



1. Opća pravila

PONEDJELJAK, 07. SIJEČANJ 2008

1. Opća pravila pool biljara

Opća Pravila se primjenjuju na sve discipline pokrivena ovim pravilima. Osim općih pravila, definirana su i pravila koja se odnose na svaku disciplinu posebno.

Pravilnik pool biljara pokriva neke dijelove koji nisu toliko usko vezani uz sama pravila pojedine igre, već pokrivaju teme poput posebnih situacija, vođenja natjecanja, pravila ponašanja igrača i slično.

Sve discipline pool biljara odigravaju se na stolu sa 6 rupa presvučenom platnom i ograničenom gumenim stranicama. Igrač koristi štap sa kožnim vrhom, tj. kapićom kojom udara po bijeloj kugli koja pak udara objektu kuglu. Cilj je objektivne kugle pospremiti u rupe. Pojedine discipline pool biljara variraju po tome koje su objektivne kugle legalne, te na koji način se uopće dolazi do pobjede.

1.1 Odgovornost igrača

Igrač ima odgovornost biti upoznat sa svim pravilima, pravilnicima i odredbama koje se tiču natjecanja. Dužnosnici turnira će se potruditi da svi igrači budu upoznati sa najvažnijim potrebnim informacijama, no ipak je na kraju sam igrač odgovoran za svoje poznavanje istih.

1.2 Približavanje

Ovaj udarac se koristi na službenim natjecanjima ili po dogovoru ne bi li se odredilo tko će od dvojice protivnika započeti s igrom.

Oba igrača će za udarac približavanja koristiti svoju kuglu na svojoj polovici stola. Obje kugle moraju biti smještene iza gornje linije. Oba igrača će udarac izvesti otprilike istovremeno. Cilj je da igrač udari kuglu prema donjoj kratkoj stranici na način da se odbije što je moguće bliže prema gornjoj kratkoj stranici. Onaj igrač čija je kugla nakon udarca bliža gornjoj kratkoj stranici je pobijedio u približavanju, te ima pravo birati tko će izvesti prvi početni udarac. Igrač automatski gubi približavanje u sljedećim situacijama:

- (a) ako kugla prijeđe na protivnikovu polovicu stola
 - (b) ako kugla udari u donju kratku stranicu dva puta
 - (c) ako kugla uđe u rupu ili izleti sa stola
 - (d) ako kugla dodirne dugačku stranicu
 - (e) ako kugla stane na sam rub rupe, te je tehnički na taj način zapravo iza crte gdje počinje gornja kratka stranica
- Približavanje se također smatra nelegalnim ako igrač napravi bilo koji od prekršaja bez objektivne kugle osim 6.9 Kugle u pokretu.

Približavanje se ponavlja u sljedećim slučajevima:

- (a) ako igrač udari svoju kuglu nakon što je protivnikova kugla već dotakla donju kratku stranicu
- (b) igrači ili suci ne mogu odrediti koja je kugla bliža gornjoj kratkoj stranici
- (c) udarac približavanja je kod oba igrača bio nelegalan

1.3 Pravilno korištenje opreme

Oprema koju igrač misli koristiti za igru mora odgovarati trenutnim WPA standardima. Igračima u principu nije dopušteno koristiti neuobičajenu opremu ili artikle. Ako igrač nije siguran u dio opreme koji misli koristiti, preporuča se da prije igre o tome obavijesti voditelja natjecanja. Svaki dio opreme se mora koristiti samo na onaj način na koji je namijenjen. U suprotnom, slijede sankcije. (vidjeti pravilo 6.16 Nesportsko ponašanje)

Sljedeći artikli se smatraju uobičajenima:

- (a) Štap – Igrač smije mijenjati štap tijekom igre. Dozvoljena je uporaba štapova za specijalne namjene, poput posebnih štapova za razbijanje kugli, za skakanje preko kugle ili uobičajeni igrači štap. Dozvoljeno je koristiti proizvođač štapa u cilju lakšeg izvođenja nekih udaraca koji se štapom normalne duljine ne bi mogli izvesti.
- (b) Kreda – Igrač može nanositi kredu na kapiću svog štapa u cilju izbjegavanja mogućih proklizavanja (eng. miscue). Također, igraču je dopušteno i korištenje vlastite krede, ukoliko je njena boja kompatibilna sa bojom platna.
- (c) Mehanički most – Igrač se smije koristiti sa najviše dva mehanička mosta. Korištenje vlastitog mehaničkog mosta je dopušteno ako ima dovoljno sličnosti sa standardnom opremom.
- (d) Rukavica – U svakom trenutku igrač smije koristiti rukavicu u cilju smanjenja trenja između ruke koja se koristi za most i špice štapa.
- (e) Puder – Dopušteno je koristiti puder u sličnu svrhu smanjenja trenja kao i u slučaju rukavice. Količina korištenog pudera mora biti razumna. U slučaju nesuglasica, o regularnosti će odlučiti sudac ili voditelj natjecanja.

1.4 Vraćanje kugli

Prema potrebi, kugle se uvijek vraćaju na stol na način stavljanju ih na imaginarnu liniju koja siječe stol na dvije polovice po dužini, a što je moguće bliže donjoj točki. Ako se kugla ne može zbog drugih kugli koje eventualno smetaju vratiti na donju točku, onda se kugla vraća što je moguće bliže donjoj točki, ali istovremeno i bliže donjoj kratkoj stranici. Ako je prostor između donje točke i donje kratke stranice ispunjen kuglama koje smetaju, tada se kugla isto vraća što je moguće bliže donjoj točki, ali ovoga puta iznad, dakle ide se prema gornjoj kratkoj stranici. Ako se kugla ne može vratiti točno na donju točku, tada će se kugla koja se vraća staviti tik do kugle koja smeta, po mogućnosti da se dodiruju. Ako je bijela kugla ta koja smeta, tada se kugla koja se vraća ne smije postaviti tako da je skroz dodiruje, već mora biti barem malo prostora između kugle koja se vraća i bijele kugle.

1.5 Bijela kugla u ruci

Kada igrač ima bijelu u ruci, tada ju on smije postaviti na bilo koji dio igrača površine (vidjeti definiciju 8.1 Dijelovi stola) i smije ju pomicati dok god se nije odlučio na udarac. (vidjeti definiciju 8.2 Udarac) Igrač se smije služiti bilo kojim dijelom štapa za pomicanje bijele kugle, čak i kapićom ako se ne koristi pokretom koji je uobičajen za normalan udarac. U nekim disciplinama pool biljara, te za većinu početnih udaraca razbijanja kugli, bijela kugla u ruci može biti ograničena na gornju četvrtinu stola iza gornje linije. U tom slučaju igrač treba pripaziti jer je moguće nepropisno postaviti bijelu kuglu. (vidjeti pravila 6.10 Krivo postavljanje bijele kugle i 6.11 Nepropisna igra iza gornje linije)

Ako igrač ima bijelu kuglu u ruci iza donje linije i baš sve legalne objektivne kugle su isto tako iza donje linije, tada

Aktualni događaji

Pool - 1. Liga - 2. Croatia Cup, 24. - 25. rujna 2016.

Pool - 2. HBL - III. turnir, 01. - 02. listopada 2016.

Ako igrač ima objeta ragnu u ruci ili gornju ragnu i ako ona legamo objetane ragnu sa sto tako kao gornju ragnu, kada on može tražiti da se kugla koja je najbliža gornjoj liniji vrati na poziciju najbližu donjoj točki (po pravilu 1.4 Vraćanje kugli). Ako su dvije ili više kugli jednako udaljene od gornje linije, igrač će tada najaviti točno koja će se od njih vratiti na poziciju najbližu donjoj točki. Objektna kugla koja je točno na gornjoj liniji se smatra igrivom.

1.6 Najava udarca

U disciplinama gdje se od igrača zahtijeva najava udarca, kugla koja se namjerava pogoditi i jedna od šest rupa mora biti najavljena, osim ako udarac nije vrlo očit. Detalji poput udaranja u stranicu ili sudaranje sa drugim kuglama nisu važni. Bitno je samo najaviti koja kugla ide u koju rupu, pogotovo u slučaju kada najava nije potpuno jasna i postoji više mogućih vrsta udaraca koji bi se mogli odigrati, poput udarca koristeći stranicu, kombinacije i slično. Da bi najavljeni udarac vrijedio, sudac ili službena osoba mora biti zadovoljna izvedenim. Ako sudac ili protivnik nisu sigurni što točno igrač namjerava odigrati, mogu tražiti verbalnu najavu od njega prije izvođenja udarca.

U disciplinama sa najavljuvanjem udarca, igrač može najaviti taktički udarac sigurnosti (eng. "safe" ili "safety"), te tada kontrolu stola prepušta svom protivniku. Nakon izvođenja udarca sigurnosti u nekim disciplinama stupa na snagu pravilo vraćanja pojedinih kugli.

1.7 Spontano pomicanje kugli

Ponekad je moguće da se pojedina kugla pomakne, iako se činilo da se već bila zaustavila na mjestu. To se događa zbog nesavršenosti igračev površine ili samih kugli. Ovakva spontana pomicanja se smatraju normalnim dijelom igre, te se kugla ne vraća na svoje prethodno mjesto osim ako nije upala u rupu. Ako je kugla koja se sama pomakla doista pala u rupu, ona će se vratiti na svoju originalnu poziciju. Ako kugla upadne u rupu netom prije samog izvođenja udarca i ima moguć utjecaj na ishod udarca, ona će se vratiti na svoje mjesto, te igrač može ponoviti svoj udarac. Igrač neće biti sankcioniran ako odigra udarac za vrijeme dok se neka kugla spontano pomiče. (vidjeti pravilo 8.3 Pospremljene kugle)

1.8 Vraćanje kugle na originalnu poziciju

Ako je potrebno vratiti kugle na staru poziciju ili je potrebno neke od kugli očistiti, sudac će uložiti maksimalni napor da to učini što je moguće bolje. Igrači u konačnici moraju prihvatiti procjenu suca oko postupka.

1.9 Smetnja

Ako treća strana zasmeta igračevom izvođenju udarca i pri tome se pomaknu neke kugle na način da imaju utjecaj na udarac, sudac će te iste kugle vratiti na svoje originalne pozicije kakve su bile prije udarca, i udarac će se odigrati ponovo. Ako smetnja nije imala utjecaj na izvođenje udarca, sudac će vratiti sve pomaknute kugle na svoje originalne pozicije i igrač će nastaviti sa izvođenjem svojeg udarca. Ako je kugle nemoguće sa sigurnošću vratiti na prethodne pozicije, sudac će proglasiti pat poziciju.

1.10 Greške suca

Ako igrač smatra da je sudac pogriješio u svojoj odluci, on ima pravo zahtijevati od suca da preispita svoju odluku i eventualno presudi drukčije. Ipak, sučeva odluka se smatra ispravnom, bez obzira što je presuđeno. Također, ako igrač smatra da sudac nije postupio prema pravilima igre, on može tražiti presudu od voditelja natjecanja ili drugih službenih osoba čiji je zadatak kontrola regularnosti. Sudac ima zadatak prekinuti igru za vrijeme dok je igračev protest u procesu obrade. (vidjeti pravilo 6.16(d) Nesportsko ponašanje) Prekršaji moraju biti objavljeni od strane suca brzo i točno. (vidjeti poglavlje 6. Prekršaji)

1.11 Predaja

U slučaju predaje, igrač gubi susret. Na primjer, predajom se smatra ako igrač počne rasklapati svoj štap u trenutku dok je njegov protivnik na potezu i za njega zadnjoj igri koja mu fali za pobjedu.

1.12 Pat pozicija

Ako sudac primijeti da već neko vrijeme nema pomaka prema završetku igre, on će proglasiti igru pasivnom, te će nakon toga oba igrača imati još tri poteza. Ako sudac i tada zaključi da se ne nazire skori kraj igre, on će proglasiti pat poziciju. Ako se oba igrača slože, oni mogu prihvatiti pat poziciju i prije nego su odigrali po tri poteza svaki nakon što je sudac proglasio igru pasivnom. Postupak u slučaju pat pozicije je određen specifičnim pravilima pojedine discipline.

[Natrag]