijela kugla se struže ili odbija sa stola. Bijela kugla je u ruci iznad gornje linije.

3.3 Nema tračnice nakon kontakta

3.4 Zabranjeno stavljanje noge na pod

3.5 Lopta izbačena sa stola

3.6 Dodirnuta lopta

3.7 Dvostruki udarac / Zamrznute lopte

3.8 Guranje

3.9 Kuglice se još uvijek kreću

3.10 Loše postavljanje bijele kugle

3.11 Loša igra iznad gornje linije. Za prekršaj prema drugom odlomku točke 3.11, bijela kugla je u ruci iznad gornje linije za igrača koji dolazi u igru.

POVRATAK NA SADRŽAJ

Machine Translated by Google

3.12 Igranje izvan reda
3.14 Usporena igra

13.10 TEŠKI PREKRŠAJI

Za tri uzastopna prekršaja prema pravilu 3.13, kazna je gubitak trenutnog Racka. Za pravilu 3.16 Nesportsko ponašanje, sudac će odabrati odgovarajuću kaznu s obzirom na prirodu prekršaja.

13.11 NERIJEŠENA SITUACIJA

Ako dođe do zastoja (vidi 1.13 Zastoj), kugle za igru bit će ponovno postavljene u reket kao i na početku igre, a igrači će čekati s vremenom kako bi vidjeli tko ima sljedeći udarac. Sve oznake za kugle koje su im dodijeljene bit će sačuvane, a pozitivni djelomični rezultati iz napuštenog reketa bit će preneseni u rerek. (Te djelomične rezultate treba zapisati jer neće biti kugli za igru koje bi se mogle koristiti kao fizičke oznake za njih.)

©
Svjetska udruga bilijara 2025.

Machine Translated by Google

POVRATAK NA SADRŽAJ

14. IEPF „MEĐUNARODNA PRAVILA“

Verziju igre 8-Ball koja se igra prema pravilima pod nazivom "Međunarodna pravila" razvila je pridružena međunarodna federacija WPA-e - Međunarodna federacija za pool eightball.

Molimo pogledajte https://wpapool.com/rules/.

POVRATAK NA SADRŽAJ