



5. One Pocket

PONEDJELJAK, 07. SIJEČANJ 2008

5. One Pocket

One Pocket je disciplina pool biljara kod koje pogodak vrijedi samo onda kada su kugle pospremljene u neku od dviju rupa u kutu donjeg dijela stola. Jedan igrač ostvaruje bodove pogađajući kugle u jednu od tih rupa, dok protivnik čini to isto, ali gađa isključivo u suprotnu rupu u kutu donjeg dijela stola. Pobjedu u igri ostvaruje onaj igrač koji prvi sakupi osam pogođenih kugli u svojoj rupi. Dvije srednje rupe i dvije rupe u kutu kod gornjeg dijela stola se nazivaju neutralnim rupama. Sve kugle koje upadnu u neutralne rupe se vraćaju na stol prema pravilu 1.4 Vraćanje kugli. U disciplini One Pocket ne postoji najavljanje kugli niti bilo koja kugla ima neku posebnu vrijednost.

5.1 Početak igre

Igrač koji pobijedi u približavanju ima pravo odabrati tko će izvesti prvi udarac otvaranja na početku susreta. (vidjeti pravilo 1.2 Približavanje) Opća praksa je da se igrači izmjenjuju pri izvođenju udarca početnog otvaranja, iako su moguća i alternativna rješenja koje definira Pravilnik pod člankom 15, Odabir redoslijeda razbijanja kugli.

5.2 One Pocket trokut

Kugle se slažu u obliku trokuta na način da su sve priključene jedna uz drugu što je moguće više. Kugla u vrhu trokuta mora biti na donjoj točki. Raspored kugli je sasvim slučajna i nebitan jer nijedna kugla nije vrijednija od druge.

5.3. Odabir rupe

Prije udarca otvaranja igrač koji je na potezu mora birati svoju rupu u kutu donjeg dijela stola, dok protivniku automatski pripada suprotna rupa u kutu donjeg dijela stola.

5.4 Udarac razbijanja kugli

(a) Bijela kugla se postavlja isključivo u prostoru iza gornje linije.

(b) Nijedna kugla se ne najavljuje, te se ne zahtijeva da bijela kugla prvo udari neku određenu objektnu kuglu.

(c) Ako igrač ubaci kuglu u svoju rupu bez da napravi prekršaj, on nastavlja s igrom.

(d) Ako nijedna kugla nije ubačena, onda bar jedna objektna kugla ili bijela kugla moraju dodirnuti stranicu stola da bi udarac bio legalan. U suprotnom, napravljen je prekršaj.

5.5. Nastavak igre

Igrač nastavlja s igrom dok god legalno pogađa kugle u svoju rupu. Nije prekršaj ako igrač pogodi kuglu u protivnikovu rupu ili u jednu od neutralnih rupa, no u tom slučaju on gubi pravo na potez. Ako igrač pri istom udarcu pospremi kuglu u svoju rupu, a još neka kugla ili kugle upadnu u protivnikovu rupu ili u jednu od neutralnih rupa, on nastavlja s igrom.

Sve kugle koje igrač slučajno ili namjerno pospremi u protivnikovu rupu se boduju za protivnika, osim ako pri istom udarcu bijela kugla uđe u rupu ili izleti sa stola.

5.6. Pobjednička kugla

Igra je gotova kada igrač pospremi osmu kuglu u svoju rupu. Isto tako, on pobjeđuje u igri ako mu fali jedna kugla za pobjedu, a u njegovu rupu neku kuglu slučajno ili namjerno pospremi njegov protivnik.

5.7 Udarac skoka (eng. "jump")

Pravilo 8.16 Udarac skoka (eng. "jump") definira legalan način izvođenja tog udarca. U disciplini One Pocket skok je dopušten, no samo sa uobičajenim igračim štapom. Upotreba specijalnih štapova za skakanje nije dopuštena.

5.8 Standardni prekršaji

Ako igrač napravi jedan od standardnih prekršaja, oduzima mu se kugla, tj. jedna kugla se vadi iz njegove rupe i vraća se na donju točku prema pravilu 1.4 Vraćanje kugli. U slučaju da igrač nema nijednu pogođenu kuglu u svojoj rupi, a učinio je prekršaj, tada se njemu zapisuje dugovanje jedne kugle, te sa igrom nastavlja protivnik. Moguća je situacija da igrač duguje i više od jedne kugle. Vraćanje kugli u tim i drugim situacijama specifičnim za

disciplinu One Pocket je pokriveno u pravilu 5.9 Vraćanje kugli / praćenje rezultata.

Nakon prekršaja bijela kugla ostaje gdje je bila, osim u posebnim slučajevima. Standardni prekršaji u disciplini One Pocket:

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), a ako je usput pogođena neka od kugli ona se vraća na donju točku (vidjeti 1.4 Vraćanje kugle)

6.3 Nakon kontakta nema dodira sa stranicom

6.4 Noga na podu

Aktualni događaji

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

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

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

6.12 Štap na stolu

6.13 Igra bez prava na potez

6.15 Spora igra

5.9 Vraćanje kugli / praćenje rezultata

Treba napomenuti kako je vraćanje kugli i praćenje rezultata u disciplini One Pocket različito u odnosu na ostale discipline, te stoga voditelji natjecanja, suci i igrači moraju dobro pripaziti, pogotovo ako nemaju prijašnjeg iskustva.

Sve kugle koje se duguju zbog prijašnjih prekršaja, ili one koje su upale u neke od neutralnih rupa se vraćaju na donju točku prema pravilu 1.4 Vraćanje kugli, ali ne odmah već onda kada igrač izgubi pravo na potez. Iznimka je samo onda kada više na stolu nema kugli, a igrač još nije postigao dovoljan broj bodova za pobjedu u igri, tek tada se te iste kugle moraju vratiti odmah dok je igrač još na potezu.

Ako igrač pogodi kuglu u neku od rupa, uključujući i svoju, a pritom i ubaci bijelu kuglu u rupu, ta ista kugla se vraća na donju točku i bijela kugla se postavlja iza gornje linije. No ne smije se zaboraviti da svaki prekršaj sa sobom uvijek donosi i jednu kuglu kazne koja se isto tako mora vratiti na donju točku. Dakle, u navedenom slučaju se vraćaju dvije kugle odjednom. Nije skroz neuobičajena situacija da se ponekad mora i više kugli istovremeno vratiti na donju točku prema pravilu 1.4 Vraćanje kugli.

Praćenje rezultata je odgovornost suca i igrača, no igrač koji je na potezu bi morao biti svjestan koliko mu je kugli potrebno za pobjedu u igri. U svakom trenutku igrač koji je na potezu smije pogledati u svoju rupu ne bi li provjerio koliko je kugli već pogodio.

Postoji mogućnost da se nepažnjom oba igrača ili greškom suca jednostavno zaboravi na kugle se duguju zbog prekršaja ili one koje su upale u neutralne rupe. Ako se igrači ili sudac tijekom igre sjete tih kugli, one će sve biti vraćene na stol, ali ne odmah, a niži nakon što igrač izgubi pravo na potez, već onda kada sljedeći igrač koji dođe na red izgubi pravo na potez. Iznimka je samo onda kada na stolu više nema kugli, tek tada se te iste kugle moraju vratiti odmah dok je isti igrač još na potezu. U svakom slučaju, sve kugle koje se duguju ili su upale u neutralne rupe se moraju vratiti na donju točku.

5.10 Teži prekršaji

Za povredu pravila 6.14 Tri prekršaja zaredom, kazna je gubitak igre.

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

5.11 Pat pozicija

Ako se u toku igre proglasi pat pozicija, igra se ponavlja i onaj igrač koji je razbijao kugle razbija ponovo. (vidjeti pravilo 1.12 Pat pozicija)

[Natrag]