

ZASADY GRY W BILARD: ODMIANA 8-BIL

1. Cel gry

Ósemka jest grą deklarowaną, rozgrywaną przy pomocy bili białej i 15 kolorowych bil numerowanych. Kolorowe bile podzielone są na dwie grupy, przy czym jeden z zawodników rozgrywa bile z numerami 1 - 7 (bile pełne), drugi bile z numerami 9 - 15 (bile z paskiem). Zawodnik, który zgodnie z numerami wbije do luz wszystkie bile swojej grupy i następnie, w oddzielnym uderzeniu, prawidłowo umieści w luzie bile z numerem 8, wygrywa partię.

2. Deklarowanie

Jasno wynikające z sytuacji na stole bile i luzy nie muszą być deklarowane. W przypadkach wątpliwych przeciwnik może prosić o zadeklarowanie bili i luzy. Zagrania od band i uderzenia kombinowane nie są uważane za oczywiste. W takich przypadkach musi być zadeklarowana, bila jak i luza. Przy deklarowaniu uderzenia nie jest konieczne deklarowanie szczegółów takich, jak liczba odbić od band, liczba karamboli itp. Bile, wbite do luz z faulem, pozostają w nich, niezależnie od tego, do której grupy należą. Uderzenie otwierające nie jest deklarowane. Zawodnik otwierający grę może kontynuować podejście tylko wtedy, gdy umieści w luzie przynajmniej jedną bile kolorową.

3. Ustawienie bil

Bile muszą być ustawione przy pomocy trójkąta w górnej części stołu, przy czym bila z numerem 8 musi leżeć w środku trójkąta. Bila wierzchołkowa trójkąta ma znajdować się na punkcie głównym stołu, bile na rogach podstawy trójkąta muszą należeć do różnych grup, tzn. muszą to być bila pełna i bila z paskiem.

4. Zmiana otwierającego

Zawodnik, który wygrał rozgrywkę o rozbić, decyduje o tym, kto wykona uderzenie otwierające. W grach indywidualnych zawodnicy otwierają kolejne partie na zmianę.

5. Faule przy skokach i uderzeniach kijem trzymanym pionowo

Podczas obowiązywania reguły " faul tylko na białej ", gdy mecz nie jest prowadzony przez sędziego, zawodnik powinien wiedzieć, że uważane jest za faul, gdy przy uderzeniu mającym spowodować skok bili, jej ruch po luku lub przy uderzeniu kijem trzymanym pionowo poruszy się bila nierozgrywana, nad którą lub wokół której miało być przeprowadzone zagranie, niezależnie od tego, czy poruszona została ręka, kijem, podpórką czy skutek pchnięcia.

6. Prawidłowe uderzenie otwierające (definicja)

By wykonać prawidłowe uderzenie otwierające, zawodnik otwierający musi, grając z pozycji " biała z bazy ", albo (1) umieścić w luzie przynajmniej jedną bile kolorową albo (2) doprowadzić do bandy przynajmniej cztery bile kolorowe. Jeśli mu się to nie uda, jest faul i zawodnik wychodzący może (1) przyjąć pozycje bil na stole i kontynuować grę lub (2) zażądać ponownego ustawienia trójkąta i zdecydować, kto ma wykonać uderzenie otwierające.

7. Biała opuszcza pole gry przy prawidłowym uderzeniu otwierającym

Jeśli zawodnik przy prawidłowym uderzeniu otwierającym wybija białą poza pole gry, (1) bile wbite do luz pozostają w nich (wyjątek: bila numer 8, patrz punkt 4.9), (2) na koncie zawodnika otwierającego wpisywany jest faul i (3) stół jest otwarty. Uwaga: jeżeli zawodnik wchodzący do gry poprawia położenie białej na bazę, nie może grać bezpośrednio żadnej bili kolorowej znajdującej się na bazie, chyba że biała najpierw opuści bazę, a następnie powróci na nią, trafiając znajdującą się tam bile.

8. Kolorowa wyskakuje poza stół przy uderzeniu otwierającym

Gdy zawodnik otwierający podczas uderzenia otwierającego wybije bile kolorową poza stół, jest to faul i przeciwnik może (1) przyjąć pozycje bil na stole i kontynuować grę lub (2) poprawić położenie białej na bazę.

9. Bila z numerem 8 opuszcza pole gry przy uderzeniu otwierającym

Jeśli podczas uderzenia otwierającego bila z numerem 8 wpada do luzu, zawodnik otwierający może zażądać ponownego ustawienia trójkąta lub ponownego ustawienia bili z numerem 8 na stole i samemu kontynuować grę. Jeśli podczas uderzenia otwierającego zarówno biała, jak i bila z numerem 8 opuszczają pole gry, przeciwnik może zażądać ponownego ustawienia trójkąta lub ponownego ustawienia bili z numerem 8 na stole i kontynuować grę z pozycji " biała z bazy ".

10. Stół otwarty (definicja)

Stół jest otwarty, jeśli grupy bil (pełne i z paskiem) nie są jeszcze przyporządkowane zawodnikom. Przy otwartym stole jest dozwolone, wbijanie bili pełnej poprzez bile z paskiem i odwrotnie. Uwaga: bezpośrednio po uderzeniu otwierającym stół jest zawsze otwarty. Gdy stół jest otwarty, dozwolone jest wbicie zadeklarowanej bili pełnej lub bili z paskiem za pośrednictwem bili pełnej, bili z paskiem lub bili z numerem 8. Jeśli przy otwartym stole bila z numerem 8 jest zagrywana jako pierwsza, żadna bila pełna ani bila z paskiem nie może być zaliczona na konto zawodnika zagrywającego. W takim przypadku zawodnik kończy swoje podejście. Wszystkie wbite bile pozostają w luzach. Zawodnik wchodzący wtedy do gry deklaruje dowolną bile, mając wciąż stół otwarty. Przy otwartym stole wszystkie nieprawidłowo wbite bile pozostają w luzach.

11. Wybór grupy bil

Wybór grupy bil nigdy nie zostaje określony przy uderzeniu otwierającym, niezależnie od tego, czy wbite są bile jednej, czy obu grup. Stół jest zawsze otwarty bezpośrednio po uderzeniu otwierającym. Grupa bil zostaje określona, gdy zawodnik prawidłowo wbije zadeklarowaną bile po uderzeniu otwierającym.

12. Prawidłowe uderzenie (definicja)

Przy wszystkich uderzeniach, z wyjątkiem uderzenia otwierającego i gdy stół jest otwarty, zawodnik musi najpierw trafić bile swojej grupy i następnie (1) wbić bile kolorową albo (2) białą lub dowolną kolorową bile doprowadzić do bandy. Uwaga: dozwolone jest granie na własną bile przez bandę, jednak po zetknięciu białej z kolorową albo bila kolorowa musi wpaść do luzy albo biała lub kolorowa musi dojść do bandy.

13. Gra bezpieczna

Jeśli zawodnik po wbiciu własnej bili chce ze względów taktycznych zakończyć podejście, przed uderzeniem musi zgłosić grę bezpieczną (grę na dostawną). Gra bezpieczna jest traktowana jako uderzenie prawidłowe. Jeśli zawodnik podczas uderzenia bezpiecznego chce wbić bile, musi przed uderzeniem zadeklarować swojemu przeciwnikowi grę bezpieczną. Jeśli tego nie uczyni i wbije własną bile, musi kontynuować podejście. Wszystkie bile, wbite podczas zagrania na odstawą, pozostają w luzach.

14. Punktacja

Zawodnik tak długo kontynuuje swoje podejście, dopóki nie powiedzie mu się próba wbicia zadeklarowanej bili swojej grupy w prawidłowym uderzeniu. Po wbiciu wszystkich bil swojej grupy zawodnik może grać bile z numerem 8.

15. Kary po faulu

Przeciwnik ma możliwość poprawienia pozycji białej bili na całym stole, nie ma konieczności gry z bazy z wyjątkiem faulu w uderzeniu otwierającym. Zasada ta zapobiega graniu celowych fauli, mogących przynieść straty przeciwnikowi. Przy poprawianiu pozycji białej na całym stole zawodnik może ustawiać białą bile za pomocą ręki lub dowolnej części kija, z kapką włącznie, w dowolnym punkcie stołu, w razie potrzeby więcej niż raz. Jeśli biała jest już ustawiona w pozycji do gry, każde jej dotknięcie, które nie jest prawidłowym uderzeniem, traktowane jest jako faul.

16. Uderzenia kombinowane

Uderzenia kombinowane są dozwolone, jednak bila z numerem 8 nie może być grana jako pierwsza, z wyjątkiem zagrania przy otwartym stole.

17. Nieprawidłowo wbite bile

Bila jest wbita nieprawidłowo wtedy, gdy albo (1) podczas uderzenia popełniony zostanie faul albo (2) nie zostanie zrealizowana deklaracja bili i luzy albo (3) przed uderzeniem zadeklarowano grę na odstawą. Nieprawidłowo wbite bile pozostają w luzach.

18. Bile kolorowe wybite poza stół

Jeśli bila kolorowa zostanie wybita poza stół, jest to faul i podejście danego zawodnika kończy się. Jeśli ze stołu zostanie wybita bila z numerem 8, partia jest przegrana.

19. Zagrywanie bili z numerem 8

Kiedy zagrywana jest bila z numerem 8, popełnienie faulu lub wbicie białej nie oznacza przegrania partii, chyba że bila z numerem 8 wpadnie do dowolnej luzy lub zostanie wybita poza stół. Zawodnik wchodzący do gry ma prawo poprawienia pozycji białej na całym stole.

20. Przegranie partii

Zawodnik przegrywa partię, jeśli zajdzie jeden z niżej wymienionych przypadków:

- Popęlni faul w uderzeniu, w którym wbił bile z numerem 8 (wyjątek: patrz wbicie bili z numerem 8 przy uderzeniu otwierającym)
- Bile z numerem 8 wbije w jednym uderzeniu z ostatnią bilą kolorową.
- Bile z numerem 8 wybije poza stół.
- Bile z numerem 8 wbije do innej luzy niż deklarowana.
- Wbije bile z numerem 8, zanim uzyska prawo do jej zagrywania.

Uwaga: wszelkie zastrzeżenia muszą być wyjaśnione przed następnym uderzeniem, inaczej uznane zostaną za niebyłe.

21. Sytuacja patowa

Jeśli po trzech kolejno po sobie następujących uderzeniach obu zawodników (razem po sześciu uderzeniach) staje się jasne, że żaden z zawodników nie podejmuje poważnej próby odniesienia zwycięstwa (decyduje tu ocena sędziego), ponieważ inne zagranie może prowadzić do przegrania partii, partia zaczyna się od początku, przy czym rozpoczyna zawodnik, który rozpoczynał przerwana partię. Uwaga: Trzy kolejne faule nie oznaczają przegrania partii.