



4. 14.1

PONEDJELJAK, 07. SIJEČANJ 2008

4. 14.1 Straight pool

Pool disciplina kontinuirani 14.1, poznatija pod nazivom straight pool se igra sa 15 brojana označenih objektnih kugli i sa bijelom kuglom. Svaka kugla koja je pogođena sa legalnim najavljenim udarcem vrijedi jedan bod. U susretu pobjeđuje onaj igrač koji prvi postigne predviđeni broj bodova. Disciplina straight pool je vrlo specifična po tome što se cijeli susret igra kontinuirano zbrajajući pogođene kugle kao bodove, te nema pojedinačnih igara. Nakon što se pospremi 14 objektnih kugli, one se vraćaju na stol i ponovno slažu u trokut bez vršne kugle, te isti igrač koji je igrao zadnji udarac nastavlja s igrom.

4.1 Početak igre

Igrač koji pobijedi u približavanju ima pravo odabrati tko će izvesti prvi udarac otvaranja na početku susreta. (vidjeti pravilo 1.2 Približavanje)

4.2 Straight pool trokut

Kugle se slažu u obliku trokuta na način da su sve priljubljene jedna uz drugu što je moguće više. Kugla u vrhu trokuta mora biti na donjoj točki. Raspored kugli je sasvim slučajnan i nebitan jer nijedna kugla nije vrijednija od druge. Kugle se ponovo slažu svaki put nakon što se pospremi 14 objektnih kugli, no tada se u trokut slaže samo 14 kugli bez kugle u vrhu trokuta. Petnaesta objektna kugla ostaje na stolu gdje je, osim ako nije na mjestu gdje smeta trokutu, a tada stupaju na snagu posebna pravila raspoređivanja. Prije ponovnog slaganja 14 kugli, potrebno je odrediti da li se petnaesta objektna kugla nalazi unutar trokuta gdje se inače slažu kugle ili ne.

4.3 Početni udarac otvaranja

Za početni udarac otvaranja vrijede sljedeća pravila:

- Bijela kugla se postavlja isključivo u prostoru iza gornje linije.
- Ako nema pogotka najavljene kugle, onda bijela kugla i barem dvije objektno kugle moraju dotaknuti stranicu stola. (vidjeti definiciju 8.4 Dodir kugle sa stranicom) U suprotnom, igrač je napravio prekršaj prilikom početnog otvaranja i zbog toga gubi red i 2 boda. (vidjeti pravilo 4.10 Prekršaj prilikom otvaranja) Igrač koji dolazi na red nakon takvog prekršaja može prihvatiti trenutnu poziciju i nastaviti s igrom, ili tražiti od svog protivnika ponovno početno otvaranje svih 15 kugli. Ukoliko protivnik ponovno napravi prekršaj pri početnom otvaranju, cijeli postupak se ponavlja. (vidjeti pravilo 4.11 Teži prekršaji)

4.4 Nastavak igre i uvjet pobjede

Igrač ostaje pri stolu dok god pogađa najavljene kugle, a pobjedu u susretu ostvaruje tek kada sakupi određen broj bodova. Koliko je bodova potrebno za pobjedu ovisi o dogovoru ili voditeljstvu natjecanja. Kada se pogodi 14 objektnih kugli, igra se nakratko prekida za vrijeme dok se kugle ponovno ne slože.

4.5 Stroga najava udaraca

Svi udarci moraju biti najavljeni kako je opisano u pravilu 1.6 Najava udarca. Igrač također može najaviti taktički udarac sigurnosti (eng. "safety" ili "safe"), te u tom slučaju na red dolazi protivnik. Svaka objektna kugla koja je ubačena u rupu prilikom izvođenja "safe" udarca se ponovno vraća na donju točku. (vidjeti pravilo 1.4 Vraćanje kugli)

4.6 Vraćanje kugli

Uvijek se vraćaju one kugle koje su bile pogođene uz prekršaj, ušle bez najave, ušle u rupu prilikom izvođenja "safe" udarca ili su izletjele sa stola. (vidjeti pravilo 1.4 Vraćanje kugli) Ako je potrebno vratiti petnaestu objektnu kuglu, a ostalih 14 kugli još nije dirnuto, tada je poželjno tu kuglu složiti zajedno sa ostalih 14 pritom koristeći standardni trokut kao slagalicu.

4.7 Bodovanje

Igrač dobiva 1 bod za svaki uspješan najavljeni pogodak. U slučaju da uz najavljenju kuglu uđe još koja objektna kugla u neku od rupa, tada te kugle ostaju pogođene i dodatno se zbrajaju kao 1 bod svaka. 1 bod se oduzima igraču koji napravi prekršaj. Zbog takvog bodovanja, nije nemoguće da jedan igrač ima negativan broj bodova.

4.8 Posebne situacije pri slaganju kugli

Kada bijela kugla ili petnaesta objektna kugla smetaju slaganju ostalih 14 kugli unutar trokuta, tada se primjenjuju specijalna pravila raspoređivanja kugli. Za kuglu se smatra da smeta trokutu ako je očito unutar trokuta ili se preklapa sa crtom koja označava trokut. U slučaju nedoumica, sudac ili službena će odlučiti da li kugla smeta trokutu ili ne.

- Ako je petnaesta kugla upala u rupu skupa sa najavljenom četrnaestom, tada se svih 15 kugli ponovno slaže u trokut.
- U slučaju da i bijela kugla i petnaesta kugla smetaju trokutu, ponovno se slaže svih 15 kugli, te se bijela kugla može postaviti bilo gdje iza gornje linije.
- Ako samo petnaesta kugla smeta, tada se ona premješta na gornju točku; ako pozicija bijele kugle djelomično pokriva gornju točku, petnaesta kugla se smješta na centar stola.
- Ako smeta samo bijela kugla, tada vrijedi sljedeće: ako je petnaesta kugla ispred gornje linije ili pak na samoj liniji, bijela kugla se smješta bilo gdje iza gornje linije; Ako je petnaesta kugla iza gornje linije, tada se bijela kugla smješta na gornju točku; Ako je petnaesta kugla iza gornje linije, no svojim položajem djelomično pokriva samu gornju točku, tada se bijela kugla premješta na centar stola.

U svakom slučaju, igrač smije igrati bilo koju kuglu na početku sljedećeg trokuta.

4.9 Standardni prekršaji

Ako igrač napravi jedan od standardnih prekršaja, oduzima mu se 1 bod, kugle se prema potrebi vraćaju, te na red dolazi njegov protivnik. Bijela kugla ostaje gdje je bila, osim u posebnim slučajevima. Standardni prekršaji u

Aktualni događaji

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

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

svaki njegov prekršaj igra neka se igraje gdje je smatram da pogodnim slučajem standardni prekršaj u disciplini straight pool:

- 6.1 Bijela kugla u rupi ili izvan stola; Bijela kugla je u ruci iza gornje linije (vidjeti pravilo 1.5 Bijela kugla u ruci)
- 6.3 Nakon kontakta nema dodira sa stranicom
- 6.4 Noga na podu
- 6.5 Kugle izvan stola (Sve kugle koje su izletjele sa stola se ponovno vraćaju na donju dočku)
- 6.6 Dodirivanje kugli
- 6.7 Dvostruki udarac / Spojene kugle
- 6.8 Guranje kugle
- 6.9 Kugle u pokretu
- 6.10 Krivo postavljanje bijele kugle
- 6.11 Nepropisna igra iza gornje linije; Ako se desi prekršaj kako je opisano u drugom poglavlju pod navedenim pravilom, protivnički igrač smije smjestiti bijelu kuglu bilo gdje iza gornje linije
- 6.12 Štap na stolu
- 6.13 Igra bez prava na potez
- 6.15 Spora igra

4.10 Prekršaj prilikom otvaranja

Prekršaj prilikom otvaranja se kažnjava sa 2 boda kako je opisano pod pravilom 4.3 Početni udarac otvaranja. Igrač koji je napravio takav prekršaj će možda morati ponovo odigrati udarac početnog otvaranja. Ako se prilikom početnog otvaranja dogode istovremeno i standardni prekršaj i prekršaj prilikom otvaranja, smatrat će se da je učinjen prekršaj prilikom otvaranja. Na primjer, ako igrač ne dovede dvije objektne kugle do stranice stola, bez obzira da li mu je ušla bijela kugla u rupu ili ne, gubi dva boda. Ako bi pri otvaranju samo ubacio bijelu kuglu u rupu, a uspio dovesti dvije objektne kugle do stranice stola, to bi se smatralo standardnim prekršajem, te bi izgubio 1 bod.

4.11 Teži prekršaji

Za pravilo 6.14 Tri prekršaja zaredom, računaju se samo standardni prekršaji, te se stoga prekršaj pri početnom otvaranju ne tretira kao jedan od tri moguća prekršaja zaredom. Za treći prekršaj oduzima se isto jedan bod kao i za prva dva, no onda se oduzima još dodatnih 15 bodova. Igraču koji je napravio treći prekršaj se ukupan broj prekršaja poništava, svih 15 kugli se slažu kao na početku igre, te isti igrač koji je napravio treći prekršaj mora ponovno započeti sa početnim otvaranjem. (vidjeti pravilo 4.3 Početni udarac otvaranja)

U slučaju povrede pravila 6.16 Nesportsko ponašanje, sudac ili voditelj natjecanja će odrediti primjerenu kaznu u skladu s prekršajem.

4.12 Pat pozicija

U slučaju pat pozicije (vidjeti pravilo 1.12 Pat pozicija) igrači zadržavaju trenutno osvojene bodove, a igra se nastavlja s početnim otvaranjem. Igrač će udarcem približavanja (vidjeti pravilo 1.2 Približavanje) odrediti tko će od njih izvesti početno otvaranje.

[Natrag]