

Załącznik nr 4

Zasady gry w bilard – 8 bil (ósemka)

1. Cel gry

Ósemka jest grą deklarowaną, rozgrywaną przy użyciu białej i 15 kolorowych bil ponumerowanych. Kolorowe bile składają się z dwóch grup, przy czym jeden z zawodników rozgrywa bile z numerami 1 - 7 (bile całe), drugi zawodnik bile z numerami 9 - 15 (tzw. połówki). Zawodnik, który zgodnie z numerami wbije do luz wszystkie bile swojej grupy a na końcu, w oddzielnym uderzeniu, prawidłowo wbije bile z numerem 8, wygrywa partię.

2. Deklarowanie

Nie jest wymagane deklarowanie bil i luz jasno wynikających z sytuacji na stole. W momencie posiadania jakichkolwiek wątpliwości przeciwnik może prosić o zadeklarowanie białej i luzu. Zagrania od band i uderzenia kombinowane nie są traktowane za oczywiste. W takich przypadkach musi być zadeklarowana, biała oraz luza. Przy deklarowaniu uderzenia nie jest konieczne deklarowanie szczegółów takich, jak liczba odbić od band, liczba karamboli itp.

Bile, wbite do luzu z faulem, nie są z nich wyciągane, niezależnie od tego, do której grupy należą. Uderzenie otwierające nie jest deklarowane. Zawodnik otwierający grę może kontynuować podejście tylko wtedy, gdy wbije do luzu przynajmniej jedną bilę kolorową.

3. Ustawienie bil

Bile muszą być ustawione przy pomocy trójkąta w górnej części stołu, z zastrzeżeniem, iż biała z numerem 8 musi znajdować się w środku trójkąta. Biała wierzchołkowa trójkąta musi znajdować się w punkcie głównym stołu, natomiast 2 kolejnych wierzchołków trójkąta muszą należeć do różnych grup.

4. Zmiana otwierającego

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

5. Faule przy skokach i uderzeniach kijem trzymanym pionowo

Przy stosowaniu reguły " faul tylko na białej ", gdy mecz nie jest sędziowany, zawodnik powinien wiedzieć, że faul następuje wówczas, gdy przy uderzeniu mającym spowodować skok białej, jej ruch po łuku lub przy uderzeniu kijem trzymanym pionowo poruszy się biała nierozgrywana, nad którą lub obok, której miało zostać przeprowadzone zagranie, bez względu na to, czy poruszona została dłonią, kijem, podpórką czy w skutek pchnięcia.

6. Prawidłowe uderzenie otwierające (definicja)

By wykonać prawidłowe uderzenie otwierające, zawodnik otwierający musi, grając z pozycji "biała z bazy ", albo wbić do luzu przynajmniej jedną bilę kolorową bądź doprowadzić do bandy przynajmniej cztery bile kolorowe. Jeśli tego nie wykona, ogłaszany jest faul i zawodnik wychodzący może albo zaakceptować pozycję bil na stole i kontynuować grę lub zażądać ponownego ustawienia bil w trójkącie i zdecydować, który z zawodników ma wykonać uderzenie otwierające.

7. Biała opuszcza pole gry przy prawidłowym uderzeniu otwierającym

Jeśli zawodnik przy prawidłowym uderzeniu otwierającym wybija białą poza pole gry to są możliwe 3 wyjścia:

- bile wbite do luzu pozostają w nich (wyjątek stanowi bila z numerem 8),
- zawodnikowi otwierającemu przyznawany jest faul i...
- stół jest otwarty.

Jeżeli zawodnik wchodzący do gry poprawia położenie białej na bazę, wówczas nie może grać bezpośrednio żadnej bily kolorowej znajdującej się na bazie, z wyjątkiem gdy biała najpierw opuści bazę, a potem powróci na nią, uderzając znajdującą się tam bilę.

8. Kolorowa wyskakuje poza stół przy uderzeniu otwierającym

Gdy zawodnik otwierający podczas uderzenia otwierającego wybije bilę kolorową poza pole gry, ogłaszany jest faul i przeciwnik może albo zaakceptować położenie bil na stole i kontynuować grę albo poprawić położenie białej na bazę.

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

Jeśli podczas uderzenia otwierającego bila z numerem 8 zostanie wbita do luzu, wówczas zawodnik otwierający może zażądać ponownego rozstawienia bil w trójkącie lub ponownego ustawienia bily z numerem 8 na stole i samemu kontynuować grę.

Jeśli podczas uderzenia otwierającego zarówno bila biała jak i z numerem 8 zostaną wybite poza stół, przeciwnik może zażądać albo ponownego ustawienia trójkąta albo ponownego ustawienia bily z numerem 8 na stole i kontynuować grę z pozycji "biała z bazy ".

10. Stół otwarty (definicja)

Stół jest otwarty, jeśli grupy bil (całe i „połówki”) nie są jeszcze przyporządkowane zawodnikom. Przy otwartym stole możliwe jest wbijanie bily całej poprzez bile z paskiem i odwrotnie.

Bezpośrednio po uderzeniu otwierającym stół jest zawsze otwarty. Gdy stół jest otwarty, dozwolone jest wbicie zadeklarowanej bily całej lub bily z paskiem za pośrednictwem bily całej, bily z paskiem lub bily z numerem 8. Jeśli przy otwartym stole bila z numerem 8 jest zagrywana jako pierwsza, żadna bila cała ani bila z paskiem nie jest zaliczona na konto zawodnika zagrywającego. W takiej sytuacji zawodnik kończy swoje podejście i odchodzi od stołu. Wszystkie wbite bile pozostają w luzach. Zawodnik wchodzący do gry może wówczas zadeklarować dowolną bilę, mając wciąż stół otwarty. Przy otwartym stole wszystkie nieprawidłowo wbite bile nie są wyciągane z luzu.

11. Wybór grupy bil

Wybór grupy bil nigdy nie zostaje określony przy uderzeniu otwierającym, bez względu na to, czy wbite są bile jednej, czy obu grup. Stół jest zawsze otwarty bezpośrednio po uderzeniu otwierającym. Grupa bil zostaje przyporządkowana określonemu zawodnikowi, gdy ten prawidłowo wbije zadeklarowaną bilę po uderzeniu otwierającym.

12. Prawidłowe uderzenie (definicja)

Przy wszystkich uderzeniach, wyłączając uderzenie otwierające oraz to gdy stół jest otwarty, zawodnik musi najpierw trafić bile swojej grupy a następnie albo wbić bilę kolorową bądź białą lub dowolną kolorową bilę doprowadzić do bandy.

Dozwolone jest granie na własną bilę przez bandę, jednak po zetknięciu białej z kolorową albo bila kolorowa musi zostać wbita do luzy albo biała lub kolorowa musi dojść do bandy.

13. Gra bezpieczna

Jeśli zawodnik po wbiciu własnej bili chce ze względów taktycznych odejść od stołu i zakończyć swoje podejście wówczas przed uderzeniem musi zgłosić grę bezpieczną (grę na odstawną). Gra bezpieczna jest traktowana jako uderzenie prawidłowe. Jeśli zawodnik podczas uderzenia bezpiecznego chce wbić bilę, musi przed uderzeniem zadeklarować swojemu przeciwnikowi grę bezpieczną. Jeśli tego nie zrobi i wbije własną bilę, musi kontynuować podejście. Wszystkie bile, białe podczas gry bezpiecznej, pozostają w luzach.

14. Punktacja

Zawodnik dopóty kontynuuje swoje podejście, dopóki nie powiedzie mu się próba wbicia zadeklarowanej bili swojej grupy w prawidłowym uderzeniu. W momencie wbicia wszystkich bil swojej grupy zawodnik może grać bilę z numerem 8.

15. Kary po faulu

Przeciwnikowi przysługuje możliwość poprawienia pozycji białej bili na całym stole, nie ma konieczności gry z bazy z wyjątkiem faulu w uderzeniu otwierającym. Zasada ta przeciwdziała graniu celowych fauli, mogących utrudnić grę przeciwnikowi. Przy poprawianiu pozycji białej na całym stole zawodnik może ustawiać białą bilę dłonią lub dowolną częścią kija, 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, uznawane jest jako faul.

16. Uderzenia kombinowane

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

17. Nieprawidłowo wbite bile

Bila jest wbita nieprawidłowo wtedy, wówczas gdy:

- w trakcie uderzenia popełniony zostanie faul albo
- nie zostanie zrealizowana deklaracja bili i luzy
- przed uderzeniem zadeklarowano grę bezpieczną.

Nieprawidłowo wbite bile nie są wyciągane z luz..

18. Bile kolorowe wybite poza stół

Jeśli bila kolorowa zostanie wybita poza pole gry, jest to traktowane jako faul i podejście zawodnika kończy się. Jeśli ze stołu zostanie wybita bila z numerem 8, partia jest przegrana. Wszystkie wybite ze stołu bile ustawiane są ponownie na linii powrotów, zgodnie z kolejnością ich numerów.

19. Zagrywanie bili z numerem 8

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

20. Przegranie partii

Zawodnik przegrywa partię, jeśli zajdzie jeden z wymienionych przypadków:

- popełni faul w uderzeniu, w którym wbił bile z numerem 8 za wyjątkiem wbicia 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 pole gry
- bile z numerem 8 wbije do innej luzy niż deklarowana.
- bije bile z numerem 8, wcześniej niż uzyska prawo do jej zagrywania.

21. Sytuacja patowa

Jeśli po trzech kolejno po sobie następujących uderzeniach obu zawodników (łącznie po sześciu uderzeniach) wydaje się być pewne, że żaden z zawodników nie podejmuje poważnej próby wygrania partii partia rozpoczyna się od początku, przy czym rozpoczyna zawodnik, który zaczynał przerwana partię.